



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](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 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

<b>Vorwort</b> .....	1
<b>I Theoretische, begriffliche und strukturelle Orientierung im Gebiet des phantastischen Rollenspiels und der Ästhetik</b> .....	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
<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 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
<b>III</b>	<b>Das phantastische Rollenspiel im gesellschaftlichen Kontext</b> .....	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
<b>Anhang – Die ausgewerteten Fragebögen in alphabetischer Reihenfolge .....</b>	<b>385</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>445</b>

## 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 Identitätsentwürfen 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, das 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-

tieftes 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 Figurenmateri­als 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 definitorischen 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 (wenngleich 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 Zweck-an-sich – 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 Spielmateriale 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 phantasiehaften 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 in-einander übergelender Genre-Bilder vorzufinden – diese Flexibilität und Genre Vielfalt 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-

tainment 2011), wie beispielsweise die Adaption *Bermejos* aus den späten neunzehnsiebziger Jahren, und natürlich eine entsprechend populäre Filmserie (*The Lord of the Rings I–III*. Neuseeland/USA 2001–2003) – und jedes Medium trägt mit den ihm eigenen ästhetischen Mechanismen zur Ausgestaltung und Weiterentwicklung des phantastischen Stoffes bei; dieser erweist sich dabei als ergiebig genug, um Material für eigenständige Adaptionen in verschiedenen Medien zu stellen. Dies ist eine typische Eigenschaft des Phantastischen als ästhetischem Modus (vgl. Mackay 2001: 30). Bezogen auf das phantastische Rollenspiel bringt Kahl diese Vielseitigkeit und Ergiebigkeit des Phantastischen als Stoff auf den Punkt: „Die inhaltliche Dimension der Spielwelt legt Phantasiebilder vor, die den Spielern ein bestimmtes szenisches Angebot machen. Sie bilden die Matrix für das Spielgeschehen und die Charaktere, d.h. für die Gestaltgebung der Phantasien der Gruppe“ (Kahl 2007: 145).

Nicht nur der Begriff des Phantastischen jedoch birgt eine Reihe von definitorischen Herausforderungen – es werden im Folgenden weitere Entscheidungen zur Terminologie zu treffen sein, die in den nächsten Teilkapiteln im Rahmen der sogenannten *Unschärfeproblematik* weiter vertieft und differenziert und anhand eines Definitionsvorschlags auf der Basis von begrifflichen und strukturellen Überlegungen, Unterscheidungen und Analysen begründet werden.

## **(2) Zur Problematik der begrifflichen Unschärfe im phantastischen Rollenspiel**

Auch, wenn das phantastische Rollenspiel als Gesellschaftsspiel und Medium begrifflich umrissen ist, scheint mit der Vielzahl seiner Erscheinungsformen eine geschlossene Definition des Begriffes phantastisches Rollenspiel schwer zu formulieren. Hitchens und Drachen bemerken dazu: „Role Playing Games have evolved into many forms in their thirty-year history, spanning digital as well as non-digital media. They demonstrate a wide variety in the number of participants, style of play and the formal and informal systems that govern them“ (Hitchens/Drachen 2008: 3).

Ausgehend von diesem Befund lassen sich Erscheinungsformen phantastischen Rollenspiels beispielsweise nach der Spieltechnik unter-

scheiden – ob diese primär stimmlich-verbal ist oder auch physisch-körperliche Handlungen einen Spielzug darstellen können; ob kleine Figuren und ein Spielbrett zur Repräsentation der Spielhandlungen verwendet werden; ob Zufallsinstrumente wie Würfelwürfe oder Karten, die im Spiel gezogen werden, die Entwicklung des Spielverlaufs beeinflussen und Ähnliches mehr. Ob diese dann tatsächlich jeweils völlig eigenständige Erscheinungsformen phantastischen Rollenspiels darstellen, wird in der Forschung zum Teil unterschiedlich eingeschätzt (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 4). In jedem Fall aber spaltet diese Vielfalt an Möglichkeiten die Spielergemeinschaft in eine Vielzahl untergeordneter ‚Lager‘ auf, die sich anhand geteilter Präferenzen zusammenfinden. Die Basis für die Formierung solcher Fraktionen in der Spielerschaft sind beispielsweise unterschiedliche Ansichten darüber, welche die dominierenden Aspekte des Spiels sein sollten – so die Priorisierung der eigenen Avatarentwicklung, bestimmter Spielziele oder Vorlieben für verschiedene Thematiken. Bereits in der sozialen Organisation der Spielerschaft werden so jeweils zum Teil völlig unterschiedliche Kategorien des Gegenstandes als definitorisches Merkmal zugrunde gelegt – und die jeweils verwendeten Begriffe des Spiels und des Spielens werden plötzlich sehr verschieden, möglicherweise sogar unvereinbar: „The differences between these forms can be so extensive that players of one may dismiss another as not being a role-playing game at all“ (Hitchens/Drachen 2008: 3). Eine solche Bildung von Untergruppen innerhalb der Szene wird im entsprechenden soziologischen Teil dieser Arbeit im Zusammenhang mit der Auswertung der problemzentrierten Interviews erläutert.

Abgesehen davon, dass derartige Diskurse die persönliche Bedeutung des Spiels für seine Spielerschaft illustrieren, sind sie auch Symptome der genannten begrifflichen Unklarheit darüber, was als phantastisches Rollenspiel gelten ‚darf‘ – dahinter verbirgt sich im Grunde die Frage, welche seiner Aspekte und Kategorien überhaupt als definitorisch gelten sollen; eine wesentliche Ursache dieser begrifflichen Verwirrung ist hier häufig ein Vermischen von quantitativen *Definitionen* mit qualitativen *Beschreibungen* des phantastischen Rollenspiels als Gegenstand. Dies erklärt sich zum Teil aus der genannten Vielfalt an Erscheinungsformen, die womöglich den Blick für die konstitutiven Merkmale des Gegenstandes verstellt und damit auch die Verein-



heitlichung über eine Definition erschwert. Dem gegenüber steht aber augenscheinlich ein valides ‚implizites Wissen‘ darüber, was ein phantastisches Rollenspiel ist, und was nicht. Dies lässt darauf hoffen, dass also sehr wohl einige wesentliche Kerncharakteristika existieren, welche alle Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels miteinander gemeinsam haben (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 3).

Vor dem Hintergrund dieser Feststellung soll im Folgenden daher sowohl die Unschärfeproblematik in der Begrifflichkeit phantastisches Rollenspiel dargelegt, als auch, ausgehend von den genannten gemeinsamen Kerncharakteristika, eine Arbeitsdefinition des Gegenstandes entwickelt werden.

Das phantastische Rollenspiel als Gegenstand des akademischen Interesses ist bereits mehrere Jahrzehnte alt – entsprechend vielfältig sind auch die Definitionsansätze, die bereits vorgelegt worden sind. Hitchens und Drachen zeigen zwei elementare Typen auf, die einander pol-artig gegenüberstehen. Die einen, normativen Definitionen phantastischen Rollenspiels, fokussieren auf den Prozess und die Spielerfahrung; die anderen, deskriptiven Definitionen schließen beschreibende Elemente über das Spiel und die Spieltätigkeit ein (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 5).

Als ein geradezu paradigmatisches Beispiel für eine der prozess- und/oder erfahrungsorientierten, *normativen* Definitionen von Rollenspiel nennen die Autoren Juhana Pettersson. Bei ihr heißt es: „[R]oleplaying is the art of experience, and making a roleplaying game means creating experiences“ (Pettersson 2006: 101). Offensichtlich fußt die Definition hier auf den individuellen Erfahrungen eines Spielers – ist also sozusagen wirkungs- oder rezeptionsästhetisch ausgerichtet. Definitionen dieser Art stellen eine der wesentlichen Eigenschaften phantastischer Rollenspiele in den Mittelpunkt, machen sich aber auch von deren ‚Entfaltung‘ abhängig – angenommen, ein Spieler macht bei einer Spielveranstaltung keine Erfahrungen der Art, wie die normative Definition sie zugrunde legt: Einer normativ ausgerichteten Definition zufolge würde er also nicht phantastisches Rollenspiel gespielt haben, obgleich die beobachtbaren äußeren Umstände kaum Zweifel daran zulassen dürften. Zudem bleiben normative Definitionen auch die Eingrenzung auf einen wie auch immer akzentuierten (also spielerisch-freien oder zweckgebundenen) Kontext schuldig – sie

unterscheiden also letztlich nicht prinzipiell zwischen dem Rollenspiel als Medium, als Gesellschaftsspiel oder als Modell sozialen Verhaltens. Definitionen dieses prozess- und/oder erfahrungsorientierten, normativen Typs geben also eher Auskunft darüber, was während eines Rollenspiels geschieht, was also den Spielprozess kennzeichnet, als darüber, was das phantastische Rollenspiel in seiner Struktur eigentlich ausmacht (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 7).

Diesen Definitionen des normativen Typs stehen solchen gegenüber, die mit der Fokussierung auf eine Beschreibung des Gegenstandes bereits eine analytische Vorarbeit leisten – die sogenannten *deskriptiven* Definitionen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 7). Hier stellt der Ansatz Daniel Mackays ein gutes Beispiel dar: „I define the role-playing game as an *episodic* and *participatory* story-creation system that includes a set of quantified *rules* that assist a group of *players* and a *gamemaster* in determining how their fictional *characters*' spontaneous interactions are resolved. These performed interactions between the *players*' and the gamemaster's characters take place during individual *sessions* that, together, form episodes or adventures in the lives of the fictional characters” (Mackay 2001: 4–5).

Die Herausforderung, der sich deskriptive Definitionen wie diese stellen müssen, liegt in der bereits dargestellten Vielfalt von Erscheinungsformen phantastischer Rollenspiele. Diesen folgt eine noch viel größere Vielfalt an verschiedenen Eigenschaften, die eine deskriptive Definition inhaltlich erfassen muss, wenn sie wirklich *das* phantastische Rollenspiel als Typus von Gesellschaftsspiel erfassen möchte. Im Umkehrschluss kann eine deskriptive Definition unter Umständen bereits an einer einzigen Erscheinungsform phantastischer Rollenspiele scheitern, die in nur einem einzigen Punkt nur um ein Weniges vom Katalog der aufgezählten Eigenschaften abweicht – alle anderen aber so pflichtgemäß erfüllt, dass es widersinnig scheint, ihr den Status eines phantastischen Rollenspiels absprechen zu wollen. Ein Ereignis, das zwar alle von Mackay aufgezählten definitorischen Merkmale phantastischer Rollenspiele erfüllt, aber vielleicht eine nur einmalige Begegnung von einander fremden Spielern darstellt (und damit also gegen das Prinzip der Sequenzialität verstößt), wäre also bereits kein phantastisches Rollenspiel mehr. Umgekehrt wird in Mackays Entwurf ein Merkmal, das dem impliziten Konsens der Spielerschaft nach defi-

nitorisch ist, überhaupt nicht erfasst – nämlich die gemeinschaftliche Auseinandersetzung mit einer imaginären Spielwelt (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 8).

Nach Hitchens und Drachen ist die Mehrzahl der existierenden Definitionen phantastischer Rollenspiele eher normativ ausgerichtet als deskriptiv (Hitchens/Drachen 2008: 5) – womöglich aufgrund der dargestellten Schwierigkeit, sämtliche Eventualitäten und graduellen Ausprägungen einzelner Merkmale phantastischer Rollenspiele zu erfassen. Doch auch, wenn sowohl deskriptive als auch normative Definitionsansätze der Vielgestaltigkeit des phantastischen Rollenspiels nicht gerecht werden, verzeichnen sie wichtige Teilerfolge: Sie formulieren eine Reihe konkreter Charakteristika und Voraussetzungen, die phantastische Rollenspiele kennzeichnen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 9). In ihrem Zuge lässt sich für alle folgenden Definitionsversuche ein Ausgangspunkt festlegen, von dem aus an die Ergebnisse der genannten angeknüpft werden kann: eine Analyse des Gegenstandes, der auf einer von Hitchens und Drachen vorgelegten vergleichenden Betrachtung fußt<sup>1</sup>. Ein solches Vorhaben hat den Vorteil induktiven Vorgehens auf seiner Seite – ein gravierender Mangel, den die Autoren nämlich an der genannten Auswahl von Definitionsformen feststellen, ist, dass sie ohne Voruntersuchung des Forschungsgegenstandes auskommen und eine Definition a priori anlegen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 9).

## **b) Phantastisches Rollenspiel – ein Arbeitsbegriff**

Im Folgenden sollen nun anhand der vergleichenden Beschreibung phantastischer Rollenspiele Unterschiede und Gemeinsamkeiten in dessen verschiedenen Erscheinungsformen identifiziert werden. Auch,

---

1 Sicherlich ist allein die Auswahl von gängigen Erscheinungsformen phantastischer Rollenspiele zum Zweck der vergleichenden Beschreibung bereits ein implizites Distinktionsmerkmal, weil darin gewissermaßen ein Korpus gebildet wird – mit allen damit verbundenen Vorzügen und Problematiken. Diese Untersuchung erhebt jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit – im Gegenteil ist zu hoffen, durch das genannte Verfahren auch besonders ‚exotische‘ Formen phantastischer Rollenspiele im Definitionsbereich verorten zu können.

wenn sich über die mehr als dreißigjährige Entwicklungszeit des Mediums ein enormes Spektrum an Spielmechanismen, Spielstile und -formen ausdifferenziert hat (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 3), gibt es zentrale Merkmale, die für das phantastische Rollenspiel als konstitutiv angesehen werden können. Anhand dieser Merkmale kann diese bestimmte SpieleGattung von anderen unterschieden werden (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 17–18).

In der Zusammenschau bilden diese Merkmale die wesentliche Struktur des Mediums ab. Die diversen Erscheinungsformen nähern sich dieser Grundstruktur dann in ihrer jeweils spezifischen Weise graduell an, ohne jedoch eins der integralen Strukturmerkmale gänzlich vermissen zu lassen.

Zurecht weist im Übrigen Morton darauf hin, dass viele Kulturphänomene Strukturelemente aufweisen, die sie als ‚entfernte Verwandte‘ des phantastischen Rollenspiels ausweisen – so beispielsweise der klassische Karneval oder auch Volksfeste wie das Mardi Gras (vgl. Morton 2007). Diese ‚Familienähnlichkeiten‘ kommen vermutlich im Wesentlichen über das zeitlich beschränkte Einnehmen eines von der Alltagswelt abgetrennten ‚alternativen Ich‘ zustande.

## (1) Strukturelemente phantastischer Rollenspiele

Das erste, vielleicht grundlegende Strukturelemente phantastischer Rollenspiele besteht in einer imaginären *Spielwelt* von zumindest theoretisch unbegrenzter Größe, innerhalb derer die Spieler sich frei ‚bewegen‘ können, um sie zu erkunden und weiterzuentwickeln (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 16).

Dies beinhaltet bereits ein weiteres Strukturelement – die *Teilnehmer*: Ein genuines phantastisches Rollenspiel kann für gewöhnlich mit mindestens zwei Spielern gespielt werden; erst dann ist ja eine spielerische Interaktion möglich. Dabei übernehmen nicht alle Spieler dieselbe Funktion: Die Mehrzahl der Teilnehmer stellt die ‚einfachen‘ *Spieler* dar; sie führen die individuellen Figuren in der übergeordneten Rahmenhandlung. Die Darstellung der Spielwelt, insbesondere ihrer Agenten und Ereignisse, vor deren Kulisse sich diese Rahmenhandlung entfaltet, obliegt dem *Spielleiter*. Je nach Komplexität des Spielvorhabens und der Menge der teilnehmenden Spieler können auch mehrere Teil-

nehmer diese Funktion bekleiden; auch können Teilnehmer die eingenommene Funktion im Verlauf des Spiels wechseln. Das Maß an Einfluss, das Spielleiter und Spieler jeweils auf die Erscheinung, Entwicklung und Ausgestaltung von Spielwelt und Spielhandlung haben, kann variieren – üblicherweise liegt die Hauptverantwortung jedoch auf Seiten des Spielleiters, ebenso, wie diese Funktion häufig besonderes Augenmerk auf die Umsetzung der (wie auch immer gearteten) Spielregeln legt (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 16).

Die Spieler beeinflussen die Entwicklung der Spielhandlung und die Veränderungen innerhalb der Spielwelt durch die Handlungen ihrer Figuren. Das dritte notwendige Strukturelement ist folglich der Avatar – in der Spielterminologie oft *Charakter* genannt (vermutlich aufgrund der möglichen psychosozialen Komplexität, die ihn vor den Spielfiguren anderer Spiele auszeichnet). Der Avatar wird im phantastischen Rollenspiel oft sehr differenziert bestimmt: Ihm werden quantitative sowie qualitative Eigenschaften zugeordnet – also eine äußerliche Erscheinung und eine Auflistung von inneren Eigenschaften – so dass er innerhalb der Spielwelt eine umrissene Persönlichkeit darstellt, nicht eine Funktion oder Rollenbeschreibung. Darüber hinaus hat er die Fähigkeit, sich zu entwickeln und zu verändern, Wissen zu erwerben oder bestimmte Charakterzüge abzulegen; diese Entwicklung liegt wesentlich im Ermessen seines Spielers, geschieht jedoch in Auseinandersetzung mit Spielwelt und Spielhandlung und wird ihrerseits wieder Einfluss auf diese nehmen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 16). Das Teilkapitel **Der Avatar – die Gestaltung einer individuellen Spielfigur** wird die Aspekte der Figurengestaltung im phantastischen Rollenspiel noch weiter differenzieren: Der Avatar, den ein Spieler im Spiel verkörpert und entwickelt, steht im Rahmen der vorliegenden Untersuchung im Fokus des Interesses. Er wird daher in den verschiedenen Kapiteln im Zusammenhang mit unterschiedlichen Aspekten der Fragestellung untersucht. Diesen Überlegungen wird dabei jedoch die Beschreibung des Avatars zugrunde liegen, wie sie Hitchens und Drachen an dieser Stelle vornehmen.

Aus der beschriebenen Konstellation der Teilnehmer beim Spiel – zweier ‚Parteien‘ von Spielern und Spielleiter(n) einerseits, aber auch einer Gruppe von Spielern andererseits – ergibt sich die *Interaktion* als nächstes Strukturelement des phantastischen Rollenspiels. Die Spieler

haben eine große Bandbreite an Möglichkeiten, um durch ihre Spielfiguren mit der Spielwelt zu interagieren – so beispielsweise durch verbale oder Handlungs-Interaktionen, die sich auf die Elemente der Spielwelt beziehen, vornehmlich Gegenstände und Personen. Je nach Gutdünken der Teilnehmer werden nicht alle Interaktionen im Detail geschildert, viele, wie beispielsweise lange Reise-Abschnitte, werden abstrahiert, zusammengefasst und damit in der Spielhandlung überbrückt (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 16). Aufgrund der enormen gestalterischen Freiheit, über die Spieler und Spielleiter bei der Entwicklung der Spielwelt und ihrer Elemente verfügen, bietet sich an dieser Stelle statt des Begriffs der *Interaktion* jedoch noch viel mehr der Begriff der *Partizipation* an, also der (gestaltenden) Teilhabe. Mit dem Unterschied der beiden Begrifflichkeiten und der Bedeutung dieses Strukturmerkmals für die Fragestellung befasst sich das Teilkapitel **Partizipation – der Avatar als Stellvertreter**.

Das Medium der Begegnung zwischen Spielern, Spielleiter(n) und Spielwelt ist die *Erzählung*, über welche die Ereignisse in der Spielwelt dargestellt werden (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 16) und in der gebunden sie vorliegen. Das Erzählen muss nicht unmittelbar und mündlich geschehen, es kann sich insbesondere im Fall von computerbasierten Formen des Rollenspiels auch als geschriebener Text darstellen, der, womöglich auch mit einiger zeitlicher Verzögerung, gemeinsam von den Spielpartnern verfasst wird. Insofern besteht ein wesentlicher Unterschied zwischen dem Erzählen als Spieltechnik im phantastischen Rollenspiel und anderen, ‚klassischen‘ Erzählformen – wie in der Literatur oder in Formen mündlichen Erzählens. Es ist daher notwendig, in der Untersuchung des phantastischen Rollenspiels mit einem Erzählbegriff zu operieren, der auch die Diegese einer online-Spielwelt einschließt. David Schmidt widmet einen wesentlichen Teil seiner Dissertationsschrift den Besonderheiten des Erzählens im phantastischen Rollenspiel (vgl. Schmidt 2012). Als eines seiner konstitutiven Elemente ist dieses auch im Rahmen des hier verfolgten Forschungsinteresses von Bedeutung; die Kapitel **Das freie Erzählen als Spieltechnik: Zur Funktion und Bedeutung der Sprache im pen-and-paper-Rollenspiel** und **Das Erzählen als ästhetische Technik des pen-and-paper-Rollenspiels** beleuchten die in diesem Kontext jeweils relevanten Aspekte.

Hitchens und Drachen lassen es bei dieser Zusammenstellung an Strukturelementen bewenden. Mit Blick auf das Verständnis phantastischer Rollenspiele als Gesellschaftsspiele jedoch ist es sinnvoll, der Aufzählung ein weiteres beizufügen – das des *Regelwerks*. Denn, wie Schmidt deutlich macht: „Es sind die Regeln, die dem Erzählen einer Geschichte den Charakter eines Spiels verleihen“ (Schmidt 2012: 250). Regeln sind ein konstitutives Merkmal aller Gesellschaftsspiele – und so zeichnen sich gerade phantastische Rollenspiele oft durch sehr differenzierte Regelwerke aus. Schmidt stellt die Spezifika dieser Regelwerke vor und zeigt dabei auf, inwiefern sie sich in Funktion und Bedeutung von denen anderer Gesellschaftsspiele unterscheiden – und zum Teil sind diese Unterschiede erheblich (vgl. Schmidt 2012: 58–63, 250–262). Der Darstellung des Strukturelements *Regelwerk* soll an dieser Stelle daher etwas mehr Raum zugestanden werden, um ein Verständnis des phantastischen Rollenspiels als regelgeleitetes Erzählspiel zu schaffen.

Die wesentliche Funktion des Regelwerkes im phantastischen Rollenspiel ist zunächst, alle Fakten zu konstituieren, die für das Spiel von Relevanz sind, also gewissermaßen den Raum zu markieren, innerhalb dessen sich die Erzählung in Orientierung an den Regeln entwickelt. Auf der formalen Ebene sind dies vor allem Maßgaben über Anzahl und prinzipielle Handlungsmöglichkeiten der Spieler; Vorgaben für die formale Gestaltung von Spielhandlungen, beispielsweise durch die Bindung des Erfolges einer Handlung an die Augenzahl bei Würfelwürfen; die Strukturierung der Interaktionen im Spiel – so zum Beispiel die Reihenfolge, in welcher Spieler in einer bestimmten Situation handeln dürfen, und Ähnliches mehr. Und nicht zuletzt geht es auch den Regeln im phantastischen Rollenspiel um die Gewährleistung einer größtmöglichen Objektivität, wenn der Einfluss von einzelnen Spielhandlungen einzelner Spieler auf die Entwicklung des gesamten Spiels bewertet wird (vgl. Schmidt 2012: 250–251).

Im phantastischen Rollenspiel sind es aber natürlich vor allem die Inhalte, die einer Reglementierung bedürfen – die Qualität dieser Spieleform als reglementiertes *Erzählen* stellt jedes Regelwerk naturgemäß vor eine Fülle von möglichen Situationen, Umständen und Entwicklungen, die es zu erfassen gilt. Aufgrund dieser Komplexität begleitet das Regelwerk den Spielprozess oft über lange Strecken, damit es bei

Bedarf rasch griffbereit ist – anders als bei vielen anderen Gesellschaftsspielen, die oft mit vergleichsweise einfachen Spielanleitungen auskommen (vgl. Schmidt 2012: 250).

Viele seiner Regeln müssen also vor allem die qualitativen Aspekte des phantastischen Rollenspiels berühren – die erzählten Inhalte. Dementsprechend weisen viele seiner Regeln einige Besonderheiten auf im Vergleich zu anderen Regeltypen.

Die Regeln des phantastischen Rollenspiels umreißen „einerseits die Gesetzmäßigkeiten, Möglichkeiten und Beschränkungen der Spielwelt und der Spielfiguren, die durch Regel- und Hintergrundtexte festgelegt sind. Andererseits definieren die Regeln auch die Möglichkeiten und Begrenzungen des Spielsystems insgesamt und bieten Mechanismen für einen flüssigen Spielablauf“ (Schmidt 2012: 250). Dies betrifft vor allem die Verfassung der Spielwelt und der Naturgesetze, die in ihr wirken, genauso aber vermögen sie Orientierung zu geben, wie die Spielsituationen flüssig gehandhabt werden können (vgl. Schmidt 2012: 251), die sich vor dieser Kulisse ergeben. Vielfach dienen sie auch der bereits genannten Überbrückung von Spielinhalten, die nicht im Einzelnen auserzählt werden sollen. Schmidt nennt hier die Erschaffung des Avatars vor Spielbeginn als Beispiel sowie die Simulation von Fertigkeiten und Kämpfen, die viele Spielgruppen gern verkürzen – also vor allen Dingen einzelne Handlungen von Spielfiguren gegenüber Gegenständen oder Personen, die klar bestimmbar sind und wenig Interpretation bedürfen (vgl. Schmidt 2012: 256), die sich in Schlüsselszenen aber auf die Entwicklung der Erzählhandlung insgesamt auswirken (sollen). Ergänzend sollte hier die Reglementierung des Wirkens übernatürlicher Kräfte angeführt werden, die, dem phantastischen Motivinventar des Rollenspiels entsprechend, oftmals eine prägende Rolle im Spielfortschritt übernehmen – denkbar ist hier das Wirken von Figuren wie Zauberern, Gottheiten oder Dämonen.

Die genannten Spielbereiche – Formalia genauso sowie bestimmte Inhalte – sind also in formalisierten Regeln gebunden, die für alle einsehbar vorliegen und verbindlich sind. Anders als bei herkömmlichen Gesellschaftsspielen werden jedoch die einzelnen Aspekte des Spielziels ebenso wenig durch Regeln festgelegt wie die genau zu absolvierenden Spielzüge oder das Spielende – dies bleibt den Vorlieben der individuellen Spielgruppen überlassen. So haben die Spieler bei der Ent-



wicklung ihrer Spielhandlung alle Freiheiten (vgl. Schmidt 2012: 251–252) – die regulativen Regeln fungieren lediglich als Rahmen, innerhalb dessen die Spieler frei handeln können und ihre Spielfiguren sich nach ihrem Ermessen bewegen, um das Spiel voranschreiten zu lassen (vgl. Schmidt 2012: 253). Dieser Rahmen ist natürlich wesentlich ‚durchlässiger‘ und flexibler als bei anderen Spielformen.

So definieren die Regeln des phantastischen Rollenspiels also insgesamt nicht so sehr, *was* geschieht, als vielmehr, *wie* etwas geschieht – also die Rahmenbedingungen, unter denen eine Erzählhandlung zu einer gültigen Spielhandlung wird. Entsprechend dem Charakter des Rollenspiels als regelgeleitetem Erzählen „werden Regelmechanismen beim Rollenspiel meist in stillschweigendem Einverständnis angewendet und in die Erzählhandlung integriert, ohne aktiv thematisiert zu werden“ (Schmidt 2012: 252). Unklarheiten werden, dem Konsens der Spielergruppe entsprechend, ad hoc oder im Nachhinein beseitigt, nur im Konfliktfall wird das Spiel dafür unterbrochen – sie irritieren sonst den Spielfluss zu sehr (vgl. Schmidt 2012: 252).

Bei den dargestellten Regeln handelt es sich ausdrücklich um *Regeln* – diese sind Gegenstand der Regelwerke, wo sie schriftlich festgehalten sind und regulative, verbindliche Richtlinien zum Spielverlauf darstellen (vgl. Schmidt 2012: 253). Sie sind daher als *explizite Regeln* zu begreifen. Trotzdem gilt im phantastischen Rollenspiel die Besonderheit, dass auch explizite Regeln „den Vorstellungen und Wünschen der Nutzer angepasst werden können, dürfen und sollen“ (Kahl 2007: 34) – denn in einem Spiel, das die (wenn auch regelgeleitete) Erzählung zum Spielmechanismus macht, entstehen im Fluss des schöpferischen ad hoc-Erzählens der Spieler naturgemäß nahezu augenblicklich Konstellationen, die in den Regelwerken entweder so nicht aufgeführt oder die durch diese nicht eindeutig zu fassen sind. In einem solchen Fall entscheidet die Spielleitung, mitunter auch die Gruppe gemeinsam, wie die Handlung sich im Folgenden entwickelt. Eine solche Anpassbarkeit an die persönlichen Vorlieben wird von vielen Rollenspielsystemen explizit unterstützt (vgl. Kahl 2007: 34).

So existieren außer den expliziten Grundregeln in nahezu allen Spielgruppen meist eine ganze Reihe von ‚Hausregeln‘. Sie sollen eben genau dies tun, nämlich das Spielsystem an die Wünsche und Vorstellungen der Spieler anpassen und so die Verwirklichung des individuel-

len Spielstils der Gruppen ermöglichen (vgl. Schmidt 2012: 61). Im Handbuch *Mit flinken Fingern – Grundregeln, Talentsystem, Spieltipps* zum großen deutschen Fantasy-Rollenspiel *Das Schwarze Auge* betonen die der Erläuterung des Regelwerkes angehängten *TIPPS UND ANREGUNGEN FÜR SPIELER* (vgl. Don-Schauen/Herz/Römer 2002 b: 54–63): „Der folgende Text soll jedoch keinesfalls ein ‘allgemein gültiges Regelwerk für gutes Rollenspiel darstellen’ – im Gegenteil: Wann immer Sie vielmehr auf eine Empfehlung stoßen, die nicht zu Ihrem Geschmack oder dem Spielstil Ihrer Runde passt, überlesen Sie sie einfach – denn den ‘einzig wahren und richtigen Weg’ des Rollenspiels gibt es schlichtweg nicht“ (Don-Schauen/Herz/Römer 2002 b: 54). Schon die im Untertitel des Regelwerkes genannten *Spiel-tipps* weisen darauf hin, dass die Spielregeln eines phantastischen Rollenspiels nicht die Verbindlichkeit eines klassischen Gesellschaftsspiels haben. Und auch im Handbuch zu *Magus – Die Erleuchtung* aus dem US-amerikanischen Rollenspielsystem *The World of Darkness* heißt es ganz ähnlich: „Der Spielspaß zählt, nicht, wie jeder sich an einem imaginären Standard messen kann [...]. Nutzen Sie Ihr Urteilsvermögen, wenn Sie entscheiden, die Regeln zu verbiegen, zu brechen oder ganz wegzuworfen“ (Barth et al. 2000: 236). Auch, dass das Kapitel zu den Spielregeln erst an fünfter Stelle steht, weit nach der Beschreibung der Spielwelt, unterstreicht den Charakter dieser Spielegattung als Erzählspiel: „Lassen Sie die Regeln nicht im Weg stehen, wenn Sie eine gute Geschichte erzählen“ (Barth et al. 2000: 291). Diese Freiheit bei der Anwendung der Spielregeln unterscheidet das phantastische Rollenspiel von anderen Gesellschaftsspielen – die Regeln werden der Dramaturgie des Erzählens untergeordnet (vgl. Schmidt 2012: 62).

Nicht nur der Wirkbereich, auch die Struktur und die Qualität der Regeln, die im phantastischen Rollenspiel greifen, unterscheiden sich zum Teil gravierend von den Regelsätzen anderer Gesellschaftsspiele. So kennt das phantastische Rollenspiel nicht nur einen, sondern *zwei* Typen von Regeln: Neben die dargestellten *expliziten* treten die sogenannten *impliziten* Regeln.

Anders als die (regulativen) expliziten Regeln sind die impliziten Regeln zumeist nicht schriftlich in den Regelwerken oder Handbüchern niedergelegt – stattdessen bestehen sie als implizite Übereinkunft und unausgesprochene Abmachung unter den Spielern (vgl.

Schmidt 2012: 254). Unter diesen impliziten Regeln lassen sich die *Regeln der Irrelevanz* (vgl. z.B. Schmidt 2012: 253) und die *konstitutiven (Transformations-)Regeln* (vgl. z.B. Schmidt 2012: 253) unterscheiden.

Die Irrelevanzregeln haben die Funktion, „alle Elemente, der materiellen, sozialen und affektiven Umwelt, die für das Spiel unwichtig sind oder sich störend darauf auswirken könnten, aus dem Bewusstsein der Spieler auszugrenzen“ (Schmidt 2012: 254), um ein ungestörtes Spielerlebnis zu ermöglichen. Dieses ‚Ausblenden‘ bezieht sich dementsprechend auf realweltliche Umstände wie Ort, Tageszeit, äußere Erscheinung oder prominente Eigenschaften der Mitspieler – in diesem Zusammenhang genauso aber auch persönliche Angelegenheiten zwischen einzelnen Beteiligten. Da es im phantastischen Rollenspiel um das Erleben einer überwiegend imaginär bestehenden Spielwelt geht, werden realweltliche Faktoren für die Dauer des Spiels der imaginären Wirklichkeit der Spielrealität untergeordnet und möglichst umfassend ausgeschlossen. Die Notwendigkeit dieser Regelform erklärt sich aus dem Spielmechanismus des phantastischen Rollenspiels: Die Spielhandlung geschieht vornehmlich in der Vorstellung der Spieler – sie versuchen, sich auf die imaginäre Wirklichkeit einzulassen und diese in der Rolle ihres Avatars zu spüren, zu denken und in ihr zu handeln. Um die notwendige Konzentration und Vorstellungskraft aufzubringen, muss die faktische Wirklichkeit und alle ihre Elemente vor der Imagination ‚zurücktreten‘, damit sie die Phantasiegestaltung nicht ‚überlagert‘. Jedes Durchbrechen des Spielflusses durch äußere Gegebenheiten irritiert den Spielfluss (vgl. Schmidt 2012: 254–255).

Die zweite Art impliziter Regeln, die genannten *konstitutiven Transformationsregeln*, stellen sozusagen die Umkehrung der Regeln der Irrelevanz dar: Sie bestimmen, „wie konkrete Aspekte, die in der realen Welt nicht vorhanden sind (z.B. Magie), im Spiel dargestellt werden. Ebenso definieren sie, dass sich die Spieler durch die Übernahme einer fiktiven Rolle bewusst in eine alternative Handlungswelt begeben und dass alle Handlungen, die in dieser Welt vollzogen werden (sic!) wie auch die sich daraus ergebenden Konsequenzen innerhalb der Alternativwelt verbleiben und daher keine Auswirkung auf die reale Welt haben“ (Schmidt 2012: 255). So können, nicht unähnlich wie im freien (kindlichen) Phantasiespiel, geeignete Alltagsgegenstände in das Spiel einbezogen werden. Sie dienen dann beispielsweise da-

zu, Standorte und Bewegungen von Figuren im Spiel zu veranschaulichen, wenn rein verbale Schilderungen nicht ausreichen.

Die wichtigste unter den konstitutiven Transformationsregeln ist vielleicht diejenige, welche die Spieler für die Dauer des Spiels in der Wahrnehmung ihrer Mitspieler als ihre Avatare erscheinen lässt: So wird den Mitspielern für die Dauer des Spiels entsprechend ihrem Avatar eine andere Erscheinung, Persönlichkeit und Bedeutung in der Gruppe zugeschrieben (vgl. Schmidt 2012: 255) – alles, was der Spieler äußert, muss als Äußerung des Avatars gedeutet werden. Das bedeutet: „Die Spieler ‚sind‘ für die Zeit des Spiels der erdachte Charakter, für sich und für die anderen. Ebenso wie sich der Spielleiter ständig in Personen ‚verwandelt‘, die den Charakteren begegnen. Im Zuge dessen sollen sich die Anwesenden entsprechend ihrer fiktiven Rolle verhalten [...]“ (Kahl 2007: 40). Sicherlich ist eine solche Trennung nicht immer leicht aufrecht zu erhalten, vor allem, wenn die Spieldauer mehrere Stunden beträgt – ein Verstoß gegen diese Regeln wird jedoch häufiger als gravierenderer Regelbruch empfunden als ein Verstoß gegen eine regulative Regel. Den konstitutiven Transformationsregeln zur Unterscheidung von Spieler und Avatar zufolge beispielsweise dürfen Spieler kein Wissen ins Spiel einbringen, über das nicht auch ihre Spielfigur verfügt (vgl. Kahl 2007: 40) – gerade diese Regel ist aber schnell (und nicht immer absichtlich) verletzt, beispielsweise, wenn ein sehr erfahrener Spieler einen noch sehr jungen Avatar führt. Auch die für das Rollenspiel eigentlich unverzichtbare Unterscheidung von Spieler und Avatar stellt Teilnehmer häufig vor Herausforderungen, insbesondere in einem intensiven Konfliktspiel: „Bei Auseinandersetzungen zwischen den Charakteren soll klar sein, dass dies kein Streit zwischen den Spielern ist und keiner werden soll“ (Kahl 2007: 40) – tatsächlich jedoch können solche eigentlich spielinternen Konflikte leicht ‚in die Außenwelt‘ durchschlagen und zum Konflikt zwischen zwei Spielern werden, statt ein im Grunde rein imaginärer Konflikt zweier imaginärer Figuren zu bleiben. Ursache können hier Prozesse der Identifikation des Spielers mit seinem Avatar sein, so dass Angriffe auf die Figur als Angriffe auf die eigene Person empfunden werden; die Funktion und Bedeutung der Identifikation mit der eigenen Avatarfigur wird bei den folgenden Untersuchungen von tragender Bedeutung sein. Vor allem aber genuine Prozesse des *Transfers* zwischen Spieler und Spielfi-

gur, insbesondere auf der Ebene der Emotionen, sind es, welche die konstitutiven Transformationsregeln immer wieder unterlaufen. Die in dieser Hinsicht vielfach sehr komplexe und nicht immer unproblematische Beziehung von Spieler und Avatar wird in den Teilkapiteln **Das Phänomen Bleed – Übertragungsprozesse zwischen Spieler und Avatar** und **Das Verhältnis von Spieler und Avatar** Gegenstand der Untersuchung sein. Andererseits aber sind die genannten Regeln der Irrelevanz und der Transformation wesentlich für die Möglichkeit, im und durch das phantastische Rollenspiel Erlebnisse von Immersion zu schaffen. Im Teilkapitel **Immersion im phantastischen Rollenspiel** wird auf diesen Zusammenhang gesondert eingegangen.

Aus den genannten Strukturelementen des phantastischen Rollenspiels ergibt sich nun eine enorme Vielfalt an möglichen Schwerpunkten für eine nähere Untersuchung – die eingangs vorgenommene schlaglichtartige Darstellung der verschiedenen akademischen Disziplinen und ihrer Perspektiven auf das Rollenspiel als Medium vermittelt zumindest eine grundlegende Vorstellung, welches der Strukturelemente im jeweiligen Kontext von besonderem Interesse sein kann.

Der vorliegenden Arbeit geht es vornehmlich um Fragestellungen aus dem Interessengebiet der Ästhetik. Entsprechend werden die Strukturmerkmale des phantastischen Rollenspiels, die einen besonderen Bezug zum Bereich des Wahrnehmens und Gestaltens haben, bei der Untersuchung von wesentlicher Bedeutung sein. Im Teilkapitel **Strukturmomente ästhetischer Produktion im pen-and-paper-Rollenspiel** werden diese im Einzelnen dargestellt und auf ihr Potential hinsichtlich ästhetischer Gehalte hin untersucht.

Zunächst aber soll ein auf den Strukturelementen und bisher geleisteten Analysen aufbauender Definitionsvorschlag des phantastischen Rollenspiels die begrifflichen Untersuchungen bündeln und beschließen.

### **c) *Phantastisches Rollenspiel*: ein Definitionsvorschlag**

Die Darstellung der Strukturelemente beinhaltet über die Funktion einer genauen Beschreibung hinaus den Schlüssel zur Abgrenzung des phantastischen Rollenspiels von anderen Spielarten – auch, wenn es als

Spielform seinerseits wieder in zahlreiche Erscheinungsformen zu unterscheiden ist. Entsprechend der Aufzählung der genannten Strukturelemente phantastischer Rollenspiele soll als Definition also gelten, dass dasjenige Spiel, das die genannten Strukturelemente aufweist, als ein phantastisches Rollenspiel gelten soll.

Wenn sich die Definition eines Gegenstandes am Vorliegen bestimmter Strukturelemente orientiert, muss sie sicherlich der Tatsache begegnen, dass nicht alle Erscheinungsformen phantastischen Rollenspiels die genannten Strukturelemente in gleich starker Ausprägung aufweisen. Zudem weisen auch zweckgebundene Formen von Rollenspiel diese zumindest anteilig und ansatzweise auf – bleiben aber ja dennoch schon durch ihre Zweckgebundenheit von der Spielform des Rollenspiels unterscheidbar.

Diese Definition, die auf der Analyse von Strukturelementen beruht, ist demgemäß natürlich nicht hermetisch in sich geschlossen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 16). So gibt es beispielsweise keine Regelungen dazu, in welchem Verhältnis die Ausprägung der einzelnen Strukturelemente zueinander stehen muss. Gerade dieses Zulassen von graduellen Abstufungen in der Prägnanz, mit welcher sich die verschiedenen Strukturelemente in verschiedenen Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels manifestieren, ist jedoch die Stärke dieses Definitionsvorschlags; denn wie sich zeigt (und im Weiteren noch zeigen wird), ist das phantastische Rollenspiel wohl diejenige Spielegattung, innerhalb derer Spieler die größten Freiheiten haben, den Spielprozess nach eigenen Wünschen und Vorstellungen zu gestalten, *ohne* die Spielregeln zu verletzen: Denn, wie Hitchens und Drachen bemerken, das Vorliegen der Strukturelemente ist unabhängig von ihrer Interpretation durch die Spieler – das heißt, von einer Übersetzung in einen konkreten Spielprozess und damit in eine beschreibbare Spielhandlung; das phantastische Rollenspiel ermöglicht es seinen Spielern, seine Strukturelemente in unterschiedlicher Weise für die eigene Spielgruppe zu adaptieren – dies führt zu der beschriebenen enormen Bandbreite an Spielstilen und Spielformen, die sich von Spielgruppe zu Spielgruppe, theoretisch sogar von Spielsitzung zu Spielsitzung unterscheiden können (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 16). Und dies ist wahrscheinlich auch die Ursache für die Vielzahl an Definitionen, denen jedoch, wie dargestellt, immer der ein oder andere prinzipiell mögliche

Aspekt des phantastischen Rollenspiels entgeht: Jede seiner Erscheinungsformen realisiert die identifizierten Strukturelemente auf andere Weise – und auch jede Spielgruppe setzt den Schwerpunkt bei demjenigen Element, das für ihr persönliches Spielerlebnis augenblicklich oder dauerhaft am wichtigsten ist. Der Spielprozess einer Spielgruppe stellt also das Ergebnis einer individuellen Schwerpunktsetzung innerhalb eines ‚Strukturbaums‘ von Möglichkeiten der Priorisierung unter den Strukturelementen des phantastischen Rollenspiels dar; diese bedingen einander sicherlich teilweise, bieten aber nichtsdestoweniger auch eine Unzahl an möglichen Kombinationen – es können (zumindest theoretisch) beliebig viele der genannten Strukturelemente in eine beliebige Relation zueinander gesetzt werden (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 17).

Ganz bewusst geht es der Analyse und der sich anschließenden Definition an dieser Stelle nicht um die konkreten Thematiken, die einzelnen Inhalte und ästhetischen Gestaltungsmöglichkeiten von Rollenspielen; diese sind zum einen nur teilweise abhängig von der Erscheinungsform, in der sie dargestellt werden; zum anderen aber sind Inhalte im Grunde nicht gut geeignet, um phantastische Rollenspiele von anderen Spieltypen abzugrenzen – es gibt schließlich, wie dargestellt, keinen Stoff, den ein Rollenspiel nicht prinzipiell inszenieren *könnte*. Im Rollenspiel sind der Phantasie – im wahrsten Sinne des Wortes – keine Grenzen gesetzt (bis auf die, welche die Spielgruppe miteinander vereinbart). Eine inhaltliche Analyse beliefe sich lediglich auf die Faustregel *Gespielt wird, was interessiert*. Die Teilkapitel **Der Avatar – die Gestaltung einer individuellen Spielfigur** sowie die Ergebnisse zum Aspekt **Ästhetische Gehalte im phantastischen Rollenspiel als gestalterischer Tätigkeit** versuchen daher primär, den ästhetischen Strukturen des Gegenstandes auf die Spur zu kommen, und bewerten bestimmte Thematiken lediglich nach den Folgen für eine Inszenierung im Spiel.

Abschließend bleibt noch zu berücksichtigen, dass der vorgestellte Definitionsversuch höchstens dem aktuellen Erkenntnisstand entsprechen kann: „The Role-Playing format continues to evolve and mutate“ (Hitchens/Drachen 2008: 18). Entsprechend muss jede, auch die hier vorgestellte, Definition phantastischer Rollenspiele modifiziert werden, sobald die Entwicklung, die dieser Spieltyp in Zukunft vielleicht noch

nimmt, sie überholt; als Grundstein dieser Arbeit besteht in der gegebenen Definition jedoch eine vielseitige Möglichkeit, das Phänomen phantastisches Rollenspiel als Untersuchungsgegenstand begrifflich zu fassen.

## d) Begriffliche Fokussierung: *pen-and-paper* – das phantastische Rollenspiel ‚am Tisch‘

Die genannten Strukturelemente des phantastischen Rollenspiels schaffen nun eine gewisse Einheit innerhalb der bereits mehrfach konstatierten Vielfalt seiner Erscheinungsformen. Zur Veranschaulichung sollen im Folgenden die gängigsten Formen des phantastischen Rollenspiels voneinander abgegrenzt werden, um dann auf diejenige Erscheinung zu fokussieren, der diese Arbeit besonderes Augenmerk widmet: das sogenannte *pen-and-paper*-Rollenspiel.

### (1) Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels

Grundsätzlich können die Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels nach digitalen und entsprechend ‚analogen‘ Spielformen unterschieden werden.

Im digitalen Bereich wäre zunächst das *Massive Multi-Player Online Role Playing Game* (MMORPG, kurz MMO) zu nennen. Eines der bekanntesten Spiele dieser Art ist sicherlich *World of Warcraft* (Activision Blizzard 2008) mit mehreren Millionen Spielern. Spiele dieser Form stellen virtuelle Erlebnisräume dar, die online entweder als rein textbasierte oder auch durch zum Teil hochkomplexe graphische Oberflächen dargestellt werden (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 12). Aufgrund der oft enormen Anzahl an (potentiellen) menschlichen Spielpartnern stellen diese Erscheinungsformen phantastischer Rollenspiele eine große Bandbreite an Möglichkeiten der sozialen Interaktion bereit. Aber auch der Austausch mit programmierten Avataren, die zur Spieloberfläche gehören, ist möglich – die digitale Spielwelt ist überhaupt häufig enorm weitläufig und bietet vielfache Gelegenheit zur Interaktion in Form von Kämpfen oder der Beschäftigung mit bestimmten Gegenständen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 12). In diesen virtuellen On-



line-Welten übernimmt das Spiel sozusagen die Rolle des Spielleiters. Eine komplexe Programmierung gestattet eine unendliche Vielzahl an Möglichkeiten, mit der Spielwelt in Kontakt zu treten – und alle Handlungen haben auch immer eine feststellbare Auswirkung (vgl. Frey 2006: 160). Die Spieler können die virtuelle Spielwelt auf diese Weise gemeinsam gestalten und verändern (vgl. Götzenbrucker 2001: 12) und sie so wirklich zu ‚ihrer‘ Welt machen.

Auch im MMORPG steht die (üblicherweise über Zahlensysteme numerisch oder anhand von Ausrüstungsgegenständen auch optisch dargestellte) Entwicklung des Spieleravatars im Fokus – häufig zeichnen sich MMORPGs gerade durch eine enorm große Vielfalt an (äußerlichen) Gestaltungsmöglichkeiten dieser Figuren aus: Es kann zu meist zwischen mehreren fiktiven Völkern gewählt werden, die individuelle Hautfarben, Frisuren oder sonstige körperliche Merkmale aufweisen, teils übergeordnet, teils völker- oder geschlechtsspezifisch. Diese optische Gestaltung des Avatars ist für viele Nutzer dieses Spieltyps ein wichtiger Aspekt, denn der Avatar ist im Spiel zumeist permanent sichtbar (die meisten dieser Spiele werden aus der Beobachterperspektive heraus gespielt).

Das *Single Player Digital*-Rollenspiel wie beispielsweise das bekannte *Neverwinter Nights* (Atari 2002) ähnelt dem genannten MMORPG in vieler Hinsicht – meistens ist jedoch die virtuelle Spielwelt kleiner, und auch die Rolle der Mitspieler wird durch die Programmierung des Spiels simuliert. Gewisse Schwierigkeiten bei der Einordnung digitaler Spiele unter die Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels werden hier augenfälliger als bei ihren ‚größeren‘ Verwandten, denn hier sind Spieler in ihren Möglichkeiten der Interaktion und Partizipation an die Vorgaben und an die Konzeption des Spiels gebunden. Auch, wenn es oft eine erstaunliche Anzahl an Handlungsmöglichkeiten gibt: Sie beschränken sich auf die im Vorhinein festgelegte Programmierung des Spiels. Einem menschlichen Spielleiter dagegen bleibt mit der Improvisation stets die Freiheit, jedes im Rahmen der Spielwelt denkbare Verhalten seiner Spieler in irgendeiner Weise mit der Spielwelt zusammenzuführen und dazu gegebenenfalls die Regeln nach eigenem Ermessen auszulegen oder, wie dargestellt, sogar ganz außer Kraft zu setzen. Diese Flexibilität und kann ein ‚elek-

tronischer Spielleiter‘ unmöglich leisten (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 11).

Das *Live Action Role Play* – häufig auch ‚Live-Rollenspiel‘ oder einfach LARP (auch in der Schreibweise ‚Larp‘) – ist eine szenisch-theatrale Erscheinungsform des phantastischen Rollenspiels: Die Spieler verwenden verschiedenste Requisiten, zum Teil extrem aufwändige Kostümierung, Maskierungen und Schminke, um ihre Figuren auch physisch zu verkörpern. Realweltliche Kulissen wie Schlösser, Waldgelände, Zeltplätze oder Fabrikanlagen repräsentieren dann die Spielwelt. Da unter Umständen mehrere Tausend Spieler an solchen Veranstaltungen teilnehmen, agieren Spielleiter hier nicht mehr allein, sondern in Gruppen. Sie teilen Aufgaben untereinander auf (das Betreuen von Kämpfen, magischen Handlungen, das Lösen von Rätseln und Ähnliches mehr) und werden häufig wiederum von übergeordneten Organisatoren koordiniert. Aufgrund der schieren physischen Ausmaße des realweltlichen Spielfelds greifen sie oft auf technische Hilfsmittel wie Lautsprecher, GPS-Geräte oder Funkgeräte zurück. Mitunter unterstützen vor-informierte Spieler die Spielleitung bei der Entwicklung der Handlung, indem sie (als sogenannte Nicht-Spielercharaktere bzw. NSCs) ausschließlich oder (in der Funktion von sogenannten Halb-Nicht-Spielercharaktere beziehungsweise Halb-NSCs) zumindest einige im Vorhinein abgesprochene Spielhandlungen durchführen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 11). Wenngleich die Bindung an Gegebenheiten der Realwelt die Handlungsfreiheit der Spieler und die Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten in Bezug auf einige Aspekte der Spielwelt – so vor allem das Wirken übernatürlicher Kräfte – einschränkt, können gerade die Transformationsregeln an dieser Stelle die Spielwelt vielfach über die natürlichen Gegebenheiten hinaus erweitern, die ihr als Vorlage dient – nämlich indem sie diese um imaginäre Anteile erweitern, die dieselbe Spielrelevanz besitzen wie physisch repräsentierte Spielelemente (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 11).

Ehe es nun im Folgenden um die nahezu rein imaginäre Spielform des phantastischen Rollenspiels gehen soll – das *pen-and-paper-* oder *Tisch-*Rollenspiel – sei noch angemerkt, dass zahlreiche Abwandlungen und Mischformen dieser gängigsten vier Erscheinungsformen möglich sind. Zum Teil sind diese stark experimentell gestaltet und loten die Möglichkeiten und Grenzen der Spielform phantastisches Rollenspiel

aus, wollen sie zum Teil sogar bewusst aufbrechen – beispielsweise in entgrenzten Formen des Live-Rollenspiels, in denen zufällige Passanten, die ursprünglich nicht am Spiel teilnehmen, unwissentlich zu Mitspielern ‚gemacht werden‘, indem Spieler mit ihnen in Interaktion treten und das Verhalten ihrer ‚unwissenden Mitspieler‘ als spielrelevant bewerten. Genauso aber können digitale und analoge Spielelemente vermischt werden, beispielsweise in sogenannten *Ubiquitous Games*, welche die räumlichen Bewegungen des Spielers in die digitale Welt ‚übertragen‘; die reale und die digitale Welt treten so miteinander in Wechselwirkung, und das Spiel findet quasi in beiden Welten zugleich statt (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 12).

Sogenannte *Indie- (Independent) Role Playing Games* experimentieren mit den Funktionen von Spieler, Spielleiter und Avatar oder implementieren verschiedenste Formen von Zufallselementen (verdeckte Kartenstapel, Würfelwürfe, Stoppuhren...) in den Spielprozess, um die Entwicklung der Narration zum Teil bewusst zu irritieren. In diesem Segment des Rollenspielmarktes sind nach wie vor starke Bewegungen auszumachen. Als Beispiel sei hier das aktuell in der Entwicklung befindliche und aus deutscher Feder stammende progressive Rollenspielsystem *Shattered Prophecy* (Philippy 2011) genannt. Während die Grundidee sich an der eines klassischen pen-and-paper-Rollenspiels orientiert, wird das Konzept in seiner Umsetzung durch Spielmechaniken erweitert, die eigentlich eher dem Brett- oder Kartenspiel zuzuordnen sind: Das Ziehen von Spielkarten, das Bewegen von Figuren über ein kartographisch aufgebautes Spielfeld sowie der Einbezug des Smartphones via Spiel-App fügen dem Spiel-Design Elemente des klassischen Gesellschaftsspiels, aber auch des Ubiquitous Game hinzu, was eine bislang einzigartige Neuinterpretation des herkömmlichen Erzähl-Rollenspiels darstellt. *Shattered Prophecy* ist so ein starkes Beispiel für die Fähigkeit phantastischer Rollenspiele, Strukturmomente frei zu adaptieren und zu kombinieren und damit die Grenzen ihrer Definitionen immer wieder zu überschreiten, so dass hybride, neue Rollenspiel-Formen entstehen.

Bei aller Unterschiedlichkeit jedoch sind alle Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels deutlich miteinander verwandt; aufgrund der verschiedenen Spielsituationen und der unterschiedlichen beteiligten Medien setzen sie die genannten Strukturelemente auf ver-

schiedene Weise um, eventuell treten auch noch weitere hinzu – im Falle des Live-Rollenspiel wäre dies beispielsweise die Möglichkeit, Spielzüge körperlich auszuführen. Auch, wenn die Übereinstimmung hinsichtlich der wesentlichen Strukturelemente in allgemeinen Fragestellungen zum phantastischen Rollenspiel sicherlich eine gewisse Vergleichbarkeit herstellt, wäre die einzelne Erscheinungsform hinsichtlich präziser Ergebnisse natürlich immer sorgfältig und differenziert zu betrachten.

Insgesamt präsentiert sich das phantastische Rollenspiel als Gesellschaftsspiel als innovative und wandlungsfähige Spielform, die dem Spieler zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten für die Umsetzung auch unkonventioneller Spielideen eröffnet – selbstverständlich eignen sich alle diese Varianten, entsprechend der Tauglichkeit des Mediums an sich, prinzipiell genauso auch für Formen des zweckgebundenen Spielens.

## (2) pen-and-paper-Rollenspiel

An dieser Stelle soll das Gedächtnisprotokoll einer kurzen Episode aus einer authentischen Spielhandlung den Ablauf eines phantastischen Rollenspiels exemplarisch zugänglich machen, um so auch das Verständnis für damit verbundenen Fragestellungen zu schärfen.

Als Gedächtnisprotokoll ist es nicht dazu gedacht, die Kommunikationsformen der miteinander agierenden Spieler nachzuvollziehen, und verzichtet daher auf die Beschreibung von Gestik, Mimik oder Prosodie. Vielmehr soll es eine Art ‚literarische Vorbemerkung‘ darstellen, und vor allem das Wesen des phantastischen Rollenspiels als partizipatorisches, regelgeleitetes Erzählen veranschaulichen. Die Reden in Anführungszeichen kennzeichnen die Äußerungen der beteiligten Spieler in den Rollen ihrer jeweiligen Figuren.

**Spielleiter:** Also, Laura [*Name der Spielerin*], wir fangen bei dir an. Belphyr [*der Name des Avatars der Spielerin; der Transformationsregel entsprechend wird der Avatar als imaginäre Person für die Dauer des Spiels wie eine reale Person direkt angesprochen – das Spiel beginnt*]: Um dich herum zieht sich der Nebel zurück. Du hörst Laurent [*einen anderen Spieleravatar*] irgendwo

hinter dir ‚Nein!‘ schreien, und du ahnst, dass ihr gescheitert seid. Dann taucht vor dir im Zwiellicht eine Gestalt auf: Sie ist klein und zierlich – eine Frau, nein, ein junges Mädchen. Und du erkennst auch sein Gesicht: Du bist ihm bereits vor dem Tempel begegnet. Es ist Feygra [*Name des feindlichen Nicht-Spielercharakters, den, als Teil der Spielwelt, der Spielerleiter darstellt*]. Sie hatte dich gewarnt, dass euer Plan fehlgehen würde. Jetzt kommt sie langsam auf dich zu und schaut dir dabei genau in die Augen. Sie lächelt auf eine Weise, die dich frösteln lässt [*Der Spielerleiter nutzt die Definitionsmacht, die er über die Szene hat, um dem Avatar Gefühle ‚vorzuschreiben‘*] Was tust du?

**Spielerin:** Ich greife meinen Stab fester und suche sicheren Stand [*der Transformationsregel entsprechend spricht sie in der Rolle ihres Avatars grammatisch in der ersten Person*].

**Spielleiter:** Es fällt dir schwer, dich zu bewegen – es ist, als zöge ihr Blick dir die Kraft aus den Gliedern.

**Spielerin:** Ich versuche es trotzdem. Ich versuche, mich ihrem lähmenden Blick zu widersetzen, und biete meine ganze Willenskraft auf.

**Spielleiter:** Belphyr hat eine enorme Selbstbeherrschung [*eines der vordefinierten Talente, eine der genannten Dimensionen numerischer Beschreibung des Avatars im Spielsystem*], oder? [*die Gesprächsebene innerhalb der Spielwelt von Erzähler zu Avatar wechselt fließend auf die Gesprächsebene von Spielleiter zu Spielerin, ohne den Spielfluss zu irritieren*]

**Spielerin:** Ja, 19! [*21 ist der höchste im Spiel zu erreichende Talentwert für einen Spieleravatar*]

**Spielleiter:** Gut, dann brauchst du nicht zu würfeln [*der Spielleiter wandelt die Regeln hier nach seinem Ermessen ab: Anstatt einen Würfelwurf anzuordnen, um den weiteren Verlauf der Spielhandlung zu entscheiden, erkennt er die meisterliche Selbstbeherrschung des Avatars an und gesteht der Figur aus dramaturgischen Gründen fraglos den benötigten Erfolg zu. Er entscheidet sich dafür, die folgende Sequenz rein narrativ abzuhandeln*]. Belphyr [*das Gespräch wechselt fließend zurück*]

auf die Ebene innerhalb der Spielwelt], du stellst dich mit aller Kraft dem zwingenden Blick deiner Gegnerin entgegen. Dir bricht der Schweiß aus, vor deinen Augen tanzen schwarze Punkte. Deine Beine drohen nachzugeben, und dich befällt entsetzliche Furcht, dass du es vielleicht nicht schaffen könntest – dann plötzlich bricht der Bann.

**Spielerin:** Ich taumele und stütze mich auf meinen Stab, um nicht zu stürzen – immerhin bin ich nicht mehr der Jüngste... *[Die Spielerin interpretiert die Schilderungen des Spielleiters entsprechend der Eigenschaften ihrer Spielfigur]* Dann hebe ich den Kopf und schaue Feygra offen ins Gesicht. Ich weiß, dass sie eigentlich kein Mädchen ist, sondern nur ein Ding, das so tut, als ob es menschlich wäre. Obwohl ich Angst habe, sage ich: „Das alles ist dein Werk, oder nicht? Was auch immer du jetzt vorhast – ich werde versuchen dich daran zu hindern!“

**Spielleiter:** Melanie *[Name der zweiten Spielerin]*, kommen wir zu dir. Laurent *[Name des zweiten Spieleravatars, der an der Szene beteiligt ist]*, du hast gerade festgestellt, dass Leomar *[Name des dritten, in dieser Szene jedoch nicht aktiven Spieleravatars]* nicht mehr atmet.

**Spielerin 2:** Ich bin zornig und verzweifelt. Sehe ich, dass Belphyr dabei ist, sich auf eine Auseinandersetzung mit Feygra einzulassen? *[Die Spielerin versichert sich ihrer Position innerhalb der vorgestellten Szenerie]*

**Spielleiter:** Du siehst, dass er sich aufrecht hält und offensichtlich dabei ist, seine Kräfte zu sammeln. *[Der Spielleiter interpretiert die Aussagen der ersten Spielerin entsprechend der Transformationsregel so, dass für die zweite Spielerin nur diejenigen Informationen verfügbar werden, die auch ihr Avatar besitzen kann – denn im Unterschied zu seiner Spielerin in der Realwelt hat er das Gespräch zwischen Belphyr und Feygra aufgrund der Entfernung innerhalb der Spielwelt nicht mit anhören können]*

**Spielerin 2:** Das ist viel zu gefährlich! Ich will ihn davon abhalten. „Belphyr!“ Ich schreie fast. „Lass es gut sein! Das ist es doch nicht wert!“

- Spielleiter:** Belphyr, du verstehst gut, was Laurent schreit, obwohl ihr sicherlich zehn Schritte voneinander entfernt seid. *[Der Spielleiter ‚gibt‘ die Aktion der zweiten Spielerin für die erste Spielerin ‚frei‘, so dass sie diese in ihrem Spiel entsprechend berücksichtigen kann]*
- Spielerin 1:** Ich weiß Laurents Sorge zu schätzen, aber ich reagiere nicht auf seine Worte. Ich werfe nur einen kurzen Blick über die Schulter, damit er versteht, dass ich ihn gehört habe.
- Spielerin 2:** Dieser alte Dickschädel! *[In manchen Äußerungen vermischen sich die Spieler- und Figurenperspektive]* Schön, dann muss ich ihn eben holen gehen. Ich stehe auf. „Belphyr!“ Ich rufe nochmals. „Verdammt nochmal!“ Ich mache mich auf den Weg zu ihm. Der kann was erleben! Ich bin wütend – er ist so schrecklich stur! *[Die Spielerin schildert die Gefühlslage, die Wahrnehmung und die Handlungsabsichten ihres Avatars aus der Innenperspektive]*
- Spielleiter:** ...

Vor dem Hintergrund dieses beispielhaften Ausschnitts aus dem Verlauf eines Spiels soll es im Folgenden nun um diese bestimmte Erscheinungsform des phantastischen Rollenspiels gehen – das Tisch-Rollenspiel. Auch in der deutschsprachigen Szene allerdings ist dessen englischer Name, *pen-and-paper*, geläufiger. Er bezieht sich im Wesentlichen auf eine vor allem imaginäre Spielwelt, und ‚Papier und Bleistift‘ stellen die wesentlichen Spielmittel dar: Mehr als einige Notizen auf Papier sind zum Spiel nicht nötig (im Grunde jedoch nicht einmal diese). Nichtsdestoweniger weist das *pen-and-paper* einige zentrale Charakteristika auf, die im Kontext von Fragestellungen der Ästhetik relevant werden können. Vor allem eben die Gestaltungsfreiheit, welche die Struktur des Mediums durchzieht, lässt vermuten, dass in dieser Form phantastischen Rollenspiels ästhetische Gehalte gebunden sind: Das *pen-and-paper*-Rollenspiel kommt quasi ohne jegliche Requisiten und Spielmaterialien aus – Spielhilfen und Materialien wie Handbücher, Regelwerke, illustrierte Texte, fiktive Landkarten, Beschreibungen fiktiver Kulturen und Ähnliches mehr (vgl. Schmidt 2012: 57) sind zwar verfügbar, aber keine zwingende Voraussetzung. Und auch, wenn sie herangezogen werden, bedürfen sie in hohem Maß der Phantasie-

bezogenen Ausgestaltung und Interpretation durch die Spieler: Sie müssen dergestalt einen ganzen Kosmos in ihrer Imagination erschaffen – nur anhand von Textinformationen und wenigen, zumeist illustrativen, Veranschaulichungen. Das pen-and-paper kann so mit einiger Berechtigung als eine derjenigen, vielleicht sogar diejenige Erscheinungsform des phantastischen Rollenspiels bezeichnet werden, die den höchsten Grad der selbständigen Ausgestaltung der Spielwelt durch die Spieler erlaubt – und erfordert.

### **(a) Das freie Erzählen als Spieltechnik – zur Funktion und Bedeutung der Sprache im pen-and-paper-Rollenspiel**

Pen-and-paper ist ein Medium, das sprachlich funktioniert: „Die Basis des Rollenspiels ist das gemeinsame Erzählen. [...] Die Spielhandlung entsteht im gegenseitigen interaktiven Forterzählen einer fiktiven Geschichte durch die Spieler. [...] Aus der Vervollständigung und Weiterentwicklung der Handlung, dem Wechselspiel von Aktionen und Reaktionen erwächst eine Geschichte“ (Schmidt 2012: 51–52), deren konkrete Ausgestaltung auf diese Weise nur zum Teil vorhersagbar ist (vgl. Schmidt 2012: 291). Dieser prinzipiell unendlich variable Gestaltungsprozess (vgl. Schmidt 2012: 84) muss jedoch aus dramaturgischen Gründen im Sinne einer konsistenten Handlung eingeschränkt und teilweise auch explizit gesteuert werden – dies ist, wie im Zusammenhang mit den Strukturelementen des phantastischen Rollenspiels bereits angerissen, eine der Hauptaufgaben des Spielleiters; aber auch die Spieler selbst tragen hierzu bei, beispielsweise, indem sie auf entsprechende Erzählangebot<sup>2</sup> des Spielleiters eingehen – wie im Protokoll der Spielsitzung weiter oben angemerkt – oder diese beiseitelassen (vgl. Schmidt 2012: 290–291).

Die konkreten Inhalte des Spiels sind dementsprechend also ein gemeinsames Produkt aller beteiligten Spieler (vgl. Schmidt 2012: 54), das sich als eine imaginierte Welt beschreiben lässt, welche als gemeinsamer Phantasieraum in der kollektiven Vorstellung der beteiligten

2 Zum Begriff des *Erzählens* im phantastischen Rollenspiel vgl. z.B. Herbrink, Regine: Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten. Wiesbaden, VS 2011, S. 93–95; Schmidt, David Nikolas: Zwischen Simulation und Narration. Theorie des Fantasy-Rollenspiels. Frankfurt a. M. u.a., Peter Lang 2012, S. 231–246, S. 285–294.



Spieler existiert (vgl. Schmidt 2012: 90). Fine beschreibt dessen Qualität poetisch als eine Art überbordenden Garten: „It is a world of dreams and nightmares; yet unlike these constructions of our sleeping mind, these worlds are experienced collectively – they are shared fantasies“ (Fine 2002: 72).

Diese Eigenschaft als imaginär ausgestalteter Phantasieraum bedeutet aber auch, dass die Inhalte des phantastischen Rollenspiels nicht in einer stabilen Form vorliegen, wie sie es in einem Roman oder einem Gemälde tun. Sie können nur bedingt fixiert werden – sehr schnell verwandeln sie sich bei dem Versuch in ein anderes Medium, eben beispielsweise ein Bild oder einen Text, wie auch an der ‚literarischen Vorbemerkung‘ eingangs zu erkennen. Insofern besteht das Rollenspiel in einem Zustand der permanenten Entwicklung und der Veränderlichkeit (vgl. Herbrink 2011: 19). Seine Inhalte und deren inhärente Wirkungsweisen bestehen daher im strengen Sinne allein „in einem flüssigen, modifizierbaren und letztlich ‚nur‘ imaginären Zustand“ (Herbrink 2011: 19). Dies geht einher mit einem hohen Grad an Flüchtigkeit: Eine Spielszene kann zwar erneut gespielt, aber nicht wiederholt werden im Sinne einer genuinen Reproduktion, die dem erneuten Anhören eines Musikstücks oder Anschauen einer Filmsequenz vergleichbar wäre, denn es gibt im phantastischen Rollenspiel keinen ‚Rollentext‘, keine Skripte und keine Regieanweisung – lediglich, in Form von Szenarien, eine Grundlage für die freie Erzählung. Insofern ist jede Szene, die in einem Spiel entwickelt wird, ein vollkommenes Unikat. Dieser Eigenschaft muss bei allen Überlegungen Rechnung getragen werden.

Zusammenfassend lässt sich das phantastische pen-and-paper-Rollenspiel so als kollektive Phantasiegestaltung bestimmen. Ihr Medium ist die gesprochene Sprache, über welche das Rollenspiel einen imaginären Vorstellungsraum eröffnet und ausgestaltet. Dieser Vorstellungsraum soll nun im Folgenden näher bestimmt werden.

## **(b) Welten aus Worten – das freie Erzählen als Gestaltung eines Sinn-Raums**

Mit der Sprache als konstitutivem Moment stellt sich das pen-and-paper-Rollenspiel also zunächst einmal als ‚Sinn-Raum‘ dar, der in und durch (vornehmlich gesprochene) Sprache besteht.

Herbrik stellt fest, dass das Erzählen im phantastischen Rollenspiel sinnstiftend fungiert – die Spieler bedienen sich seiner als wesentliche Spieltechnik, denn das, was hier als Spielhandlung oder Spielzug gilt, stellt sich zumeist als sprachliche Äußerung dar, die genau dadurch, dass sie geäußert wird, einen Spielzug bewirkt (vgl. Herbrik 2011: 102–103). Demzufolge entsteht, wie Schmidt erläutert, der Sinnzusammenhang im phantastischen Rollenspiel durch die (Sprach-)Handlungen der Teilnehmer. Sie gleichen die Informationen und Vorgaben des Spiels mit ihren Kenntnissen zu Spielregeln, Spielwelt, mitunter auch mit Wissensbeständen aus der realen Welt ab, um die Leerstellen zu füllen, welche die Spielvorlagen offen lassen (vgl. Schmidt 2012: 84). So entsteht eine sinnvolle Spielhandlung, innerhalb derer die einzelnen Erzählbeiträge der Spieler Bedeutung erhalten und auch selbst wiederum sinnstiftend werden, da sie in einem engen Geflecht wechselseitiger Bezüge stehen.

Vor dem Hintergrund dieser konstitutiven Funktion von Sprache lässt sich eine Aussage über den Status des phantastischen Rollenspiels als Erzählung treffen: Es lässt sich „als eine fortlaufende, ko-verfasste Narration verstehen. [...] Es kann demnach nicht zu den klassischen Erzählformen gerechnet werden und ist auch nur schwer durch die etablierte Erzähltheorie beschreibbar“ (Schmidt 2012: 231). Schmidt findet in dieser Aporie den Begriff der *nichtlinearen Erzählform* (Schmidt 2012: 285), denn hier findet sich eine Erzählsituation, die nicht, oder zumindest nicht notwendig, literal wird. Die Erzählung wird von den beteiligten Spielern stegreifartig verbal improvisiert. Die ‚Rollenspiel-Erzählung‘ kommt zudem ohne einen im Vorhinein detailliert festgelegten Handlungsverlauf aus und ohne die Dominanz eines einzigen Autors. Im Gegenteil erschaffen eben alle Teilnehmer eine gemeinsame imaginäre Spielwelt und die Handlung, die sich darin ereignet (vgl. Schmidt 2012: 232). Dies ermöglicht dem phantastischen Rollenspiel, seine Handlung in Gestalt einer partizipatorischen Erzählung zu einer Geschichte zu entfalten, an der alle Spieler mitwirken. Deren Entstehensprozess weist spezifische Merkmale auf und charakterisiert so auch das Erzählen im phantastischen Rollenspiel. Der ‚kreative Motor‘ ist dabei das Wechselspiel aus Aktionen und Reaktionen der Spieler untereinander, aus deren Zusammenklang die Geschichte erwächst: Interaktivität, oder, wie angerissen, *Partizipation*

(vgl. Henriksen 2003: 110–115) ist daher das Hauptmerkmal des Erzählens im phantastischen Rollenspiel.

Die Vorlage dieser Improvisationen besteht in schriftlichen Spielhilfen: Es existieren Spielanleitungen in Form der bereits genannten Regelwerke, welche einzelne Spielsituationen begrifflich fassen und sich insofern als Typen von Regeln deuten lassen, die spezifisch sind für die Spielform des phantastischen Rollenspiels; in der exemplarischen Beschreibung von Spielsituationen nämlich unterscheiden sie beispielsweise mögliche von unmöglichen Spielzügen. Daneben jedoch gibt es auch umfangreiche Spielhilfen, die über einfache Regeln hinausgehen: Anhand von Beschreibungen schildern sie die fiktive Welt, die dem Spiel als Kulisse dient, die Landschaften, sozialen und kulturellen Strukturen oder die Vorkommen besonderer Tier- oder Pflanzenarten. In weiteren gesonderten Bänden existieren zudem Szenario-vorschläge als Anregungen für konkrete Spielhandlungen. Vielfach sind diese Spielhilfen mit erweiternden, also spezifischeren oder optionalen Regeln versehen, die sich zwar auf das Haupt-Regelwerk beziehen, sich aber primär an ihren jeweiligen eigenen Inhalten orientieren. Aus diesem Fundus schöpfen Spieler und Spielleiter Ideen und Anregungen.

Insofern ist das Regelwerk des phantastischen Rollenspiels als Quintessenz zu verstehen, die organisch aus seinen Inhalten erwächst. Zum Teil sind daher Spielhilfe und Regelwerk nicht immer trennscharf zu unterscheiden. Und, vor allem: Vielfach sind die formulierten Regeln auch im konkreten Zusammenhang eben mehr als Leitlinie zu begreifen denn als verbindliche Anweisung. Nur ein Bruchteil dieser Regeln lässt keinen Interpretationsspielraum mehr zu – der großen inhaltlichen Gestaltungsfreiheit entsprechend müssen sie mehrheitlich flexibel genug sein, um dem spontanen Verlauf der Fiktion folgen zu können.

Bei der Untersuchung des phantastischen Rollenspiels können nun also, je nach Fragestellung, diese schriftlichen Spielhilfen, deren individuelle Umsetzung im Spiel, die Wahrnehmung der Spielinhalte durch den Spieler, das Spielverhalten von Spielern oder auch wechselseitige Bezüge zwischen all dem von Interesse sein. Je nachdem bewegt sich die akademische Rollenspielforschung dann in den Grenzgebieten beispielsweise von Literaturwissenschaft, Erzählforschung, aber auch der

Kommunikationswissenschaft, der Ludologie, der Soziologie oder auch der Ästhetischen Forschung.

Mit Rückgriff auf die zuvor definierten Strukturmerkmale eines phantastischen Rollenspiels lässt sich nun präzisieren: Das phantastische pen-and-paper-Rollenspiel ist ein partizipatorisches, regelgeleitetes Erzählspiel, bei welchem die Teilnehmer eine imaginäre Spielwelt entwerfen, innerhalb derer sie imaginäre Spielfiguren in einer Spielhandlung führen – das Strukturelement ‚Narration‘ nimmt hier eine hervorgehobene Position ein. Die je nach Spielgruppe mehr oder weniger starke Gebundenheit des pen-and-paper an Spielmaterialien, insbesondere an schriftlich ausformulierte Spielhilfen und Spielvorlagen im genannten Sinne, machen bei der wissenschaftlichen Untersuchung eine weitere Fokussierung notwendig.

Als Untersuchungsgegenstand lässt sich das pen-and-paper anhand der Spielmaterialien greifen – eine solche Herangehensweise orientiert sich dann vorrangig an verschiedenen literaturwissenschaftlichen und daran angelehnten Untersuchungsmethoden, ähnlich, wie es Schmidt in seiner Arbeit unternimmt. Dem gegenüber steht die Möglichkeit, eine Untersuchung vor allem mit Blick auf das Produkt vorzunehmen, in welches sich die Strukturelemente des pen-and-paper-Rollenspiels umsetzen und zu welchem die genannten Spielmaterialien verarbeitet werden – das Produkt der Spielhandlung selbst als einer Manifestation der im Medium angelegten Potentiale. Der übergeordneten Fragestellung entsprechend soll dieser Aspekt hier von vorgelagertem Interesse sein; die Konkretisierung einer Vorlage entspricht in ihrem Modell der Theorie der Rezeptions-Ästhetik und fügt sich so in deren fachlichen Konturen ein.

Neben der Narration steht im pen-and-paper jedoch auch ein zweites Strukturmerkmal phantastischer Rollenspiele im Zentrum: Wie bereits im Vorwort angesprochen, stellt beispielsweise Kahl fest, dass oftmals „die imaginative Erschaffung eines Charakters mit viel Aufwand betrieben“ (Kahl 2007: 127) wird und für den Spieler so durchaus „einen eigenen Wert hat“ (Kahl 2007: 127–128); entsprechend seiner Funktion als Alter Ego in der Spielwelt und exklusiver Gegenstand der nahezu vollkommen freien Gestaltung durch seinen Spieler ist der Avatar im Zusammenhang mit der Ausrichtung der Untersuchung von wesentlicher Bedeutung: Kahl charakterisiert ihn als

eine *zweite Identität* (vgl. Kahl 2007: 127), die in ihrer Gestaltung „von den eigenen Interessen und altersspezifischen Bedürfnissen bestimmt wird“ (Kahl 2007: 129) und dementsprechend einen starken Bezug zur realweltlichen Identität des Spielers aufweist, zu seinen augenblicklichen Lebensumständen und Entwicklungsleistungen (vgl. Kahl 2007: 129). Ein Avatar entwickelt sich also sozusagen gemeinsam mit seinem Spieler – die Beziehung von Spieler und Avatar scheint somit hochkomplex und von einer Art Wechselwirkung geprägt. Die nähere Untersuchung und Bestimmung dieser besonderen Beziehung ist ein zentrales Interesse der vorliegenden Arbeit; ausgehend von Kahls Thesen eröffnen sich zwei wesentliche Fragen – zum einen, inwiefern es sich bei einem pen-and-paper-Avatar um eine ‚alternative Identität‘ handeln kann. Zum anderen, in welcher Weise die Prozesse der imaginativen Gestaltung und Entwicklung des Avatars als alternative Identität hinsichtlich ihrer Funktion und Bedeutung für den Spieler zu bestimmen und zu bewerten wären.

Die vorliegende Arbeit möchte einen Beitrag zu diesem Themenkreis leisten, indem sie sich diesen Fragestellungen aus der Perspektive der Ästhetik nähert.

## **2 Das phantastische Rollenspiel im Spiegel der Forschung**

Ein Überblick über die Forschungssituation zum Gegenstand phantastisches Rollenspiel soll die theoretische Betrachtung im Sinne der Fragestellung eröffnen. Dabei soll zum einen der aktuell in der Forschungsszene geführte Diskurs durch eine kurze Zusammenfassung der prominentesten Positionen vor allem des deutschen Sprachraums umrissen werden; zudem soll der für diese Arbeit gewählte Frageansatz in diesem Diskurs verortet werden. In dieser Weise können Werke benannt werden, die gewissermaßen den gegenwärtigen ‚Kanon‘ der Rollenspielforschung bilden, zum anderen aber kann auch der Entwicklungsstand der als (akademische) Disziplin noch vergleichsweise jungen Rollenspielforschung abgeschätzt werden. Dies dokumentiert auch die Situation des phantastischen Rollenspiels als Gegenstand akademischen Interesses überhaupt. Bei Riedel findet sich insgesamt eine ausführliche Darstellung der historischen Entwicklung der akademi-

schen Rollenspielforschung des deutsch- wie englischsprachigen Raums; er benennt dabei die unterschiedlichen Frageansätze der verschiedenen akademischen Traditionen und zeigt deren spezifische Perspektiven auf die Thematik auf, auch, indem er die Wechselwirkung der internationalen Forschungsentwicklung aus dem historischen Kontext heraus erläutert (vgl. Riedel 2004: 21–24). Im Folgenden sollen punktuelle ‚Wegmarken‘ in der Forschungsgeschichte des phantastischen Rollenspiels markiert werden.

Das phantastische Rollenspiel – insbesondere die gängigen Formen des pen-and-paper und des Live-Rollenspiels – wird unmittelbar zum Interessensgegenstand insbesondere von Soziologie, Psychologie, Medien- und Erziehungswissenschaften, nachdem es als Phänomen der entsprechenden, vor allem aber der Jugend-Szenen in Erscheinung getreten ist (vgl. Riedel 2004: 21) – in den USA bereits zu Beginn der 80er Jahre mit der Veröffentlichung der ersten Rollenspielsysteme, in Deutschland etwa Ende der 80er Jahre mit ‚Übersiedelung‘ dieser Spielgattung auch nach Europa (vgl. Riedel 2004: 22).

Zunächst dominieren in den US-amerikanischen Cultural Studies die Untersuchungen unter einem ethnographisch orientierten Interessenparadigma: Sie erkennen das phantastische Rollenspiel als Phänomen, um das sich rasch eine entsprechende Szene formiert, und beschreiben diese als eine jugendliche wie erwachsene Subkultur. Insbesondere die Arbeiten von G.A. Fine aus den frühen 80er Jahren leisten hier Wesentliches. Im Zuge dieser Auseinandersetzung findet durchaus auch eine Problematisierung dieser neuen Spiele und ihrer Wirkungsmacht statt – Diskussionen um das phantastische Rollenspiel als eine ‚sinnvolle‘ Freizeitgestaltung und ihm inhärente Gefahren des Eskapismus lagern sich an die wissenschaftlichen Untersuchungen an (vgl. Riedel 2004: 22). Überhaupt stellen in der US-amerikanischen Forschung soziologische und sozialpädagogische Forschungsansätze insgesamt, so zeigt Riedel es auf, das Gros der fachwissenschaftlichen Untersuchungen zum phantastischen Rollenspiel. Da vielfach der Bezug zu Morenos Psychodrama hergestellt wird, interessieren dabei vor allem die Anwendungsmöglichkeiten des phantastischen Rollenspiels in psycho- und gruppentherapeutischen Zusammenhängen (vgl. Riedel 2004: 21).

Auch wenn die ‚akademische Frühgeschichte‘ des phantastischen Rollenspiels insgesamt stark an seinem methodischen ‚Mehrwert‘ interessiert ist, gehen insbesondere die Arbeiten von Fine deutlich über den Horizont von Fragestellungen hinaus, die den Gegenstand in Dienst nehmen wollen – Frage nach den genuinen Qualitäten des phantastischen Rollenspiels sind jedoch zu Beginn der Forschungsgeschichte noch selten; auch entfalten Ansätze wie der Fines, wenn es um die Einordnung und Bewertung des Gegenstandes geht, zunächst nicht die Definitionsmacht, die ‚praktisch‘ denkende Ansätze zeigen, obgleich sie zu Werken der ersten Stunde zählen.

In Deutschland verhält es sich ähnlich: Zunächst prägen vor allem die Geschlechterforschung und die Sozialpädagogik die deutsche Forschungslandschaft – sie betreiben die Auseinandersetzung mit dem phantastischen Rollenspiel insbesondere hinsichtlich der Untersuchung und des Erschließens psycho- und sozialtherapeutischer Potentiale (vgl. Riedel 2004: 22). Die Arbeit von Wolf (Wolf 1988) gehört zu den ersten dieser Art, viele weitere bauen auf ihr auf. Sie legen den Grundstein für eine zunehmende Untersuchung des Spiels im Kontext von Fragen zu Persönlichkeit und (Persönlichkeits-)Entwicklung (vgl. Riedel 2004: 22) – die vorliegende Arbeit würde sich also diesem Strang der Untersuchung zurechnen.

Nur kurz, nachdem sich das akademische Interesse auf den Gegenstand gerichtet hat, kommt es sowohl in der US-amerikanischen wie auch in der deutschsprachigen Diskussion zu heftigen Attacken aus dem populär- und laienwissenschaftlichen Segment – in den USA geht es vornehmlich um die angebliche Beziehung des phantastischen Rollenspiels zum Okkultismus und Satanismus, aber auch um eine unterstellte Gewaltverherrlichung, Kriminalität und die angebliche Beförderung von Suizidalität (vgl. Riedel 2004: 22). In Deutschland erfährt das phantastische Rollenspiel eine negative Einordnung durch radikale Medienkritiker wie Werner Glogauer (Glogauer 1991), aber auch durch christlich-religiös motivierte Argumentationen (Dürholt 1991), die in eine ähnliche Richtung gehen wie die US-amerikanischen.

Mitte der 80er Jahre objektiviert sich der Diskurs um das phantastische Rollenspiel in den USA und nimmt eine zunehmend wissenschaftliche Orientierung an; in Deutschland lässt sich eine vergleichbare Entwicklung für die 1990er Jahre ausmachen (vgl. Riedel 2004:

22). So differenzieren sich bald auch in anderen akademischen Disziplinen entsprechende Fragestellungen heraus (vgl. Riedel 2004: 21). Die genannte Vielgestaltigkeit und Wandlungsfähigkeit des Gegenstandes kommt dieser Entwicklung entgegen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 4) – so entdecken auch die Literaturwissenschaft, die Medienforschung mit den beiden großen Bereichen Medienwirkung und Medienrezeption, aber auch die Soziolektforschung das phantastische Rollenspiel als Forschungsgegenstand, sogar die Ökonomie (vgl. Riedel 2004: 21 f.).

Riedel führt dieses vielseitige Interesse auf die Tatsache zurück, dass Rollenspiele bald eine wesentliche Stellung in der Alltagsgestaltung vieler Jugendlicher einnehmen; diese offenkundige Faszination für diese neuen Spiele und die alltagsweltliche Bedeutung hat sich in vielen akademischen Disziplinen in entsprechende Forschungsvorhaben niedergeschlagen (vgl. Riedel 2004: 21) hat. Zusammenfassend kann man daher schließen, dass sich das phantastische Rollenspiel heute als wissenschaftlicher Gegenstand im interdisziplinären Diskurs einer vielseitigen, seriös betriebenen und internationalen Forschung behaupten kann. Auch Herbrik stellt fest, dass die letzten Jahre eine ganze Reihe von akademischen Arbeiten hervorgebracht haben, die sich mit dem Thema phantastisches Rollenspiel hinsichtlich der unterschiedlichsten Aspekte befassen (vgl. Herbrik 2011: 62). Und dabei ist die Wahrnehmung dieses Mediums durch die Forschung inzwischen insgesamt überwiegend positiv (vgl. Riedel 2004: 22), auch, wenn das phantastische Rollenspiel im Spektrum des akademischen Diskurses nach wie vor ein sehr spezielles Forschungsinteresse darstellt. Vor dem Hintergrund auch von Herbriks Beobachtung kann Riedels abschließender, eher pessimistischer Zusammenschau, dass „die Fantasy-Rollenspiel-Subkultur in der bundesdeutschen Forschung – abgesehen von einer Phase um 1995 – im allgemeinen nur eine begrenzte Aufmerksamkeit gefunden“ (Riedel 2004: 24) hat, einiges entgegengehalten werden. Im Folgenden sollen einige prominente Positionen der aktuellen Forschung dies veranschaulichen.

Die genannte Regine Herbrik untersucht in einer breit angelegten empirischen Studie, wie Rollenspieler (insbesondere von pen-and-paper-Spielen) gemeinschaftlich die imaginäre Spielwelt erzeugen und gestalten; ihr Augenmerk liegt dabei auf der Funktion und Bedeutung



der verschiedenen Kommunikationsformen, die ihnen zu diesem Zweck zur Verfügung stehen – Mimik, Gestik, Prosodie unter Anderem – und deren Umsetzung in spielbezogene Handlungen (Herbrink 2011).

Sarah Bowman geht es um die psychologischen und soziologischen Funktionen, die das phantastische Rollenspiel (insbesondere das Live-Rollenspiel) innerhalb von (zumeist größeren) Spielergruppen einnimmt. Auf der Basis einer ethnographischen Studie zeigt sie die Gehalte des Spiels bezüglich Kreativität, Selbstreflexion und Gruppenzusammenhalt auf (Bowman 2010).

Ulrich und Ludwig Janus liefern in ihrem Sammelband einen Überblick des Forschungsfeldes zum Rollenspiel hinsichtlich verschiedener Untersuchungsaspekte – linguistisch und historisch orientierte Beiträge sind darin ebenso enthalten wie Überlegungen zum Film und zur gesellschaftlichen Verortung des phantastischen Rollenspiels (Janus/Janus 2007).

Daniel Mackays Arbeit interpretiert das phantastische Rollenspiel als eine neue performative Kunstform; eine Untersuchung der Ästhetik des Performativen, der Überlegungen zur formalen und sozialen Struktur unterlegt sind, bildet dabei den Rahmen für ästhetische Untersuchungen am Gegenstand (Mackay 2001).

In der Arbeit des genannten G. A. Fine werden phantastische Rollenspiele als soziale Welten begriffen; anhand verschiedener Spielergruppen untersucht er die Interaktions- und Verhaltensmuster der Spieler auf den verschiedenen Ebenen im Spiel und außerhalb des Spiels (Fine 2002).

Der ebenfalls bereits genannte David Schmidt nähert sich dem Gegenstand vorrangig aus Richtung einer (bislang fehlenden) Analyse seiner narrativen Anteile und lotet das gewissermaßen ‚literarische‘ Potential dieser Spielform aus (vgl. Schmidt 2012: 23). Sein Ansatz ist demzufolge literaturwissenschaftlich und bedient sich entsprechend seiner Ausrichtung natürlich vor allem der Erzähltheorie (Schmidt 2012).

Eine ähnliche Perspektive nimmt Brown Nephew ein: Die Autorin untersucht das phantastische Rollenspiel in ihrer Dissertationsschrift unter dem Aspekt von Fragen der Autorschaft und geht der Frage nach,

wie diese in einem Gemeinschaftsprodukt überhaupt auszumachen und zu bewerten wäre (Brown Nephew 2003).

Ramona Kahl setzt das pen-and-paper-Rollenspiel in Bezug zur Tiefenhermeneutik unter Rückgriff auf die Symbolbildtheorie Alfred Lorenzers. Fragen der moralischen Entwicklung und der Jugend als Entwicklungsphase spitzen ihre Ergebnisse zu und lassen sie das pen-and-paper-Rollenspiel als ein Spielen mit Lebensentwürfen deuten (Kahl 2007).

Nagel dagegen ist vor allem aus linguistischer Perspektive am Gegenstand interessiert: Er untersucht das phantastische Rollenspiel unter anderem hinsichtlich seiner Besonderheiten als einer genuinen Fachsprache, identifiziert spielbezogene Konversationsformen, Begrifflichkeiten und Sprechakte (z.B. Nagel 2007 b).

Rafael Bienia wendet sich den materiellen Aspekten von Rollenspiel zu – Miniaturen zur Repräsentation von Avatarfiguren und deren Bewegungen im Raum, Stiften zur Niederschrift von Figurenbiographien. Er folgt dabei der Kernfrage, wie sich diese spielbezogenen Materialien, so beispielsweise das Kostüm eines Live-Rollenspielers, zu Regelwerk und Narration in Beziehung setzen, und wie beide im Spielprozess wechselseitig aufeinander zugreifen und das Spiel realisieren (Bienia 2016).

Und zuletzt finden sich gleich bei mehreren Untersuchungen ausführliche Darstellungen zur historischen Entwicklung des phantastischen Rollenspiels als Freizeitaktivität. Insbesondere Nagel liefert eine umfassende Darstellung der Entwicklung des phantastischen Rollenspiels aus vorangegangenen Spieltypen – des klassischen Brettspiels – hin zu einer eigenen Gattung von Gesellschaftsspielen, bei der er parallele wie unterschiedliche Entwicklungen von europäischem und US-amerikanischem ‚Spielraum‘ nachverfolgt und von dort ausgehend Wechselwirkungen und gegenseitige Einflussnahme identifiziert (Nagel 2007 a: 35–54). Bowman trägt unter diesem Gesichtspunkt zudem Verweise zum kulturgeschichtlichen Hintergrund phantastischer Rollenspiele zusammen und akzentuiert dabei grundlegende Motive und kulturelle Bezüge (vgl. Bowman 2010: 11–32).

Der Aspekt der Beziehung von Spieler und Avatar, den die vorliegende Arbeit schwerpunktmäßig untersucht, findet in allen monographischen Schriften zum phantastischen Rollenspiel Beachtung. So be-

stimmt Kahl den Spieleravatar im pen-and-paper-Rollenspiel als die Bildgebung innerer Phantasien, insbesondere alternativer Lebensentwürfe (vgl. Kahl 2007: 89). Fine begreift die Übernahme der Rolle im phantastischen Rollenspiel als ein Kontinuum zwischen der Projektion des realweltlichen Selbst in die imaginäre Spielwelt und dem vollständigen Annehmen einer alternativen Persönlichkeit für die Dauer des Spiels (vgl. Fine 2002: 206). Bowman schließlich, deren Ergebnisse auch bei der Erarbeitung des hier verfolgten Untersuchungsansatzes herangezogen werden, erkennt in der Avatarfigur insbesondere im phantastischen Live-Rollenspiel einen Aspekt der Spielerpersönlichkeit, der im Spiel dramatisch inszeniert wird (vgl. Bowman 2010: 156ff). Alle drei Positionen also setzen den Avatar in eine direkte Beziehung zur Persönlichkeit und Identität des Spielers. Vor dem Hintergrund dieser bestehenden Forschungsansätze erscheint das Vorhaben dieser Arbeit vielversprechend, den Avatar als Inszenierung von ästhetisch überformter Identitätsarbeit zu bestimmen.

Die Aufzählung der genannten Werke kann gleichzeitig paradigmatisch für die akademische Auseinandersetzung mit einigen Kernaspekten des phantastischen Rollenspiels stehen, welche die Forschung zum Gegenstand seit ihren Anfängen befasst. Insofern dürfen sie zum ‚kleinen Kanon der Rollenspielforschung‘ gezählt werden.

Aber nicht nur innerhalb der akademischen Sphäre entsteht ein Interesse an einer Auseinandersetzung mit dem phantastischen Rollenspiel als Gegenstand fachtheoretischer Untersuchungen – auch innerhalb der Spielerschaft formiert sich nach und nach ein engagierter Verbund, der die Eigenschaften und Möglichkeiten des Spiels intensiv diskutiert, Ideen austauscht und die Entwicklung einer vielfältigen Spielpraxis vorantreibt; Ergebnis sind die zum Teil nach wie vor aktiven Online-Foren *The Forge* und *RPG.net* (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 4): Hier geht es beispielsweise um eine Typisierung von Spielern nach Spielintention oder bevorzugten Spielstilen, aber auch um spielstrukturelle Überlegungen und konkrete ‚Tipps & Tricks‘ für eine gelungene Spielsession (vgl. Flöter 2012 a).

Diese nicht-akademische *Rollenspieltheorie* (vgl. Flöter 2012 b) prägt die Szene, die um das phantastische Rollenspiel als Freizeitgestaltung entstanden ist, nach wie vor maßgeblich. Auf nahezu jedem größeren Szenetreffen gibt es für die interessierten Spieler entsprechende

Punkte im Veranstaltungsprogramm. Die Workshops, Diskussionsrunden oder auch klassischen Vorträge, wie sie beispielsweise auf der szenezugehörigen Webseite *Spielleiterwerkstatt.de* zu finden sind, heißen dann *Improvisation – Kreativ reagieren auf die Spieler*, *Wie werde ich ein guter Spieler?* oder *Rollenspiel für alle Sinne – Impulse und Tipps für Spielleiter und Spieler*. Besonders reichhaltig ist das Angebot auf der jährlich stattfindenden Hamburger *NordCon* – sie listet in ihrem Programm zahlreiche Workshops, Vorträge und Diskussionsrunden, die sich in irgend einer Form und im weitesten Sinne auf ‚theoretische‘ Weise mit phantastischem Rollenspiel befassen. Sicherlich ist es auch der Berührung mit diesem ambitionierten Spielerdiskurs zu verdanken, dass sich die akademische Rollenspiel-Forschung (nicht nur) in Deutschland heute so vielfältig präsentiert (vgl. Flöter 2012 b).

Insbesondere die skandinavische Rollenspiel-Szene verdient an dieser Stelle Erwähnung. Seit der ersten Rollenspiel-Konferenz *Knudepunkt* 1997 existiert in den skandinavischen Ländern eine sehr profilierte Szene von Spielern, die sich auch aus dem akademischen Bereich speist, innerhalb dessen das phantastische Rollenspiel als Forschungsgegenstand wesentlich etablierter ist als im übrigen europäischen Raum: die sogenannte *Nordic Larp Scene*. In Norwegen, Schweden, Dänemark und Finnland erfährt das phantastische Rollenspiel dementsprechend auch eine große kulturelle wie gesellschaftliche Wertschätzung. Eine gut integrierte Szene, die sich jährlich mindestens auf einer großen Tagung trifft (je nach Veranstaltungsland nennt diese sich schwedisch *Knutpunkt*, norwegisch *Knutepunkt*, dänisch *Knudepunkt* oder finnisch *Solmukohta*, zu Deutsch in etwa ‚Knotenpunkt‘, als Verweis auf die Absicht einer Vernetzung der Spielerszene), um aktuelle Entwicklungen auszumachen, experimentelle Spielformen zu erproben und neueste Erkenntnisse zu systematisieren und zusammenzutragen (vgl. Gade u.a. 2003: Nachwort), also die theoretische Ergründung mit der praktischen Umsetzung zu verbinden. Zeitschriften, Blogs, online-Publikationen und Sammelbände stellen die Fixierung dieses lebendigen Prozesses dar und bringen Publikationen von zum Teil hoher akademischer Qualität hervor. Auch in der deutschen Rollenspielszene wird das *Nordic Larp* zunehmend rezipiert – so organisiert der Deutsche Live-Rollenspiel-Verband inzwischen einen jährlichen *Mittelpunkt*, der sich als die ‚deutsche Antwort‘ auf den skandina-

vischen Rollenspiel-Kongress versteht, sich auch in Organisation und inhaltlicher Ausgestaltung deutlich an diesen anlehnt. In diesem Zuge kommt es zu einem wahrnehmbaren Einfluss skandinavischer Rollenspiel-Konzepte auf die deutsche Szene. Auch, wenn die in diesem Zusammenhang hervorgebrachten Schriften vielfach unter die sogenannte graue Literatur fallen, wird in dieser Arbeit auch auf Ergebnisse aus diesem Diskurs zurückgegriffen. Zum einen, weil viele der dort entstandenen Texte durchaus einem akademischen Standard genügen, aber auch, weil die bestehende akademische Literatur aus dem Bereich der Rollenspielforschung, wie dargestellt, noch sehr übersichtlich ist – zum anderen jedoch auch, weil sehr viele Phänomene, Konzepte und Aspekte, die für sie von wesentlichem Interesse sind, erstmals in diesem laienwissenschaftlichen Diskurs erörtert worden sind. Die aus seinem Umfeld hervorgegangenen Texte leisten in diesem Sinne einen großen Beitrag zur Beobachtung, Benennung und Systematisierung von Fragestellungen, strukturellen Merkmalen und Untersuchungsansätzen. Dementsprechend werden Inhalte aus diesem entnommen und für diese Arbeit in einem akademischen Sinne expliziert.

### **3 Charakteristika des phantastischen Rollenspiels im Kontext ästhetischer Untersuchungen**

Vor dem Hintergrund eines solchermaßen bestimmten Begriffs des phantastischen Rollenspiels soll dieses nun in Orientierung am übergeordneten Forschungsinteresse auf die wesentlichen seiner Charakteristika hin untersucht werde, die im Kontext von Ästhetik, ihren Strukturmerkmalen und Eigenheiten relevant sind. Dies soll der Eröffnung von Methoden, Ansatzpunkten und der Grundlegung eines fundamentalen Verständnisses dienen, auf die aufbauend dann die ästhetischen Gehalte und Potentiale des phantastischen Rollenspiels auszuloten sind.

## a) Inhaltliche Gestaltungsfreiheit – der Avatar als Medium des Spielverlaufs

Die inhaltliche Gestaltungsfreiheit, die das phantastische Rollenspiel aufweist, ist sicherlich eine der wesentlichen Eigenschaften, die es aus der Perspektive der Ästhetik überhaupt interessant machen, denn sie eröffnet erst die Möglichkeiten des eigenschöpferischen Umgangs mit dem Spielgegenstand. Gleichzeitig wirft dies natürlich eine Problematik bei der Untersuchung dieses Gegenstandes auf, denn, wie beschrieben, ist die Realisierung des Spielprozesses von Spielgruppe zu Spielgruppe verschieden – selbst, wenn alle grundsätzlich auf dieselben Spielmaterialien zurückgreifen; im Zusammenhang mit der freien Erzählung als ästhetischer Technik des phantastischen Rollenspiels wird hierauf noch im Einzelnen eingegangen werden. Diese Bandbreite an Möglichkeiten der inhaltlichen Realisierung und Ausgestaltung kann kaum ein anderes Medium bieten: „Im Gegensatz zu Romanen, Hörspielen oder Filmen, die gewöhnlich einen feststehenden, linearen Verlauf aufweisen, sind Rollenspielerzählungen einzig in der Beschreibung der Ausgangssituation bis ins Detail festgelegt. Der Spielleiter liest bzw. entwirft vor Beginn der eigentlichen Spielsitzung den Plot und die Rahmendaten für die Abenteuerhandlung. Während des eigentlichen Spiels entwickelt sich aus den Rahmenvorgaben im Wechselspiel mit den autonomen Entscheidungen der Spieler die gemeinsam erzählte Geschichte“ (Schmidt 2012: 287). Dieser inhaltlichen Freiheit der Gestaltgebung (vgl. Berger/Flöter 2012) und der zumindest teilweisen Unvorhersehbarkeit des Spielverlaufs ist ein großer Teil des Reizes geschuldet, den diese Spielform aufweist (vgl. Schmidt 2012: 289). Im Prinzip ergeben sich mit dem ersten Wort, das im Spiel gesprochen wird, für alle Spieler Dutzende von Möglichkeiten in der Interaktion: Es steht ihnen – sowohl als einzelne Spielerentscheidung wie auch als Gruppe – nun nicht nur frei, ob sie sich beispielsweise mittels Figurenrede für eine sprachliche Interaktion entscheiden, sondern auch, wie sie diese inhaltlich gestalten. So ist es dem einzelnen Teilnehmer auch freigestellt, wie intensiv er sich an einem bestimmten Abschnitt beteiligt und auf welche Weise er sich einbringt. Solange andere Mitspieler ausgleichend wirken und der Spielfluss nicht gänzlich zum Erliegen kommt, beeinträchtigt diese individuelle Flexibilität das

Spiel nicht. Konkret zeigt sich dessen Anpassungsfähigkeit auch darin, dass Spieler und Spielergruppen wählen können, welche Handlungen der Avatare oder Handlungsabschnitte des Spiels mehr (häufig Konfliktsituationen) und welche weniger detailliert (oft Planungen von Unternehmungen) *ausgespielt* (also sprachlich gestaltet) werden (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 15). Hier zeigen sich gewisse Parallelen zum Umgang mit ästhetischen Produkten nach dem Verständnis der Rezeptionsästhetik – in der Literaturtheorie wird demnach ein Text als Partitur verstanden, der im Akt der Rezeption individuell konkretisiert und ausgestaltet wird (vgl. Spinner 2006 a: 250). Diese literaturtheoretische Position weist also darauf hin, dass der Rezipient an der Beladung eines ästhetischen Objektes – wie einem Text – mit einem Sinnzusammenhang aktiv-schöpferisch beteiligt ist, anstatt eine inhärent vorgegebene Deutung lediglich nachzuvollziehen (vgl. Spinner 2006 b: 175). Dieser Ansatz geht auf Wolfgang Iser's Theorie der Appellstruktur von literarischen Texten zurück. So heißt es hier: „Bedeutungen literarischer Texte werden überhaupt erst im Lesevorgang generiert; sie sind das Produkt einer Interaktion von Text und Leser und keine im Text versteckten Größen, die aufzuspüren allein der Interpretation vorbehalten bleibt. Generiert der Leser die Bedeutung eines Textes, so ist es nur zwangsläufig, wenn diese in einer je individuellen Gestalt erscheint“ (Iser 1970: 7).

Damit eng verbunden ist das Konzept der *Leerstelle*, das dem der genannten *Partitur* zugrunde liegt. Der Begriff der Leerstelle ist untrennbar mit dem Paradigma der Rezeptionsästhetik verknüpft; er meint ursprünglich, dass ein Gegenstand im Text nicht erschöpfend beschrieben werden kann – gerade deswegen ist er darauf angewiesen, dass der Leser fehlende Aspekte in seiner Vorstellung ergänzen und so die kohärente Ansicht einer dargestellten Landschaft oder Ähnlichem erst eigentätig schaffen muss (vgl. Iser 1970: 14). Die Literaturtheorie hat diese Idee ausgeweitet und mit dem Verständnis eines Textes als Partitur verbunden, die in der Vorstellung und „bei produktionsorientierten Verfahren durch entsprechende schriftliche, bildnerische, szenische und akustische Konkretisationen“ (Spinner 2006 b: 176) ausgestaltet werden muss.

Das Konzept der Leerstelle und der Partitur fußt auf der *Einbildungskraft* als deren kognitiver Trägerfunktion – insofern ist die Ein-

bildungskraft für die Rezeptionsästhetik wesentlich geworden (vgl. Spinner 2006b: 176). Iser betont, dass „der literarische Text seine Realität nicht in der Welt der Objekte, sondern in der Einbildungskraft seiner Leser besitzt“ (Iser 1970: 33). Insofern ist auch der Text ein ästhetisches Objekt, das nur zum Teil physisch fixiert ist – tatsächlich existiert es wesentlich auch im imaginären Raum.

Vom Ansatz her zeigen sich einige Gemeinsamkeiten zwischen der Literaturtheorie der Rezeptionsästhetik und dem phantastischen Rollenspiel. Dieses aber beruht in noch größerem Umfang als ein literarischer Text auf modularisierten schriftlichen Fixierungen, die in der freien Erzählung ausgestaltet werden müssen, und der Eigenanteil des Spielers bei der Konkretisierung des Spiels ist hier noch wesentlich höher. Insofern stellen die Spielhilfen im phantastischen Rollenspiel explizit eine *Partitur* dar, welche die Spieler zu einem kohärenten Sinnzusammenhang fügen müssen – so sind Spielhilfen im phantastischen Rollenspiel, ob Landschaftsbeschreibung oder Spielszenario, als sozusagen ‚spielfertig‘ vorgefertigte Geschichten zu verstehen; sie sind „vorgefertigte Rahmenhandlungen [...], die einen skizzierten Handlungsverlauf, unterfüttert mit Hintergrundinformationen und Darstellungsratschlägen umfassen. [...] Allerdings ist der vorgegebene lineare Ablauf auf Grund der dargestellten freien Entscheidungswahl im Spiel keineswegs bindend für Spieler und Spielleiter“ (Schmidt 2012: 57). Denn weil „das vorgeplante Rahmengerüst eines Abenteuermoduls lediglich Eckpunkte definiert und es somit keine autorisierte Textgestalt gibt, in welcher der Ablauf der Handlung niedergelegt ist, sind alle Varianten gleichermaßen legitim“ (Schmidt 2012: 293). Das der Rezeptionsästhetik entnommene Konzept der Leerstelle und der Partitur zeigt sich an dieser Stelle als Charakteristikum seiner Grundstruktur und insofern als konstitutiv für das Medium des phantastischen Rollenspiels.

Diese gestalterischen Freiheiten eröffnen quasi grenzenlose Möglichkeiten, das Spiel den eigenen Vorstellungen, Ansprüche und Vorlieben entsprechend anzupassen. Die Gestaltungsfreiheit bezieht sich also zunächst einmal auf den konkreten Verlauf des individuellen Spielprozesses (vgl. Kahl 2006b: 289–280). Die bereits dargestellten spezifischen Regelwerke phantastischer Rollenspiele leisten dazu auf der formalen Ebene ihren Beitrag: Das Regelwerk selbst implementiert auf



diese Weise dieses hohe Maß an inhaltlicher und formaler Gestaltungsfreiheit ins Spiel (vgl. Balzer 2010: 22). In der Gestaltungsfreiheit als Merkmal des phantastischen Rollenspiels verschränken sich daher Form und Inhalt.

Hinsichtlich der Gestaltungsfreiheit und im Kontext der oben skizzierten Individualität des Spielverlaufs nimmt der Avatar, wie bereits dargestellt, die Rolle eines Stellvertreters des Spielers ein und wird so zum Medium von dessen Spielentscheidungen. Allerdings ist der Avatar, was die Gestaltungsfreiheit anbetrifft, nicht nur Instrument, sondern selbst auch wieder Gegenstand: Das phantastische Rollenspiel zeichnet sich wesentlich durch die (mögliche) Tiefe der Ausgestaltung einer individuellen Spielfigur aus. Sie kann sich bekanntlich in allen denkbaren dargestellten Dimensionen entwickeln – auf quantitativer Ebene hinsichtlich ihrer Fähigkeiten und Kenntnissen, in qualitativer Hinsicht im persönlich-emotionalen Bereich beispielsweise durch prägende Erlebnisse in der Spielhandlung (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 13). Prägnantes Merkmal phantastischer Rollenspiele ist so auch, dass der Spieler diese Entwicklung gezielt beeinflussen kann. Er bestimmt zumindest mit, innerhalb welcher der oben dargestellten Dimensionen sich Entwicklungen vollziehen, indem er zum Beispiel die im Spielverlauf gewonnenen Erfahrungspunkte verteilt und Entscheidungen über emotionale Veränderungen seiner Figur trifft (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 15). Die Verschränkung struktureller und inhaltlicher Elemente zeigen sich so in der Stellung des Avatars als einer tragenden Funktion von Gestaltungsfreiheit besonders deutlich.

Die Gestaltungsfreiheit konkretisiert sich also insbesondere in der inhaltlichen Ausgestaltung der Spielmechanismen und -strukturen. Diese müssen mit „imaginativen Anteilen“ (Berger/Flöter 2012: 65), also bildlichen Ausformulierungen angefüllt werden – den Figuren und der Spielwelt, die sie umgibt: Sie sind die eigentlichen Gegenständen des Spiels. Die schöpferische Selbstbeteiligung des Spielenden ist beim phantastischen Rollenspiel daher enorm hoch. Sie kann, so führt Kahl aus, starke immersive Wirkungen entfalten, denn die Spielteilnehmer verwirklichen letztlich das Desiderat der eigenen Spielinteressen. Dies stellt eine unter Umständen sehr enge kognitive wie emotionale Bindung des Spielers an das Spielgeschehen her. Gleichzeitig

macht diese enge Bindung die Spielinteressen erst zum eigentlichen Produkt des Spielgeschehens (vgl. Kahl 2006 b: 294–295).

## b) Partizipation – der Avatar als Stellvertreter

Gerade, weil das phantastische Rollenspiel partizipatorisch ist, fällt die formale Abgrenzung von Medium und Rezipient also vielfach nicht leicht: Die Spieler führen einen Protagonisten in der Handlung, deren Rahmen der Spielleiter erzählend absteckt, und gestalten diese so aktiv mit (vgl. Fromme/Biermann 2009: 118, 121). Partizipation (vgl. Henriksen 2003: 110–115) ist daher ein weiteres Hauptmerkmal des phantastischen Rollenspiels – anders als der in der Forschung oft gebräuchlichere Begriff der *Interaktivität* (vgl. Fromme/Biermann 2009: 118) trifft Partizipation den Charakter des phantastischen Rollenspiels genauer, denn es *fordert* von seinen Spielern eine beständige, aktive und schöpferische Mitgestaltung, was es als ‚aktives Wahrnehmen und Gestalten‘ in die Nähe ästhetischen Gestaltens rückt. Allein die Aktivität der Spielenden hält den Spielfluss in Gang, so „dass der Spieler mit seiner Spielfigur laufend auf neue Spielsituationen und Anforderungen reagieren muss [...]“ (Fromme/Biermann 2009: 121) – er muss aber nicht nur *reagieren*, sondern in ebenso großem Maße auch *initiativ* agieren, selbständig entscheiden und gestalten. Hält er darin inne, stockt auch das Spiel selbst und endet (zumindest für den betreffenden Spieler). Dieser ‚Zwang‘ zur permanenten Produktion bindet die Aufmerksamkeit des Spielers an das Spiel, macht ihn zum Schöpfer und zum Beobachter zugleich und so zum wirklichen ‚Teilhaber‘.

Diese Möglichkeiten, als Rezipient aktiv einzugreifen und mitzugestalten, ist ein Charakteristikum, das keine andere Spiel- oder Erzählform in dieser Art aufweist. An die Stelle vorgegebener Spielzüge tritt der Dialog zwischen den Teilnehmern; der Spielprozess ist das Produkt von spontan-gelenkter Kommunikation (vgl. Schmidt 2012: 53–54): Die Handlung entwickelt sich aus der Interaktion aller Spieler, beziehungsweise deren Avataren mit den Avataren anderer Spieler sowie mit der sie umgebenden Spielwelt (Harding 2007: 29). Für diesen Erzählprozess, der sich aus der Verflechtung aller Spielhandlungen ergibt, findet Murray den ebenso treffenden wie poetischen Begriff des

*kaleidoskopischen Erzählens* (Murray 1998: 155) – er verweist auf einen Sinn-Raum, der ständig im Wandel ist und *aus* sowie *in* den Phantasien seiner ‚Architekten‘ besteht (vgl. Herbrink 2011). So zeichnet sich das phantastische Rollenspiel durch eine enge Verknüpfung der Ebenen von Spiel und Spieler aus.

Ist das Spiel von daher also angewiesen auf orchestrierte Aktionen und Reaktionen, ist der Konsens als Kooperation aller Beteiligten in der Genese einer Spielhandlung von zentraler Bedeutung (vgl. Schmidt 2012: 53) – die auf das gemeinsame Fortentwickeln der Handlung gerichtete Absicht und deren Umsetzung in adäquaten Spielhandlungen, so dass das „gemeinsame spielende Erzählen von Geschichten“ (Schmidt 2012: 92) gelingt. Dieser Konsens muss permanent ausgehandelt werden: „Solange auch nur einer der Mitspieler nicht zustimmt, kann das Spiel nicht fortgeführt werden, bis eine Einigung erreicht ist“ (Schmidt 2012: 92). So ist das Narrativ eines phantastischen Rollenspiels das gemeinsame Produkt aller Teilnehmer (vgl. Harding 2007: 31).

Die Möglichkeit der (spielkonformen) Partizipation eröffnet sich dem Teilnehmer, wie oben angerissen, allein im Ergreifen einer Rolle innerhalb der Spielwelt, also dem Spielen eines Avatars. Eine der Hauptfunktionen der Avatarfigur ist so auch, Instrument der Interaktion des Spielers mit der Spielwelt zu sein und Medium von dessen Teilhabe an der bildlichen Ausgestaltung. Durch ihn oder mit Hilfe seines Avatars übt der Spieler also Einfluss auf die Gestaltung der Spielwelt und die Entwicklung des Spielverlaufs aus (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 12). Der Avatar ist daher die Träger(funktion) des Strukturelements *Partizipation* des Mediums.

Konkrete Partizipation besteht im phantastischen Rollenspiel beispielsweise im Einfluss von Avataren anderer Mitspieler und der Spielwelt auf das Verhalten und die Entwicklung der einzelnen Spielfiguren; dieser Einfluss bildet sich vor allem in Reaktionen auf die einzelne Spielfigur oder das einzelne Ereignis ab (beziehungsweise das Hervorbringen eines solchen). Dies macht einen großen Anteil der Spielhandlungen aus (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 13), was bedeutet, dass die Interaktion des phantastischen Rollenspiels zu einem großen Teil in der Interaktion mit einem *sozialen* Gegenüber, einem Mitspieler (auf der nonfiktionalen) oder mit Elementen der Spielwelt (auf der fiktio-

nenalen Ebene) besteht. So ist das phantastische Rollenspiel im ‚Doppelsinne‘ auch interaktiv – zwischen den Mitspielern auf der nonfiktionalen, und zwischen Spieler und Spielwelt auf der fiktionalen Ebene.

Phantastische Rollenspiele zeichnen sich daher, so Hitchens und Drachen, durch das Potential einer hohen Interaktionsdichte aus. Ihre Möglichkeiten sind diesbezüglich – innerhalb des Rahmens der Spielwelt – begrenzt nur durch ihre eigene Vorstellungskraft (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 14–15). Die ‚Reichweite‘ möglicher Interaktionen, so implizit in Hitchens Argument enthalten, besteht allein in den ‚Grenzen‘ der Spielwelt selbst. Und diese ist im phantastischen Rollenspiel potentiell unauslotbar, denn es kann theoretisch sowohl zeitlich wie auch inhaltlich unbegrenzt gespielt werden (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 15). So besteht in diesem Medium nicht nur eine große Bandbreite an Möglichkeiten der Interaktion mit einem Gegenüber, sondern innerhalb dieser zudem auch noch eine enorme Differenzierungsmöglichkeit in der Ausgestaltung der Partizipation am gemeinsamen Spielprodukt. Nordgren bezeichnet diesen Umstand metaphorisch als *Auflösung* (vgl. Nordgren 2008: 91) – vergleichbar der technischen Möglichkeit beispielsweise eines Bildschirms, ein mehr oder weniger scharfes und detailliertes Bild zu zeigen. Die Autorin führt aus: Je detailreicher die Spielinteraktionen, desto wirksamer werden auch kleine Spielhandlungen für die ‚Dichte‘ der übergeordneten Erzählung. Desto authentischer gerät diese, und desto größer ist auch die Intensität des Spielerlebnisses (vgl. Nordgren 2008: 91).

### c) Der Avatar – die Gestaltung einer individuellen Spielfigur

In allen Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels, ob im online und mit vielen Mitspielern gespielten MMORPG im Live-Rollenspiel oder im pen-and-paper, existiert eine vom Spieler geführte fiktive Spielfigur. Die Autoren Hitchens und Drachen benennen diesen Umstand als genuines Hauptmerkmal des Mediums Rollenspiel an sich

(vgl. Hitchens/Drachen 2008: 12). Diese Spielfigur<sup>3</sup> wird im Rahmen dieser Arbeit neutral als *Avatar*<sup>4</sup> bezeichnet, um sie aus den Kontexten einzelner Spielsysteme zu lösen, innerhalb derer diese auch als *Held* (vgl. z.B. Don-Schauen/Herz/Römer 2002b: 6) oder *Charakter* (vgl. Barth u.a. 2000: 99) bezeichnet wird: Indem der Begriff des *Helden* für eine Figur bereits vor Spielbeginn stark positiv wertend ist, charakterisiert er die Rolle, die der Avatar im Rahmen der Spielereignisse einnehmen soll, gibt so eine implizite Tendenz für sein (vom Spielsystem) ‚intendiertes‘ Grundverhalten vor und kann das Spielverhalten festlegen. Der *Charakter* dagegen akzentuiert die psychologische Dimension der Figur – diese Terminologie lässt auf ein spielimmanentes Grundverständnis der Avatarfigur als einer komplexen fiktiven Persönlichkeit schließen, die inhaltlich alle Möglichkeiten der Entwicklung offenlässt. Die Verwendung des neutraleren Begriffs *Avatar* soll der Fokussierung auf die übergeordneten Strukturen dieses Typus von Spielfigur dienen und überdies eventuelle latent vorhandene Vor-Beurteilungen ausschließen, die den alternativen Begriffen anhaften könnten.

Wie bereits dargestellt, ist der Avatar in allen Erscheinungsformen des Rollenspiels der Repräsentant des Spielers<sup>5</sup> in der Spielwelt – ohne einen (je nach Erscheinungsform gestalteten) Avatar kann nicht gespielt werden. In ihm verbinden sich sozusagen Partizipation und Gestaltungsfreiheit – zugleich ist der Avatar wesentlicher Gegenstand dieser beiden Charakteristika des phantastischen Rollenspiels. Die folgenden Ausführungen vertiefen den Avatarbegriff aus den vorangehenden Darstellungen und untersuchen die spielmechanischen Möglichkeiten und Funktionen des Avatars als Schnittstelle von Spieler und Spielwelt, um den Avatar als das für diese Arbeit wesentliche Element des Mediums phantastisches Rollenspiel zu exponieren.

3 Zur Bezeichnung der Spielfigur im phantastischen Rollenspiel vgl. z.B. Herbrink, Regine: Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten. Wiesbaden, VS 2011, S. 92.

4 Aus dem Sanskrit ‚Herabkunft‘, zur Entstehung des Begriffs vgl. z.B. Adamus 2006: 86.

5 Zur exakten Unterscheidung: Die Ausführungen beziehen sich hier und im Weiteren ausschließlich auf die Perspektive der Spieler, nicht die des Spielers; dessen Funktion, die Strukturen und Inhalte einer ganzen Spielwelt zu repräsentieren, ist strukturell sehr verschieden von der der übrigen Mitspieler, so dass sich diese beiden Spielerspektiven nicht einfach vergleichen lassen.

Als Element der Spielstruktur betrachtet, ist der Avatar ein Element der Spielwelt, das in der genannten Weise qualitativ wie quantitativ bestimmt werden kann. Die Teilnahme an einem phantastischen Rollenspiel setzt einen solchen Gestaltungsprozess voraus; an dieser Stelle soll nun zunächst im Einzelnen auf die Möglichkeiten, Inhalte und Prozesse der Avatargestaltung eingegangen werden.

Zur Erschaffung eines Avatars gibt es zahlreiche Publikationen – so beispielsweise Jarls *Creating a Character* (Jarl 2009) oder Lappis Aufsatz *The Character Interpretation* (Lappi 2004). Auch hier werden die einzelnen Teilschritte und Aspekte der Erschaffung und Entwicklung eines Rollenspiel-Avatars im Detail dargestellt. Die Darstellung orientiert sich im Folgenden nicht an einem konkreten Spielsystem, sondern versucht einen allgemeinen Überblick über den Prozess der Avatargestaltung zu vermitteln.

Üblicherweise wird der Avatar im pen-and-paper-Rollenspiel hinsichtlich zweier Dimensionen entworfen. Zum einen in der Dimension der *qualitativen Beschreibung*: Die Grundlage sind Beschreibungen der Äußerlichkeit des Avatars, die Bestimmung des Geschlechts, der Körpergröße oder Augenfarbe sowie eventuell ergänzend einer Rasse oder Ethnie, der er angehört. Den nächsten Bereich stellt die quantitative Skalierung der wesentlichen körperlichen, mentalen und sozialen Eigenheiten und Fähigkeiten der Figur dar. Die einzelnen Spielsysteme haben diesbezüglich je eigene, unterschiedliche Konzepte und Terminologien. Eigenschaften, die in den meisten von ihnen zum Figurenentwurf gehören, sind beispielsweise die *Klugheit*, das *Charisma* oder die körperliche *Stärke*, die üblichen kanonischen Fähigkeiten und Kenntnisse sind beispielsweise bestimmte *Sprachen*, *Sternkunde* oder das Wissen um die *Sagen und Legenden* der Hintergrundwelt. Die individuelle Ausprägung und Entwicklung innerhalb dieser Dimensionen wird in Werteskalen oder Punktesystemen bemessen und dokumentiert. Eventuelle Gaben oder einzelne Charakterzüge, die das Spiel maßgeblich beeinflussen – sogenannte *Vor- und Nachteile* – werden ebenfalls beziffert und in Regeln erfasst.

Das jeweilige Repertoire an Fähigkeiten, Kenntnissen oder Eigenschaften hängt natürlich eng mit dem vom Spiel dargebotenen Genre und Setting zusammen. Diese Profilierung der Figur wird im Vorfeld häufig von der Unterscheidung zwischen einer profanen, magischen

oder klerikalen Ausrichtung mitbestimmt, die sich in jeweils etwas unterschiedlichen Schwerpunkten in der individuellen Ausprägung von Fähigkeiten und Eigenschaften niederschlägt. Hierbei sind je nach System auch verschiedene Zwischenformen möglich – diese bieten einen großen Spielraum möglicher Entwicklungen und sind zudem von vornherein non-stereotyp angelegt. Zuletzt ist es mitunter auch möglich – oder erforderlich – die moralische Gesinnung, das Leitkonzept, das Verhalten und das ‚innere Wesen‘ der Avatarfigur zu bestimmen. Viele Spielsysteme weisen auf dem zugehörigen Datenblatt zudem noch eine Klassifizierung des Avatars nach seiner Profession aus – mögliche Ausrichtungen sind hier beispielsweise Kriegerin, Gelehrter oder Jägerin.

Für die dergestalt parametrische Definition der Spielfigur hinsichtlich ihrer quantitativen Aspekte existieren, wie dargestellt, in allen Regelwerken umfängliche Richtlinien; die zweite Dimension, die der *qualitativen Beschreibung*, eröffnet jedoch noch wesentlich mehr Freiraum. In der qualitativen Darstellung wird die individuelle Existenz der Spielfigur ausgestaltet – diese Individualität ist eben bezeichnend für das phantastische Rollenspiel. Hier geht es um das Entwerfen von spezifischen Charakterzügen, die sich in ihrer Besonderheit eben nicht über die quantitative Erfassung darstellen lassen; oftmals spiegeln sich diese in einer mitunter sehr detaillierten Figurenbiographie und in Überlegungen zu den inneren Motivationen, Überzeugungen und Zielen des Avatars. In zahlreichen Spielanleitungen von phantastischen Rollenspielen gibt es Kataloge von Hinweisen zur Ausgestaltung des eigenen Avatars, seiner bisherigen Lebensgeschichte, Motive und Hintergründe (Barth et al. 2000: 99–100), welche sich inhaltlich, wie aufgezeigt, mit denen der szenischen Interpretation zur Ausarbeitung literarischer Figuren decken (vgl. Scheller 1996: 24). So heißt es im Regelwerk von *Magus – Die Erleuchtung* aus dem US-amerikanischen Rollenspiel-System *The World of Darkness* unter dem Aspekt der Fragen an den Charakter beispielsweise: *Wie wuchsen Sie auf?* oder *Wann sind Sie das erste Mal Magie begegnet?* Fragen wie diese sollen Spieler explizit dabei unterstützen, „besser ausgearbeitete Charaktere zu erschaffen“ (Barth et al. 2000: 99). Während der Erschaffung der Spielfigur ist es Aufgabe des Spielers, solche und weitere Fragen über den entstehenden Avatar zu beantworten – andere dagegen richten sich aber auch an

den Spieler selbst. Sie sollen klären, welche Interessen und Motive sein Spiel prägen (vgl. Barth et al. 2000: 100). So sollte ein Spieler zunächst für sich bestimmen, was er vom Spiel erwartet, damit er ein entsprechendes Spielerlebnis anstreben kann: „Untersuchen Sie Ihre Motive bei der Charaktererschaffung [...]. Wollen Sie soziale Interaktionen? Wollen Sie reine Action?“ (Barth et al. 2000: 100). Und nicht zuletzt sei erwähnt, dass sich viele Spieler beim Entwurf und bei der Entwicklung von Avatarfiguren aufeinander beziehen und zusammenarbeiten, beispielsweise, indem ihre Figuren einander auf verschiedene Weise verbunden sind, als Freunde, Verwandte oder Feinde; dann ist es erforderlich, dass Gemeinsamkeiten in der Figurenbiographie geschaffen werden, um die individuellen Geschichten miteinander zu verflechten (vgl. Bowman 2010: 162).

Die Komplexität und die konkrete Gewichtung dieser verschiedenen Dimensionen und der ihr zugeordneten Bereiche ist abhängig von der jeweiligen Erscheinungsform des Rollenspiels, von den jeweils untereinander konkurrierenden Rollenspiel-Systemen, aber in großem Umfang auch von den persönlichen Präferenzen der Spieler (vgl. Hit-chens/Drachen 2008: 12–13).

Die wesentlichen Daten eines Avatars und seine insbesondere quantitative Entwicklung im Spielverlauf – also die Veränderungen von Eigenschaftswerten – werden üblicherweise in einem entsprechenden Dokument festgehalten. Aber auch der Erwerb oder das Ablegen von weiteren Gaben, Vor- oder Nachteilen wird darauf verzeichnet. Hinsichtlich der qualitativen Dimension sind die Vorgaben hier offener: Bestimmte Ereignisse aus der Figurenbiographie, neue oder alte Feinde, auch überindividuell spielrelevante Besitztümer werden hier festgehalten – als qualitative Aspekte der Figur unterliegen sie darin jedoch dem individuellen Konsens der eigenen Spielergemeinschaft. Qualitative Elemente wie eine Figurenbiographie, fiktionale Tagebücher und Ähnliches jedoch werden zumeist gesondert gesammelt; sie können in Verbindung mit dem Datendokument mitunter den Charakter eines komplexen Portfolios annehmen, das sich dieser Spielfigur widmet, und weitere physische Elemente enthalten – nur für diese Figur verwendete Würfel beispielsweise oder sogar besondere Gebrauchsgegenstände, die der Spieler mit der Figur verbindet oder die ihn bei ihrer Verkörperung unterstützen: ein Pendel vielleicht, wenn



die Figur spiritistisch veranlagt ist, oder eine Sammlung russischer Sprichwörter, wenn die Figur einem vergleichbaren Kulturkreis entstammt. Im Zusammenhang mit der ästhetischen Struktur von Avatarfiguren wird noch verschiedentlich auf diesen Aspekt eingegangen werden.

Wie bereits angerissen, ist die konkrete Gestaltung von Rollenspiel-Avataren bereits im Rahmen der akademischen Forschung untersucht und bewertet worden. Nach Götzenbrucker ist die Figurengestaltung oft an den traditionellen Werten orientiert – sie werden als explizit ‚gut‘ oder ‚böse‘ entworfen (vgl. Götzenbrucker 2001: 53) und weisen dementsprechend weniger Spielraum in der individuellen Entwicklung auf. Das Archetypen-Spiel, das Humbeck in Bezug auf die ästhetischen Gestaltungsdimensionen von Rollenspiel-Avataren darstellt (vgl. Humbeck 2007: 189), stützt diese These. Aber auch, wenn diese ‚Stufen‘ in der Gestaltung überwunden werden, orientieren sich, so Götzenbrucker, viele Avatarentwürfe an gesellschaftlich erwünschten Rollenbildern – und damit an Klischees; Außenseiter-Figuren werden dagegen eher selten entworfen (vgl. Götzenbrucker 2001: 54).

In den Teilkapiteln **Ästhetische Gehalte im phantastischen Rollenspiel als gestalterische Tätigkeit** und insbesondere **Das phantastische Rollenspiel: Inszenierung des Selbst in inneren Bildwelten** werden diese Dimensionen ästhetischer Gestaltung des phantastischen Rollenspiels genauer untersucht und zum genuinen Kunstschaffen in Beziehung gesetzt. Im Rahmen der Auswertung der problemzentrierten Interviews im Teilkapitel **„Meine Charaktere sind nicht ich“** des dritten Teils dieser Arbeit zeigen sich komplexe gestalterische Absichten von Spielern beim Entwurf und bei der Entwicklung ihrer Rollenspiel-Avatare. Vor diesem Hintergrund müssen die dargestellten Positionen relativiert werden. Sicherlich, auch dies ist ein Ergebnis der genannten Untersuchungsaspekte, kann sich das phantastische Rollenspiel einzelner Spieler und Spielgruppen hinsichtlich seiner Komplexität und Differenziertheit in der Bildgebung, der Prägnanz, dem Stil unterschiedlich darstellen. Die ästhetischen Prozesse, die diese Bildgebung jedoch unabhängig von der Elaboriertheit der Phantasiegestaltung speisen, sind bei allen Spielern dieselben, denn sie beruhen auf denselben kognitiven Mechanismen. Im Zusammenhang mit dem Entwurf von stereotypen oder originellen Avatarfiguren und der Einstu-

fung ihrer ästhetischen Qualität wird wesentlich auch die Funktion des sogenannten *divergenten* und *konvergenten* Denkens als Komponente ästhetischer Gestaltungsprozesse relevant sein.

Auf ihrem Weg durch die Spielhandlung erwirbt und entwickelt die Avatarfigur im Spielprozess weitere Eigenschaften, eine eigene Erinnerung, eigenes Wissen und eine individuelle Weltanschauung. Selbst das differenzierteste Datenblatt erfasst die Figur so im Grunde nur in ihren elementaren Eigenschaften – die eigentliche Existenz manifestiert sich durch das aktive Spiel. Auch hier zeigen sich wieder Parallelen zur rezeptionsästhetischen Konzept der Partitur und der Polyvalenz eines ästhetischen Gegenstands.

Insgesamt also ist die Idee eines Avatars die einer fiktiven Person – im pen-and-paper-Rollenspiel, um das es hier im Wesentlichen geht, sogar die einer ‚fiktiv-*imaginären* Person‘ (vgl. Herbrink 2011: 91), nicht die einer sozialen Rolle. So ähnelt der Avatar in gewisser Weise einer literarischen Figur, aber anders als bei einem Roman partizipiert der Spieler eben direkt und unmittelbar an der Entwicklung, welche sein Avatar im Verlauf der Spielhandlung erfährt – wie in den vorangegangenen Ausführungen bereits angerissen, bündeln sich die Eigenschaften der Gestaltungsfreiheit und der Partizipation des phantastischen Rollenspiels im Avatar als dessen wesentlichem (Spiel-)Element. Man kann berechtigt argumentieren, dass er auch in Bezug auf die Struktur des phantastischen Rollenspiels das Herzstück darstellt.

So liegt nahe, dass alle weiteren Strukturbestimmungen, die am pen-and-paper-Rollenspiel und an der Komposition der Spielwelt vorgenommen werden können, in großem Umfang auch den Avatar selbst betreffen: Hinsichtlich der Gestaltungsfreiheit und im Kontext der oben skizzierten Individualität des Spielverlaufs nimmt der Avatar, die genannte Rolle eines Instruments als Stellvertreter des Spielers im Spiel ein und wird zum Medium von dessen Spielentscheidungen. Allerdings ist der Avatar, was die Gestaltungsfreiheit anbetrifft, nicht nur Instrument, sondern eben vor allem auch selbst Gegenstand: Das phantastische Rollenspiel zeichnet sich vor allen anderen Spielformen durch die (mögliche) Tiefe der Ausgestaltung der individuellen Spielfigur aus. Sie kann sich in allen denkbaren dargestellten Dimensionen (s.o.) entwickeln – auf quantitativer Ebene hinsichtlich des Grads ihrer Fähigkeiten und Kenntnisse, in qualitativer Hinsicht im persönlichen,

vornehmlich emotionalen oder biographischen Bereich z.B. durch prägende Erlebnisse in der Spielhandlung (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 13).

Nach Neitzel und Nohr kann man Partizipation verstehen „als ein auf Interpretation gerichtetes und hochaktives und nicht reglementiertes Handeln am repräsentationalen System [...]“ (Neitzel/Nohr 2006: 15). Auf den Avatar bezogen bedeutet dies: Er kann, je nach Verlauf des Spiels und Spielverhalten des Spielers, Wissen und Besitz erwerben, Fertigkeiten verbessern, Bündnisse und Beziehungen eingehen, sich also in sämtlichen möglichen Dimensionen der Spielwelt bewegen und entfalten (vgl. Ausführungen oben). Diese Entwicklung kann, da ein phantastisches Rollenspiel nicht linear verläuft, Brüche, Wendungen und (gewollte) ‚Fehl-Entwicklungen‘ aufweisen.

Im Kontext der Spielstruktur kennzeichnet sich die Avatarfigur vor allem durch ihre Funktion als Bindeglied zwischen Spielwirklichkeit und Spieler (vgl. Götzenbucker 2001: 12). Harding veranschlagt: „The most complex relationship between the material world and the game-world is arguably that between the character and the player“ (Harding 2007: 30). Im Avatar begegnen sich so die Ebenen von Fiktion und Realität: Das lässt vermuten, dass er in der Frage nach den ästhetischen Potentialen des phantastischen Rollenspiels von großer Bedeutung ist.

Die dargestellten Strukturelemente und Charakteristika des phantastischen Rollenspiels legen nahe, dass der gestalterischen Eigentätigkeit in Form der Ausformulierung der Spielinhalte beim phantastischen Rollenspiel eine hohe Bedeutung beizumessen ist, wenn es um die Analyse seiner wirksamen Mechanismen und Prozesse geht. Daher soll es nicht nur hinsichtlich seiner Funktionen, die es für den Spieler übernimmt, sondern auch hinsichtlich der Wirkmechanismen und Dynamik des Phänomens selber untersucht werden; die Gestaltungsfreiheit erlegt dem Spieler die Verantwortung für die individuelle Gestaltung seines Spieles auf – und er verleiht ihm seine ganz eigene, individuelle Form. Insbesondere die Regelwerke des Systems *The World of Darkness* geben (vor allem Spielleitern) konkrete Hinweise für die Gestaltung einer gelungenen (Spiel-)Erzählung. Im Fall von *Magus – Die Erleuchtung* widmet das Handbuch dem geschickten Erzählen ein ganzes Kapitel (vgl. Barth et al. 2000: 290–303). So finden sich unter dem Abschnitt *Beziehen Sie die Spieler ein* (Barth et al. 2000: 291) An-

regungen dazu, wie man Persönlichkeiten der Spieleravatare in der Entwicklung der Spielereignisse berücksichtigen kann – womöglich durch das Verknüpfen eines Motivs aus der Vergangenheit einer der Figuren mit gegenwärtigen Geschehnissen. Daneben stehen schlichte Hinweise wie „Missbrauchen Sie keine Stereotypen“ (Barth et al. 2000: 291). Eine Übersicht über die Grundkonflikte, welche die Hintergrundwelt durchziehen, bieten zusätzlich einen Ideenfundus dar, aus welchem der Spielleiter sein dramaturgisches Konzept bestücken kann (vgl. z.B. Barth et al. 2000: 292). Durch die nahezu unbegrenzte Gestaltungsfreiheit in der konkreten Umsetzung von Spielvorlagen (Szenariovorschlügen und Ähnlichem) kann jeder Spielverlauf als eine eigenständige, schöpferische Leistung bewertet werden, denn, wie Schmidt darstellt, es existiert keine ‚fixierte‘ Gestalt, in der sich die Spielhandlung konkretisieren soll (vgl. Schmidt 2012: 293).

Eine Anmerkung: Das phantastische Rollenspiel scheint sich dergestalt allzu gut in die zeitgenössische Geisteshaltung einzupassen, die einen ubiquitären und omnipräsenten ‚Partizipationsimperativ‘ formuliert – alles wird zum *Event*, an dem teilgenommen werden muss, um *up to date* zu sein und dem allgemeinen Trend zum nächsten Erlebnis (vgl. Welsch 1996: 11–12) zu folgen. Anders als bei vielen alltagswirklichen Events, wie man sie auf den Flaniermeilen der Innenstädte antrifft – und denen es trotz aller ‚Voll-Ästhetisierung‘ und ‚Multimedialität‘ letzten Endes um Kommerz geht (Welsch 1996: 13) – besteht das phantastische Rollenspiel tatsächlich in der und durch die Partizipation seiner Teilnehmer. Wenngleich vielfach Spielvorlagen genutzt werden, die der individualisierten Spielhandlung der Teilnehmer als Rahmen dienen, besteht ein Unterschied im Verständnis von Partizipation. Im Fall der ‚Event-Kultur‘ handelt es sich zumindest auf den ersten Blick vornehmlich um Partizipation im Sinne des Mit-Erlebens, des Teilnehmens und einer Reproduktion vor allem durch Anwesenheit und teilweiser Identifikation mit den Vorgängen. Im phantastischen Rollenspiel dagegen steht das Moment der selbsttätigen, aktiven Produktion des ‚Events‘ selbst im Vordergrund. Auch, weil ein Rollenspiel in der Regel auf den Aktionen einer sehr kleinen Personengruppe beruht, ist das Spiel-Event in größtem Maße abhängig von einer aktiven (Re-)Produktion durch die Teilnehmer.

Es scheint daher vielversprechend, in der Bestimmung der ästhetischen Qualität des Rollenspiels und, im engeren Sinne, des damit verbundenen Vorstellungsraums als seinem ‚Produkt‘, Begrifflichkeiten der *Ästhetischen Forschung* einzusetzen – denn kreativ-gestalterische Prozesse dieser Art sind deren primäres Interesse: Ihr Anliegen ist es, ästhetische Gehalte in Phänomenen nachzuweisen; dazu untersucht sie Funktionsweise und Mechanismen, die in ästhetischem Verhalten wirksam sind (vgl. Peez 2005 a: 20)<sup>6</sup>. Im Folgenden soll das Paradigma der Ästhetischen Forschung kurz umrissen und auf seine Funktionalität im Rahmen des Untersuchungsvorhabens dieser Arbeit befragt werden.

#### **4 Die Ästhetische Forschung als Paradigma der Untersuchung: Überlegungen zu Möglichkeiten und Grenzen der Methode**

Die Ästhetische Forschung ist ein prominentes Paradigma in kunstpädagogischen Fragestellungen und hat sich zu einem guten Teil im Rahmen fachinterner Diskurse innerhalb dieser Disziplin entfaltet und profiliert. Insofern ist ihr ein ‚praktischer‘ Denkansatz immanent, der sich vielfach auf Prozesse der Kunstvermittlung von Lehr- und Erziehungsinstitutionen bezieht und seine Konzepte dort zur Wirkung bringt. Sie gilt als das kunstpädagogische Lebenswerk von Helga Kämpf-Jansen (1939–2011), welche die Ästhetische Forschung als das Modell eines prozesshaften Arbeitens begreift, innerhalb dessen sich verschiedene Arten des Zugangs und der Auseinandersetzung der äs-

---

6 Auch, wenn es sich bei dieser Schrift, ähnlich wie bei der Arbeit Kirchners et al., um eine Studienlektüre handelt, wird im Folgenden bei der Definition wesentlicher Begriffe aus dem Bereich der Ästhetischen Forschung – insbesondere im Zusammenhang mit der ‚praktischen Ästhetik‘ und den Strukturmerkmalen ästhetischen Verhaltens – auf diese Ausgabe zurückgegriffen. Der besondere Wert dieser Schrift besteht in der präzisen, knappen Formulierung der relevanten Konzepte, auf die als Grundlage einer davon ausgehend zu leistenden theoretischen Explikation und Operationalisierung in Hinblick auf das übergeordnete Forschungsinteresse hier verwiesen wird. Der fachwissenschaftlichen Differenzierung dient die Einbettung dieser Konzepte in das Grundlagenwerk der Ästhetischen Forschung sowie eine Konturierung und inhaltliche Facettierung durch ergänzende kunstpädagogische Positionen und Überlegungen.

thetischen Bereiche miteinander verbinden (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 19). Die Autorin selbst beschreibt die Ästhetische Forschung folgendermaßen: „Sie bedient sich aller zur Verfügung stehenden Verfahren, Handlungsweisen und Erkenntnismöglichkeiten aus den Bereichen der Alltagserfahrung, der Kunst und der Wissenschaft. Sie ist prozessorientiert und hat doch Ziele. Sie ist weitgehend frei in den Organisations- und Entscheidungsformen und wird somit in hohem Maße individuell bestimmt und verantwortet“ (Kämpf-Jansen 2012: 22).

Dieses Arbeiten geht aus von einem Leitimpuls – dies kann „eine Frage, ein Gedanke, eine Befindlichkeit; ein Gegenstand, eine Pflanze, ein Tier; ein Phänomen, ein Werk, eine Person (fiktiv oder authentisch), eine Gegebenheit oder Situation; ein literarisches Thema, ein Begriff, ein komplexer Inhalt oder etwas anderes“ (Kämpf-Jansen 2012: 19) sein. Die Ästhetische Forschung ist also allseitig geöffnet für Themen und Phänomene aus allen denkbaren menschlichen Bezugssystemen. Nichtsdestoweniger ist ein umrissenes Vorhaben von Bedeutung, um sich innerhalb dieser Fülle an Möglichkeiten – und der darin enthaltenen potentiellen Ablenkungen – zu fokussieren. Kämpf-Jansen betont daher die unbedingte Notwendigkeit einer Frage, in welche der Leitimpuls überführt und gefasst wird. Diese begründet die starke Subjektbezogenheit des ästhetischen Forschens, da nur der ästhetisch Tätige selbst sein Vorhaben angemessen auswählen, formulieren, organisieren und durchführen kann (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 19).

Die Durchführung, also der eigentliche ästhetische Prozess, stellt sich vor allem performativ dar, also als tatsächliches Handeln in der Interaktion mit dem ästhetischen Gegenstand der Untersuchung. Die möglichen unterschiedlichen Herangehensweisen – ob es um Sammeltätigkeiten geht, um Arrangieren, Umformen, farbliches Gestalten, verbales Reflektieren oder Sonstiges – greifen ineinander, bedingen und befördern sich wechselseitig. Der Prozess als deren Resultat ist also in ständiger Um-Wandlung begriffen, das gesamte Gefüge bleibt bis zum Ende der Arbeiten in der Bewegung und ist ständigen neuen, auch Um-Entscheidungen unterworfen (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 19). So ist die Ästhetische Forschung als ein Paradigma zu begreifen, dem es nicht darum geht, Phänomene des Ästhetischen mit den traditionellen Instrumentarien der akademischen Wissenschaft zu untersuchen; vielmehr zielt sie auf das Zusammentragen von Erfahrungen und Er-

kenntnissen in und durch die aktive ästhetische Tätigkeit (vgl. Hein 2012: 193).

Wie im Umriss des initialen Leitimpulses als Ausgangspunkt für ein Projekt bereits angeklungen, bezieht sich das Interesse der Ästhetischen Forschung tatsächlich „auf alle real gegebenen wie fiktiv entworfenen Dinge, Objekte, Menschen und Situationen“ (Kämpf-Jansen 2012: 22) – im Grunde also quasi auf die gesamte menschliche Lebens- und Erlebenswelt. Diese ‚allseitige Interessiertheit‘ ist prinzipiell ein generöser Ansatz, der unverhoffte und spannende Erkenntnisse liefern kann.

Die sehr offene Interessenlage der Ästhetischen Forschung als Paradigma an sich jedoch birgt auch die Gefahr einer ‚Überhöhung‘ von untersuchten Gegenständen einerseits, sowie auch die Gefahr einer ungewollten ‚Trivialisierung‘ des Ästhetischen andererseits in der Auseinandersetzung mit Gegenständen, die sich kaum oder nicht aus ihrem alltäglichen Gebrauchszusammenhang herauslösen lassen. Das Teilkapitel **Ästhetik – Überlegungen zu einem vielschichtigen Begriff im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel** nimmt sich der Problematik des Ästhetikbegriffs in entgrenzten Verwendungszusammenhängen an.

Die Ästhetische Forschung postuliert, trotz der offensichtlichen Unterschiedlichkeit der beiden Denkweisen (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 127), das wissenschaftliche mit dem künstlerischen Denken zu verbinden. Kettel unterscheidet diese beiden im Wesentlichen nach ihren Vorgehensweisen – die Wissenschaft bedient sich der Kausalität. Sie bemüht sich um Wahr und Unwahr, um Einheitlichkeit und logische Prägnanz. Ihre Techniken sind vor allem die der Deduktion und der Analyse, die zu einer größtmöglichen Objektivität führen sollen. In der künstlerischen Denkform dagegen geht es um Analogien, Ähnlichkeiten und Unterschiede, die sensibel machen für das Phänomen und die ihm angelagerten Wahrnehmungen, Empfindungen und Bewertungen. Mithilfe der Technik der Assoziation gelangt das künstlerisch tätige Individuum zu einem neuen, subjektiven Sinn, der verbal nicht vollständig kommunikabel bleibt (vgl. Kettel 2012: 452).

Die Ästhetische Forschung, die sich beider Denkformen bedient, hat den Anspruch, im Kontext wissenschaftlichen Arbeitens verstanden zu werden (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 133). Dies wirft eine Reihe

von Problemen auf, die im Diskurs um die Ästhetische Forschung verschiedentlich behandelt worden sind. Ein wesentlicher Aspekt ist dabei der Begriff der ‚Forschung‘, der in der Ästhetischen Forschung geführt wird, und an dem sich kritische Fragestellungen entzünden können. Dieser Aspekt – insbesondere hinsichtlich des Objekts, auf das Forschung sich bezieht – soll im Folgenden als Pars Pro Toto einer ‚Methoden-Kritik‘ dienen und zugleich den Ansatzpunkt markieren, von dem aus diese Arbeit sich des begrifflichen Instrumentariums der Ästhetischen Forschung bedient.

Kämpf-Jansen entwirft das Leitbild eines Forschers im klassisch-akademischen Sinne – unter anderem anhand einer vorgeschalteten präzisen Fragestellung, einer Versuchsanordnung, eines Instrumentariums an technischen Verfahrensweisen, notwendigen Kenntnissen und mehr (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 133). Diese Eigenschaften können nun natürlich auch auf jemanden angewendet werden, der eine Untersuchung im Sinne der Ästhetischen Forschung durchführt. Das wissenschaftliche Arbeiten erschöpft sich jedoch nicht, wie Kämpf-Jansen schreibt, in der Anwendung von „Verfahren, die sich auf Denken, auf Sprache und auf gegebene Diskurse beziehen“ (Kämpf-Jansen 2012: 133). Es bedarf auch eines möglichst präzise isolierten Phänomens, auf welches diese Verfahren angewendet werden, um ein möglichst präzises Ergebnis zu erhalten. Gerade in den Möglichkeiten, das untersuchte Phänomen zu isolieren und angelagerte Bereiche und die davon ausgehenden Fragestellungen und Problematiken zu benennen und adäquat abzugrenzen, liegt ein Problem der Ästhetischen Forschung als wissenschaftliche Technik – denn, so Kämpf-Jansen selbst, „die Forschungsfelder haben völlig verschiedene materielle und ideelle Ausdehnungen“ (Kämpf-Jansen 2012: 133). Notwendig also kommen „für den Bereich des Ästhetischen [...] unter der Setzung ‚Forschung‘ sehr heterogene Anteile zusammen“ (Kämpf-Jansen 2012: 133). Die Ästhetische Forschung arbeitet also im positiven Sinne ‚synkretistisch‘ – sie nutzt „die im Bereich des Ästhetischen zur Verfügung stehenden Wege als Produktions-, als Aneignungs-, Erfahrungs- und Erkenntnisweisen: die Möglichkeiten des Künstlerisch-Produktiven bzw. Ästhetisch-Praktischen also einerseits wie die Verfahren, die sich auf Denken, auf Sprache und auf gegebene Diskurse beziehen – die wissenschaftliche Arbeitsweise also“ (Kämpf-Jansen 2012: 133). Das Synkretistische je-



doch ist dem klassisch-akademischen Denken konträr entgegengesetzt, das sich auf Methodenreinheit beruft. Der Begriff des genuin wissenschaftlichen Forschens ist daher traditionell streng mit dieser verknüpft, auch in den Geisteswissenschaften. Wenngleich diese, dem Wesen kultureller Produkte gemäß, ein anderes Verständnis von Forschung haben als beispielsweise die Naturwissenschaften und ‚Streifzügen‘ in angelagerte Disziplinen gegenüber tolerant sind – auch sie bemühen sich um eine saubere Isolation ihres Forschungsgegenstandes und eine möglichst große Treue gegenüber den angewandten Methodiken.

Zudem ist zu beachten, dass die Ästhetische Forschung stets den ‚Einzelfall‘ eines bestimmten Individuums dokumentiert: Eine individuelle Fragestellung führt zu einer individuellen Anordnung und einer individuellen Methodik, die individuelle Erkenntnisse generiert (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 19). Diese Erkenntnis wird zwar in den allermeisten Fällen an einen Diskurs zurückgebunden, dies enthebt sie jedoch nicht der unbedingten Subjektivität ihrer Entstehung und Bewertung. Auch ist eine solche Erkenntnis niemals reproduzierbar – eine andere Person wird unter derselben Forschungsfrage zu anderen Anordnungen, Methodiken und Erkenntnissen gelangen. Wie Hein bemerkt, hat eine solchermaßen begriffene Forschung überhaupt nicht die Absicht, in irgendeiner Form verbindliche oder auch lediglich allgemein empfehlenswerte Verfahrensweisen zu markieren (vgl. Hein 2012: 193). Auch dies erschwert eine Zuordnung der Ästhetischen Forschung in die Riege der kanonischen akademischen Wissenschaften: Ästhetische Forschung ist, stark abstrahiert, die Forschung eines Individuums an sich selbst; Objektivierbarkeit ist dabei, anders als in einem klassischen Verständnis von Wissenschaft, überhaupt nicht ihr primäres Interesse.

Der Status der Ästhetischen Forschung als eine genuin wissenschaftliche Verfahrensweise stellt sich also als problematisch dar. Diese Situation ist der Kunstpädagogik an sich nicht neu: Wie Hein darlegt, agiert sie seit ihrer Formierung als akademische Disziplin im Spannungsfeld von musikischem und wissenschaftlichem Denken, sieht sich immer wieder herausgefordert und mit neuen Ansprüchen überfrachtet, einmal totgesagt, einmal verklärt (Hein 2012). Dieser Diskurs kann an dieser Stelle nicht vertieft werden. Stattdessen sei die grundsätzliche Frage gestellt, ob die Wertigkeit des Zugangs, den die Ästhetische For-

schung zu einem Untersuchungsgegenstand eröffnet, überhaupt von ihrem Status als Wissenschaft abhängt. So merkt Hein an, dass überhaupt die „unproduktive Polarität von ›musisch = irrational‹ versus ›wissenschaftlich = rational‹ überdacht werden“ (Hein 2012: 185) sollte, wenn es darum geht, die Verdienste kunstpädagogischer Untersuchungen zu bestimmen. In diesem Zusammenhang sei hervorgehoben, dass die Kunstpädagogik und ihre Paradigmen sich gerade dem Bereich zuwenden, innerhalb dessen die Begriffe des Schönen sowie die dem zugeordneten Gegenstände und kulturellen Artefakte aus dem Nimbus des Unantastbaren herausgelöst werden (vgl. Hein 2012: 185), der dem Künstlerischen vielfach anhaftet, und der es darin auch vor der kritischen Begegnung ‚schützt‘ (vgl. Hein 2016: 262). Damit macht die Kunstpädagogik – und so auch die Ästhetische Forschung als kunstpädagogisches Konzept – Artefakte aus der Sphäre des Ästhetischen für normative Diskurse (wieder) verfügbar. Sie bemüht sich dergestalt um einen möglichst ‚neutralen‘ Zugang zu Phänomenen des Ästhetischen, der Voreingenommenheiten umgehen will. Im Zusammenhang mit einem Gegenstand wie dem phantastischen Rollenspiel, das mitunter als einfaches ‚Kinderspiel‘ oder bloße ‚Realitätsflucht‘ abgeurteilt wird, liegt hierin ein Vorteil: Die Ästhetische Forschung ermöglicht einen ‚neutralen‘ Zugang, indem sie (zunächst) keine Fragen über die ästhetische Qualität oder ‚Würde‘ eines Untersuchungsobjektes stellt. Hein stellt fest: „Die Kunstpädagogik ist eine Disziplin, die für ihre Zwecke alles instrumentalisiert und trivialisiert, was es an ästhetischen Phänomenen gibt; sie ist damit geradezu ein Paradigma des Umgangs mit Kunst in der säkularisierten Kultur [...]“ (Hein 2012: 185). Das phantastische Rollenspiel scheint den Archetypus eines solchen alltagsästhetischen Gegenstandes zu verkörpern – die Kunstpädagogik hat also einem Untersuchungsvorhaben, das sich auf dieses richtet, einiges an Instrumentarium und Methodik zu bieten.

Die Ästhetische Forschung hat in ihrer Ausdifferenzierung als kunstpädagogisches Paradigma zahlreiche Begriffe geprägt zur Dokumentation, Analyse, Interpretation, Diskussion und Bewertung von ästhetischem Verhalten, um ihren Fragestellungen passende Instrumentarien der Annäherung an die Hand zu geben. Darin hat sie zum Verständnis der Genese, des Ablaufs und der Bedingungen schöpferischen Tuns per se einen wesentlichen Beitrag geleistet. Diese Erkenntnisse

sind vornehmlich gewonnen anhand der Beobachtung und Analyse von Zeugnissen ästhetischen Handelns und insofern sicherlich Produkte wissenschaftlichen Handelns, das sich auf die Ergebnisse Ästhetischer Forschung bezieht. Ihre Kernbegriffe und die von ihr identifizierten Mechanismen erweisen sich daher in Hinblick auf die Analyse auch theoretischer ästhetischer Potentiale vermutlich als äußerst ergiebig, was die Ästhetische Forschung hinsichtlich ihrer Begrifflichkeiten unabhängig von ihrem Status als akademische Wissenschaft zu einem vielversprechenden Untersuchungsparadigma macht.

Der Diskurs um die Wissenschaftlichkeit der Ästhetischen Forschung soll daher an dieser Stelle nicht weiter verfolgt werden. Sie wird in dieser Arbeit als ein begrifflich-theoretisches Instrumentarium herangezogen und stellt dementsprechend die methodische Herangehensweise an den Untersuchungsgegenstand dar. Die mit ihrer Hilfe gewonnenen Erkenntnisse verbleiben zunächst innerhalb eines rein akademisch geführten Diskurses. Um den in dieser Arbeit anhand der Ästhetischen Forschung erschlossenen Inhalten eine größtmögliche Prägnanz und Aussagekraft im Sinne einer theoretisch-fachwissenschaftlichen Untersuchung zu verleihen, ist es nötig, die elementaren Begriffe und zentralen Postulate der Ästhetischen Forschung zu operationalisieren und zum Untersuchungsgegenstand phantastisches Rollenspiel in Beziehung zu setzen. Die eigentliche analytische Auseinandersetzung mit dem Untersuchungsgegenstand selbst zwar stellt keine Ästhetische Forschung im Sinne des Paradigmas dar – sie bedient sich jedoch der in ihrem Umfeld geprägten Begrifflichkeiten und Konzepte.

Grundsätzlich stellt sich das Objekt phantastisches Rollenspiel mit der Methodik Ästhetischer Forschung als kompatibel dar: Der in ihm entworfene Phantasieraum fällt in den Bereich von Alltags-Phänomenen, die mit hoher Wahrscheinlichkeit von ästhetischen Gehalten durchzogen sind, umso mehr, als Immersion im Kontext ästhetischer Tätigkeit einen hohen Stellenwert hat; die Immersion kann hier also, wie angerissen, eine Schlüsselrolle einnehmen. Im Folgenden sollen daher das phantastische Rollenspiel als Erzähltätigkeit mit seiner gestalterischen Absicht und der Phantasieraum als deren ‚Produkt‘ zu wesentlichen analytischen Begriffen aus der Ästhetischen Forschung in Beziehung gesetzt werden.

Es stellt sich also mit einiger Berechtigung die Frage, inwiefern im phantastischen Rollenspiel als (Spiel-)Prozess und in seinen Produkten, der entstehenden Geschichte, der Imagination und der Figurengestaltung, ästhetische Gehalte ausgemacht werden können.

## 5 Ästhetische Gehalte im phantastischen Rollenspiel als gestalterische Tätigkeit

Die Bestimmung des phantastischen Rollenspiels im akademischen Sinne und die Analyse seiner analytisch-strukturellen Verfassung ist bisher mit dem Augenmerk auf dessen prominentem Merkmal der Avatarfigur geschehen. Vor diesen theoretischen Hintergrund tritt nun im folgenden Kapitel die Bestimmung der ästhetischen Gehalte des phantastischen Rollenspiels; da es sich dabei um eine prozesshafte (Spiel-)Tätigkeit handelt, sind diese vor allem als Strukturmerkmale in einer als Gestaltungsprozess verstandenen Tätigkeit zu suchen, weniger als begrifflich fixierte Konzepte, die auf den Gegenstand gestülpt werden. Dabei geht es an dieser Stelle zunächst um die vorgelagerte Fragestellung, inwieweit im phantastischen Rollenspiel als Medium – und vor allem im Rahmen der Gestaltung der individuellen Avatarfigur – überhaupt ästhetische Gehalte auszumachen sind. Paradigmatisch wird hier das US-amerikanische pen-and-paper-Rollenspiel *The World of Darkness* und, dieses flankierend, das im Fantasy-Genre angesiedelte deutsche System *Das Schwarze Auge* herangezogen. Davon ausgehend wäre es in späteren Untersuchungen sicherlich möglich, die spezifischen Ästhetiken individueller Rollenspielsysteme zu untersuchen, beispielsweise in der Frage, wie sich der Entwurf der Hintergrundwelt oder des Regelwerks in stilistischer und motivischer Prägung auf die Möglichkeiten der individuellen Gestaltung auswirkt.

Wie bereits erläutert, verfolgt die Ästhetische Forschung beim Umgang mit Phänomenen der Ästhetik einen ‚praktischen‘ Ansatz, der gerade dieses Prozesshafte zum Ausgangspunkt der Untersuchung macht; die Ästhetische Forschung geht dabei davon aus, dass sich das Ästhetische in bestimmten Verhaltensweisen manifestiert, die der Produktion eines ästhetischen Objektes quasi ‚vorgeschaltet‘ sind.

Unter *ästhetischem Verhalten* ist im Sinne der Ästhetischen Forschung ein spezifischer Modus des Wahrnehmens und Deutens gemeint, der stark sinnlich und subjektorientiert ist und sich explizit in schöpferischer Tätigkeit artikuliert (vgl. Kirchner et al. 2006: 11). Nach Schmidt zeichnet sich auch das phantastische Rollenspiel durch eine ästhetisch-gestalterische Absicht aus: „Gewöhnlich wird beim Rollen- und Erzählspiel eine ästhetische Form, vergleichbar dem Spannungsbogen eines Romans oder Films angestrebt“ (Schmidt 2012: 55). Durch die nahezu unbegrenzte Gestaltungsfreiheit in der konkreten Umsetzung von Spielvorlagen und den erwähnten Hinweisen zur Gestaltung der darauf beruhenden Narration ist also, wie bereits dargestellt, jeder Spielverlauf als eigentätige Schöpfung der Beteiligten zu verstehen, was sie als mögliches Objekt der Ästhetischen Forschung ausweist.

Der Begriff der *Ästhetik* ist das zentrale Konzept sowohl des theoretischen Instrumentariums dieser Arbeit als natürlich auch des Ansatzes der Ästhetischen Forschung selbst; er ist sehr vielschichtig, und je nach Fachrichtung und Untersuchungsinteresse wird in der begrifflichen Präzisierung der Schwerpunkt auf einen anderen Aspekt gesetzt. Es existiert daher kaum eine begriffliche Einheit (vgl. Kirchner et al. 2006: 34). Um das Phänomen trotzdem zu einem hilfreichen Analyseinstrument im Sinne des hier untersuchten Komplexes zu machen, soll der Begriff der Ästhetik zunächst in seiner historischen Zusammenhang hin zu einem modernen Konzept verfolgt werden. Anschließend soll eine begriffliche Bestimmung vorgenommen werden, welche sich nach den phänomeninhärenten Merkmalen, Charakteristika und Strukturen richtet – und damit nach seinem Potential im Sinne eines gestalterischen Konzepts. Ausgehend von einer ‚Arbeits-Definition‘ sollen diese dann auf die Gegenstände der Fragestellung bezogen werden.

Die ‚klassische‘ Ästhetik ist das Teilgebiet der Philosophie, das sich den grundlegenden Prinzipien der Kunst und Schönheit widmet – mitunter wird die Ästhetik auch exklusiv als die „Philosophie der Künste“ (Welsch 1996: 137) bezeichnet, der es ein Hauptanliegen ist, den Begriff der Kunst zu ergründen (vgl. Welsch 1996: 135). Die semantische Vieldeutigkeit des Begriffes stellt eine Schwierigkeit dar, die womöglich gerade aus diesem zentralen Interesse entspringt: Einmal

geht es ihm „um das Sinnliche, mal um das Schöne, mal um Natur, mal um Kunst, mal um Wahrnehmung, mal um Beurteilung, mal um Erkenntnis“ (Welsch 1996: 23). Dementsprechend viele Bedeutungselemente versammeln sich im Begriff *ästhetisch*, über die Welsch an entsprechender Stelle einen Überblick gibt – zugleich mit dem Hinweis, dass der inhaltliche Bedeutungsraum des Begriffs auch damit nicht erschöpfend dargestellt ist (vgl. Welsch 1996: 24–39). Die Schlussfolgerung daraus zielt in eine eindeutige Richtung: Es „zeigt sich, daß es weder eine einzige verbindliche Bedeutung des Ausdrucks ›ästhetisch‹ noch ein Bedeutungselement gibt, das all seinen diversen Bedeutungen gemeinsam wäre“ (Welsch 1996: 35). Gerade diese Vielseitigkeit ist nach Welsch jedoch die eigentliche Stärke des Begriffs – die Überschneidungen der einzelnen Bedeutungen ermöglicht ihm, zu verschiedenen, zum Teil sehr unterschiedlichen Phänomenen eine Beziehung herzustellen und zu ihrer Erörterung beizutragen. Trotz seiner Polysemie also ist der Begriff des Ästhetischen ausgesprochen leistungsfähig – vorausgesetzt, es ist klar, in welcher Bedeutungsvariante oder welcher Kombination von Bedeutungen er verwendet wird (Welsch 1996: 38–40).

Die Ästhetik als akademische Disziplin weist nach wie vor starke Tendenzen auf, sich vor allem auf Fragen der Kunst zu beziehen – eine nicht ganz unproblematische Orientierung vor dem Hintergrund gerade eines modernen Kunstbegriffes, der längst nicht mehr so zuverlässig ist, wie er vielleicht einmal war (vgl. Welsch 1996: 136). Sicherlich sind die Prinzipien und die Erfahrung von Kunst nach wie vor ein wesentlicher Interessenbereich der Ästhetik. Allerdings resultiert die dauerhafte Aktualität des Ästhetischen zu einem ganz wesentlichen Teil gerade daraus, dass die herkömmliche Gleichsetzung der Kunst mit dem Ästhetischen vor dem Hintergrund moderner Entwicklungen kaum noch tragfähig ist; andere Dimensionen des Ausdrucks sind demgegenüber stärker in den Vordergrund getreten, und auch darauf muss eine moderne Ästhetik antworten können (vgl. Welsch 1996: 42).

Wie im Zusammenhang mit der Untersuchung des phantastischen Rollenspiels als Funktion einer ästhetischen Inszenierung von Szenekultur detaillierter ausgeführt wird, hat sich der Begriff der Ästhetik vor dem Hintergrund einer pluralisierten Gesellschaft zum Teil weit von seinen ‚angestammten Gebieten‘ entfernt – nach Welsch werden in

diesem Zuge mehr und mehr „Elemente der Wirklichkeit [...] ästhetisch überformt, und zunehmend gilt uns Wirklichkeit im ganzen als ästhetisches Konstrukt“ (Welsch 1996: 10). Insofern ist von einem Trend der allgemeinen Ästhetisierung zu sprechen, die sich als eine primäre, geradezu globale Strategie darstellt. In diesem Zug muss eine Ästhetik als akademische Disziplin die Verästelungen verfolgen, die dem Begriff in diesem Bedeutungswandel wachsen, wenn sie ihre Aktualität im gegenwärtigen Diskurs behalten möchte. Dies bedeutet nicht, dass die Globalisierung des Ästhetischen einfach gutzuheißen wäre – aber sie gehört schlicht zum Programm einer jeden zureichenden ästhetischen Diagnose und Kritik. Die Ästhetik muss dementsprechend auch die außerkünstlerischen Bereiche auf Reflexe ihres Gegenstandes untersuchen und diese adäquat bestimmen (vgl. Welsch 1996: 143–144). In diesem Zuge ist vermutlich das pauschale *Lob des Schönen* kaum mehr angemessen, sondern eben dieses Schöne muss differenziert und auch problematisiert werden. Daneben aber wird es notwendig sein, auch andere ästhetische Werte und Größen zu untersuchen und in diesem Zuge dogmatische Postulate der ästhetischen Tradition aufzubrechen (vgl. Welsch 1996: 147–148). Dies auch, um mit den Entwicklungen der modernen Kunst mitzuhalten, die gerade den traditionellen akademischen Kunstbegriff durch neue Perspektiven und Ausdrucksweisen herausfordern – oftmals werden dazu ganz neue Wahrnehmungsweisen notwendig (vgl. Welsch 1996: 169), welche die Ästhetik traditionell nicht in ihrem Repertoire führt. Aufgrund seiner Charakteristika der Entfernung, der (scheinbaren) Präzision und Ganzheitlichkeit sowie der damit verbundenen Erkenntnis-Metaphorik war der Sehsinn im ästhetischen Diskurs lange Zeit unangefochten das zentrale Paradigma. Gerade im Zusammenhang mit den modernen Massenmedien und ihren Ausdrucks- und Darstellungsmöglichkeiten büßt dieses Sehen jedoch gewissermaßen seine Vertrauenswürdigkeit ein, und dabei insbesondere auch die ihm zugeschriebene Erkenntnisfähigkeit. Diese Relativierung eröffnet jedoch Raum für die Entwicklung ästhetischer Strukturen, die sich an andere, vielleicht bislang weniger prominente Sinne richten und eine Ebenbürtigkeit aller menschlicher Erfahrungsmöglichkeiten bedeutet (vgl. Welsch 1996: 152–153): Ebenso wie die menschliche Erfahrungswelt ist auch die Kunstwahrnehmung poly-ästhetisch (also mehr-sinnig). Die Redukti-

on auf einen primären Wahrnehmungsmodus reduziert gerade moderne ästhetische Phänomene auf eine Weise, die einer Zergliederung gleichkommt – und darin einer (bewussten) Verfälschung, wenn man auf dem Primat des Sehens als Schlüssel zum ästhetischen Verständnis beharrt. Dem also muss ein moderner Begriff von Ästhetik und ästhetischer Erfahrung Rechnung tragen können. Das Verständnis von Eindruck, Imagination und Reflexion, wie sie sich im ästhetischen Erfahren niederschlägt, wird somit nahezu unendlich komplex (vgl. Welsch 1996: 170).

Insofern wird die (moderne) Ästhetik zwar anspruchsvoller – nahezu jede moderne ästhetische Erfahrung kann nunmehr eine neue Herausforderung bergen; aber sie stellt auch eine gedankliche Erweiterung und die Chance zum produktiven Austausch mit anderen akademischen Disziplinen dar – und damit den Nachweis ästhetischer Strukturen auch jenseits ihres traditionellen ‚Kompetenzbereichs‘ (vgl. Welsch 1996: 159–160), was ihre Bedeutung gerade im Zeichen eines postmodernen, pluralen Wirklichkeitsbegriffs unterstreicht.

### a) *Ästhetik* – der Begriff im Kontext der Fragestellung

Um diesen Nachweis ästhetischer Strukturen jenseits der angestammten Bereiche leisten zu können, wird zunächst eine theoretische Verortung und die Herstellung eines begrifflichen Grundverständnisses vonnöten sein. Die relevanten Konzepte sind, wie oben angerissen, neben dem eigentlichen Kernverständnis der Ästhetik ergänzend auch Begriffe aus dem Umfeld der daran angeschlossenen Phänomene: Dies sind vor allem solche, die sich auf die ‚Praxis‘ des Ästhetischen beziehen, vornehmlich also die *ästhetische Praxis*, die *ästhetische Erfahrung* und die *ästhetische Äußerung*. Die Perspektive, aus welcher sich die Erörterung im Folgenden den benannten Begriffen annähert, und damit ihre theoretische Verortung, bleibt auch weiterhin die der Ästhetischen Forschung; wo es sinnvoll scheint, sollen jedoch ergänzende Überlegungen aus der Literaturwissenschaft diese flankieren, um auch dem hybriden Charakter des Mediums phantastisches Rollenspiel adäquat zu begegnen.



## (1) Ästhetik als aktives Wahrnehmen und Gestalten

Um die inhaltliche Vielfalt des Ästhetikbegriffs auf eine Verengung im Sinne der Fragestellung zu verständigen und eine praktische Orientierung zu unterlegen, soll zunächst der Basiskonsens des Ästhetischen nach Otto und Otto angelegt werden, wie er beispielsweise in 2001 formuliert wurde (vgl. Otto/Otto 2001); an diesen angelehnt wird das *Ästhetische* im Sinne einer praktischen Ausrichtung als ein Modus des Verhaltens zur Welt verstanden, der zunächst nicht an konkrete Inhalte gebunden ist, sondern vielmehr eine Denk- und Wahrnehmungsweise bezeichnet (vgl. Kirchner et al. 2006: 11). Diese Haltung bedingt einen eher anschaulich-emotional und nicht primär begrifflich-rational orientierten Zugang zur Welt (vgl. Kirchner et al. 2006: 11). Die dem entsprechenden ‚ästhetischen Fähigkeiten‘, die ein solches Verhalten zur Welt ermöglichen, zeigen sich, so Kirchner, in einem Zusammenspiel von Wahrnehmung, Imagination und schöpferischem Denken, bedingen also einen bildhaften Weltzugang, der sich mit bewusster Reflexion verbindet. Die Grundlage eines ästhetischen Verhaltens überhaupt ist also eine bewusste sinnliche Wahrnehmung, die sich mit der Entfaltung einer differenzierten inneren Vorstellungswelt verbindet; diese wiederum äußert sich in einem individuellen Gestaltungsvermögen (vgl. Kirchner et al. 2006: 9).

Dieser Basiskonsens von Ästhetik hat für das Untersuchungsvorhaben einen großen Vorteil: Es geht ihm nicht um eine hermetische begriffliche Fixierung, die dem Gegenstand Ästhetik schon von seiner Qualität her kaum gerecht werden könnte, sondern begreift Ästhetik vielmehr als ein Kontinuum, das sich zwischen zwei Polen aufspannt: der (reflektierten) Wahrnehmung einerseits und der Überführung dieses Wahrgenommenen in eine konkrete Gestaltung andererseits – im Anschluss an seine kognitive Durchdringung und, wie darin auch anklingt, eine Überformung des Erfahrenen in Hinblick auf eine gestalterische Absicht.

Die Erkenntnisse, die in der ästhetischen Tätigkeit gewonnen werden, dürfen dementsprechend nicht an denen des klassischen wissenschaftlichen Denkens gemessen werden, wie beispielsweise Kettel sie beschreibt – Erkenntnisse, die im Rahmen eines sachlogischen Kausalitätsparadigmas mithilfe analytischer Techniken nach größtmöglicher

Objektivität streben, einer klaren Unterscheidung von Wahr und Unwahr, von Ursache und Wirkung und Einheitlichkeit (vgl. Kettel 2012: 452). Ästhetische Tätigkeit dagegen richtet sich auf das Erfahren und Artikulieren individueller Sinnfindung, die zwar auch einen Modus des Verstehens und Erkennens beschreibt, jedoch einen, der sich nicht in überindividuellen begrifflichen Kategorien erschöpft (vgl. Vogel 2012: 295).

Anders als im wissenschaftlichen Denken, das unter dieser Prämisse der Objektivität operiert und sich somit um eine möglichst präzise Unterscheidung von Subjekt und Objekt bemüht, sind im schöpferischen Denken Subjekt und Objekt gerade aufs Engste miteinander verwoben. Aus diesem Grund kann sich ästhetisches Verhalten niemals anders darstellen als eben subjektiv-induktiv (vgl. Kettel 2012: 452). Während das wissenschaftliche Denken im engeren Sinne Teilprozesse zu identifizieren versucht und diese in Hinblick auf das Resultat zueinander in Beziehung setzt, funktioniert ästhetisch-schöpferisches Denken also holistisch. Seine einzelnen Teilprozesse und deren Bezugspunkte Materie, Körper und Bewusstsein durchdringen sich wechselseitig. Ihre Anteile am Endergebnis sind nach Abschluss der ästhetischen Arbeit kaum noch voneinander zu unterscheiden, obgleich sie sich doch in einem benennbaren Produkt manifestiert haben.

Das Ästhetische erhält sich so den Charakter des Prozesshaften – und damit des Aktiven, Produktiven und Kreativen. Ein solchermaßen ‚praktisch-tätiger‘ Begriff des Ästhetischen kommt dem Untersuchungsgegenstand phantastisches Rollenspiel entgegen, weil auch dieses von seinem produktiv-prozesshaften Charakter bestimmt ist und das Ergebnis eines aktiven Gestaltungswillens darstellt.

Wie dargestellt, äußert sich dieses Prozesshafte wesentlich in den beiden Dimensionen des *Wahrnehmens* und des *Gestaltens*. Die notwendige Operationalisierung dieser beiden Kernbegriffe der ‚praktischen Ästhetik‘ erfordert das Identifizieren von Strukturmerkmalen, um sie systematisch zum Untersuchungsgegenstand in Beziehung setzen zu können. Die Ästhetische Forschung beschreibt hier eine Reihe von Charakteristika einer sogenannten *ästhetischen Praxis*. Diese kann als konkrete Bestimmung einer solchermaßen ‚angewandten‘ Ästhetik gelten.

## (2) Ästhetische Praxis – die ‚angewandte Ästhetik‘

Ästhetisches Verhalten begründet sich, wie oben dargestellt, in einer rezeptiven Dimension des Wahrnehmens sowie auch in einer Dimension des gestalterischen Handelns. Entsprechend konkretisiert sich die *ästhetische Praxis* daher als ein Wechselspiel aus diesen beiden Dimensionen ästhetischen Verhaltens: der ästhetischen *Produktion* einerseits, also aktiver schöpferisch-gestalterischer Tätigkeit (an einem ästhetischen Produkt), und ästhetischer *Rezeption* andererseits, der aktiv-produktiven Wahrnehmung und Erfahrung (vgl. Kirchner et al. 2006: 12–13). Zunächst nun sollen die beiden Dimensionen ästhetischen Verhaltens als Manifestation einer ästhetischen Praxis in ihren wesentlichen Eigenheiten und Bedingungen dargestellt werden.

Das spezifisch Ästhetische einer Rezeptionserfahrung fußt auf einer intensiven Wahrnehmung; es ermöglicht dabei eine Sensibilität für alles, was über das konkrete sinnlich Wahrnehmbare hinausgeht, für das Mögliche und Unvertraute. Der Gegenstand einer solchen Wahrnehmung, die ästhetische Erfahrungen ermöglicht, ist das ästhetische Objekt – ein Stück Literatur, eine Tanzdarbietung oder ein Element der Alltagsästhetik. Dessen materielle Dimension, also die Farben, Formen, Töne, Sprache, aber auch die Komplexität der strukturellen Zusammenhänge, die Einbettung in spezifische künstlerische, religiöse oder andere kulturelle Kontexte und, als deren ‚Brennglas‘, die Subjektivität des Erfahrens selbst sind die Konstituenten ästhetischer Erfahrung an sich. Der Grund für das ‚Erkenntnis-Potential‘, das ästhetische Objekte demzufolge bergen, ist ihre spezifische Erscheinung, die faktisch nur sie als spezifische Klasse von Objekten aufweisen; sie fordern darum vom Wahrnehmenden mitunter eine radikale Offenheit für unvertraute Wirkungsweisen von Materialien, Rhythmen oder Farben – und darin vor allem Offenheit für „das Ungewohnte, Irritierende, aber auch das bislang Übersehene, Überhörte oder Verdrängte“ (Kirchner et al. 2006: 12), das beim Rezipienten individuell bedeutsame Assoziationen und Empfindungen auslöst; auf diese Weise entstehen neue Ansatzpunkte für weitere Begegnungen mit einem ästhetischen Objekt oder Phänomen, die ein vertieftes Durchdringen oder erst Neu-Schaffen von darin gebundenen Sinngehalten befördern und zugleich einen solchen erst dar- beziehungsweise herstellen. Als Äuße-

rung einer solchermaßen ‚angewandten Ästhetik‘ ist eine *ästhetische Wahrnehmung* also das probeweise Aneignen eines ästhetischen Modus (der Literatur, der Bildenden Kunst etc.), welcher die Distanz zwischen dem ästhetisch tätigen Subjekt und seinem Gegenstand (der eigenen ästhetischen Produktion oder rezeptiven Auseinandersetzung mit einem ästhetischen Objekt) zumindest vorübergehend aufhebt, so dass Wahrnehmungs- und Deutungsmuster der Weltwahrnehmung neu entstehen oder sich verändern (vgl. Kirchner et al. 2006: 12).

Der ergänzende Aspekt ästhetischen Verhaltens ist die Dimension der ästhetischen *Produktion*. Modi der gestaltend-produktiven Dimension ästhetischen Verhaltens beziehungsweise der ästhetischer Erfahrung sind beispielsweise das kreative Schreiben, das bildnerische Gestalten, szenisches Spiel oder auch das Filmen; ästhetische Produktion stellt sich somit als ein Prozess des Suchens und Findens eigener Gestaltungs- und Ausdrucksweisen dar, die auf den eigenen Wahrnehmung beruhen und somit zugleich einen Modus der Verarbeitung und des Verstehens derselben darstellen – und damit auch direkt der Lebenswirklichkeit, in welche diese eingebettet sind und der sie zugleich auch entstammen (vgl. Kirchner et al. 2006: 13).

In der zielgerichteten ästhetischen Produktion entwickelt der ästhetisch Tätige seine eigenen Ausdrucksweisen hin zu einer symbolhaft-metaphorischen Form. Darin geht es also nicht nur um die Be- und Verarbeitung von Lebenswirklichkeit, sondern in mindestens genauso großem Maße auch um das sinnstiftende Neufassen von Zeichen – Symbolen, Metaphern, Chiffren. Zugleich mit dem Erweitern des persönlichen Ausdrucksrepertoires kommt es in der ästhetischen Produktion so auch zur Entwicklung einer differenzierten Wahrnehmungskompetenz und zunehmendem ästhetischem Feingefühl, was die Fähigkeit des kritischen Urteilens über ästhetische Objekte und deren Kontexte mit bedingt (vgl. Kirchner et al. 2006: 13–14).

Der Begriff der ästhetischen Praxis kann also als ein persönlicher Modus der Wahrnehmung und der Kognition umrissen werden, durch den man sich auf Inhalte bezieht, sich diese aneignet und sich dann durch bildnerisch-ästhetische Mittel wieder zu ihnen ins Verhältnis setzt. Eine ästhetische Praxis umfasst damit das Erschließen, das Verstehen sowie das sich-Aneignen und aktive Ausüben „von künstlerischen, musikalischen, literarischen und religiös orientierten Aus-

drucksformen in ihrer Vielschichtigkeit, ihrer kulturtragenden Funktion und ihrer Symbolkraft“ (Kirchner et al. 2006: 11).

Anders als der Begriff der Kunst ist der Begriff der ästhetischen Praxis ein Begriff, der sich zunächst einmal unterschiedslos auf jede schöpferisch-kreative Tätigkeit bezieht. So besteht in der Forschung Einigkeit darüber, dass *ästhetische Praxis* – genau genommen sogar *bildnerisch-ästhetische Praxis* – die gestalterischen Tätigkeiten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen ohne künstlerische Profession meint (vgl. Peez 2005 a: 93). Diese *Laienkunst* unterscheidet sich von einer solchen professionellen Tätigkeit zunächst einmal durch eine fehlende systematische Ausbildung. Oftmals charakterisiert sie sich durch den Primat rein handwerklicher Kriterien, während sich der bildnerische Ausdruck und die Themen, Ideen sowie die Motivwahl an der klassischen Moderne orientieren. Insofern reflektieren sie auf bereits bestehende und anerkannte semantische Systeme, was ihr Schaffen vor allem am Formalen ausrichtet, anstatt sich, wie es bezeichnend ist für professionelle Kunstschaffende, ein ganz individuelles ästhetisches Repertoire zu erarbeiten, um darüber mit dem bestehenden künstlerischen Diskurs innerhalb der Gesellschaft in Dialog zu treten und sich dort zu positionieren – nicht selten, um dabei in eine ästhetische Kontroverse zu finden oder sogar explizit in Opposition zu treten (vgl. Hein 2016: 265–266). Der Begriff der *künstlerischen Praxis* bezieht sich auf genau diese Tätigkeiten einer professionellen, auf das Künstlerische spezialisierten Gruppe (vgl. Peez 2005 a: 93) – eben den im engeren Sinne professionell Kunstschaffenden.

Der Begriff der ästhetischen Praxis stellt damit gewissermaßen auch einen Sammelbegriff für zielgerichtete schöpferische Tätigkeiten aller Arten dar und bestimmt diese über die Analyse von Strukturmerkmalen, die diesen inhärent sind – nicht über ihre Einpassung in Kriterien, die von außen an sie angelegt werden: Es geht dabei, der zentralen Stellung des Prozesshaften entsprechend, zunächst einmal um Prozesse und Verläufe, nicht primär um Produkte und Ergebnisse.

In Prozessen ästhetischer Produktion wirkt das gewählte Gestaltungsmaterial als ein sinnanregendes Gegenüber; der gewählte ästhetische Modus bestimmt so, welche Arten von ästhetischer Erfahrung darin angelegt sind – das kreative Schreiben eröffnet andere Formen der Erfahrungsmöglichkeiten als die bildnerische Gestaltung mit Pinsel

und Farbe. Spezifische Materialreize ermöglichen also je spezifische Möglichkeiten der Erfahrung und Erkenntnis, je nach ihrer materiellen Konstitution. Für den Bereich der ästhetischen Rezeption gilt dies natürlich genauso. Bei der ästhetischen Praxis kommt es dann zu einem ‚Dialog‘ des schöpferisch Tätigen mit seinem Material – eben Farben, Worten oder Tönen (vgl. Kirchner et al. 2006: 12, 14). Dieser Dialog gestaltet sich als ein Zusammenspiel von sinnlichem Wahrnehmen und Vorstellungen – er ist so zugleich intellektuelles Tätigsein, das Erkennen und Formulieren von Kategorien: Strukturen müssen erfasst, Kontexte zugeordnet oder hergestellt werden. Dieser schöpferische Dialog ist damit ein aktiver, intentionaler schöpferisch-gestaltender Prozess und darin genuin sinnstiftend: eine „geistige Tätigkeit, die im Umgang mit dem Material Ausbildung erfährt“ (Kirchner et al. 2006: 14).

Ein solcher Gestaltungsprozess verläuft nicht kausalistisch-mechanisch, sondern stellt sich dar als „ein Wechselspiel von Idee, Zufall und Hervorbringung, von Materials Spuren, die Assoziationen auslösen, Erinnerungen anstoßen und die Bildfindung, den Text, das Musikstück, den Tanz, das Ritual usw. weitertreiben; ebenso gehört dazu das Suchen und Finden von Formen sowie das Erproben ungewöhnlicher, unkonventioneller Lösungswege“ (Kirchner et al. 2006: 14). Darin stellt sich das Prozesshafte ästhetischer Praxis dar. Es charakterisiert sich durch Intensität und Spontaneität, Flexibilität genauso sehr wie durch Freude und Zielgerichtetheit und das Formulieren von Vorstellungsbildern, die in diesen Prozess eingespeist wird. Als solchermaßen hochkomplexe und kognitiv mitunter sehr fordernde Tätigkeit verlangt ästhetische Praxis, gerade auch ihrem Prozesscharakter nach, ein hohes Maß an Konzentration und Flexibilität, da jede ästhetische Handlung ein neues ‚Echo‘ hervorruft und neue Reaktionen erfordert. Der Dialog mit dem Material, der den Ausgangspunkt dieses Prozesses darstellt, erfordert also eine gedankliche Auseinandersetzung hinsichtlich kompositorisch-formaler wie auch inhaltlich-kategorischer Art (vgl. Kirchner et al. 2006: 14).

Dabei ist nicht nur ‚äußeres‘ Material wie Farben oder Worte in die Entstehung eines ästhetischen Produktes involviert. In ästhetische Produktionen fließt in großem Ausmaß auch ‚inneres‘ Material ein: Erfahrungen aller Arten, aber genauso auch biographische Erinnerun-

gen, konkrete Inhalte aus Filmen, Büchern, Eindrücke aus allen denkbaren kulturellen Diskursen sind die Quellen, aus denen sich diese inneren Materialien beziehen. Genauso gerinnen aber auch persönliche Befindlichkeiten, gesellschaftliche, kulturelle, individuelle wie gruppenspezifische Normen oder individuelle Vorlieben und Interessen in der persönlichen ästhetischen Ausdrucksweise. Diese Perspektiven genauso wie psychische Thematiken und Konflikte bedingen die Verfahrensweisen, welche die individuelle ästhetische Praxis prägen. Ästhetische Tätigkeit speist sich aber nicht nur aus diesen kognitiven Gehalten – sie ermöglicht auch, mit und an diesen zu arbeiten, in eine Art Selbstgespräch zu treten (vgl. Peez 2005 a: 39).

Insbesondere der produktive Aspekt der ästhetischen Praxis vollzieht sich so entsprechend dem individuellen Ausdrucksrepertoire (vgl. Kirchner et al. 2006: 13–14), das sich auf diese Weise umschreiben lässt – also quasi einem persönlichen *ästhetischen Profil*, das sich im Austausch mit verschiedenen kulturellen, sozialen und individuellen Variablen entwickelt (hat). Dieses persönliche ästhetische Profil prägt auch im rezeptiven Aspekt ästhetischer Praxis die gemachten Wahrnehmungen und Verhaltensweisen, beispielsweise die Präferenz von bestimmten Tonfolgen oder Farbzusammenspielen. Es bedingt die Subjektivität ästhetischer Deutungen also in beiden Dimensionen ästhetischen Verhaltens. Diese Deutungen sind zwar sehr vielfältig und primär subjektiv, selbst, wenn sie sich auf dasselbe ästhetische Phänomen beziehen; dies bedeutet jedoch nicht, dass solche ästhetischen Wahrnehmungs- und Ausdrucksweisen schlicht beliebig sind – sie sind immer an die Bedingungen des Materials, der Komposition, des Motivs und des kulturellen wie individuellen Kontextes rückgebunden, unter denen sie erscheinen; diese lösen jedoch bei jedem ästhetisch Handelnden individuell andere Assoziationen auf (vgl. Kirchner et al. 2006: 13).

Ästhetisches Verhalten ist somit als die höchst individuelle, biographisch bedingte Reaktion auf ein bestimmtes ästhetisches Phänomen zu identifizieren. Insofern ist eine abschließende Deutung und begriffliche Fixierung ästhetischer Gehalte nur schwerlich möglich, widerspricht im Grunde sogar der Prozesshaftigkeit, mit der sich ästhetische Erfahrung und Sinnkonstruktion vollziehen. Eine Bewertung der Resultate von ästhetischer Tätigkeit ist daher eher im Sinne von ‚weichen

Kriterien<sup>6</sup> – wie Plausibilität oder Nachweisbarkeit – sinnvoll vorzunehmen.

Ästhetisches Verhalten aller Formen ist also auch immer ein Rückverweis auf den Urheber – dieser Umstand erklärt, sofern sich eine Parallele zum phantastischen Rollenspiel herstellen lässt, auch den starken Selbstbezug der Spielinhalte und die hohe immersive Wirkungsmacht (vgl. Berger/Flöter 2012: 67–68) der eigenen Spielfigur.

Diese psychischen Gehalte, die sich im Lauf des Lebens immer weiter anreichern, lassen sich im Kontext ästhetischer Prozesse als *ästhetisches Reservoir* bezeichnen. Sie sind als ephemere, abgesunkene Gehalte der unteren Bewusstseinsschichten zu verstehen – daher kann nur indirekt auf sie zugegriffen werden. Für einen ästhetischen Produktionsprozess dennoch verfügbar werden sie durch Impulse, welche die Phantasie anregen und damit die Prozesse des *Assoziierens* anstoßen, als welche sich schöpferisch-ästhetische Betätigung insbesondere äußert (vgl. Peez 2005 a: 20), und die entsprechend spontan-intuitiv geprägt sind. Das Assoziieren ‚ruft‘ die Inhalte des ästhetischen Reservoirs zurück in höhere Bewusstseinsschichten. Seine kognitiven Inhalte können dann dort ‚abgeschöpft‘, im Wechselspiel mit bewussten gestalterischen Absichten ‚verdichtet‘ und, entsprechend der oben dargestellten Mechanismen der ästhetischen Produktion, in einem *ästhetischen Produkt* ‚manifestiert‘ und somit gewissermaßen sichtbar gemacht werden.

Lieberoth konkretisiert die Prozesse der ästhetischen Betätigung – mit Bezug auf das phantastische Rollenspiel – als das Ausdrücken der inneren Welt mit den Mitteln der Sprache, der Musik, des Schreibens oder anderer symbolisch-repräsentativer Aktivitäten (vgl. Lieberoth 2006: 69). Er illustriert so, was Peez als das „Festhalten der ästhetischen Erfahrung in ästhetischer Produktion“ (Peez 2005 a: 20) bezeichnet – der konkrete Ausdruck kommt dem ‚Gerinnen‘ der Inhalte des ästhetischen Reservoirs und seiner ‚Manifestation‘ in einem gestalteten Produkt gleich. Es wird so auch für andere zugänglich, die Bedingungen seines Entstehensprozesses teilweise transparent, was die Verständigung darüber möglich macht (vgl. Kirchner et al. 2006: 14).

Ästhetische Praxis also setzt basal bei den lebensgeschichtlich gebildeten Erfahrungs- und Verarbeitungsmodi einer Person an; daher spielen bei allen Aspekten ästhetischen Verhaltens diese persönlichen



Bedingungen eine fundamentale Rolle – seien es die individuellen Wahrnehmungs- und Deutungsmuster, Präferenzen bei ästhetischen Modi, das ästhetische Reservoir, das in der praktischen ästhetischen Tätigkeit zur Verfügung steht oder die Assoziationen, die im Rezeptions- oder Produktionsprozess mit dem ästhetischen Gegenüber verknüpft werden: Jede ästhetische Tätigkeit erfordert das Einbringen „von Subjektivität, die in ein eigenes Werk (Bild, Text, musikalisches Stück...) eingeht oder die im fremden Kunstwerk gespiegelt wird. Ästhetische Bildung ist so in der Arbeit an der eigenen Identität verwurzelt“ (Kirchner et al. 2006: 26). Der Zusammenhang von Identität und künstlerisch-bildnerischer Äußerung soll vor allem im Teilkapitel **Das phantastische Rollenspiel als ‚Identitätsspiel‘** noch im Detail dargestellt werden; an dieser Stelle sei diese Beziehung daher nur oberflächlich charakterisiert.

Die Grundlage für das Verständnis dieses Zusammenhangs ist der Umstand, dass sich Identitätsarbeit mit ästhetischen Mitteln häufig nur indirekt realisiert. Insofern ästhetische Tätigkeit sich aus den biographisch gesammelten Inhalten des ästhetischen Reservoirs ‚speist‘, das nach individuellen Assoziationen ‚aufgewirbelt‘ wird, stellt sie immer auch einen Verweis auf die eigene Biographie und Identität dar; ästhetische Tätigkeit heißt insofern auch immer zu einem Teil, Erlebnisse zu verarbeiten und auf ihre Stimmigkeit zur Wahrnehmung des Selbst und von Vorstellungen zu überprüfen. Andererseits bedeutet ästhetische Tätigkeit als Auseinandersetzung mit kulturellen Artefakten auch immer die Begegnung mit verschiedenen, gesellschaftlich tradierten wie ganz individuellen Lebensentwürfen, welche mit den eigenen Konstruktionen von Identität in Wechselwirkung treten. Auf diese Weise sind in jede ästhetische Tätigkeit auch immer Prozesse der Selbstreflexion eingebunden – ob explizit als thematische Ausrichtung oder implizit ‚unter der Oberfläche‘ (vgl. Kirchner et al. 2006: 26).

Weil ästhetische Praxis, wie dargestellt, auch immer die Schöpfung von individuellen Symbolbildern bedeutet (vgl. Kirchner et al. 2006: 13), bergen ästhetische Produkte die biographischen oder identitätsweisenden Gehalte ihrer Urheber in einer nach einem individuellen ‚Code‘ verschlüsselten Form. Sie stellen so zwar gewissermaßen auch immer eine Form der Selbstoffenbarung dar, diese ist jedoch für Außenstehende nicht unbedingt auch in dieser Weise zugänglich und er-

gründbar (vgl. Kirchner et al. 2006: 26). So ist es also das hohe individuelle Involviertsein in Prozesse ästhetischen Verhaltens, welche deren Stellung für die Bildung und Entwicklung von Identität begründet (vgl. Kirchner et al. 2006: 17).

Im Anschluss an die Darstellung des begrifflichen Instrumentariums von Ästhetischer Forschung soll nun die Praxis des phantastischen Rollenspiels dahingehend untersucht werden, ob sie als genuin ästhetischer Prozess ausgewiesen werden kann. Der Ansatzpunkt stellt hier der spontan-intuitive gestalterische Zugriff auf Spielinhalte und deren ad hoc-Formulierung dar – dies könnte als die im Rahmen des Spielhintergrunds gestattete ‚Willkür‘ des ästhetischen Ausdrucks gelten und seine Eigengesetzlichkeit in Beziehung auf die Ausformulierung der Phantasien von Mitspielern darstellen.

## **b) Strukturelle Gemeinsamkeiten von phantastischem Rollenspiel und ästhetischer Praxis**

Aufbauend auf der Fixierung des begrifflichen Rahmens aus dem vorangegangenen Kapitel soll es nun die vergleichende Analyse hinsichtlich der Unterschiede und Gemeinsamkeiten der beiden Gegenstände ermöglichen, äquivalente Mechanismen und Prozesse zu identifizieren, was eine Vergleichbarkeit von phantastischem Rollenspiel und ästhetischer Betätigung zuließe. Vielversprechend erscheint diese Parallelisierung insbesondere hinsichtlich zum Beispiel der Funktion und Bedeutung des Reichtums an ‚inneren‘ Vorstellungsbildern, der im phantastischen Rollenspiel zum Tragen kommen, und des ‚intuitiven‘ gestalterischen Zugriffs auf das ästhetische Reservoir in der ästhetischen Produktion – wie dargestellt, geschieht der Spielprozess zu einem wesentlichen Teil in Form einer ‚spontanen Produktion‘. Vergleichbare Aspekte und strukturelle Ähnlichkeiten der beiden Gegenstände lassen sich also bereits im Vorfeld ausmachen.

Bei einer Analyse stellt die spezifische Qualität des phantastischen Rollenspiels insgesamt jedoch eine gewisse Erschwernis dar: Wie oben bereits angerissen, ist die Erzählung, die das Rollenspiel und alle seine Elemente einschließlich der Avatarfigur selbst erst manifestiert, eben keine ‚stabile Fiktion‘ (vgl. Herbrink 2011: 19) – so muss also die Inter-

aktion im Spiel ständig aufrechterhalten werden. Stoppt der Spielprozess, so fällt auch sein Phantasieraum in sich zusammen: Die Narration zerfasert, die darin gebundenen Vorstellungen verflüchtigen sich. Die Faszination bleibt aber dennoch, vielleicht gerade deswegen, über eine lange Zeit bestehen, die Spieler speisen sie mit Einfällen und Ideen, um ihren Phantasieraum immer weiter auszugestalten (vgl. Kahl 2007: 95–105). Im Folgenden geht es daher um den Ursprung und die Bedingungen dieses Phantasieflusses, welche den Fortbestand der Imagination ermöglicht.

Aufgrund seiner ephemeren Qualität stellt das phantastische Rollenspiel jede wissenschaftliche Untersuchung vor die Herausforderung, dass das Medium selbst zu entsprechenden Zwecken kaum zu fixieren ist – wie Herbrink feststellt, bedeutet jede solche Fixierung die Überführung in ein anderes Medium, vornehmlich einen Text oder einen Film. Bei sorgfältiger Transkription ließen sich allerdings zumindest seine Inhalte für weitere Analysen verfügbar machen – ‚Verluste‘ in der ‚Aura‘ des Mediums selbst sind in diesem Zusammenhang allerdings kaum zu vermeiden und wären entsprechend bei der Auswertung der Ergebnisse in Rechnung zu stellen. Im Folgenden stützen sich die Ergebnisse daher nicht auf konkrete Spielsituationen, sondern auf allgemeine Beobachtungen, die das phantastische Rollenspiel als Medium generell betreffen.

### **(1) Das Erzählen als ästhetische Technik des pen-and-paper-Rollenspiels**

Wie eingangs festgestellt, ist das Erzählen die wesentliche Spieltechnik des phantastischen Rollenspiels, und die Spielzüge manifestieren sich überwiegend verbal. Es ist daher naheliegend, das Aufrechterhalten des ‚Phantasieflusses‘ mit dem Erzählen in Zusammenhang zu bringen.

Im Vorfeld soll noch eine kleine, aber bedeutsame begriffliche Unterscheidung getroffen werden. Bei der Frage nach den ‚Quellen‘ des Narrations- beziehungsweise Imaginationsflusses bezeichnet ‚Sprache‘ an dieser Stelle dessen verbal manifestiertes, also bereits gesprochenes und somit quasi ‚geronnenes Material‘ und insofern schon ein Ergebnis, das ‚nachmodelliert‘, also mit Folgesätzen nachträglich relativiert werden kann. Die Sprache ist, wie oben dargelegt, so vor allem auch das wesentliche Gestaltungsmittel des phantastischen Rollenspiels mit

all den Möglichkeiten, über die sie als ästhetischer Modus verfügt. Für die Frage nach dem vorgeschalteten Mechanismus, der den Erzählfluss überhaupt erst anstößt und in Gang hält, ist jedoch bedeutsamer, was dieses Material ist, das in der Sprache verbal fixiert wird, und wie es überhaupt für das Spiel verfügbar wird.

„L’idée vient en parlant – Die Idee kommt beim Sprechen“, so Heinrich von Kleist in seinem 1805 veröffentlichten Aufsatz *Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden* (Kleist 2001: 319–324). Eine Lesart dieses Titels ist, dass es zunächst weniger die Sprache mit ihren grammatischen, syntaktischen und pragmatischen Mechanismen ist, die spielgestaltend fungieren, als vielmehr eben der *Akt des Sprechens* selbst. Im Folgenden soll also das Sprechen als aktuelles Erzählen auf seine Funktion und Bedeutung für den konstanten Fortbestand von Narration und Imagination im phantastischen Rollenspiel untersucht werden – es geht also zunächst einmal um das *Sprechen* als Prozess mit schöpferisch-ästhetischem Potential, sozusagen als ‚Quelle‘ des oben genannten Phantasieraums.

Kleist expliziert seinen Ansatz folgendermaßen: „Und siehe da, wenn ich mit meiner Schwester davon [einem komplizierten Sachverhalt, Anm. LF] rede, [...] so erfahre ich, was ich durch ein vielleicht stundenlanges Brüten nicht herausgebracht haben würde“ (Kleist 2001: 319). Ist dies zunächst lediglich noch „irgend eine dunkle Vorstellung“ (Kleist 2001: 319), so fertigt sich diese im und durch den Prozess des Sprechens, „[...] während die Rede fortschreitet [...] zur völligen Deutlichkeit aus“ (Kleist 2001: 319–320).

Mit Bezug auf Kleist bestimmt Engels das freie Sprechen als eine Technik, die sehr geeignet ist, um gedankliche Tätigkeit anzuregen und zu unterstützen – es hat so einen genuin heuristischen Wert, ist ein „Kunstgriff zur Erzeugung von Gedanken“ (Engels 2000: 67), vorausgesetzt, es geschieht mit einer gewissen Zielrichtung. Dieses ‚Gedankenerzeugen‘ geht beim freien Sprechen scheinbar ‚wie von selbst‘ vonstatten: Kleist beschreibt diesen kognitiven Prozess als ein Aneinanderreihen von Vorstellungen und damit verbundene Begrifflichkeiten (vgl. Kleist 2001: 322), die nicht versiegen, ehe der fertige Gedanke zu seinem Abschluss kommt. Kleist beobachtet also, dass durch das zielgerichtete Erzählen eine Kette von Assoziationen angestoßen und fortlaufend befördert wird: Das Reden ist in diesem Verständnis per se

ein schöpferischer Akt, der diffuse kognitive Inhalte verbal manifestiert. Nach Engels greift die freie Rede als heuristische Technik auf einen schier unerschöpflichen Vorstellungsschatz zu: Jeder Mensch, so Engels, hat in seinem Leben „doch unendlich viel gesehen, gehört, gedacht, gehofft, geplant, sich ausgemalt, vermutet, erkannt“ (Engels 2000: 49), und besitzt so ein gewaltiges Reservoir an kognitiven Inhalten, eben einen *Schatz* an geistigem Material, der lediglich geborgen und ausgeschöpft werden muss. In der freien Erzählung trägt die Assoziation als ein un(ter)bewusster Prozess (vgl. Engels 2000: 48, 51) dazu bei, dieses ‚Rohmaterial‘, also die Gedanken, die Ideen, immer weiter ‚sprudeln‘ zu lassen, um sie dann verbal zu manifestieren und auszugestalten. Der Phantasieraum des phantastischen Rollenspiels besteht nach diesem Verständnis vor allem in Prozessen der Assoziation; durch sie wird der Erzählfluss fortlaufend mit Ideen und Gedanken gespeist, welche zu einer kohärenten Narration ausformuliert werden – einem Sinn-Raum.

Der Mechanismus des Assoziierens ist ein kognitiver Prozess, der in vielen verschiedenen Bereichen des menschlichen Lebens, Erfahrens und Verhaltens eine wichtige Rolle spielt. Einer davon ist auch der künstlerisch-bildnerische Bereich – eben der Bereich spezifisch *ästhetischen* Verhaltens im Sinne Kirchners et al., wie sich der oben bereits dargestellten Charakterisierung von ästhetischen Prozessen entnehmen lässt – eben das genannte Wechselspiel aus Idee und Zufall, das den gestalterischen Prozess voranbringt (vgl. Kirchner et al. 2006: 14).

Der Mechanismus des Assoziierens erzeugt also auch hier gewissermaßen ‚dunkle Vorstellungen‘ als ein kognitives Rohmaterial an Gedanken, das dann zur weiteren Ausgestaltung verfügbar ist – im Fall ästhetisch-gestalterischer Tätigkeit dann für ein dem Medium entsprechendes *ästhetisches Produkt*. Das Assoziieren weist also im Kontext bildnerisch-ästhetischen Verhaltens ebenso eine heuristische Funktion auf wie beim oben dargestellten Sprechen – und das kognitive Reservoir, aus dem es sich jeweils speist, lässt sich in beiden Fällen als dasselbe identifizieren. Beides – sowohl die ästhetische Praxis im herkömmlichen Verständnis als auch der gestalterische Vorgang, der im phantastischen Rollenspiel erfolgt, kann so als gestalterischer Prozess bestimmt werden.

Es scheint daher naheliegend, dass das freie Erzählen als eine Form der ästhetischen Produktion gelten kann, wenn es mit konkreter gestalterischer Absicht geschieht – insbesondere die Ausgestaltung und Inszenierung des eigenen Avatars beansprucht dabei einen großen Anteil dieser gedanklichen Tätigkeit (vgl. Kahl 2006b: 299). Entsprechend werden diese „gestalterischen Prozesse [...] von Spielern durchaus als eine intellektuell anspruchsvolle Tätigkeit begriffen, die einiges an Kunstfertigkeit und Phantasie erfordert“ (Berger/Flöter 2012: 67). Der Phantasieraum des phantastischen Rollenspiels, dessen wesentliche Elemente die Spieleravatare sind, muss daher als genuines ästhetisches Produkt verstanden werden.

Um nun beides im Kontext ästhetischen Verhaltens zu verorten – das phantastische Rollenspiel als eine Form ästhetischer Produktion, den Phantasieraum als ästhetisches Produkt – sollen im Folgenden beide auf die charakteristischen Strukturmomente hin untersucht werden, welche Prozesse genuiner ästhetischer Produktion aufweisen.

## (2) Strukturmomente ästhetischer Produktion im pen-and-paper-Rollenspiel

Ähnlich wie das Phänomen Ästhetik selbst, ist auch der darauf beruhende Begriff der ästhetischen Erfahrung sehr facettenreich. Ausgehend vom Paradigma der Ästhetischen Forschung, die ihn genauer bestimmt hat, soll er im Folgenden zugunsten der genaueren Untersuchung und Bestimmung des ästhetischen Erlebens operationalisiert worden. Auch das Konzept der *ästhetischen Erfahrung* darf dabei, seinem Ursprung entsprechend, nicht als hermetisch geschlossenes Begriffsgebäude verstanden werden; vielmehr handelt es sich um ein Konglomerat an Strukturmomenten, die sich den Umständen und der Situation entsprechend in verschiedenen Kombinationen zusammenfügen – und diese hat die Ästhetische Forschung als charakteristisch für eine ästhetische Erfahrung identifiziert. Je mehr dieser Strukturmomente sich mittels einer qualitativ-empirischer Untersuchung in einem Gegenstand ausmachen lassen, desto prägnanter ist der ästhetische Gehalt des Materials und der Situation, in der mit diesem umgegangen wird (vgl. Peez 2005b: 13). Das bedeutet also auch: Je mehr dieser Strukturmomente ästhetischer Erfahrung in einem als ästhetisch vermuteten Phänomen identifiziert werden können, desto höher

ist dessen ästhetische Potential – und desto eher ist dieses Phänomen ein tatsächliches Medium ästhetischer Erfahrungen. Diese konkret bestimmbaren Strukturmomente der genuinen ästhetischen Erfahrung müssten sich nun am und im phantastischen Rollenspiel nachweisen lassen.

### (a) Immersion

Eines der wichtigsten Strukturmomente ästhetischer Tätigkeit ist *Immersion* – Peez charakterisiert sie sehr treffend als „Versunkenheit und emotionales Involviertsein im Augenblick“ (Peez 2005 a: 20). Die bereits dargestellte Bedeutung der Immersion für den Illusions-Raum des phantastischen Rollenspiels – das Entstehen von Immersion wird, wie im Teilkapitel **Immersion im phantastischen Rollenspiel** erläutert wird, sogar regeltechnisch bedacht – fungiert daher als ein maßgeblicher Indikator bei der Einordnung des phantastischen Rollenspiels in die Riege genuin ästhetischer Tätigkeiten. Die genannte Versunkenheit und emotionale Involviertheit erkennt Kahl auch im Spielen von Rollenspielen: Es werden „während des Spiels alle störenden Einflüsse ausgeblendet [...], gleich, ob es sich dabei um materielle, soziale oder emotionale Aspekte handelt“ (Kahl 2007: 139).

### (b) Spannung, Staunen, Erregung

Dem eng verbunden sind die Erlebnisse der Faszination, der Spannung, Überraschung und des Staunens, die ein wahrgenommenes Phänomen auslösen kann. Diese treten im Zusammenhang mit ästhetischer Tätigkeit gehäuft auf (vgl. Peez 2005 a: 20) – und auch beim Rollenspiel sind die Spielereignisse oft mit heftigen emotionalen Erregungen verbunden, mit Anspannung und Faszination, die der Spielsituation eine innere wie äußere Dynamik verleihen (vgl. Kahl 2007: 140).

### (c) Individualität im ästhetischen Verhalten

Wie bereits dargestellt, ist in jeder ästhetischen Tätigkeit die Subjektivität des Erlebens wesentlich (vgl. Peez 2005 a: 20) – und dies gilt auch für das Rollenspiel. Im Rahmen der Bedeutung der Interaktion der Spieler miteinander und der eigenen Gestaltungsfreiheit im Rahmen

der kollektiven Phantasiegestaltung wurde dies weiter oben bereits dargelegt. Lieberoth formuliert explizit: „Natürlich ereignet sich Rollenspiel auch zwischen den Spielern, aber die [individuelle, Erg. LF] *Erfahrung des Rollenspiels* gehört jedem Teilnehmer allein“ (vgl. Lieberoth 2006: 68 [Übersetzung LF, Hervorhebung LF]).

Der Avatar als eine ‚Schnittstelle‘ zwischen Spielwirklichkeit und faktischer Realität ist das vermittelnde Medium dieser spielkonstituierenden Prozesse im Wahrnehmen und Erleben des einzelnen Spielers.

#### (d) Austausch, Kommunikation

Die *Kommunikation* spielt im phantastischen Rollenspiel nicht nur als Spieltechnik, sondern auch als ästhetisches Strukturmerkmal eine bedeutende Rolle, nämlich in Form der Verständigung darüber, was die ästhetische Aufmerksamkeit erregt und auf sich gezogen hat (vgl. Peez 2005 a: 20). Hitzler charakterisiert die Rollenspieler als Gemeinschaft neben der verbindenden Spielaktivität vor allem darüber, dass der Austausch über das Spielen zumindest ebenso wichtig ist wie das eigentliche Spielen selbst: Insbesondere die Auslegung von Regeln, die Stärken und Schwächen einzelner Spielsysteme oder die möglichen Entwicklungen von Spielfiguren und Spielhandlungen sind hier der Gegenstand, ebenso wichtig aber ist das Nacherzählen von Spielerlebnissen und Situationen, die als besonders intensiv empfunden worden sind oder ‚Schlüsselerlebnisse‘ dargestellt haben (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 126). Dieses nachträgliche Miteinander-Teilen von Spielerlebnissen kann sowohl zwischen beteiligten und außenstehenden Spielern als auch zwischen Spielern geschehen, die an der betreffenden Szene direkt beteiligt waren – spektakuläre Spielereignisse, komische Zufälle oder besonders ergreifende Szenen oder Dialoge aus zurückliegenden Spielereignissen sind dabei ebenso relevant wie Spekulationen über den Ausgang noch offener Konflikte. Dies alles interessiert Spieler auch dann, wenn sie nicht zur betreffenden Spielrunde gehören.

Wie Herbriks Untersuchungsansatz an sich deutlich macht, handelt es sich beim phantastischen Rollenspiel insgesamt um *Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten*: Es besteht erst im beständigen Austausch über das Spielgeschehen, in dessen andauernder Interpretation und Reflexion – Herbrik bezeichnet dies treffend als die



„Verhandlung des Imaginären“ (Herbrik 2011: 90), die, wie sie in ihren weiteren Untersuchungen darstellt, von hoher Komplexität ist. Erweist sich dieses Imaginäre in sich als ästhetischer Gegenstand, so darf vor dem Hintergrund von Hitzlers und Herbriks Untersuchungsergebnissen auch der kommunikative Aspekt ästhetischer Betätigung für das phantastische Rollenspiel geltend gemacht werden. Denn häufig sind eben, wie dargestellt, das Spiel und seine Inhalte auch außerhalb einer Spielsitzung für die Beteiligten ein wichtiger Gesprächsgegenstand, dem viel Aufmerksamkeit zukommt: „Nach den Spielsitzungen reflektiert man häufig gemeinsam in einer Nachbetrachtung über das Spielgeschehen und seinen Verlauf“ (Schirrmeister 2002: 139). Der Austausch über besondere Ereignisse, Elemente der Figurenentwicklung, aber auch das sinnvolle Verwenden von erspielten Gratifikationen (z.B. besondere Ausrüstungsgegenstände) sind hier innerhalb einer Spielgruppe die bedeutsamsten Aspekte – nicht zuletzt aber auch die Reflexion besonderer Spielerfahrungen. Und nicht zuletzt sei noch einmal die Möglichkeit erwähnt, dass Spieler beim Entwurf und der Entwicklung von Avatarfiguren eine gemeinsame Idee realisieren (vgl. Bowman 2010: 162), was natürlich eines besonders intensiven Austauschs über den Spielverlauf bedarf.

Die oben dargelegte vergleichende Analyse der Funktion und Bedeutung der Assoziation für das phantastische Rollenspiel und für die ästhetische Produktion lässt den Schluss zu, dass die kognitiven Inhalte, die in den jeweiligen Fällen das ästhetische Reservoir für gestalterische Äußerungen sind, identisch sind – nämlich biographisch erworbene mentale Gehalte. Auch die im phantastischen Rollenspiel verarbeiteten Gedankeninhalte können so als genuine Gehalte des ästhetischen Reservoirs bezeichnet werden, das die Gestaltung ebenso beeinflusst wie der Werkstoff, in dem es geformt wird. Wie auch weiter oben bereits im Zusammenhang mit dem Aspekt der engen Verknüpfung von ästhetischer Praxis und Identität angerissen, ist damit das, was im phantastischen Rollenspiel die Phantasiegestaltung speist, gewissermaßen als Erlebtes zu verstehen, welches in ästhetisierter Weise neu ausgedrückt wird. Das ästhetische Reservoir, welches die Produktion möglich macht, tritt in aktiven Prozessen der Gestaltung vom nicht vermittelbaren inneren Dasein nach außen, wo es für den Austausch verfügbar wird. Insofern wird jedes ästhetische Produkt zum Gegen-

über, zu dem Distanz eingenommen werden kann, über das sich reflektieren und diskutieren lässt (vgl. Kirchner et al. 2006: 14) – im Fall des phantastischen Rollenspiels beispielsweise kommt es zu einem solchen Austausch unter den Spielern wie dargestellt.

Die Kommunikation, die Verbalisierung von Erfahrungen nimmt im Paradigma der Ästhetischen Forschung einen wesentlichen Bereich ein. Auch, wenn es oft nicht leichtfällt, das Entstandene zu benennen, zu verstehen, was da in einem Werk eigentlich sichtbar geworden ist, und ein solcher Verständigungsprozess kaum zu einem erschöpfenden Abschluss gelangen kann, ist es notwendig, sich immer wieder daran zu versuchen – die Arbeit bedarf der verbalen Fassung, denn dies erweitert ihr Dasein um eine kognitive Dimension und vertieft sie begrifflich (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 112). Gerade, weil man im schöpferischen Tun immer wieder an die Grenzen dessen stößt, was sich am Künstlerischen überhaupt verbal beschreiben lässt (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 112), hinterlegt diese Verbalisierung das ästhetische Handeln mit einer Folie, die vom allerpersönlichsten, subjektiven Tun in einen Diskurs führt, der überpersönlich ist und dem nahekommt, was im Umgang mit Kunst als ‚objektiv‘ gelten kann. In dieser Hinsicht zumindest löst sich der Anspruch der Ästhetischen Forschung auf Wissenschaftlichkeit ein.

Vor dem Hintergrund der wesentlichen Bedeutung des Verbalisierens können die Inhalte des phantastischen Rollenspiels gewissermaßen als Kommunikation nicht nur über das Spielprodukt, sondern in verschlüsselter Form auch über die eigene Lebens- und Erfahrungswelt, verstanden werden.

### (e) Assoziation und ästhetische Spontaneität

Mit dem kommunikativen Aspekt einher geht die Anregung des Vorstellungsvermögens, denn durch diesen Austausch kommt es zu neuen Assoziationen, die das eigene Erfahren und Erleben herausfordern und irritieren können (vgl. Peez 2005 a: 20). Die Assoziation ist, wie bereits dargelegt, ein wesentlicher Mechanismus, der den Fluss der spontanen Rede im phantastischen Rollenspiel ermöglicht – und damit die fortlaufende Phantasiegestaltung. Die Assoziation beinhaltet wesentlich das Moment des Spontanen – dies zeigt sich im phantastischen Rollen-

spiel, wie mit Schmidt dargelegt, am nur teilweise vorhersagbaren Verlauf des Spielprozesses. Es verlangt so von allen Teilnehmern große Spontaneität und ein hohes Maß an Improvisationsfähigkeit und spiegelt darin auch die grundsätzliche Wesensart des ästhetischen Gestaltens an sich wieder, das „unvorhergesehene Wendungen nehmen kann“ (Kirchner et al. 2006: 15). Diese erklären sich aus dem spontanen ‚Kristallisieren‘ des eigentlich diffusen kognitiven (ästhetischen) Materials; dieses kann in Form von Spieläußerungen natürlich genauso auch aufseiten der Mitspieler wiederum Assoziationen auslösen, die ins Spiel eingeflochten werden.

Strukturmomente ästhetischen Erlebens treten demzufolge nicht zufällig auf, sondern stellen die konkrete Manifestation der diffusen Inhalte des ästhetischen Reservoirs dar. Insofern sind ästhetische Prozesse von besonderer Art: Im ästhetischen Gestalten gehören die genannten Wendungen ebenso dazu wie Schwierigkeiten und Widerstände, die sich in mitunter überraschende Erfolge auflösen (vgl. Kirchner et al. 2006: 15).

Kämpf-Jansen betont selbst die hohe Produktivität solcher Phänomene – insofern, als sie „immer eine Herausforderung an die physischen und psychischen Verfasstheiten der Einzelnen“ (Kämpf-Jansen 2012: 19) darstellen, eröffnen sie in ihrer grundsätzlichen Andersartigkeit von klassischen Lernwegen und der weitgehenden Unvertrautheit weite Felder für tatsächlich neue und weiterführende Erfahrungen. Die Assoziation als sein kognitiver Grundmechanismus zeitigt somit die Spontaneität ästhetischen Gestaltens als ein weiteres wesentliches Charakteristikum. Entsprechend ist der Verlauf und das Ergebnis allen ästhetischen Gestaltens nur teilweise unter der Kontrolle des Urhebers: „Es werden vom Künstler Prozesse in Gang gesetzt, die er später nicht mehr kontrollieren kann [...]“ (Wetzel 2002: 280–281). Auf den individuellen Spieleravatar bezogen könnte dies der Schlüssel zum Verständnis des besonderen Phänomens des ‚Eigenlebens‘ des Avatars zu sein – einem Phänomen, von dem, wie eingangs dargestellt, viele Spieler berichten, und dessen Untersuchung ein besonders Anliegen dieser Arbeit ist.

Bereits an dieser Stelle kann veranschlagt werden, dass im Gegenstand phantastisches Rollenspiel durchaus Strukturmerkmale der ästhetischen Erfahrung nachgewiesen werden können – es liegt also na-

he, es als eine genuine ästhetische Praxis zu begreifen. Es stellt sich nun folgerichtig die Frage, ob der Avatar also als ästhetisches Artefakt zu verstehen ist. Um als ein solches gelten zu ‚dürfen‘, müsste den Inhalten des phantastischen Rollenspiels über das Aufweisen von Strukturmerkmalen ästhetischer Erfahrung hinaus ein dichter Symbolgehalt nachgewiesen werden.

Da die Spieler in der Spielhandlung ein kollektives Phantasieprodukt gestalten, soll sich diese Frage vor allem auf den persönlichen Avatar beziehen – denn an diesem hat der Spieler (weitgehend) das alleinige Gestaltungsrecht und die alleinige Deutungshoheit, was seine Handlungen, seine Wesensmerkmale und Entwicklungen angeht.

### **(f) Symbolschöpfung**

In ihren Ausführungen stellen Kirchner et al. das Symbol ins Zentrum der Ästhetischen Forschung – Symbole und der Traditionszusammenhang, in dem sie verhaftet sind, sind konstitutiv für alle Künste und damit auch für jedes ästhetische Erfahren (vgl. Kirchner et al. 2006: 12). Symbole stellen die strukturelle und kognitive Schablone der Ausdrucksformen dar, in welche die ästhetische Tätigkeit die kognitiven Gehalte überführt, und dienen in dieser Weise deren Bearbeitung, Klärung und dem Verständnis, aber gewissermaßen auch dem Herstellen von Lebenswirklichkeit. So strebt die ästhetische Gestaltung die Entwicklung der eigenen Ausdrucksmöglichkeiten zu einem individuellen symbolisch-metaphorischen Ausdrucksvermögen hin an, so dass jede ästhetische Praxis das Prägen von mitunter sehr komplexe Bedeutungen tragende Symbolchiffren wesentlich einschließt (vgl. Kirchner et al. 2006: 13).

Cassirer versteht unter einem Symbol eine „Energie des Geistes [...], durch welche ein geistiger Bedeutungsgehalt an ein konkretes sinnliches Zeichen geknüpft und diesem innerlich zugeeignet wird“ (Cassirer 2000: 161). Das Sinnliche wird solchermaßen mit dem Geistigen verbunden, das ‚Flüchtige‘ der gedanklichen Erfassung verfestigt. In der Sprache, der Wissenschaft und der Religion, überhaupt im kulturellen Handeln an sich, prägt der Mensch Symbole, um sich zu seiner Umwelt in Beziehung zu setzen. Gerade im künstlerischen Tun stellt sich das Schaffen von Symbolen dar. Das Symbol ist dabei nicht

nur sein Medium, es ist selbst auch Gegenstand des künstlerischen Schaffens: „Dem großen Maler, Komponisten oder Dichter sind jedoch Farben und Linien, Rhythmen und Wörter nicht bloß Teil seines technischen Instrumentariums; sie sind vielmehr unabdingbare Bestandteile des schöpferischen Prozesses selbst“ (Cassirer 2007: 218).

Im Kontext ästhetischer Praxis bedeutet dies, dass unter Symbol-schöpfung sowohl eine sinnliche Ordnung und Kategorisierung von Erfahrungen als auch deren bewusst formulierter Ausdruck zu verstehen ist; das Rückbinden einer Idee an einen Bedeutungsträger macht den Inhalt dieser Idee kommunikabel. Das Verstehen symbolischer Gehalte muss dabei nicht primär verbal erfolgen, auch der emotionale Zugang stellt einen wesentlichen Weg des Erkenntnisgewinnes dar. In Bezug auf die eigene Identität stellt die Symbolbildung Strukturen und Kategorien der Anschauung bereit, die in der Lage sind, sinnliche, emotionale und intellektuelle Erfahrungsqualitäten zu verbinden (vgl. Kirchner et al. 2006: 23).

Um ein gelungenes Symbol formulieren zu können, bedarf es der Strukturierung kognitiver Gehalte in und durch die ästhetische Produktion. Dergestalt kann auch im Umgang mit ‚lediglich‘ alltagsästhetischen Phänomenen ein Prozess der Sinnstiftung stattfinden (vgl. Kirchner et al. 2006: 23).

Die Fassung der kognitiven Inhalte, die das ästhetische Reservoir bereitstellt, in ein Symbol wird so wesentlich von bewussten gestalterischen Entscheidungen geprägt. Nach Bucher stellt sich das schöpferische Tun als kognitiver Mechanismus dar, der zwischen Offenheit und bestehender Form oszilliert. Während das sogenannte *divergente* Denken ermöglicht, in diesem Zusammenhang neue Ausdrucksformen zu entwickeln, und darin vom Bestehenden, von Klischees und Traditionen abzuweichen (vgl. Bucher 2012: 276), leistet das *konvergente* Denken die Überführung von Inhalten in Formen, die der gestalterischen Absicht angemessen sind. Schöpferische Prozesse, die oft sehr frei sind, sind das Parade-Beispiel für ein Problem, bei dem das divergente Denken produktiv zum Tragen kommt – es entfaltet sich insbesondere in Aktivitäten, für die es „keine konkreten Handlungsanweisungen bzw. -beschränkungen gibt und für die es mehrere unklare – oft konkurrierende und/oder in Abhängigkeit zueinander stehende – Ziele gibt“ (Bucher 2012: 277). Schöpferische Handlungen kommen vielfach gera-

de durch ihre Divergenz zu einer spannenden Umsetzung von gestalterischen Absichten – die Individualität künstlerischer Ausdrucksformen legt davon beredtes Zeugnis ab. An einer gelungenen Lösung ist jedoch in ebenso großem Umfang auch das konvergente Denken beteiligt, das vor allem bei solchen Problemen erfolgreich ist, „die wohl definiert sind, für die genaue Regeln und Handlungsanweisungen vorgegeben sind und die oft eine einzige korrekte Lösung vorsehen“ (Bucher 2012: 277). Schöpferisch-ästhetische Prozesse profitieren gerade vom Wechselspiel dieser beiden Denkweisen. Vereinfacht stellt es sich so dar, dass durch divergentes Denken originelle und ungewöhnliche Formen entwickelt werden, die das konvergente Denken dem jeweiligen künstlerischen Modus entsprechend fasst.

Auch im phantastischen Rollenspiel ist das Schaffen und Entwickeln von Bildgebungen der zentrale intellektuelle Mechanismus, der das Spiel überhaupt erst möglich macht. Um als genuine ästhetische Praxis zu gelten, müsste sich nachzeichnen lassen, dass diese Bildgebungen als Symbole im Sinne der Ästhetischen Forschung begriffen werden können.

Ramona Kahl, die wesentlich zur akademischen Rollenspielforschung in Deutschland beigetragen hat, macht in ihren kulturanalytischen Untersuchungen die Symbolbildungstheorie Alfred Lorenzers zum interpretatorischen Zugang. Sie konstatiert: „Ausgehend von Lorenzers Überlegungen stellt die Umsetzung und das Ausprobieren verschiedener Charaktere einen äußeren Ausdruck innerer Phantasien dar. Die Charaktere werden zuerst in inneren Vorstellungsbildern und Phantasien entworfen. Die inneren Bilder werden in ein äußeres Symbol übertragen, was die Erschaffung und Verkörperung eines Charakters bedeutet“ (Kahl 2007: 89). Diese Symbole sind, Lorenzers Theorie folgend, die äußerlichen Repräsentationen von inneren Vorstellungen ihrer Spieler. Diese stellen die Verbindung bewusster mit unbewussten Affekten, Wünschen und Phantasien dar. Kahl interpretiert diese als Lebensentwürfe (vgl. Kahl 2007: 89); sie schließen, der Autorin zufolge, so einen großen Teil an unbewussten Aspekten des eigenen Erlebens ein, die kaum in Sprache gefasst werden können, weil sie lediglich auf einer vorsprachlichen Sinnenebene vorliegen und daher nur der bildlichen Formulierung zugänglich sind (vgl. Kahl 2007: 141). Das bewusste Denken, die Sprache und das intentionale Formulieren kann so

nur indirekt auf sie zugreifen. In der Erschaffung einer Avatarfigur kommt es dann in Lorenzers System zu einer Verbindung von bewussten mit unbewussten Lebensentwürfen des Spielers – diese können dann in verschleierte Form ins Spiel eingebracht und dort szenisch ausagiert werden (vgl. Kahl 2007: 89) werden.

Ein wesentliches Charakteristikum von Kahls Verständnis phantastischer Rollenspiele, den dort gestalteten und verkörperten Avataren und den zu ihrer Ausformulierung genutzten kognitiven Mechanismen und psychischen Gehalten stellt deren Qualität als diese ‚bewusste und unbewusste Lebensentwürfe‘ dar. In der Konsequenz ihres gewählten Ansatzes sind diese Ausdrucksformen für alternative Lebensentwürfe, die außerhalb der Spielwelt abgewehrt oder verdrängt werden müssen, innerhalb dieser aber artikulierbar sind (vgl. Kahl 2006 b: 292–293). Entsprechend kulminiert in der Avatarfigur alles, was – aus welchen Gründen auch immer – nur „verzerrt und unkenntlich gemacht“ (Kahl 2007: 89) ausgedrückt werden kann.

Die gesamte Spielsituation stellt sich dergestalt als szenische Komposition dar, die sinnlich-symbolische Interaktionen möglich macht; hierin begegnen sich die mit inneren Themen aufgeladenen Symbol-Entwürfe der Spieler in der ‚Maske‘ der Avatarfiguren begegnen (vgl. Kahl 2007: 141). Nach Kahls Verständnis stellt das phantastische Rollenspiel so vor allem einen soziokulturell überformten, innerpsychischen Katharsisprozess dar, der sich in einer sozial wie kulturell akzeptablen Form des Erzählspiels artikuliert und damit entlastende Funktion hat.

Auch, wenn diese Untersuchung sich dem phantastischen Rollenspiel aus einer anderen Perspektive nähert, der mehr nach den gestalterischen Prozessen und der ästhetischen Qualität der Bildgebung fragt als danach, wie diese zu deuten wäre, zeigen Kahls Untersuchungsergebnisse doch, dass das Symbol als Denkfigur konstitutiv ist für das Verständnis der inhaltlichen Struktur des phantastischen Rollenspiels – und dass diese sich nicht so stark von den Gestaltungsprozessen unterscheidet, die in der ästhetischen Tätigkeit vorliegen. Das Schöpfen und Entwickeln von Symbolen kann daher in einer der ästhetischen Produktion vergleichbaren Weise auch als eine kognitive Grundfunktion des phantastischen Rollenspiels angenommen werden.

Die Untersuchung hat insgesamt ergeben, dass das phantastische Rollenspiel zahlreiche Strukturmerkmale genuin ästhetischer Tätigkeit aufweist – es ist von daher mit guter Begründung in das Spektrum ästhetischer Praxen insgesamt einzuordnen. In ihren Untersuchungen verweist Kahl darauf, dass die Symbolgestaltung im phantastischen Rollenspiel auf viele Spieler eine große Faszination ausübt, denn dieser intensive bildgestaltende Prozess zeitigt fast immer eine hohe emotionale Beteiligung, die sich aus dem Ausagieren von Phantasievorstellungen erklärt (vgl. Kahl 2006 b: 295). Vielfach ist in diesem Zusammenhang von einem wahren „Sog“ (Kahl 2006 b: 295) die Rede, welcher die Spieler gleichsam in ihren eigenen Phantasieraum hineinzieht und Aufmerksamkeit und Emotionen sehr stark darein bindet. Tatsächlich ist der (zumindest so empfundene) ‚Übergang‘ in die selbst entworfene Phantasiewelt ein dem phantastischen Rollenspiel eng verbundenes Phänomen – als die bereits im Rahmen der Strukturmerkmale ästhetischer Tätigkeit genannte *Immersion*, die im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel bereits vielfach untersucht worden ist. Beim phantastischen Rollenspiel ist das Inszenieren dieses *Kopfkinos*<sup>7</sup> nicht nur angenehme Begleiterscheinung der Medienrezeption. Das Gefühl, die fiktive Welt tatsächlich zu ‚betreten‘ und als bildlich ausgestalteten Raum vor sich zu sehen, ist sogar erklärtes Spielziel: „Für den Spielspaß und die wahrgenommene Qualität der jeweiligen Veranstaltung ist dabei ausschlaggebend, wie ‚real‘ einem das Dargebotene tatsächlich vorkommt und wie stark sich der Spieler in seiner Rolle auf diese Spielwelt bezieht“ (Balzer 2010: 18).

Auch Götzenbrucker kommt in ihrer Erhebung zu dem Ergebnis, dass es dieser „Aspekt der *Entgrenzung*“ (Götzenbrucker 2001: 154) ist, die „Überwindung kultureller Grenzen, ideologischer Grenzen, räumlich-geographischer Grenzen [in der Vorstellung, Erg. LF]“ (Götzenbrucker 2001: 154), die einen ganz wesentlichen Anteil der Spielfaszination ausmacht.

Als derart prominente Eigenschaft des phantastischen Rollenspiels kann die genauere Untersuchung dieses Strukturmerkmals ästhetischer Tätigkeit, mit entsprechendem Bezug auf das phantastische Rol-

7 So die jugend- bzw. szenesprachliche Umschreibung des Erlebnisses, vgl. Duden Buch der Szenesprachen 2009: 52.



lenspiel, dessen Zugehörigkeit in das Spektrum genuin ästhetischer Tätigkeiten zum einen noch einmal bestärken – zum anderen aber auch genauer bestimmen.

Im Folgenden sollen daher das Entstehen und die Wirkweise der Immersion im phantastischen Rollenspiel dargestellt werden. Dabei ist der Avatar als Stellvertreter des Medienrezipienten (also des Spielers) in der Spielwelt von zentraler Bedeutung – erneut artikuliert sich darin seine Bedeutung als eines der wesentlichsten Charakteristika dieser Spielform. Sowohl in struktureller wie auch in inhaltlicher Hinsicht stellt er eine Hauptfunktion von immersiven Erfahrungen dar, die im Fall des phantastischen Rollenspiels dem beschriebenen Eintauchen in eine quasi-real werdende Fiktion vergleichbar sind. Die Immersion besteht im Falle des phantastischen Rollenspiels also wesentlich im gefühlten Überschreiten der physischen Realität hinein in einen imaginären, bildlich gestalteten Raum, mit dessen Inhalten der Spielende interagieren kann und an deren konkreter Ausgestaltung er darin partizipiert.

### **(3) Immersion im phantastischen Rollenspiel**

Die Phantasie-Räume des phantastischen Rollenspiels üben, wie bereits dargestellt, auf viele Spieler eine große imaginative Wirkungsmacht aus. Sie berichten häufig von der Erfahrung, beim Spielen Handlung und Spielwelt so klar vor ihren ‚inneren Augen‘ zu sehen, dass es ist, als ob sie die Grenze überschreiten und tatsächlich in diesen imaginären, sprachlich gestalteten Bedeutungsraum eintauchen.

#### **(a) Zur Funktion und Bedeutung von Immersion im phantastischen Rollenspiel**

Immersion ist ein Grenzphänomen an der Schnittstelle von Realität und Fiktion, von Vorstellungskraft und Identifikation, das dem künstlerischen Schaffen in allen seinen Erscheinungsformen und angelagerten Fragestellungen eng verbunden ist. Dementsprechend haben sich viele akademische Disziplinen, vor allem die Kunstwissenschaften, die Ästhetik und die Erkenntnistheorie, aber auch die Kognitionspsycho-

logie und die Ludologie mit diesem Phänomen befasst und ihre je eigenen Bezüge dazu herstellt.

Nach Rittmann ist *Immersion* zunächst eine potentielle Eigenschaft aller Medien. Er beschreibt sie als eine „Aufmerksamkeitsverlagerung, von einer von uns wahrgenommenen Welt, die uns von Geburt an als real bekannt ist – hin zu einer, deren Realität wir für einen kleinen Zeitraum als unsere eigene akzeptieren“ (Rittmann 2008: 47). Auf diese Weise entsteht eine alternative Wirklichkeit, die für die Dauer des Medienkonsums quasi als *real* erlebt wird (vgl. Berger/Flöter 2012: 60) und die eigentliche, physische Realität förmlich ‚verdrängt‘. So kann ein immersives Medium eine noch unmittelbarere Wahrnehmung seiner Inhalte erreichen. In diesem imaginären Vorstellungsraum können sich dem Spieler Handlungsräume eröffnen, die er in der physischen Realität nicht hat (vgl. Rittmann 2008: 47). Das eigentliche Erleben von Immersion manifestiert sich erst im aktuellen, individuellen Wahrnehmungsprozess des Rezipienten (vgl. Spinner 2006 a: 250). Immersion ist daher ein Phänomen, zu dessen Ergründung je nach Methode und akademischer Disziplin in verschiedenem Maße auf wirkungsästhetische Prinzipien Bezug genommen wird (vgl. Berger/Flöter 2012: 61). Letztlich ist das Erfahren von Immersion daher eine sehr individuelle Erfahrung, und dieselbe ‚Vorlage‘ kann beim einen Spieler sehr intensive, beim anderen dagegen womöglich gar keine immersive Wirkung entfalten (vgl. Holter 2007: 20) – diese hohe Subjektivität bei der Entstehung von Immersion erschwert eine begriffliche Fixierung und Definition des Mediums. Dennoch sprechen die meisten Theorien dem Phänomen als Merkmal phantastischer Rollenspiele eine große Bedeutung zu, denn es ist hier mehr als eine angenehme Begleitererscheinung der Medienrezeption: Tatsächlich ist das „Gefühl, eine fiktive Welt tatsächlich zu *betreten* und als bildlich ausgestalteten Raum vor sich zu sehen, [...] erklärtes Spielziel“ (Berger/Flöter 2012: 62).

Die skandinavische Rollenspielforschung arbeitet bei ihren Untersuchungen wesentlich mit dem Konzept *Immersion* und begreift das phantastische Rollenspiel als stark immersionsaffines Medium. Sie hat vielfältige und zum Teil sehr differenzierte Modelle von Immersion hervorgebracht (vgl. z.B. Harviainen 2003: 4–9; Lappi 2007: 75–79; Pohjola 2004: 81–96), die unterschiedliche Aspekte des Spiels auf ihre immersive Wirkungsmacht befragen. Auch die in dieser Hinsicht akti-

ven Autoren bemerken die Bestimmungsproblematik (vgl. Holter 2007: 19) und tragen dem beispielsweise mit einer Annäherung aus der Perspektive verschiedenster Methodiken (der Phänomenologie, Hermeneutik und andere) Rechnung. Nichtsdestoweniger bleibt die Immersion eines der am kontroversesten diskutierten Merkmale des phantastischen Rollenspiels, wird von einigen Autoren sogar als Instrument zur Unterscheidung von Spielertypen herangezogen (vgl. z.B. Harviainen 2003: 5; Pohjola 2004: 83).

Holter gibt einen Überblick über die in der skandinavischen Rollenspielforschung hervorgebrachten Immersionstheorien (vgl. Holter 2007: 22) und konstatiert dabei bezüglich des Verständnisses des Gegenstandes immerhin einen gewissen Konsens: „[...] much of the focus is on what players experience during play – what goes on *inside their heads*“ (vgl. Holter 2007: 21; Hervorh. LF).

Ist demgemäß zumindest die begriffliche Bestimmungsproblematik des Phänomens Immersion überwunden, so stellt diese starke Individualität in seiner Manifestation zweifelsohne eine weitere Herausforderung an die Untersuchung und ihr Instrumentarium dar – eine Möglichkeit der produktiven Begegnung stellt beispielsweise die Umdeutung dieser Besonderheit zu einer Prämisse jeder Untersuchung dar.

Strukturell gesehen hat Immersion Ähnlichkeiten zum Beispiel mit dem Phänomen des *Horrors*. Auch dieses kann einerseits gattungstheoretisch bestimmt werden, nach inhaltlich-formalen Kriterien – oder aber auch nach seinen rezeptionsästhetischen Wirkpotentialen; damit ist es der bereits aus der Bestimmung des Phantastischen bekannten Problematik unterworfen: Gestalterische Mittel *können* Entsetzen auslösen, *wollen* es auch – *müssen* aber nicht unbedingt bei jedem Rezipienten diese Wirkung entfalten. Ein nicht unerheblicher Anteil seiner Wirkung ergibt sich eben erst aus der Individualität des Rezipienten (vgl. Baumann 1989: 81). Trotzdem aber kann die Wirkung des *Horrors*, also seine Qualität, anhand von Erzählstrukturen und Motiven umschrieben und damit operationalisiert werden, indem die Aufmerksamkeit vom Anspruch einer restlosen Auflösung und exakten begrifflichen Fixierung hin zu einer Bestimmung seiner Voraussetzungen verlagert und diese an einem Gegenstand in Abhängigkeit von dessen medialen Strukturen und Inhalten identifiziert wird (vgl. Bau-

mann 1989: 161–172). Ein solches Vorgehen könnte sich auch im Umgang mit dem Phänomen Immersion anbieten.

In diesem Zusammenhang ist auch Lappis Bemerkung zur Struktur von Immersion interessant: „To be accurate, immersion is a continuum from light immersion to deep immersion: Deep immersion means that a player is able to take all parts of (her) imagined space for a part of everydayness. Light immersion means that a player had to exclude some parts of (her) imagined space from the area of everydayness but some immersion is still possible” (Lappi 2007: 77). Auch Harviainen beobachtet bei versierten Spielern das Phänomen der *anpassungsfähigen Immersion*, einer bewussten Steuerung der Intensität im Erleben derselben (vgl. Harviainen 2003: 7). Vergleichbar der Betrachtungsweise des Horrors lässt sich auch hier ein Perspektivenwechsel hinsichtlich der qualitativen Dimension, der Intensität von erlebter Immersion ausmachen: von absolut zu relativ.

Entsprechend arbeiten die folgenden Ausführungen mit denjenigen Strukturbestimmungen von Immersion, die für das Medium phantastisches Rollenspiel in mehreren der genannten Immersionsmodelle vorgenommen werden, und deren Relevanz im Entstehen von Immersion in diesem Sinne entsprechend als maßgeblich und erwiesen angesehen werden kann.

Eine beispielsweise von Balzer formulierte Umschreibung von Immersion ist in dieser Hinsicht sehr anschaulich: „Erlebt der Spieler [...] Immersion, heißt das, dass die Wahrnehmung seiner eigenen Person zugunsten der Wahrnehmung seines Spielcharakters zurückgedrängt wird. Er fühlt, denkt und handelt also verstärkt so, als wäre er seine Spielfigur und er stützt seine Interpretation der Geschehnisse auf die Spielwelt und nicht auf die Realität“ (Balzer 2010: 19). Diese konkret auf die Gestalt des Phänomens Immersion *im phantastischen Rollenspiel*<sup>8</sup> bezogene Umschreibung deckt sich in wesentlichen Punkten mit den allgemeinen strukturellen Bestimmungen von Immersion, die

8 Zwar bezieht sich Balzer – wie auch einige weitere der in diesem Beitrag herangezogenen Theoreme – auf spezielle Formen des phantastischen Rollenspiels; die darin formulierten Überlegungen zu den Wirkmechanismen von Immersion lassen sich jedoch ohne Schwierigkeiten auch auf andere Rollenspielformen übertragen, weil sie auf den wesentlichen Strukturmerkmalen phantastischer Rollenspiele fußen, die ihnen allen gemein sind.

Rittmann anführt: Aufmerksamkeitsverlagerung, das Akzeptieren einer fiktionalen Realität als Wirklichkeit, sowie Unmittelbarkeit. Die Autoren Myriel Balzer (Balzer 2011) und Tobias Harding (Harding 2007) führen differenziert aus, auf welche Weise genau die Spielwelt zu einer in diesem Sinne glaubwürdigen Interpretationsressource wird – zusammenfassend kann man sagen, dass dies durch eine Strukturgleichheit der Abläufe in der fiktiven Welt mit denen der empirischen Alltagsrealität zustande kommt.

Harviainens Verständnis entspricht einer Bestimmung der Voraussetzungen von Immersion (anstelle einer absoluten Begriffsbestimmung) und eröffnet so die Möglichkeit, diese in konkreten Fragestellungen zu operationalisieren. Er postuliert: „[...] each game consists of several layers of differing elements and player templates can be formed according to whether or not they are able and/or willing to immerse themselves into those elements“ (Harviainen 2003: 4). Und Rittmann argumentiert ähnlich: Die *Vorbedingung* immersiver Erfahrungen, also der „Teilhabe an dieser [der imaginären] Welt“ (Rittmann 2008: 47) überhaupt, besteht in der „Bereitschaft, die eigene Aufmerksamkeit zu verlagern und das vermittelnde Medium geflissentlich zu 'übersehen'“ (Rittmann 2008: 47; Erg. d.V.). Nur mit der entsprechenden Haltung des Rezipienten kann diese *illusion of nonmediation* entstehen, die sich zu einem Gefühl von echter *Präsenz* verdichtet, sich tatsächlich in einer alternativen Welt zu befinden, sich dort bewegen und mit ihr interagieren zu können, ohne die mediale Vermittlung dabei noch bewusst wahrzunehmen (vgl. Rittmann 2008: 49). Ganz ähnliche Gedanken hat bereits Wilhelm Dilthey in seiner Kunstauffassung formuliert, innerhalb derer die sogenannte *Versenkung* in ein Kunstwerk, sowohl beim Betrachten, wie auch im schöpferischen Prozess – also aufseiten des Künstlers selbst – den Schlüssel zum Verständnis des Werkes und zum Entstehungsprozess birgt (vgl. Dilthey 1878).

Es stellt sich nun die Frage, wie es zu einem solchen Erleben kommen kann und was die Aspekte, Dimensionen und Kategorien dieses bewussten ‚sich-täuschen-Lassens‘ sind. Harviainen formuliert in seinem Postulat indirekt den Gedanken, dass ein phantastisches Rollenspiel verschiedene Dimensionen und Charakteristika aufweist, die immersive Wirkung entfalten können – und dass deren Manifestation letztlich so sehr von den Spielern abhängig ist wie von der Struktur des

Mediums selbst. Auch Rittmann bestimmt verschiedene Ebenen, auf denen Immersion sich entwickeln kann – so beispielsweise die narrative oder die soziale Immersion (vgl. Rittmann 2008: 48). Weitere Kategorien bestimmen die Autoren Johannes Fromme und Ralf Biermann (vgl. Fromme/Biermann 2009: 121).

Entsprechend der eingangs formulierten Absicht kann also im Folgenden mit Begründung dazu übergegangen werden, keine hermetische Geschlossenheit im Auftreten aller ihrer Erscheinungsformen zu postulieren, wenn von *Immersion* die Rede ist. Auch Rittmanns Feststellung, dass im Falle von online gespielten Rollenspielen alle von ihm benannten Kategorien auftreten, kann man entnehmen, dass dies zwar wohl im Fall explizit dieser Form von Rollenspielen gilt, nicht aber notwendig auch in allen anderen. Denn dieser Feststellung folgt nicht die Formulierung der Prämisse, dass alle Immersion ermöglichenden Kategorien eines Spiels auch immer in dieser Weise wirken müssen, ehe der Begriff der Immersion sinnvoll auf Rollenspiele anzuwenden wären: Eine wichtige Erkenntnis daraus ist, dass eben nicht in allen Medien alle prinzipiell denkbaren immersionsfähigen Dimensionen zum Tragen kommen (vgl. Rittmann 2008: 12, 26); die verschiedenen Medientypen, so muss man folgern, entwickeln statt dessen ihre individuellen immersiven Profile. Das bedeutet, dass im Rezeptionsprozess abhängig vom rezipierten Medium (und Nutzer!), unterschiedliche immersive Strukturen wirksam werden. So ähnlich argumentieren auch Neitzel und Nohr (vgl. Neitzel/Nohr 2006: 16).

## **(b) Strukturelemente des phantastischen Rollenspiels im Kontext von Immersion**

Eine Erörterung der Haupt-Charakteristika des Mediums phantastisches Rollenspiel soll nun die theoretischen Grundlagen für die Überlegung schaffen, welche möglichen Funktionen von Immersion in seinem Rahmen wirken könnten. Eine Vorbemerkung zu den analytischen Ausführungen: Wie bereits angerissen, sind im phantastischen Rollenspiel, wie in jedem Medium, die konkreten Inhalte kaum von der äußeren Gestalt ihrer Darbietung zu trennen, also den strukturellen Bedingungen der Vermittlung – insbesondere, wenn es um ein Phänomen wie Immersion geht. Der Verständlichkeit wegen wird hier

versucht, diesbezüglich so exakt wie möglich zu unterscheiden. Die Interdependenz von Form und Inhalt wird sich dennoch nicht restlos begrifflich auflösen lassen, denn die genannten Dimensionen greifen im Entstehungsprozess von Immersion notwendig ineinander (vgl. Rittmann 2008: 54). Hinzu kommt, dass so Rittmann, Immersion zudem einen fiktionalen, aus dem Medium stammenden, und einen nonfiktionalen, rezipientenabhängigen Anteil aufweist (vgl. Rittman 2008: 9, 58–59).

### i) Der Avatar – das Herzstück der Spielstruktur

Im Kontext der Spielstruktur kennzeichnet sich die Avatarfigur, wie dargestellt, vor allem durch ihre Funktion als Bindeglied zwischen Spielwirklichkeit und Spieler (vgl. Götzenbucker 2001: 12). Harding veranschlagt: „The most complex relationship between the material world and the game-world is arguably that between the character and the player“ (Harding 2007: 30). Im Avatar begegnen sich so die Ebene von Fiktion und Realität: Das lässt vermuten, dass er in der Frage nach den immersiven Potentialen des phantastischen Rollenspiels von großer Bedeutung ist. Zudem liegt nahe, dass alle weiteren Strukturbestimmungen, die am phantastischen Rollenspiel und an der Komposition der Spielwelt vorgenommen werden können, in großem Umfang auch den Avatar selbst betreffen: Man kann berechtigt argumentieren, dass er in der Struktur des phantastischen Rollenspiels das Herzstück darstellt und alle anderen Charakteristika von diesem Umstand mitbestimmt sind.

Die schöpferische Selbstbeteiligung des Spielenden, insbesondere in Bezug auf die Gestaltung der eigenen Avatarfigur, ist beim phantastischen Rollenspiel daher enorm hoch. Die Spielteilnehmer verwirklichen das Desiderat der eigenen Spielinteressen. Diese Selbstbeteiligung, so führt Kahl aus, kann starke immersive Wirkung entfalten, denn sie stellt eine enge kognitive wie emotionale Bindung des Spielers an das Spielgeschehen her. Gleichzeitig macht sie sie zu dessen ganz eigenem Produkt (vgl. Kahl 2006 b: 294–295).

## ii) Partizipation – der Avatar als Stellvertreter

Nach Biermann und Fromme eröffnet das Strukturelement *Interaktivität/Partizipation* ein großes Potential an immersiven Erfahrungen: Denn allein die Aktivität der Spielenden hält den Spielfluss in Gang (vgl. Fromme/Biermann 2009: 121). Hält er darin inne, stockt auch das Spiel selbst und endet (zumindest für den betreffenden Spieler). Dieser ‚Aktivitätszwang‘ bindet die Aufmerksamkeit des Spielers an das Spiel, macht ihn zum Schöpfer wie zum Beobachter zugleich und eröffnet darin die Möglichkeit des Erlebens von Immersion. Entsprechend der bereits weiter oben begründeten Begriffswahl der Partizipation anstelle der Interaktivität soll im Folgenden auch davon die Rede sein – Frommes und Biermanns Postulat und Schlussfolgerung lässt sich jedoch auch unter Verwendung des Begriffs Interaktion für das phantastische Rollenspiel geltend machen.

Die Möglichkeit des Erlebens von *interaktiver Immersion* (Fromme/Biermann 2009: 121) besteht nun für den Teilnehmer, wie oben angerissen, allein im Ergreifen einer Rolle innerhalb der Spielwelt, also dem Spielen eines Avatars. Eine der Hauptfunktionen der Avatarfigur ist so, Medium der Interaktion des Spielers mit beziehungsweise Partizipation an der Spielwelt zu sein. Durch ihn oder mit Hilfe seines Avatars übt der Spieler Einfluss auf ihre Gestaltung und die Entwicklung des Spielverlaufs aus (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 12). Der Avatar ist so Träger(funktion) des Strukturelements *Partizipation* – und darin auch von Interaktion.

Partizipation, die sich produktiv auf das Entstehen von Immersion auswirkt, stellt sich im phantastischen Rollenspiel beispielsweise in den Reaktionen von Avataren anderer Mitspieler und der Spielwelt auf das Verhalten und die Entwicklung der einzelnen Spielfiguren dar. Dies macht einen großen Anteil der Spielhandlungen aus (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 13), was bedeutet, dass die Interaktion des phantastischen Rollenspiels zu einem großen Teil in der Interaktion mit einem *sozialen* Gegenüber, einem Mitspieler (auf der nonfiktionalen) oder Elementen der Spielwelt (auf der fiktionalen Ebene) besteht. Gemäß den Transformationsregeln und dementsprechend auch als Folge immersiven Erlebens werden diese als ‚vollwertige‘ soziale Akteure anerkannt, unabhängig davon, ob sie eine tragende Funktion haben oder



lediglich eine Nebenrolle darstellen. Dieses intersubjektive Erleben des Spielgeschehens enthält so darüber hinaus die Möglichkeit *sozialer Immersion*: „Soziale Immersion [...] bedeutet, dass der User andere User als soziale Akteure erkennen“ (Rittman 2008: 88).

Auch die innerhalb der Spielwelt eingegangenen sozialen Beziehungen unter den Avataren entwickeln mit dem Voranschreiten des Spieles rasch eine Eigendynamik (vgl. Fromme/Biermann 2009: 121), an welcher der Spieler über seinen Avatar in Form von ‚Stellvertreter-Handlungen‘ teilhat. Aus diesem Umstand speist sich das Empfinden eines mitunter enormen Maßes an Authentizität der Spielerlebnisse (vgl. Rittmann 2008: 90). Pohjola misst dem Erleben sozialer Immersion einen wesentlichen Anteil an der Intensität des Spielerlebens bei: „The reality of LARP comes from the collective experience of immersion shared and strengthened through interaction. The reality of LARP comes from *inter-immersion*!“ (Pohjola 2004: 89; Herv. LF). Der Autor akzentuiert die soziale Immersion, und damit auch die sozialen Interaktionen mit dem Gegenüber und die Teilhabe an der Ausgestaltung sozialer Beziehungen, die daraus erwächst, als Hauptgenerator von Immersion im phantastischen Rollenspiel an sich. Zugleich beschreibt er das Erleben von Immersion als quasi ‚ansteckend‘ – Immersion als sozial vermitteltes Erlebnis – und versteht die soziale Immersion mit einer eigenen Bezeichnung, die dieser ihrer spezifischen Wirkungsweise gerecht wird. In seinem Text entwirft er ein ausführliches Modell dieser spezifischen Form der *Inter-Immersion*; das Einhalten der eigenen Rolle, also das Spielen des eigenen Avatars, nimmt auch darin eine zentrale Stellung ein (vgl. Pohjola 2004: 89–90).

Die bisherigen Ausführungen verdeutlichen, dass die Interaktionen beziehungsweise Partizipation innerhalb und mit der Spielwelt eindeutig und signifikant mit der Intensität des Erlebens von Immersion korreliert. Wie weiter oben bereits dargestellt, zeichnen sich phantastische Rollenspiele vor allen anderen Spielformen durch die Möglichkeit einer enormen Interaktionsdichte, diese einschließend, Partizipation, und eine hohe Reichweite möglicher Interaktionen aus (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 14–15). Die Bedingungen der Möglichkeit von (sozialer, interaktiver sowie partizipatorischer) Immersion sind so auch strukturelle Merkmale dieses Mediums und machen es damit besonders immersionsaffin. Und auch Nordgrens Überlegungen zur

‚Auflösung‘ der sozialen Interaktion im phantastischen Rollenspiel, darin aufgehend auch ihrer enormen Bandbreite und Differenzierungsmöglichkeit, fügen sich hier ein: Je ‚dichter‘ dieses Geflecht, desto authentischer die Spielerfahrung, und desto größer also auch das immersive Potential (vgl. Nordgren 2008: 91)

### iii) Gestaltungsfreiheit – der Avatar als Medium des Spielverlaufs

Harviainen nennt als eine der drei Dimensionen seines Modells von Immersion im phantastischen (Live-)Rollenspiel die Immersion durch die Spielwelt, die Spielwirklichkeit (vgl. Harviainen 2003: 4–5). Er formuliert hier implizit die Synthese von Form und Inhalt immersiver Strukturen: Die Ausführungen lassen den Schluss zu, dass nicht nur die strukturellen Dimensionen des Mediums, sondern ganz wesentlich auch seine Inhalte (die ausgehandelte Vorstellungswelt, in die alle Spielhandlungen eingebettet sind und auf welche sie sich beziehen) immersive Potentiale generieren.

Das Charakteristikum *Gestaltungsfreiheit* des phantastischen Rollenspiels lässt sich diesbezüglich als eine tragende Funktion bestimmen. Sie konkretisiert sich, wie oben ausgeführt, vornehmlich in der inhaltlichen Ausgestaltung der Spielmechanismen und -strukturen: Diese müssen mit imaginativen Anteilen, also den bildlichen Ausformulierungen, den Figuren und der Spielwelt, die sie umgibt, angefüllt, ‚bekleidet‘ werden. Sie sind die eigentlichen Gegenstände des Spiels, was genauso auch die bereits dargestellte starke immersive Wirkungsmacht der Phantasiegestaltungen im phantastischen Rollenspiel zeitigt (vgl. Kahl 2006 b: 294–295), die sich natürlich vor allem auf den eigenen Avatar bezieht – dessen potentiell unbegrenzte Entwicklung ist auch im Kontext von Immersion weiterhin kennzeichnendes Element der Spielstruktur und macht einen zusätzlichen, bedeutenden Bereich von immersiven Potentialen im phantastischen Rollenspiel aus (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 13). Die Verschränkung struktureller und inhaltlicher Elemente beim Entstehen von Immersion zeigen sich in der Stellung des Avatars als einer tragenden Funktion von Gestaltungsfreiheit besonders deutlich.

### **(c) Inhaltliche Aspekte des phantastischen Rollenspiels im Kontext von Immersion**

In der Forschung hat sich ein gewisser Konsens darüber herausgebildet, welchen Anteil verschiedene inhaltliche wie strukturelle Momente eines Mediums an der Entstehung von Immersion haben (vgl. Berger/Flöter 2012: 61–62). Beim phantastischen Rollenspiel, so Herbrink, ist das Erzählen wesentlich an der Genese von Immersion beteiligt, denn es ist hier von einem starken Erlebnischarakter geprägt (vgl. Herbrink 2011: 96). Entsprechend der konstitutiven Bedeutung der Sprache oder des Erzählens im phantastischen Rollenspiel soll der sogenannten *narrativen Immersion* an dieser Stelle eine besondere Bedeutung eingeräumt werden.

#### **i) Die Spielhandlung – narrative Immersion: das Destillat der Phantasie**

Das Objekt aller Strukturelemente und Charakteristika des phantastischen Rollenspiels sind, wie dargestellt, die konkreten Spielinhalte: Die Spielwelt mit allen ihren Elementen und ihrem Produkt, der Spielhandlung und ihrem Verlauf, also die Ausgestaltung des Spielprozesses anhand von eventuellen Spielmaterialien. Diese Inhalte entfalten, wie viele Autoren bemerken, in mehreren Hinsichten eine eigene Dynamik, die immersive Empfindungen hervorrufen kann (vgl. Fromme/Biermann 2009: 121). Dabei ist zunächst die inhaltliche Komposition der Geschichte von zentraler Bedeutung. In diesem Zusammenhang steht die Bedeutung von Konsistenz, also der Logik in der Spielwelt, für die Immersion (vgl. Harding 2007: 30).

Im phantastischen Rollenspiel müssen die Spieler, um ihre Spielhandlungen sinnstiftend mit denen der anderen zu verflechten, einen möglichst engen Bezug auf die Charakteristika der Spielwelt nehmen (vgl. Schmidt 2012: 85): Erst so gelingt eine inhaltlich logische und damit glaubwürdige Komposition des Handlungsüberbaus und der Hintergründe, also der Schauplätze und Kulissen der Spielhandlung – und dies wiederum verleiht dem gesamten Spielprozess erst seine Sinnhaftigkeit. Eine solchermaßen ‚dichte‘ Narration ist maßgeblich für das immersive Erfahrungen im Rahmen der erzählten Handlung (vgl. Rittmann 2008: 48). Das bedeutet: Je mehr Wissen sich Spieler und Avatar im Fortschreiten der Spielhandlung über die Hintergrundwelt aneig-

nen können, und desto mehr davon sie auch im Spiel umsetzen, desto stärker beziehen sich die Spielhandlungen auf den übergreifenden Sinnhintergrund der Rahmenhandlung und ihrer Konstituenten – so werden sie im Kontext der Narration selbst wiederum sinnstiftend, weil sie die Geschichte der Spielwelt und darin des Avatars unter Bezug auf deren innerfiktionale Stimmigkeit weiterentwickeln. Genauso gilt andersherum: „Je besser sich der User mit der [bereits bestehenden] aufbereiteten fiktionalen Historie der Welt auskennt, umso immersiver kann diese wirken, denn die eigenen Erlebnisse [...] lassen die hypothetische Realität entstehen [...]“ (Rittmann 2008: 54). Genau diesen Mechanismus der zunehmenden Sinnorientierung der Spielhandlung im Zusammenhang mit dem Erzählverlauf versteht Rittmann mit dem Begriff der *narrativen Immersion* (vgl. Rittmann 2008: 51). Er erläutert: „[Der] narrative Kontext begründet Avatarhandlungen und Geschehnisse in der Welt. Sie sind nicht einfach da, sondern haben aus der Sicht des Betrachters plötzlich einen Sinn“ (Rittmann 2008: 51).

Der Begriff der narrativen Immersion findet ebenfalls in der skandinavischen Rollenspielforschung Verwendung: „*Narrative immersion*, acceptance of the existence of narrative elements within a game, and the willingness to treat them as actual events instead of an externally imposed story. The most important of the elements are the game's plot-lines and the dramatic value of individual events“ (Harviainen 2003: 5; Hervorh. LF).

Der Spieler steht so über den Avatar, der deren eigentlicher Protagonist ist (vgl. Kahl 2006 b: 299), im Zentrum seiner eigenen Geschichte und ist zugleich deren Urheber: Die Rollenspiel-Erzählung eröffnet einen konsistenten Phantasieraum von potentiell so hoher erzählerischer ‚Dichte‘, dass der Spieler seine eigene Imagination über das Erleben von Immersion förmlich ‚körperlich‘ betreten kann. Insbesondere all die Spielanteile, die sich auf den eigenen Avatar beziehen, zeichnen sich in diesem Zusammenhang durch eine hohe immersive Wirkungsmacht aus; denn als Protagonist der Spielnarration ist der Avatar sowohl auf struktureller und fiktionaler wie auch auf der inhaltlichen und nonfiktionalen Ebene von wesentlicher Bedeutung für das Spielerleben seines Spielers (vgl. Berger/Flöter 2012: 60–71).

Insofern kann der Vorstellungsraum, den das phantastische Rollenspiel eröffnet, begrifflich in zwei ‚Dimensionen‘ unterschieden wer-

den – einen diegetischen Sinn-Raum, der sich aus der Narration speist, und, als dessen (mögliche) zweite Dimension, quasi einen ‚Illusions-Raum‘, welcher sich im Erleben von Immersion manifestiert. Naturgemäß besteht zwischen den Dimensionen innerhalb des Vorstellungsraums eine enge Wechselbeziehung – die Immersion, der Illusions-Raum, ist abhängig von der Narration des Sinn-Raums und kann ohne diese(n) nicht fortbestehen. Gerade in ihrer engen Verflechtung stellen diese beiden Dimensionen zwei wesentliche Merkmale des Mediums Rollenspiel dar, die zwar mit den jeweils adäquaten analytischen Mitteln getrennt voneinander zu untersuchen, aber kaum getrennt voneinander zu denken sind: Sie können sich gegenseitig ‚vertiefen‘ und so wechselseitig zur Qualität des Erlebens beitragen.

Aus der großen Bedeutung der Narration für das Erleben von Immersion ergibt sich notwendig auch die zentrale Stellung des Avatars in diesem Kontext, denn die meisten Erzählhandlungen des Spielers beziehen sich auf ihn: Er ist Funktion der Immersion erzeugenden Wechselwirkungen von Spieler und Spielwelt. Harding umreißt die Bedeutung des Avatars im Kontext der narrativen Immersion: „[...] the meaning of the larp is a product of the narrative that the player creates when experiencing the larp through the eyes of the character“ (Harding 2007: 32). Pohjola argumentiert ähnlich. Er stellt den Avatar als eigenständige fiktive Persönlichkeit ins Zentrum seines Entwurfs von Inter-Immersion: „Inter-immersion is a phenomenon strengthening the identity of the character (as opposed to the identity of the player), which occurs when the player is immersed inside a believable diegesis“ (Pohjola 2004: 89).

Im phantastischen Rollenspiel ist der Avatar aber ja nun nicht nur Mittel (wie beispielsweise zum Erleben von Immersion), sondern auch (Selbst-)Zweck – das Führen, Entwickeln und Ausgestalten eines Protagonisten ist einer der faszinierendsten Aspekte, der durchaus mit einigem schöpferisch-gestalterischen Aufwand betrieben wird, denn die Hauptaufgabe des Spielers ist es, seine Spielfigur überzeugend darzustellen und sich in die Spielwelt hineinzudenken (vgl. Kahl 2006 b: 299; vgl. auch ebd.: 284). Dementsprechend gelten der Entwurf und das Gestalten eines Charakters als schöpferische Tätigkeit, die für die Spieler eine hervorgehobene Bedeutung im Spiel besitzt (vgl. Kahl 2006 b: 299). Dieser Umstand ergibt sich wiederum aus dem gestalterischen

Handlungsfreiraum, den das phantastische Rollenspiel zulässt, und welcher sich in der Gestaltung des eigenen Avatars stärksten manifestiert. Harding kommt zu dem Schluss, dass solchermaßen intensive, und das bedeutet wesentlich auch immersive, Spielerlebnisse Charaktere erfordern, die ihre Spieler persönlich betreffen und bewegen (vgl. Harding 2007: 32).

Die vorangegangenen Ausführungen haben dargelegt, dass und inwiefern das phantastische Rollenspiel als immersionsaffines Medium gelten kann. In diesem Zusammenhang haben sich die für das phantastische Rollenspiel charakteristischen Regeltypen der Transformations- und der Irrelevanzregeln als Trägerfunktionen des Entstehens von Immersion erwiesen – als Teil der regeltechnischen Fassung dieser Spielform legen sie die Entstehung und Erfahrung von Immersion als Möglichkeit in der Spielerfahrung an. Als Schnittstelle zwischen Spieler und Spielwelt und Träger verschiedener Wechselwirkungen zwischen diesen beiden ist der Avatar auch in diesem Zusammenhang wieder als maßgeblich hervorgetreten. Er übersetzt und vermittelt die Handlungen des Spielers an die Spielwelt und umgekehrt, vermittelt so zwischen Struktur und inhaltlicher Ausgestaltung, Fiktion und Realität. *Warum* aber stellen die Themen und Inhalte des phantastischen Rollenspiels nun so große immersive Erlebnismöglichkeiten dar – es stellt sich die Frage, was ihre spezifische Qualität ist.

Kahls Erkenntnisse deuten in eine bestimmte Richtung. Zur Erinnerung: Einen großen Reiz des phantastischen Rollenspiels stellt das Gestalten und Ausformulieren *der eigenen Phantasie* im Rahmen der Spielwelt, der Spielregeln und des sozialen Gefüges der Mitspieler dar (vgl. Kahl 2006 b: 299). Diese Deutung eröffnet einen Zugang zu der Überlegung, dass auch von den im phantastischen Rollenspiel gestalteten Inhalten selbst, verstanden als Erzählstoff, eine starke immersive Wirkung ausgehen kann. Es wäre nun zu fragen, inwiefern diese eigenen Phantasieprodukte nun also immersive Potentiale entfalten.

## ii) Der Avatar – psychologisch-imaginative Immersion: das phantastische zweite Ich

Im Kontext immersiver Prozessen spricht Rittmann der Qualität der Identifikation mit dem Avatar eine enorm große Bedeutung zu (vgl.

Rittmann 2008: 58). Auch Kahl stellt fest: „[...] die Identifikation mit dem Charakter [ist] für die emotionale Intensität des Fantasy-Rollenspiels enorm wichtig“ (Kahl 2006 b: 299). Die Autorin kommt in ihrer Untersuchung zu dem Ergebnis, dass viele Spieler eine hohe Identifikation mit der Figur sowohl anstreben wie auch nah und nach erst entwickeln – sogar bis hin zu einem gewissen ‚Verschmelzen‘ mit der fiktionalen Persönlichkeit (vgl. Kahl 2006 b: 285, 299).

Die prominente Stellung der Spielfigur als seinem Stellvertreter in der Spielwelt beinhaltet schon in struktureller Hinsicht eine Affinität zu Identifikationsprozessen des Spielers mit seinem Protagonisten. Auch Biermann und Fromme argumentieren, dass Immersion durch Spielfiguren vermittelt werden kann – in Form der sogenannten *imaginativen oder psychologischen Immersion* (Fromme/Biermann 2009: 121). Diese Kategorie von Immersion könnte sich nutzen lassen, um entsprechend der oben formulierten Fragen die Qualität immersiver Inhalte spezifisch von phantastischen Rollenspielen exakter zu bestimmen.

Kahl bestimmt die Qualität des Avatars ihrem Ansatz gemäß aus der Perspektive der psychischen Konstitution seines Spielers als Ausdruck alternativer Lebensentwürfe und in diesem Sinne äußere Repräsentant von inneren Phantasien (vgl. Kahl 2006 b: 292–293). Der Spieler kann diese Gehalte ausagieren, ohne auch ihre Konsequenzen in der realen Welt tragen zu müssen (vgl. Kahl 2006 b: 292) – darin aktualisiert sich einmal mehr die Stellvertreter-Funktion des Avatars. Auch Holter fasst den Avatar in seinem *Channeling*-Konzept<sup>9</sup> als Produkt psychischer Gehalte seines Schöpfers (vgl. Holter 2007: 20) und stellt den Avatar aufgrund seines spezifischen Status‘ ins Zentrum immersiven Erlebens: „Immersion is allowing the character to express itself through the player“ (Holter 2007: 20). In einem intensiven Spieler-

9 Holter fasst darin den bereits erwähnten Laiendiskurs engagierter Spielerkreise bezüglich verschiedener in der Spielpraxis beobachteter Phänomene zusammen; er bezieht sich dabei auf Einträge in Blogs und Foren, legt jedoch keine wissenschaftliche Explikation derselben vor. Der Begriff des *Channeling* entstammt eigentlich dem esoterisch-spiritualistischen Bereich entstammt. Er wird von Medien oder Sensitiven verwendet, und meint die Äußerung eines Geistwesens durch das menschliche Medium. Der Begriff könnte als eine Mystifizierung der Beziehung von Spieler und Avatar und insbesondere des Avatars selbst (miss-)verstanden werden. Holter allerdings verwendet den Begriff im metaphorischen Sinne.

lebnis tritt der Spieler so förmlich mit seinen Worten, Taten und Empfindungen hinter die seines Avatars zurück und erlebt die Spielhandlung sozusagen an seiner statt, woraus sich die zentrale Funktion des Avatars im Kontext immersiver Erfahrungen eröffnet.

Kahl bezeichnet die im Avatar bildlich formulierten psychischen Gehalte explizit als inszenierte Phantasien bewusster und unbewusster Art, die solchermäßen eine enorme Wirkung auf ihren ‚Besitzer‘ ausüben können, denn sie gehen notwendig mit einer hohen inneren Beteiligung einher und sind daher quasi notwendig stark emotional beladen. Der Spieler ist so in der Gestaltung seiner Avatarfigur unmittelbar selbst betroffen (vgl. Kahl 2006 b: 294–295): Er entwirft sich eine fiktionale Identität nach den Regeln der Spielwelt und des in der Spielgruppe etablierten Spielkonsenses (vgl. Kahl 2006 b: 299). Die den Transformationsregeln folgende Gepflogenheit, die Rede des Avatars und dessen Perspektive im Spiel grammatikalisch durch die Verwendung der ersten Person Präsens anzuzeigen<sup>10</sup>, verstärkt diese Identifikationsprozesse noch, indem sie eine direkte Betroffenheit des Spielers herstellt (vgl. Kahl 2006 b: 276).

Lappi macht die Identifikation von Spieler und Spielfigur zum zentralen Mechanismus von Immersion (vgl. Lappi 2007: 77), und Harviainen nennt als letzte der drei Dimensionen von Immersion die durch den Charakter: „Character immersion, the layer commonly referred to with the word ‘immersion’. The ability to ‘become’ a character, to assume its thought-patterns, ethics and personality“ (Harviainen 2003: 4).

Nach der Erfahrung vieler Spieler ist die Abgrenzung gegen die Wirkungsmacht ihrer Avatarfiguren dergestalt nicht immer ganz einfach. Es droht das zu Anfang der Ausführungen zur Immersion bereits angerissene Verschwimmen zwischen Spiel und Wirklichkeit und der Sog der Faszination durch die innere Bildwelt, welche die ‚Primärreali-

10 Nagel stellt differenziert dar, welche besonderen Verwendungsformen von Sprache diese als Medium des Spielprozesses im phantastischen Rollenspiel überhaupt kennzeichnen, und wie sie darüber hinaus auch an der Konstruktion von Zugehörigkeit zur Szene beteiligt ist. Vgl. dazu Nagel, Rainer: Zur Sprache der Rollenspieler. In: Janus, Ulrich u. Janus, Ludwig [Hrsg.]: Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen, Imago Psychosozial-Verlag 2007, S. 77–93.



tät‘ für kurze Zeit ‚überlagert‘ (vgl. Kahl 2006 b: 294–295) – umso stärker, je komplexer diese ausgestaltet ist. Dort ist auch der Avatar selbst wiederum Teil eines sozialen Geflechts. Sie sind die sozialen Akteure der Spielwelt, haben Familien, Freunde und Feinde, organisieren sich in Gilden und Verbänden und Ähnliches mehr (vgl. z.B. Frey 2006: 168–169). So potenziert sich die immersive Wirkung der Avatarfigur, denn sie eröffnet auch auf der inhaltlichen Ebene Funktionen sozialer Immersion. Diese wirkt nicht nur auf struktureller Ebene zwischen den Spielern und zwischen Spielern und Spielwelt, sondern als Moment inhaltlicher Gestaltung auch auf der Figurenebene. So sind also nicht nur die Gestaltung von Avatarfiguren als Selbstentwürfen im Spiel, sondern auch deren Verortung in komplexen sozialen Gefügen wesentliche immersive Mechanismen. Die meisten Spieler sind sich deren starker Wirkungsmacht bewusst. Sie problematisieren diese mitunter als ein ‚sich-Verlieren‘ in der Spielwelt (vgl. Kahl 2006 b: 289).

Diese immersiven Kräfte enthalten jedoch zugleich auch großes Potential, das die Spieler konkret und produktiv ausschöpfen können: Indem sie über diese von ihnen geschaffenen phantastischen Alter Egos reflektieren und sich die Ursachen ihrer Faszination bewusst machen, bringen sie etwas über sich selbst in Erfahrung (vgl. Kahl 2006 b: 286). Phantastische Rollenspiele können so als selbstreflektives Medium fungieren.

Am Beispiel der Avatarfigur zeigt sich deutlich, wie die immersiven Prozesse der Inhalte gleichermaßen wie die der strukturellen Verfassung phantastischer Rollenspiele ineinandergreifen, einander bedingen und gegenseitig tragen und befördern. Der Avatar steht dabei durch seine inhaltliche wie durch seine strukturelle Bestimmung im Zentrum aller Dimensionen dieser ‚Immersion-Mechanismen‘. Die Funktion des Avatars kann so ein Schlüssel sein zum Verständnis immersiver Potentiale und Prozesse dieses Mediums.

#### **(d) Manifestation in imaginären Räumen: Der Avatar als Instrument von Grenzüberschreitungen**

Ein nicht unerheblicher immersiver Faktor des Mediums phantastisches Rollenspiel besteht, wie die Ausführungen gezeigt haben, in inhaltlich-ästhetischen Aspekten. Diese stehen, da vom Spieler selbst in

Szene gesetzt, in engem Bezug zu seiner Persönlichkeit und verweisen direkt auf ihn als Urheber der ästhetischen Gestaltung. Darin eröffnet sich ein enormes Potential an Identifikation mit dem Spiel, seinen Inhalten und dem Avatar selbst – und daraus ihr immersives Vermögen. Es scheint, als trete die von Biermann und Fromme formulierte *imaginativ-psychologische Immersion* im phantastischen Rollenspiel als zentrale Wirkfunktion immersiven Erlebens hervor.

Immersion ist ihrerseits, wie dargestellt, Merkmal von ästhetischer Betätigung (vgl. Peez 2005 b: 13–16) – (unter anderem) die selbständige, komplexe Ausgestaltung und damit das ‚Beleben‘ der Figur mit eigenen Fantasien und Thematiken bis zum Grad einer alternativen Identität könnte dem Avatar daher den Status eines genuinen ästhetischen Produktes verleihen. Das phantastische Rollenspiel kann nach dieser Lesart eine ästhetische Praxis in Form einer imaginativen Selbstinszenierung darstellen, das mentale Betreten einer zwar nur vorgestellten, gleichwohl als konkret und räumlich ‚greifbar‘ empfundenen Szenerie. Wie Neitzel und Nohr es fassen: „Immersion impliziert Grenzen und Grenzüberschreitungen“ (Neitzel/Nohr 2006: 16). Die immersive Wirkungsweise des Avatars geht mit dieser Erkenntnis konform. Er nimmt die Funktion einer ‚psychischen Manifestation‘ des Teilnehmers im imaginären bildlichen Raum der Spielwelt ein, als dessen Avatar im wörtlichen Sinne, als ‚Herabkunft‘ des Spielers, der einerseits zwar natürlich in der Realität verbleibt, aber trotzdem in der Rolle des Avatars auch in der Spielwelt erscheint und dort wirkt (vgl. Adamus 2006: 86). Als Schnittstelle von Spieler und Spielwelt ist der Avatar quasi das *Interface*, durch welches die Immersion reguliert wird (Neitzel/Nohr 2006: 16).

Als eine Vorbedingung der Wirksamkeit aller auf gestalterische Inhalte bezogenen immersiven Potentiale des phantastischen Rollenspiels hat sich die Gestaltungsfreiheit ausgewiesen – ein Merkmal des Mediums phantastisches Rollenspiel, das alle seine Dimensionen und Kategorien durchwirkt. Vielleicht müsste man also Holters Postulat zustimmen: „I propose that there is no set of techniques that must be present for immersion to occur; nor is there any set of techniques that is guaranteed to break immersion. Techniques should be chosen or designed for each play group, taking into account the preferences, experience and personality of each participant, as well as the group’s history

and internal dynamics“ (Holter 2007: 22). Im Befolgen dieses Ansatzes könnte dem individuellen Erleben von Immersion, der individuellen gestalterischen Dynamik von Spielgruppen sowie auch deren individuellen Präferenzen und ihrem Spielstil Rechnung getragen und so das Auftreten immersiver Erfahrungen größtmöglich begünstigt werden. Dieser Ansatz trüge auch dem Wesen von Immersion Rechnung, sich in Abhängigkeit von der Konstitution des Rezipienten in verschiedenen Medien auf unterschiedliche Weise in verschiedener Dimensionen und Strukturen zu manifestieren.

### **c) Die ästhetische Praxis *phantastisches Rollenspiel***

Im folgenden Kapitel sollen die in der vorangegangenen Analyse gewonnenen Erkenntnisse zu einer begrifflichen Bestimmung der Ästhetik des phantastischen Rollenspiels im Sinne eines Verständnisses desselben als ästhetischem Prozess ausformuliert werden; diese Bestimmung dient bei der weiteren Annäherung an die ästhetischen Qualitäten der Avatarfigur sowie an ihr Verhältnis zum Phantastischen als analytisches Instrument, um den Avatar als ästhetisches Phänomen zu umreißen. Von zentraler Bedeutung ist hier die Bestimmung der spezifischen Art von Ästhetik, die im phantastischen Rollenspiel wirkt. Die Analyse wird auf dem im Vorangegangenen explizierten Ästhetikbegriff fußen und sich um Kriterien des phantastischen Rollenspiels erweitern, die als ästhetisch wirksam gedeutet werden können. Konkret bedeutet dies, den Prozess des Rollenspiels auf seine ästhetischen Strukturmerkmale hin auszurichten und ihn aus dieser Perspektive heraus zu begreifen.

#### **(1) Das phantastische Rollenspiel als ästhetische Praxis**

Die in der Analyse gewonnenen Erkenntnisse bilden deutliche Parallelen des phantastischen Rollenspiels mit ästhetischer Tätigkeit ab, wenn man sie jeweils als Prozesse versteht – das weiter oben ausgeführte schöpferisch-entwickelnde Reden kann so zurecht als das spezifische ästhetische Verfahren des phantastischen Rollenspiels bezeichnet werden. In diesem Sinne stellt sich das phantastische Rollenspiel als ein

Medium dar, das gewissermaßen ästhetische Rezeption und ästhetische Produktion zugleich ermöglicht (und erfordert): Die Spieltätigkeit stellt sich als Wechselspiel aus rezeptiven und produktiven Anteilen dar – ein Wechselspiel einerseits der Wahrnehmung, wie sich die Spielhandlung entwickelt, und andererseits der Reaktion auf die beziehungsweise der Partizipation an derselben.

Auf der Basis der Untersuchungsergebnisse lässt sich das phantastische Rollenspiel nun als eine ästhetische Praxis (vgl. Peez 2005 a: 93) im oben dargestellten Sinne bezeichnen: Sein ästhetischer Modus ist das schöpferisch-entwickelnde Reden, welches den Spielenden für die Dauer des Prozesses förmlich mit seinem Gegenstand – der sprechend geäußerten Bildgebung innerer Phantasiegehalte – verschmelzen lässt und so die genannte Distanz zwischen ihm als ästhetisch tätigem Subjekt und seinem Gegenstand vorübergehend aufhebt.

Der Begriff der ästhetischen Praxis ist, wie oben dargestellt, neutral in dem Sinne, als er an schöpferisch-kreativen Tätigkeiten keine Wertung vornimmt, sondern sich zunächst für ihre Bedingungen interessiert (vgl. Peez 2005 a: 93). Insofern operiert die Ästhetische Forschung bei ihren Untersuchungen unter dem Vorzeichen eines erweiterten Kunstbegriffes und befasst sich nicht nur mit den Produkten eines professionellen Kunstschaffens, sondern auch oder sogar bevorzugt mit den Ergebnissen aller Bereiche der ‚angewandten bildenden Kunst‘, wie sie beispielsweise im Design, Comic oder Musikvideo erscheinen (vgl. Peez 2005 a: 101). So stellt sich als ein wesentliches Charakteristikum der ästhetischen Erfahrung dar, dass sie im selben Maße innerhalb der verschiedenen Bereichen des Alltagslebens gemacht werden kann wie bei einem Besuch im Museum. Die Reflexion dieser Erfahrungen sollte diese jeweils unterschiedlichen Kontexte dann im Nachgang allerdings thematisieren.

Phantastische Rollenspiele passen sich nun nicht nur ihrer inhärenten Struktur nach, sondern auch begrifflich in den Geltungsbereich der ästhetischen Praxis ein, denn auch weitergefasste Tätigkeiten wie spielerische Tätigkeiten zählen zum Spektrum ästhetischer Verhaltensweisen, die sich vorbehaltlich des Nachweises von Merkmalen genuiner ästhetischer Tätigkeit entsprechend als ästhetische Praxis klassifizieren lassen (vgl. u. Peez 2005 a: 93). Tatsächlich nimmt das Spiel als Struktur, als kognitives Modell und Gestaltungsform in der Theorie

der Ästhetischen Bildung eine prominente Rolle ein – so wird dieser Begriff in der Ästhetikdiskussion verschiedentlich erörtert, wenn auch natürlich in einem bestimmten Verständnis (vgl. Kirchner et al. 2006: 23). Insbesondere im Zusammenhang von ästhetischer Tätigkeit und Identitätskonstruktion ist der Spielbegriff von zentraler Bedeutung.

Der Spielbegriff der Ästhetischen Bildung lässt sich mit Murrays Begriff des kaleidoskopischen Erzählens vergleichen. Das Spiel als Modell des ästhetischen Verhaltens bildet die ästhetische Tätigkeit als einen fortwährenden Prozess des sinnstiftenden Kombinierens ab, des Suchens, Findens und Erprobens, das dergestalt zwischen Entgrenzung und Vereinheitlichung changiert. Auf diese Weise werden in der Auseinandersetzung mit dem ästhetischen Gegenstand beständig und auf vielerlei Arten Verbindungen zur eigenen Person herstellt, beispielsweise zu eigenen Erlebnissen oder Erinnerungen (vgl. Kirchner et al. 2006: 24). Insofern ist ästhetisches Verhalten ein Wechselspiel von Irritation und Affirmation. Das Ästhetische vermag in dieser Hinsicht besondere Freiheiten zu eröffnen, denn im ästhetischen Raum sind kaum, oder besser, in einem anderen Sinne, Sanktionen zu erwarten als in der Realwelt. So stellt sich das Spiel als das Strukturmodell ästhetischer Erfahrung schlechthin dar. Umgekehrt macht aber gerade die ästhetische Tätigkeit auch erfahrbar, dass das Spielen nicht nur leichtfertig-beliebige Oberflächlichkeit bedeutet, sondern eine produktive Auseinandersetzung ermöglichen kann (vgl. Kirchner et al. 2006: 24).

Vor dem Hintergrund von Kahls Untersuchungsergebnisse zu Rollenspiel-Avataren als alternativen Lebensentwürfen gewinnt diese Neu-Deutung des Spiels auch hinsichtlich des phantastischen Rollenspiels zusätzlich an Gewicht – gewissermaßen ist ja hier, was für die Funktion und Struktur des ästhetischen Verhaltens ‚lediglich‘ Metapher ist (nämlich das Spiel), der wesentliche Prozess. Auch dieser Umstand stützt die Wahrnehmung des phantastischen Rollenspiels als genuine ästhetische Praxis. Als der ästhetische Gegenstand, auf den es sich bezieht, gilt in seinem Fall vornehmlich der im Spielprozess entworfene Phantasieraum, der solchermassen als genuines *ästhetisches Produkt* zu deuten wäre – als Gegenstand wie auch als Ergebnis der ästhetischen Praxis phantastisches Rollenspiel.

## (2) Der Phantasieraum des phantastischen Rollenspiels – ästhetisches Produkt und ästhetischer Prozess zugleich

Wie bei den Grundlagen zur Ästhetischen Forschung bereits dargelegt, bezieht sich der Begriff des ästhetischen Produkts auf Objekte, die Gegenstand bildnerisch-ästhetischen Verhaltens sind – der zielgerichteten Gestaltung. Insofern weist ihr Herstellungsprozess die oben genannten Strukturmerkmale von ästhetischer Produktion auf. Viele dieser Merkmale – beispielsweise Immersion – sind jedoch ephemere. Ist der Produktionsprozess einmal abgeschlossen, bleiben daher nur diejenigen Strukturmerkmale sichtbar, die sich ‚materialisieren‘ können, die also Spuren in oder an stofflichem Material hinterlassen – wie die spezifischen Farben, die als Gestaltungsentscheidung ausgewählt werden, eine bestimmte Tonart oder die Schlussfassung eines literarischen Textes.

Wesentlich für die Bestimmung eines Gegenstandes als ästhetisches Produkt sind daher die Merkmale, zum einen *Ergebnis eines genuin ästhetischen Prozesses* zu sein – und zum anderen also, *aus ästhetischem Material zu bestehen*. Beide Merkmale lassen sich natürlich bei einem manifesten ästhetischen Artefakt oftmals nur noch ‚rückwirkend‘ durch aufwändige Analyse- und Interpretationsverfahren nachweisen.

Im Fall des phantastischen Rollenspiels ist es aber gerade seine Eigenschaft, im Wesentlichen aus spontaner, kaum fixierter Erzählung zu bestehen, der die Bestimmung seines Status‘ als ästhetisches Artefakt erleichtert. Das ‚Produkt‘ phantastischen Rollenspiels muss, wenn dieses als ästhetische Praxis begriffen wird, als Resultat ablaufender ästhetischer Prozesse gelten: Ästhetische Prozesse sind wie eingangs ausgeführt eine geistige Tätigkeit, die sich im Umgang mit Material darstellt und konkretisiert (vgl. Kirchner et al. 2006: 14) – im Fall des phantastischen Rollenspiels hieße das, in Auseinandersetzung mit dem aktuellen Spielgeschehen und eventuellen Spielhilfen wie dem Regelwerk oder Quellenhandbüchern.

Ästhetische Entstehungsprozesse gehen bekanntlich stark assoziativ vonstatten (vgl. Kirchner et al. 2006: 14); sie sind so gewissermaßen abschließbar – dies trifft auch auf phantastische Rollenspiele zu: Prinzipiell kann zeitlich unbegrenzt gespielt werden. Erst, wenn die betei-

ligten Spieler keine Ideen mehr haben und schließlich das Interesse erlischt, wären seine Inhalte im wörtlichen Sinne ‚auserzählt‘. Wie bei Schmidt und Herbrik bereits dargelegt, ist auch das Rollenspielen so keine mechanische Methode oder ein linearer Ablauf, sondern entwickelt sich spontan im und aus dem Spiel heraus – ebenso, wie es sich beim ästhetischen Verhalten an sich darstellt. Auch der mitunter existente Rahmen einer im Vorhinein geplanten Spielhandlung schränkt dies nicht wesentlich ein, denn dieser Rahmen ist schließlich sehr flexibel (vgl. z.B. Kahl 2007: 132): Ein vorgefertigtes Rollenspiel-Szenario dient, wie dargestellt, nur als Vorlage dessen, was geschehen *könnte*, in der konkreten Umsetzung ist jede Spielrunde frei. Dieser Szenariovorschlag wäre, wenn überhaupt, vergleichbar den ‚natürlichen Grenzen‘, welche die Beschaffenheit eines Materials mit sich bringt und die den resultierenden Gestaltungsprozess entsprechend bedingt.

Das phantastische Rollenspiel stellt so eine ästhetische Praxis dar, die ästhetischer Prozess und ästhetisches Produkt zugleich ist, denn die Spieltätigkeit ist ein fortwährender Entwicklungsprozess, welcher die Spielhandlung und die Entwicklung der Spielwelt immer weiter ausdifferenziert. Als fluides Gebilde (vgl. Herbrik 2011: 19) ist dieser Prozess daher darauf angewiesen, dass er permanent mit psychischem (Phantasie-)Material gespeist wird.

Dieses psychische Material, das in das Spielprodukt eingebracht wird, identifiziert Kahl, wie dargestellt, als die Phantasiegehalte (vgl. Kahl 2006 b: 294), was den Spielern „das Bearbeiten unbewusster Gehalte in der bewussten Phantasie“ (Kahl 2007: 169) ermöglicht. Diese spezifischen Gehalte zählen so ihrer Qualität und Funktion nach zu den ‚inneren‘ Materialien, die nach Peez in ästhetischen Prozesse für Gestaltungen verfügbar werden – er fasst explizit auch Wünsche, Emotionen und Fantasien hierunter, die in einer genuin ästhetischen Praxis be- und verarbeitet werden (können) (vgl. Peez 2005 a: 39). Kahls Untersuchungsergebnisse erlauben so, eine weitere Parallele in der Funktionsweise von phantastischem Rollenspiel und der einer genuinen ästhetischen Praxis zu ziehen.

Im phantastischen Rollenspiel ist es so der „Fluss des freien Phantasierens“ (Kahl 2007: 141), aus dem sich die Spielwelt speist: Die ‚verarbeiteten‘ ästhetischen Gehalte treten in Form konkreter Spielhandlungen ‚nach außen‘ und werden so für andere ‚sichtbar‘. An diesem

Punkt treten zudem auch bewusste, äußere Gestaltungsprozesse in Kraft – beispielsweise eine den Vorgaben der Spielwelt entsprechende Figurenbeschreibung oder eine konkrete Spielabsicht in einer Situation. Solchermaßen ‚kanalisieren‘ diese Prozesse die Gehalte des ästhetischen Reservoirs, aus denen sich die Bildgebung im Spiel speist. Sie begleiten den assoziativen ‚Findungsprozess‘ und resultieren zum Teil auch selbst wieder aus und in spontanen Entwicklungen.

Mackays Untersuchungen von US-amerikanischen Spielergruppen hat ergeben, dass sie sich im Ausdruck ihrer ästhetischen Gestaltung auf einen klar umrissenen Bereich ästhetischer Produkte beziehen, um aus diesem Gestaltungsvorlagen zu beziehen – dies sind insbesondere mediale und künstlerische Produkte, die inhaltlich dem phantastischen Rollenspiel nahestehen. So die Werke bekannter Autoren aus den Genres Science Fiction und Fantasy (wie bereits im Zusammenhang mit der inhaltlichen Gestaltung phantastischer Rollenspiele aus dem Märchen hergeleitet), bestimmte Musik-Gruppen oder Filme und Serien. Augenfällig ist, dass dabei nicht nur Produkte der Populärkultur interessant sind – auch Elemente der genuinen Hochliteratur, so beispielsweise Dantes *Göttliche Komödie* oder Homers *Ilias und Odyssee* stellen einen reichhaltigen Motivschatz dar für die Entwicklung von Spielhandlung und Avatargestaltung dar (vgl. Mackay 2001: 72). Mackay betont dabei, dass die oft stereotypen Handlungs- und Figurenvorlagen populärkultureller Artefakte die szenische Formulierung in ihrer Gestaltung quasi ‚beschränken‘, weil sie leicht zu reinszenieren seien (vgl. Mackay 2001: 74). Der hohen Gestaltungsfreiheit des Mediums und seiner Inhalte wegen muss in diesem Zusammenhang jedoch nicht notwendig von einer Determination ausgegangen werden. Die Spieler sind prinzipiell frei, sich auf bestehende kulturelle und ästhetische Artefakte zu beziehen und deren Stoffe und Gehalte in einer eigenen, gruppenspezifischen Spielästhetik auszuformulieren. Die Bandbreite und Differenziertheit dieser Neuformulierung sagt in diesem Sinne mehr über die Spieler und die Weite ihres kulturellen ‚Referenzrahmens‘ aus als über die prinzipiellen Potentiale des phantastischen Rollenspiels.

Im phantastischen Rollenspiel zählen natürlich wesentlich auch die bereits bestehenden Spielerfahrungen zum ästhetischen Reservoir eines Spielers – diese speisen sich, kaum, dass sie aus dem Spielverlauf



gewonnen sind, wieder in den Produktionsprozess ein, der das Spiel befeuert. So handelt es sich beim phantastischen Rollenspiel, wie bei jeder ästhetischen Produktion, um einen ‚geschlossenen Kreislauf der Rückkopplung‘, ein ästhetisches Artefakt, das Prozess und Produkt zugleich ist.

Wie sich gezeigt hat, ist das gesprochene Wort im Medium phantastisches Rollenspiel die wesentliche Spieltechnik, und damit auch der wesentliche ästhetische Modus: Ohne Erzählvorgänge gibt es kein Spiel. Die fiktive Welt ist so vor allen Dingen eine imaginäre, erzählte. In dieser Weise entsteht ein phantastischer Raum im wahrsten Sinne des Wortes, der in und aus der Phantasie seiner Architekten besteht, die ihn spielend konstruieren, ihre Phantasie-Inhalte verflechten, und ihn, wie oben dargestellt, in Form immersiver Erlebnisse sogar ‚betreten‘ können – hinsichtlich immersiver Erlebnisdimensionen sind diese inneren Stoffe eben notwendig von hoher Wirkungsmacht, weil sie in höchstem Maße auf den Spieler selbst bezogen sind (vgl. Berger/Flöter 2012: 67–68).

### **(3) Der Avatar als ästhetisches Artefakt – ästhetische Spontaneität als scheinbares ‚Eigenleben‘ von Spielfiguren im phantastischen Rollenspiel**

Aufbauend auf der Deutung des Phantasieraums, der während des Rollenspielsprozesses entworfen wird, als ästhetisches Produkt, soll nun entsprechend dem übergeordneten Untersuchungsinteresse der Rollenspiel-Avatar selbst als genuines *ästhetisches Artefakt* gedeutet werden. Dieses Teilkapitel kommt so quasi einem ‚Zwischenfazit‘ gleich. Die Ausdeutung fußt auf einem Zusammentragen aller bisher gewonnenen Erkenntnisse in Bezug auf den Avatar und ihrer Zuspitzung auf die Fragestellung hin. Dies wären im Wesentlichen sein Status als ästhetisches Produkt – insbesondere hinsichtlich seines Bezugs zum Selbst des Spielers, also seiner psychologischen Gehalte, seiner Funktion der Selbstinszenierung durch Anreicherung mit genuinen Phantasiegehalten: Als Axiom bezüglich der Inhalte von phantastischen Rollenspielen kann gelten, dass ein Spieler nichts spielt, das ihn nicht auch persönlich interessiert. Zur Erinnerung: Der Entwurf und das Gestalten eines Charakters stellt, Kahls Ausführungen entsprechend, in der Wahrnehmung der Spieler eine schöpferische Tätigkeit dar, die eine

hervorgehobene Bedeutung im Spiel besitzt: „Die imaginative Erschaffung eines Charakters [...] hat dementsprechend ihren eigenen Wert. Daraus wird gefolgert, dass die innere Gestaltgebung einer Phantasie einen eigenen Reiz darstellt und als befriedigend und spannend erlebt wird“ (Kahl 2006 b: 299).

In einem phantastischen Rollenspiel ist der Avatar offensichtlich also ein wesentlich komplexeres Phänomen als die bloße Schnittstelle zur Spielwelt – er ist mehr vergleichbar einem genuine Alter Ego. Viele Rollenspieler berichten von der Erfahrung, dass sich, zumindest bis zu einem gewissen Grad, die Gefühle, Gedanken und das Verhalten ihres Avatars grundlegend von ihren, ihrem eigenen unterscheiden, und auch von ihren eigentlichen Spielintentionen abweicht – dass ihnen im Spiel quasi die Kontrolle über ihre Spielfigur entgleitet: Der Avatar entfaltet ein scheinbares ‚Eigenleben‘ – Bowman hat diesem Phänomen in ihrer Untersuchung bereits Beachtung geschenkt (vgl. Bowman 2010: 158). Dieses Phänomen ist innerhalb der Rollenspiel-Szene sehr prominent, wird in Online-Foren wie *The Legend of the Green Dragon* intensiv und anhaltend diskutiert, so dass es auch in der akademischen Forschung bereits wahrgenommen worden ist. Bowman beispielsweise untersucht die Spieler-Avatar-Beziehung aus sozialpsychologischer Perspektive. Sie versteht den Avatar als eine von der Spielerpersönlichkeit getrennte Entität und führt ebenfalls das Entstehen von Immersion als eine wesentliche Bedingung dafür an (vgl. Bowman 2010: 157). Ausgehend von ihren Untersuchungen formuliert sie vier Stadien der Entwicklung von Rollenspiel-Avataren, die mit ihrer inhaltlichen ästhetischen Differenziertheit und ihrer in diesem Sinne ‚Unabhängigkeit‘ von der Persönlichkeit des Spielers korrelieren (vgl. Bowman 2010: 157). Ihr Modell lässt sich darin zugleich als eine konkretisierte Beschreibung des Entwicklungsprozesses heranziehen, den Avatarfiguren im Spielprozess durchlaufen, und differenzieren darin zugleich die Avatargestaltung als ästhetische Tätigkeit auf formalstruktureller Ebene aus.

Die vier Stadien der Avatarentwicklung beschreibt Bowman nun folgendermaßen: Zunächst liegt der Avatar als grobes *Konzept* vor – wie bereits angemerkt, vereint es in sich mehrere der genannten archetypischen Funktionen in Bezug auf die Spieleridentität. Wie im Kapitel **Der Avatar – die Gestaltung einer individuellen Spielfigur** erwähnt,

bieten Literatur, Film oder allgemein Impulse aus der Populärkultur zusätzliche gestalterische Anregung. Im zweiten Stadium, der *Entwicklung*, arbeitet der Spieler das Konzept in der bereits unter beschriebenen Weise weiter aus. Dieser Prozess ist oftmals begleitet von der Herstellung zahlreicher ‚Begleitprodukte‘, die dem Avatar weitere Facetten hinzufügen, ehe er im Kontext der Spielwelt ‚aktiviert‘ wird: *Character Building Activities* nennt Bowman das Suchen von Bildern, die der Erscheinung des Avatars in der Vorstellung seines Spielers nahekomen, eventuell das Entwerfen von Kostümen, von komplexen Hintergrund-Geschichten und Figurenbiographien, das Zeichnen oder Malen von Avatarportraits und den Austausch mit anderen Spielern über das neue Avatarprojekt. Gerade in diesem Stadium kommt es häufig zur gemeinschaftlichen Gestaltung zwischen zwei Spielern – entweder an einem einzelnen, oder, wie dargestellt, auch an zwei einander verbundenen Avatarfiguren (vgl. Bowman 2010: 158).

Daran schließt sich das Stadium der *Interaktion* an – der Avatar wird ins Spiel eingeführt und entwickelt sich von nun an auch in der Begegnung mit Spielwelt und Mitspielern weiter. Der eigentliche Spieler hat also ab diesem Zeitpunkt nicht mehr die alleinige gestalterische Kontrolle über die Entwicklung der Figur – er kann einen Teil der Geschehnisse beeinflussen, nicht mehr aber die Spielwelt, die seinen Avatar umgibt. Das zugrundeliegende Konzept, das während der Entwicklung bereits ausdifferenziert wurde, fungiert nun als eine Leitlinie, von der ausgehend die Parameter der umgebenden Spielwelt die Konturen der Avatarpersönlichkeit schärfen (vgl. Bowman 2010: 158). Die Entwicklung hin zu einer eigenständigen Entität nimmt hier ihren Anfang (vgl. Bowman 2010: 156), insbesondere auch genau aus dem Grund, dass die Situationen, in denen der Spieler mit dem Avatar agieren muss, nur noch zum Teil in dessen Kontrolle sind. Wird der Avatar lange und intensiv genug gespielt, kann er das letzte Stadium der *Verwirklichung* erreichen: Der Spieler hat nun eine genaue Vorstellung von seiner Figur, sie handelt, fühlt und entscheidet ‚wie von selbst‘. Natürlich schreitet die Entwicklung auch eines solchen ‚verwirklichten‘ Avatars weiter voran – aber der Spieler empfindet ihn nun als eigenständige Entität, nicht mehr als Rolle, Funktion oder Konzept (vgl. Bowman 2010: 157). Selbst, wenn das Schreiben von Figurenbiographien oder das Anfertigen von Portraits dem Spieler bereits ein Gefühl dafür ver-

mittelt, die Psyche einer ‚fremden‘ Person zu erforschen, ist ihr ‚Verhalten‘ in konkreten Spielsituationen für den Spieler oft unvorhersehbar (vgl. Bowman 2010: 163) – sie hat sich zu einer ‚eigenständigen Persönlichkeit‘ entwickelt, die ihr Eigenleben besitzt. Bowman zufolge beschreiben Spieler dieses Eigenleben als das Erleben einer Art doppelter Perspektive, in der sie ihre ‚eigenen‘ Gefühle und Gedanken noch deutlich wahrnehmen, diese aber als von spielbezogenen Gefühlen und Gedanken überlagert empfinden, die sie ihren Avatarfiguren zuschreiben. Beide Perspektiven können in ihrer Bewertung von Ereignissen und Situationen stark auseinanderklaffen (Bowman 2010: 158).

Soweit bekannt, ist das Phänomen des Eigenlebens von Rollenspiel-Avataren außerhalb des Rahmens von Bowmans Untersuchungen noch nicht Gegenstand einer differenzierten Analyse gewesen. Entsprechend notwendig ist also eine Grundlagenforschung, welche den Untersuchungsgegenstand und das daran angrenzende Umfeld von Fragestellungen umreißt. Dazu kann auch grundlegende empirische Forschung einen wertvollen Beitrag leisten. Pohjola, der sich explizit auf pen-and-paper-Rollenspiel bezieht (vgl. Pohjola 2001: o.S.) formuliert es so: „All the characters, or the NPCs start to live inside your head. The artist doesn't have to consciously wonder what any specific character will do next, or how will somebody reply to somebody else. These things come naturally“ (Pohjola 2001: o.S.).

Im Folgenden verortet der Autor das Phänomen im Umfeld verschiedener Kunstformen (vgl. Pohjola 2001: o.S.), denn es ähnelt sehr stark vergleichbaren Phänomenen, wie sie beispielsweise aus dem literarischen Schreiben und generell künstlerischem Schaffen bekannt sind – nämlich, dass der Schaffensprozess ‚wie von selbst‘ verläuft und der Urheber sich kaum noch als dessen Autor, sondern vielmehr als dessen Medium erlebt. Möglicherweise wurzeln sie in der Unvorhersagbarkeit von ästhetischen Prozessen, welche bereits angesprochene die Spontaneität ästhetischen Ausdrucks kennzeichnet.

Das Spielen von phantastischen Rollenspielen lässt sich, wie die Untersuchungen soweit ergeben haben, als ästhetische Tätigkeit verstehen. Das legt nahe, dass sich das Phänomen des Eigenlebens von Avatarfiguren, zumindest anteilig, aus derselben Quelle speist wie jede ästhetische Äußerung: In den unbewussten psychischen Gehalten des

Spielers, die sein Reservoir an ästhetischem Material darstellen. Im Alltagsverständnis wird dieses Unbewusste begriffen als das rohe psychische Material, aus dem sich Wünsche, Träume, die Vorstellungskraft und Intuition speist. Das bedeutet: alles, dessen eine Person sich zwar nicht notwendigerweise bewusst ist, das aber dennoch Teil ihrer Psyche ist. Es ergibt sich also mit Pohjola die Frage: „What is that phenomena, then? These invisible people living inside our heads, who we can summon at will, and who will then act through us“ (Pohjola 2001: o.S.).

Im Folgenden soll der Status des Avatars als *imaginäre Person* untersucht werden – vorausgesetzt, er gilt als ästhetisches Artefakt, und vorausgesetzt, dass ein wesentliches seiner Merkmale ist, aufgrund dieser Qualität ein ‚Eigenleben‘ zu entwickeln, das sich aus seiner ästhetischen Struktur speist – dem ästhetischen Reservoir seines Spielers. Dessen assoziative Aktivierung durch gestalterische Prozesse ist es, so ist zu vermuten, was den Eindruck eines Eigenlebens des Avatars erweckt. Entsprechend untersucht dieses Teilkapitel den Avatar nicht als eine Funktion des Rollenspiels, als Spieltechnik oder als Spielgegenstand, sondern als ästhetisches Produkt.

Die Begrifflichkeit der *imaginären Person* stellt eine Verquickung von Herbriks Begriff der *imaginären Figur* und Fines Begriff der *hypothetischen Person* dar. Herbrik belegt Rollenspiel-Avatare in Abgrenzung von den fiktiven Figuren der Literatur mit einem eigenen Terminus: „*Fiktive Figuren* [der Literatur, Anm. LF] sind insofern relativ stabil, als größere Veränderungen an ihnen, die über die Interpretationsleistung des Lesers hinausgehen, sehr selten vorgenommen werden. Hat sie ein (wie auch immer gearteter) Autor einmal beschrieben, so ist diese Beschreibung – im Sinne eines Ierschen ‚Bedeutungspotentials‘ – relativ statisch. Im Gegensatz dazu bleiben die *imaginären Figuren* des Rollenspiels in einem Schwebezustand des Imaginären, der sich zwar auf einige schriftlich fixierte Eckpunkte stützt, darüber hinaus jedoch der ständigen Veränderbarkeit durch den Spieler, der die Figur führt, unterliegt“ (Herbrik 2011: 91, Mod. LF). An derselben Stelle betont die Autorin noch einmal den Grad der möglichen Identifikation des Spielers mit einer imaginären Figur, die aufs Engste mit der eigenen Vorstellung verbunden ist; diese Identifikation ist nachvollziehbar noch deutlich intensiver als der mit einer klassischen fikti-

ven Figur aus Literatur oder Film (der bekanntermaßen bereits sehr hoch sein kann) (vgl. Herbrink 2011: 91).

Dagegen akzentuiert Fine mit seinem Begriff der hypothetischen Person die besondere Eigenschaft von Rollenspiel-Avataren, eine enorme psychologische Differenziertheit zu entwickeln: „[A character is, Erg. LF] a hypothetical person with attributes, fears, emotions, and goals“ (Fine 2002: 205).

Mit der Verquickung dieser beiden Ansätze zum Begriff der imaginären Person soll einerseits dem für Rollenspiel-Avatare augenscheinlich charakteristischen Phänomen des scheinbaren Eigenlebens Rechnung getragen werden – andererseits aber auch dem (an späterer Stelle) noch ausführlich herzuleitenden Status als Alter Ego beziehungsweise ästhetisch überformtem Identitätsaspekt.

Was das Phänomen der Entwicklung eines solchen ‚Eigenlebens‘ angeht, ist die wichtigste Voraussetzung des Avatars, das auch von Fine in seiner Begrifflichkeit als definitorisch angenommene Potential, sich in sehr differenzierter Weise entwickeln zu können: die Möglichkeit, sich hinsichtlich jeder Dimension zu entfalten, welche ihm die Rahmenbedingungen des Spiels und das Vorstellungsvermögen seines Spielers gestatten, was die Ausgestaltung seiner Talente und Fähigkeiten, seiner physischen Attribute oder seines psycho-emotionalen Bereichs betrifft. Diese Vielfalt an Entwicklungsmöglichkeiten manifestiert sich zum Beispiel in möglichen Veränderungen der Weltanschauung des Avatars, wenn er im Spielprozess eine besondere Erfahrung gemacht hat (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 13). Gerade das Entwickeln einer solchen psychologischen Tiefendimension, die sich klar von der seines Spielers unterscheidet – und dieses entsprechend der Transformationsregeln auch tun soll – scheint eine Voraussetzung dafür zu sein, dass ein Avatar ein ‚Eigenleben‘ entwickelt. Eine enge Spieler-Avatar-Beziehung scheint ein zweites solches Erfordernis zu sein, welches die Möglichkeit einer starken Identifikation einschließt. Kahl nennt dies das Einfühlen in eine bestimmte Art des Lebens und des Seins, dessen es bedarf, um seinen Avatar gelungen darzustellen. Dieser Prozess ist so mit einem gewissen Aufwand an Zeit und Einfühlungsvermögen verbunden, um „die Figur so auszuformen, dass es einem zusagt“ (Kahl 2007: 97) und darin zu einem befriedigenden Spielerlebnis zu gelangen.

Der besondere, zuweilen sprunghaft-assoziative Verlauf und Charakter ästhetischer (Gestaltungs-)Prozesse ist weiter oben bereits dargestellt worden. Darin offenbart sich auch die innere Dynamik des werdenden ästhetischen Produkts, und ästhetische Prozesse aller Art – und damit auch ihre Manifestationen in konkreten Produkten – weisen entsprechend diese Charakteristika auf. In Orientierung an Kirchner et al. kann die Ausgestaltung und Entwicklung eines Spieleravars analog zum phantastischen Rollenspiel als spezielle Form ästhetische Tätigkeit angesehen werden: ein ästhetischer Prozess, der zugleich auch als ästhetisches Produkt zu bewerten ist. Das Eigenleben des Avatars kann in dieser Weise adäquat bestimmt werden, denn das Konzept des Lebendigen beinhaltet auch immer das Konzept des Prozesshaften, des Voranschreitens und so potentiell des Unabschließbaren, wie es auch für ästhetische Prozesse gilt: jedes ästhetische Erleben ist ein „nicht-abschließbares, freies Spiel“ (Kirchner et al. 2006: 25). So ist auch das Ausgestalten des Avatars unauflösbar mit der tatsächlichen Spieltätigkeit verbunden.

Schließlich verweist dieser Ansatz zurück auf Herbriks Bestimmungen zur Qualität des phantastischen Rollenspiels, und darin auch des Avatars selbst, als fluide (vgl. Herbrik 2011: 19): Der Avatar entwickelt sich immer weiter (vgl. Jarl 2009: 172), durchläuft einen Prozess des Ausformulierens, den sein Spieler vollzieht, und der so lange nicht zum Erliegen kommt, wie dieser seinen Avatar im Spiel führt. Dieser Prozess des Ausgestaltens stagniert oder hält inne für gewöhnlich erst dann, wenn eine Spielfigur abgelegt wird, oder kurz davor – nicht, weil sie im Spiel den Tod gefunden hat, sondern, weil das Interesse des Spielers erlischt oder der Ideenfluss zum Erliegen kommt, der den figurenbezogenen Gestaltungsprozess bislang gespeist hat, das Ideenreservoir quasi ausgeschöpft, die Figur ‚auserzählt‘ ist. Aus der Perspektive der Ästhetik würde erst dies den wahren ‚Tod‘ eines Avatars bedeuten.

Was das gedankliche Material betrifft, das im Gestaltungsprozess eines Avatars verarbeitet wird, entspricht seine ästhetische Qualität den Ergebnissen der vorangegangenen Untersuchungen: Kahls Forschungen haben ergeben, dass die individuelle Erscheinungsform des Avatars sich aus bewussten wie unbewussten mentalen Gehalten speist (vgl. Kahl 2006 b: 294); der Gestaltungsprozess an einem Avatar ist so

notwendig von großer emotionaler Bedeutung für den Spieler (vgl. Kahl 2006 b: 295).

In Holters Immersions-Konzept nimmt der Avatar eine zentrale Stellung ein – in diesem Zusammenhang ist sogar die Rede davon, dass sich der Charakter gleichsam durch den Spieler ‚äußere‘ (vgl. Holter 2007: 20). Holters Begriff eines Rollenspiel-Avatars greift so der These eines Eigenlebens des Avatars vor: „The character is seen as a semi-autonomous entity residing in the player’s mind, with a personality and will of its own“ (Holter 2007: 20). Nach Holters Verständnis entwickelt sich ein Avatar im Spielverlauf so, dass er mitunter den Status eines genuinen Identitätsentwurfs erreicht<sup>11</sup>.

Entsprechend der Verortung derjenigen Anteile des ästhetischen Reservoirs, das im Avatar manifestiert wird, lässt sich konstatieren, dass das Eigenleben des Avatars in den ephemeren psychischen Gehalten des Spielers wurzelt – gleichermaßen im ‚Unbewussten‘. Auch Duderstadt identifiziert das Unbewusste als das Reservoir, das kognitive Phänomene wie Inspiration oder Intuition speist (vgl. Duderstadt 2003: 105) – auch, wenn diese Begriffe sicherlich für den wissenschaftlichen Kontext zu unpräzise sind, bringen sie doch das Umrissene zusammenfassend und anschaulich auf den Punkt.

Das individuelle Ausdrucksrepertoire, das sich im Verlauf ästhetischer Tätigkeit entwickelt und zu einem genuinen ästhetischen Profil ausdifferenzieren kann, ist vergleichbar einer ‚Bibliothek‘ persönlich bedeutsamer Symbole, welche in der ästhetischen Tätigkeit entstehen (vgl. Kirchner et al. 2006: 13–14). Wie dargestellt kann jeder Gegenstand, der ästhetische Gehalte birgt und entsprechend die Gelegenheit zu ästhetischer Erfahrung bietet, als ästhetisches Objekt (vgl. Kirchner et al. 2006: 12) gelten. Der Avatar, den ein Rollenspieler über eine längere Zeit hinweg entwickelt, kann solchermaßen im Kontext der ‚Symbol-Bibliothek‘ verortet werden – als eine Art Symbol-Konglomerat, das sich auf die inneren Stoffe und Themen bezieht und diese gestaltet, manifestiert und in verschlüsselter Form auch äußert – eine *imaginäre Person*, die, verursacht durch die Spontaneität und den assoziativen

11 Holter fasst darin den bereits erwähnten Laiendiskurs engagierter Spielerkreise bezüglich verschiedener in der Spielpraxis beobachteter Phänomene zusammen; er bezieht sich dabei auf Einträge in Blogs und Foren, legt jedoch keine wissenschaftliche Explikation derselben vor.



Charakter ästhetischer Prozesse, ein (scheinbares) Eigenleben führt. Dieses Eigenleben kann also aus dem Status des Avatars als einem genuine ästhetischen Artefakt abgeleitet werden. Wie Duderstadt es ausdrückt: „Wer wirklich intensiv an einer Sache arbeitet, dem fallen – scheinbar zufällig – Dinge auch aus dem Unbewussten zu, die den Fortgang der Sache befördern“ (Duderstadt 2003: 105).

Genau dieses ‚scheinbar Zufällige‘ und ‚wie von selbst‘ ist, was sich als die genannte *ästhetische Spontaneität* charakterisieren lässt – der Begriff trägt dem Einfluss des psychischen Mechanismus der Assoziation auf Prozesse ästhetischen Gestaltens Rechnung: Es ist unmöglich vorauszusagen, wie beispielsweise ein ‚werdendes‘ Gemälde nach seiner Vollendung im Detail aussehen wird; zwar können konkrete Malwerkzeuge, Leinwand, Farben und Ähnliches gezielt ausgewählt werden, um die wenigstens vage Gestaltungsidee zu verwirklichen, aber sobald der Arbeitsprozess begonnen hat, tritt der spontan-assoziative Charakter ästhetischer Prozesse hervor, der seine eigenen Dynamiken aufweist. Diese bedingen den Verlauf des Arbeitsprozesses und das Endergebnis. Und auch, wenn ihr Ergebnis vor dem Hintergrund der nur bedingten Einsehbarkeit ihres Zustandekommens den Anschein erwecken mag, ein Produkt völliger Beliebigkeit zu sein, darf doch nicht außer Acht gelassen werden, dass ästhetische Prozesse – und damit auch ihre Objekte und Produkte – zwar in Wirkung, Bedeutung und Erscheinung sehr subjektiv sein mögen, aber dennoch ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten folgen: nämlich den individuellen Wahrnehmungs- und Deutungsmustern des Urhebers, die sich im Verlauf seiner Biographie in Auseinandersetzung mit seiner Umwelt und den Vorgaben und Komponenten eines spezifischen Gegenstandes herausgebildet haben (vgl. Kirchner et al. 2006: 13).

Hieraus erklärt sich auch, weshalb es einem Spieler oftmals schwerfällt, das Verhalten seines Avatars in einer Situation vorherzusagen – genauso, wie auch seine psychologische Entwicklung im Spielprozess insgesamt. Zwar kann ein Spieler das äußere Erscheinungsbild seines Avatars bestimmen, eine Auswahl an besonderen Talenten und ungewöhnlichen Fähigkeiten festlegen sowie die Vergangenheit seiner Figur skizzieren, auch die Motivation ihrer Handlungen oder eine übergeordnete Agenda; aber wie detailliert auch immer ein solches Charakterblatt sein mag, es deckt doch nur näherungsweise ab, wie

sich der Avatar tatsächlich im Spiel darstellt und entwickelt, sobald der Spielprozess einmal begonnen hat. Hierin manifestiert sich das phantastische Rollenspiel als genuine ästhetische Praxis.

Bowmans Konzept der Avatarentwicklung lässt sich also auch als Modell der Entwicklung des Avatars als ästhetischem Produkt verstehen, für dessen Entstehen die genannte Immersion und die nur teilweise kontrollierbare Umgebung der Spielwelt wesentliche Entstehensvoraussetzungen darstellen (vgl. Bowman 2010: 158); das Eigenleben des Avatars als der der ästhetischen Praxis des phantastischen Rollenspiels gemäße Ausdruck ästhetischer Spontaneität lässt sich in diesem Sinne auch als Gradmesser für die ästhetische ‚Vervollkommenung‘ des Avatars als ästhetischem Objekt verstehen. Bowman beobachtet: „Once the players access their inner well of creativity, they often describe the experience of watching the characters develop of their own accord, already established as preliminary entities“ (Bowman 2010: 160). Dies unterlegt noch einmal, dass ästhetische Prozesse tatsächlich nur teilweise bewusst verlaufen und entsprechend kognitiv zu steuern sind – im schöpferischen Prozess werden unbewusste ästhetische Gehalte aktiviert und in einem Dialog zwischen Urheber und Material gestaltet.

Aus der Perspektive der Ästhetischen Forschung also ist die Entwicklung eines Eigenlebens bei einem Rollenspiel-Avatar ein Hinweis auf die ästhetische Kompetenz seines Spielers, denn dieses Phänomen ergibt sich ja erst aus dessen konzentriertem ästhetischen Vermögen. Entsprechend müsste das Eigenleben eines Avatars aus der Perspektive der Ästhetischen Forschung als ein Merkmal ‚guten‘, also ästhetisch qualitätvollen Spielens zu bewerten sein, weil das Eigenleben des Avatars auf das Wirken ästhetischer Prozesse und Mechanismen beim Spieler hinweist.

Daraus ergeben sich konkrete ‚Hinweise‘ für Spieler, die ein solchermaßen intensives und ‚gehaltvolles‘ Spiel anstreben und darum bemüht sind, den Fluss ihrer Phantasie möglichst reichhaltig und ‚ungehemmt‘ zu eröffnen – auch, wenn, wie Wetzel darstellt, der Verlauf und das entstehende Produkt ästhetischer Prozesse nur teilweise der Kontrolle ihrer Urheber unterworfen sind (vgl. Wetzel 2002: 280–281). Bezüglich eines freien Phantasieflusses lassen sich in diesem Sinne also zwei Hinweise ableiten.

Zum einen wäre die Reflexion des eigenen ästhetischen Profils dem zuträglich – dies erfordert eine genaue Beobachtung und Betrachtung der eigenen ästhetischen Produkte, die Bestimmung ihrer besonderen Wesensmerkmale und, rückfolgernd, der eigenen Symbolgehalte sowie, soweit möglich, der eigenen Stoffe, Themen, Wunschvorstellungen, die in diesen verdichtet sind. Zum anderen dient eine aktive Suche nach neuen Impulsen und die offene Begegnung mit allem, was persönlich als anregend empfunden wird, der Erweiterung der eigenen mentalen Ressourcen, die später für schöpferische Prozesse als ästhetisches Reservoir zur Verfügung stehen. Ein solchermaßen bewusstes Sammeln von neuen Inhalten für das ästhetische Reservoir sollte, den Untersuchungsergebnissen entsprechend, der Erweiterung des persönlichen Ausdrucksvermögens und darin einer zunehmend komplexen ästhetischen Produktionen zuträglich sein – auch, wenn diese Prozesse des Sammelns, Verarbeitens und Anreicherns gedanklicher Fragmente zu ästhetischem Material nur teilweise bewusst wahrnehmbar und steuerbar sind und sich womöglich nicht immer erschließt, was an einem bestimmten Film, an einem Musikstück so fasziniert.

#### **(4) Zusammenfassung: Die ‚Kunst‘ der Avatargestaltung**

Das assoziative Denken ist so also nicht nur der Schlüssel zum Verständnis ästhetischer Prozesse und, bezogen auf das phantastische Rollenspiel als ästhetische Praxis, die Quelle, die den andauernden Erzählfluss und damit das Fortdauern des Spielprozesses speist, sondern notwendig auch der Schlüssel zum Verständnis eines der wesentlichen Elemente der Avatargestaltung: den Phantasiefluss anzustoßen und andauern zu lassen. Sein Ursprung in unbewussten mentalen Gehalten ist also, was die individuelle Erscheinung des Avatars bestimmt.

Da sich die Untersuchungen zum Avatar insbesondere für die ästhetischen Gehalte interessieren, die in diesem Zusammenhang von Bedeutung sind, sollen an dieser Stelle die ‚inneren‘ Gestaltungsprozesse im Vordergrund stehen. Dies umfasst insbesondere die Dynamiken des freien Phantasieflusses – die *Inspiration* sozusagen; die Kanalisierung der diffusen Phantasiegehalte im Zuge der Erschaffung eines konkreten Avatars, wie sie beispielsweise in der Erstellung eines zuge-

hörigen Datenblattes wirksam werden, sind daher von nachgeordnetem Interesse.

### **(a) Die Erschaffung eines Avatars – ‚äußere‘ Prozesse der Avatargestaltung**

Im Gegenentwurf zu den im Folgenden dargestellten ‚inneren‘ Prozessen der Avatargestaltung, die im Wesentlichen mit den Abläufen ästhetischen Verhaltens zu identifizieren sind, sollen zu den ‚äußeren‘ Prozesse der Avatargestaltung all die Vorgänge zähle, welche den Avatar innerhalb des konkreten Spielprozesses beeinflussen – also die bewusste Erschaffung des Avatars entsprechend der Regeln des ausgewählten Spielsystems und das Anfertigen von eventuellen Nebenprodukten: Diese umfassen das Ausfüllen eines Datenblattes, die Interaktion mit anderen Spielern, die Partizipation am Fortgang der Spielhandlung durch eigene Spielzüge und die daraus resultierende Entwicklung des Charakters in Wechselwirkung mit der übergeordneten Handlung. Im Teilkapitel **Der Avatar – die Gestaltung einer individuellen Spielfigur** wurde auf die Einzelheiten der äußeren Gestaltungsprozesse bereits eingegangen.

### **(b) Der Avatar und sein Eigenleben – ‚innere‘ Prozesse der Avatargestaltung**

Die Assoziation hat sich im Kontext der Fragestellung als zentraler Mechanismus erwiesen, sowohl, was die ästhetische Produktion, als auch, was das Spielen phantastischer Rollenspiele angeht. Die ‚Kunst‘ der Avatargestaltung besteht also im Wesentlichen in der Kontrolle über den Phantasiefluss in zumindest halb bewusst verlaufenden gestalterischen Prozessen. Dies wirft die Frage auf, was dies für Prozesse sind, was sie bewirken und was sie im Weiteren zusätzlich bedingt.

Wie bereits dargestellt, geschieht ästhetische Tätigkeit entsprechend einem biographisch entwickelten, individuellen Wahrnehmungs- und Deutungsmuster – dem genannten ästhetischen Profil, das sich in einem individuellen Ausdrucksrepertoire äußert (vgl. Kirchner et al. 2006: 13–14). Dieses fungiert in ästhetischen Prozessen aller Ausrichtung als ein erstes ‚Prägewerkzeug‘, welches auf das ästhetische Reservoir zugreift und ihm das persönliche ‚Siegel‘ des Urhebers aufdrückt. Ähnlich wie in jeder anders gearteten ästhetischen Äußerung auch ge-

langt das fluide, ästhetische Reservoir im Fall des phantastischen Rollenspiels ‚nach außen‘ (vgl. Kirchner et al. 2006: 14), indem es zu einem Avatar geformt wird, und wird in dieser Weise auch für Außenstehende ‚sichtbar‘ und ‚verfügbar‘.

Erst an dieser Stelle greifen auch die oben angesprochenen ‚äußeren‘ Gestaltungsprozesse auf das gedankliche Material zu und ‚kanalisieren‘ es entsprechend der situativen Umstände beispielsweise in einen verbal getätigten Spielzug. Diese Prozesse begleiten so gewissermaßen diesen – oder resultieren überhaupt erst aus dem – vorgelagerten Prozess, den noch diffusen Phantasiefluss in eine fluide Fiktion zu ‚gießen‘: den Spielprozess selbst, die Manifestation dieser ephemeren Gehalte.

Was aber kann nun einen solchen andauernden Imaginationsfluss befördern? Mit Blick auf die bereits erbrachten Untersuchungsergebnisse scheint die Antwort in der Bindung zwischen Spiel und Spieler zu liegen, über alle Ebenen und Aspekte des Spiels hinweg. Diese Bindungen scheinen den Imaginationsfluss sowohl zu begleiten als auch aus ihm zu resultieren – ähnlich einer Phantasie-Rückkopplung, der das Verhalten und die Entwicklung des Avatars und den Spielprozess selbst vorantreibt und sich aus den ursprünglichen Dynamiken der Avatargestaltung speist: ein *perpetuum mobile* der Phantasie mit dem Avatar als Bindeglied.

Sowohl in diesen Prozessen der Avatargestaltung als auch im konkreten Spielprozess gibt es nun also diese Mechanismen, die einem konstanten, andauernden Phantasiefluss zuträglich zu sein scheinen und von daher in der Lage sein können, die Bindung von Spiel und Spieler und so die genannte ‚Rückkopplung‘ herzustellen und zu aufrecht zu erhalten. Der augenfälligste dieser Mechanismen der Bindung scheint die weiter oben dargestellte Immersion zu sein, die für ihr Wirksamwerden den Avatar ins Zentrum ihrer Wirkmechanismen stellt (vgl. Harviainen 2003: 4; vgl. Holter 2007: 20). Die Autoren Fromme und Biermann stellen, wie an entsprechender Stelle ausgeführt, eine direkte Verbindung zwischen dem Avatar und intensivsten immersiven Erlebnissen her, weil der Avatar das Element phantastischer Rollenspiele mit dem stärksten identifikatorischen Potential für den Spieler darstellt (vgl. Fromme/Biermann 2009: 121), was wiederum das Erleben von Immersion befördert. Die Identifikation des

Spielers mit seinem Avatar scheint also in Bezug auf einen beständigen Phantasiefluss von mindestens ebenso großer Bedeutung zu sein wie die Immersion (vgl. Kahl 2006b: 295). Dies leitet sich vermutlich direkt aus der hohen Gestaltungsfreiheit ab, die Spieler in Bezug auf die Verwirklichung ihrer persönlichen Version von phantastischen Rollenspielen besitzen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 15) – wie bereits eruiert, ist das schöpferische Engagement der Spieler gerade beim Entwurf ihres Avatars enorm hoch, denn ein phantastisches Rollenspiel erlaubt ihnen die Verwirklichung ihrer persönlichen Spielinteressen, was den Avatar zu einem höchst persönlichen Artefakt macht (vgl. Kahl 2006b: 292–295).

Als das deutlichste Anzeichen eines kontinuierlichen Imaginationsflusses kann vielleicht vornehmlich das im vorangegangenen Abschnitt behandelte Phänomen des ‚Eigenlebens‘ des Avatars gewertet werden (vgl. Pohjola 2001: o.S.). Mit Rückbezug auf die ästhetische Spontaneität kann ein wahrnehmbares Eigenleben als ungehindert fließende Phantasieproduktion zählen. Vor dem Hintergrund einer solchermassen fruchtbaren Beziehung von Begriffen der Ästhetischen Forschung auf den Avatar und die daran angelagerten Phänomene darf dieser vorbehaltlos als *ästhetisches Artefakt* gedeutet werden – als Produkt der ‚Kunst‘ der Avatargestaltung.

### (5) Avatargestaltung – eine Kunstform?

Die Einordnung des Avatars als ein ästhetisches Produkt facht den Diskurs um den Kunststatus phantastischer Rollenspiele an, der in der Forschungsliteratur intensiv geführt wird. Mackay beispielsweise untersucht das phantastische Rollenspiel im Zusammenhang performativer Kunstformen (vgl. Mackay 2001), Harviainen argumentiert für die Geltung der Rollenspiel-Form Live-Rollenspiel als genuine Kunstform (vgl. Harviainen 2010).

Auf der Theorie-Ebene scheint es zunächst notwendig, die Beziehung zwischen dem Imaginations- oder Phantasievermögen und den dargestellten ästhetischen Prozessen im Detail zu untersuchen, insbesondere hinsichtlich der Wirkung, Funktion und Bedeutung der Vorstellungskraft in diesem Zusammenhang. Die Ergebnisse dieser Arbeit dienen zur Klärung einiger grundsätzlicher Fragen aus diesem Bereich

und verorten sich dementsprechend ohnehin im Umfeld der Fragestellung, ob das Spielen phantastischer Rollenspiele als Kunstform angesehen werden können. Es ist allerdings notwendig zu betonen, dass ein Gelten als ästhetische Praxis einem Gegenstand nicht im gleichen Zuge auch den Status des genuinen Kunstwerks verleiht.

Unstrittig scheint dagegen, dass sich nach dem derzeitigen Stand der Ergebnisse die Geltung eines Avatars als ästhetisches Produkt auf den Umgang mit Rollenspiel-Avataren ‚am Spieltisch‘ auswirken sollte: Als Ergebnis einer individuellen ästhetischen Verfassung kann ein Avatar natürlich – abgesehen von seiner Stimmigkeit zur Hintergrundwelt des betreffenden Spielsystems – nur nach den sogenannten ‚weichen Kriterien‘ bewertet werden, wie Plausibilität oder Nachweisbarkeit (vgl. Kirchner et al. 2006: 13). Im Umgang mit menschlichen Kulturprodukten aller Art stellt die Bewertung stets eine Herausforderung an das Analyseinstrumentarium dar – im Fall des phantastischen Rollenspiels kommt erschwerend hinzu, dass es sich um eine kollektive Tätigkeit handelt, an der mindestens zwei Spieler beteiligt sind. Vor dem Hintergrund der im Folgenden noch zu erbringenden Untersuchungsergebnisse soll die Frage nach dem Kunststatus des phantastischen Rollenspiels den Schlussstein seiner ästhetischen Untersuchung darstellen.

Die ästhetische Qualität des phantastischen Rollenspiels und damit seines im Kontext der Fragestellung relevantesten Elements, des Avatars, hat sich in den vorangegangenen Ausführungen erschlossen. Entsprechend betreffen die folgenden Untersuchungen den Zusammenhang zwischen dem Spielen phantastischer Rollenspiele beziehungsweise der Ausgestaltung einer differenzierten Avatarfigur und der Persönlichkeit des Spielers. Die Grundlage einer so ausgerichteten Untersuchung ist zunächst einmal eine genauere Bestimmung der Spieler-Avatar-Beziehung – insbesondere hinsichtlich von Prozessen der Wechselwirkung zwischen beiden. Deren Identifikation stellt die Basis für das übergeordnete Forschungsinteresse dar, den Avatar als einen ästhetisch überformten Identitätsentwurf des Spielers zu bestimmen – denn ohne den Nachweis von Wechselwirkungen kann kaum von einer, wie auch immer gearteten, Identitätswirksamkeit des phantastischen Rollenspiels ausgegangen werden.

## II Der Avatar im Kontext von ästhetischer Praxis – die *Schatten-Identität*

Dieses Kapitel leitet von der allgemeineren Ebene des phantastischen Rollenspiels und seinen strukturellen Aspekten hin zur individuellen Ebene des Spielenden über – es verengt den Fokus der Aufmerksamkeit auf den individuellen Avatar. Es stützt sich argumentativ auf die im vorangegangenen Kapitel getroffenen Auswahlen, Unterscheidungen und Definitionen und überführt diese in einen spezifischeren Kontext. Die vertiefende Erörterung der hinsichtlich der übergeordneten Fragestellung relevanten Strukturelemente und Charakteristika des phantastischen Rollenspiels und des Avatars an sich soll Möglichkeiten eröffnen, die hier und in der Ausgestaltung der Avatarfigur wirkenden ästhetische Prozesse zu identifizieren und sie direkt in Verbindung mit der Spielerpersönlichkeit zu setzen.

Die Analyse der Spieler-Avatar-Beziehung soll also in diesem Kapitel insbesondere hinsichtlich der Prozesse und Mechanismen erfolgen, welche Spieler und Avatar miteinander verbinden und gegebenenfalls genuine Wechselwirkungen oder ‚Übertragungsprozesse‘ zwischen ihnen ermöglichen. Zunächst ist also einmal das *wie* dieser Mechanismen von Interesse.

### 1 Das Phänomen *Bleed* – Übertragungsprozesse zwischen Spieler und Avatar

Wie bereits bekannt, wird der Avatar in einem phantastischen Rollenspiel oft über eine lange Zeit geführt und entwickelt und ist in jeder Spielsitzung das Medium, das die Spielwelt eigentlich erst erfahrbar macht. Er kann sich zu einer Art genuinem ästhetischen Artefakt entwickeln, einer Art Alter Ego, mit dem der Spieler sich identifiziert. Auf diese Weise kann das Spiel eine so hohe emotionale Intensität errei-



chen, dass die Abgrenzung gegen die Wirkungsmacht des Avatars mitunter nicht mehr so einfach ist – dies ist bereits während der Untersuchungen zur Funktion und Bedeutung von Immersion im phantastischen Rollenspiel im Einzelnen dargestellt worden. Von zentraler Bedeutung war hier die unter Umständen fast ‚sorgartige‘ Bindung des Spielers an beziehungsweise durch die eigene innere Bildwelt (vgl. Kahl 2006b: 294–295).

Auch in Hinblick auf das folgende Untersuchungsvorhaben ist diese emotionale Intensität ein vielversprechender Hinweis auf das tatsächliche Vorliegen einer Wechselwirkung zwischen Spieler und Avatar – denn, so hat das skandinavische *Nordic Larp* beobachtet, intensive Spielerfahrungen ‚verflüchtigen‘ sich manchmal nur langsam und wirken sogar über das Spielende hinaus auf die ‚echte‘ Befindlichkeit ein. In der entsprechenden Literatur zum phantastischen Rollenspiel ist dieses Phänomen als *Bleed* bekannt: „Bleed is experienced by a player when her thoughts and feelings are influenced by those of her character, or vice versa. With increasing bleed, the border between player and character becomes more and more transparent“ (jeepen.org: 30.07.14, 14:03 h). Bleed kennzeichnet so gewissermaßen ‚Wechselwirkungen‘ zwischen dem Spieler und der Spielwelt; der Avatar übernimmt bei ihrer Entstehung anscheinend die tragende Funktion – die Grenzen zwischen ihm und seinem Spieler werden ‚durchlässig‘, so dass die beschriebene Abgrenzung von der eigenen Avatarfigur nicht mehr trennscharf gelingt: Bleed ist ein eindrucksvolles Beispiel für das ‚Verwischen‘ von Spiel und Realität.

Derartige, (emotional) stark fordernde Spielerfahrungen stellen augenscheinlich sogar einen starken Spielanreiz dar (vgl. Bowman 2013: 4) – dergestalt, dass Spieler nicht nur in emotionaler Hinsicht etwas aus der Spielwelt ‚mitnehmen‘ in die reale Welt. Sogar in Spielen, die eigentlich nur als Freizeitvergnügen gespielt werden, beobachten Spieler an sich ein Einüben und Verbessern verschiedenster sozialer und mentaler Kompetenzen (vgl. Bowman 2010: 103). Tatsächlich sind es dabei oft sogar die eher düsteren (Spiel-)Gefilde, die als reizvoll empfunden werden: „Exploration of dark emotions was a frequent reason to play such games [Spiele, die Bleed forcieren, Anm. LF]“ (Montola o.J.: 4). Solche Aspekte werden als Merkmale wahrgenommen, die

zugleich auch die ästhetische Qualität (den ‚quasi-künstlerischen‘ Anspruch) der Spielinhalte anheben (vgl. Bowman 2013: 4).

Strukturell gesehen sind die drei zentralen Charakteristika des phantastischen Rollenspiels *Gestaltungsfreiheit*, *Partizipation* und die *individuell ausgestaltete Spielfigur* bezüglich der übergeordneten Fragestellung von Ästhetik und Identitätsbedeutsamkeit wesentlich, wie sich bereits in vorangegangenen Untersuchungszusammenhängen erwiesen hat. Es ist daher zu vermuten, dass diese drei Charakteristika des Mediums auch beim Entstehen dieser beschriebenen Phänomene von zentraler Bedeutung sind; womöglich ist durch sie das Entstehen von Wechselwirkungen zwischen Spiel und Spieler bereits strukturell im phantastischen Rollenspiel angelegt.

Für Computerspiele sind sogenannte *Transferprozesse* bereits differenziert untersucht worden. Fritz' Arbeit *Wie Computerspiele ins Spiel kommen* (Fritz 2011) legt das umfangreiche *Transfermodell* vor, welches dieses Medium auf der Basis struktureller Analysen auf die Evidenz, Funktion und Konsequenzen seiner Wirkungsmacht auf den Rezipienten hin befragt.

Insofern sie verwandte Spielformen darstellen und daher gewisse strukturelle Gemeinsamkeiten bestehen, ist es aussichtsreich, Fritz' Transfermodell unter Berücksichtigung gradueller Unterschiede auch an das phantastische Rollenspiel anzulegen, um Austauschprozesse etwa im Sinne des oben beschriebenen Bleed zwischen Avatar und Spieler näher zu bestimmen. Gegebenenfalls notwendige Anpassungen beziehungsweise Übertragungen von Komponenten des Modells sollten ermöglichen, die auch hier beschriebenen Wechselwirkungen begrifflich und strukturell zu bestimmen und darüber im Spektrum der Transfer-Typen zu verorten, die Fritz' Modell identifiziert. So müsste sich auch die Beziehung von Spieler und Spielfigur anhand der Wechselwirkungen, die beide verbindet, genauer untersuchen lassen.

Die Austauschprozesse, die nach Fritz zwischen (Computer-)Spiel und Rezipient zustande kommen, bestehen zwischen dem *Angebot* des Spiels einerseits und den *Erwartungen* des Spielers andererseits (vgl. Fritz 2011: 11). Zwischen diesen beiden ‚Polen‘ kommt es zu einer *Passung*, der *strukturellen Koppelung* – Spiel und Spieler setzen sich auf eine bestimmte, dem Angebot und den Erwartungen entsprechende Weise in Beziehung. Diese strukturelle Koppelung ist die Vorausset-

zung dafür, dass es überhaupt zu Transferprozessen zwischen Spiel und Spieler kommen kann (vgl. Fritz 2011: 12).

Auf Seiten des Spiels werden die konkreten Formen und Möglichkeiten der strukturellen Koppelung vom sogenannten *Angebot* definiert; dieses setzt sich aus den vier miteinander verschränkten Strukturelementen zusammen, die Spielen nach Fritz' Analyse grundsätzlich eigen sind. Der Spieler tritt diesem komplexen Spektrum und den darin bestehenden Wechselbeziehungen nun mit seinem persönlichen Profil aus Biographie und Motivationen gegenüber (vgl. Fritz 2011: 19) entgegen und setzt sich zu den Aspekten in Beziehung, die für ihn subjektiv relevant sind (vgl. Fritz 2011: 20).

### **a) *Spielangebot* und *strukturelle Koppelung* im phantastischen Rollenspiel**

Um nun Fritz' Transfermodell auf das phantastische Rollenspiel übertragen zu können, muss zunächst dieses *Angebot* eines Computerspiels hinsichtlich der von Fritz definierten Strukturelemente mit dem Angebot des phantastischen Rollenspiels und dessen Strukturelementen abgeglichen werden. Bei signifikanten Übereinstimmungen beziehungsweise hoher Äquivalenz ließen sich darauf aufbauend die Möglichkeiten von struktureller Koppelung auch für phantastische Rollenspiele konstatieren.

#### **(1) Strukturmerkmale des Spielangebotes 1 – Regeln**

Als eines der vier Strukturmerkmale des Spielangebotes identifiziert Fritz die *Regeln*: „Sie legen fest, welche Eingriffsmöglichkeiten der Spieler hat und welche Wirkungen damit verknüpft sind“ (Fritz 2011: 19). Oft erwartet ein Spieler, dass die Regeln flexibel genug sind, seinen Interessen gemäß verändert werden zu können (vgl. Fritz 2011: 20).

Auch phantastische Rollenspiele besitzen, wie dargestellt, (oft sehr differenzierte) Regelwerke. In Hinblick auf einen strukturellen Abgleich derselben mit Fritz sei noch einmal der hohe Grad an Flexibilität erwähnt, mit welchem die Spieler diese auf ihre persönlichen Inter-

essen abstimmen können. Dieser äußert sich vor allem an Hausregeln: „Neben den fest vorgegebenen Grundregeln existieren in vielen Rollenspielgruppen zahlreiche individuelle Sonderregeln, sogenannte ‚Hausregeln‘, die in gegenseitigem Einverständnis vereinbart wurden. Solche Hausregeln dienen dazu, das Spielsystem *optimal an die Erwartungen und Vorstellungen, das heißt, den individuellen Spielstil der betroffenen Spieler* [als Spielgruppe, Anm. LF] anzupassen und können Regeln für von den Grundregeln nicht abgedeckte Spielsituationen sein. Sie können aber auch darin bestehen, dass bestimmte in den Grundregeln vorgesehene Mechanismen bewusst ignoriert werden“ (Schmidt 2012: 61, Hervorh. LF). Das veranschaulicht noch einmal den im Teilkapitel **Strukturelemente phantastischer Rollenspiele** dargestellten besonderen Begriff von Regeln im Medium phantastisches Rollenspiel – sie sind eher Leitlinien als verbindliche Vorgaben. Es ist dessen Hauptcharakteristikum der *Gestaltungsfreiheit*, die diese enorme Flexibilität im phantastischen Rollenspiel zulässt – „Spielspaß und Dramaturgie“ (Schmidt 2012: 62) sind beim Spielen phantastischer Rollenspiele häufig von wesentlich größerer Bedeutung als ein buchstabengetreues Befolgen von Regelvorschriften.

Wie im Teilkapitel **Das freie Erzählen als Spieltechnik: Zur Funktion und Bedeutung der Sprache im pen-and-paper-Rollenspiel** erläutert, entwickelt sich die Spielhandlung im partizipatorischen Erzählen der Spielhandlung“ (vgl. Schmidt 2012: 51–52), der ein solchermaßen ausgehandelter Gruppenkonsens zugrunde liegt; dieser Gruppenkonsens (vgl. Schmidt 2012: 91–92) allein begrenzt die Gestaltungsfreiheiten des einzelnen Spielers (Schmidt 2012: 51–52), zugleich aber stellt er die Quintessenz der Interessen aller beteiligten Spieler dar<sup>12</sup>. Insofern können die Hausregeln als Verkörperung des gruppeninternen Konsenses angesehen werden, der bezüglich der Handhabung des Regelwerks ausgemacht wurde. Ausgehend von dieser hohen Wahlfreiheit kann nun bezüglich der Dimension *Regeln und Regelwerk* ein hohes Potential an Möglichkeiten der strukturellen Kopplung zwischen (Rollen-)Spiel und Spieler angenommen werden.

12 Wird im Folgenden auf die Gestaltungsfreiheit des Spielers im phantastischen Rollenspiels Bezug genommen, muss dies mitbedacht werden (auch, wenn dies die prinzipielle Funktion und Bedeutung dieses Hauptcharakteristikums nicht berührt).

Hinsichtlich dieses Aspekts lässt sich das Transfermodell daher auch für phantastische Rollenspiele in Anspruch nehmen.

## **(2) Strukturmerkmale des Spielangebots 2 – Spielinhalt**

Das zweite Strukturelement, das Fritz benennt, ist der *Spielinhalt*: Hier geht es um „die inhaltliche Thematik, die Spielfiguren und die einzelnen inhaltlichen Elemente in Hinblick auf ihren Bedeutungsgehalt“ (Fritz 2011: 16). Der Spieler erwartet hier ansprechende und sinnhafte Inhalte, die dem Spieler hinsichtlich eigener Weltanschauungen, Erfahrungsinhalte oder Lebenssituationen entsprechen (vgl. Fritz 2011: 19).

Die Gestaltungsfreiheit bezieht sich bekanntlich im phantastischen Rollenspiel neben der Auswahl der wirksamen Regeln vor allem auf die inhaltliche Dimension des Spiels – der Freiraum der Anpassung des Spiels an eigene Vorstellungen, Ansprüche und Vorlieben ist kaum begrenzt (vgl. Kahl 2006b: 299): Im phantastischen Rollenspiel müssen die Spielmechanismen und Strukturen in der dargestellten Weise in der spontanen, freien Erzählung mit selbst entwickelten imaginativen Anteilen bekleidet werden. Das phantastische Rollenspiel eröffnet einen Grad der inhaltlichen Gestaltungsfreiheit, wie sie kaum ein anderes Medium bieten kann. Mit ihr geht ein enormer Grad an Involviertheit in die Spielhandlung einher – das phantastische Rollenspiel zeichnet sich durch die Partizipation bezüglich der übergeordneten Fragestellung als sein zweites Hauptmerkmal aus. Was dies nun im Einzelnen für das Zustandekommen von Wechselwirkungen zwischen Spieler und Avatar bedeutet, soll unter Bezug auf den Aspekt des Spielprozesses weiter unten näher erläutert werden. Hinsichtlich des Elements des Spielinhalts bringt das phantastische Rollenspiel dem Spieler eine enorme Breite an inhaltlichen Angeboten entgegen, um dessen Erwartungen zu entsprechen. Auch in dieser Beziehung kann also von einem hohen Potential an Koppelungsmöglichkeiten ausgegangen werden – insbesondere hinsichtlich der inhaltlichen Gestaltungsmöglichkeiten, die die Spielfigur selbst bietet. Darauf soll unter dem Modul *Repräsentant im Spielprozess* noch detailliert eingegangen werden.

### (3) Strukturmerkmale des Spielangebots 3 – Präsentation

Als drittes Strukturelement führt Fritz die *Präsentation* an – „das Erscheinungsbild der Spiele in Hinblick auf Grafik, Sound und Animation“ (Fritz 2011: 19). Auch hier hat der Spieler konkrete Erwartungen, die sich auf „eine bestimmte Qualität von Grafik, Animation, Sound, Handling und Einwirkungsform“ (Fritz 2011: 19) erstrecken.

Als erstes der von Fritz für Computerspiele untersuchten Elemente bedarf das Element der Präsentation, also des Erscheinungsbildes, einer Umformulierung, um sich auf das phantastische Rollenspiel übertragen zu lassen. Die Präsentation eines (Computer-)Spiels geht mit der physischen Existenz einer Oberfläche einher, die (insbesondere) visuell und auditiv, teilweise auch taktil wahrgenommen werden kann. Im Fall des phantastischen Rollenspiels verhält sich dies anders: Die ‚Spieloberfläche‘ eines pen-and-paper-Rollenspiels besteht aus den erzählten Spielinhalten, die ein gemeinsames Phantasieprodukt, ein Vorstellungsraum aller beteiligten Spieler sind (vgl. Schmidt 2012: 54) und eine rein imaginäre Spielwelt generieren (vgl. Schmidt 2012: 90). Sicherlich kann dieser Vorstellungsraum durch den Einsatz von Requisiten wie beispielsweise musikalischer Untermalung, Stadtkarten oder fiktiv-realistischen Schriftstücken veranschaulicht und auf gewisse Weise auch so *repräsentiert* werden (vgl. z.B. Kahl 2007: 27–35; Herbrink 2011: 125–137; Schmidt 2012: 56–58) – wie bereits dargestellt erfreuen sich Begleitprodukte wie Portraits der Avatare großer Beliebtheit. Entsprechend viele Spielrunden bedienen sich solcher Techniken auch, nicht zuletzt, um die ja nach wie vor individuellen Vorstellungen der Szenerie zu vereinheitlichen und auf einen gemeinsamen Konsens zu verständigen. Derartige Spielhilfen sind allerdings, wie dargestellt, nicht definitorischer Bestandteil phantastischer (Erzähl-)Rollenspiele und zum Spielen auch nicht zwingend erforderlich. Es ist so weniger das Spiel, das die Erwartungen eines Spielers an eine gewisse Qualität erfüllen muss – es liegt beim Spieler, das Spiel in Hinblick auf seine Erwartungen zu gestalten und die Repräsentation in diesem Sinne erst eigentlich zu schaffen.

Diese imaginative Erschaffung beruht allerdings auf den ‚eigentlichen‘ Spielmaterialelementen – neben den Regelwerken eben insbesondere den vorgefertigten Szenarien, die auf ihre Realisierung durch die Spiel-

gruppe warten (vgl. Schmidt 2012: 57). Insofern können diese als eine Präsentation ‚zweiter Ordnung‘ begriffen werden – denn sie stellen nicht den Spielprozess selbst dar, sondern sind lediglich die Vorlage, auf deren Basis die Spieler ihr Spiel selbsttätig und nach eigenem Ermessen ausgestalten; in welchem Umfang sie sich – wenn überhaupt – auf diese beziehen, bleibt ganz ihnen überlassen (vgl. Schmidt 2012: 293). Das phantastische Rollenspiel an sich erfährt also nicht notwendig auch immer eine physische Fixierung. Die daraus folgende ständige Modifizierbarkeit (vgl. Herbrink 2011: 19) macht die Spielhandlung an wechselnde Erwartungen anpassbar.

Es ist so weniger das Spiel, das die Erwartungen des Spielers an eine gewisse Qualität erfüllen muss – es ist der Spieler, der das Spiel in Hinblick auf seine Erwartungen auszugestalten hat, was er aufgrund seiner vielen Freiheiten in der Gestaltung und dem ‚Zwang‘ zur aktiven Partizipation am Spielprozess im phantastischen Rollenspiel (nahezu) ganz nach seinen Wünschen tun kann. An die Stelle sinnlicher Wahrnehmungsqualitäten, die eine physische Repräsentation leisten kann, tritt im Fall des phantastischen Rollenspiels die Imagination; Untersuchungen hinsichtlich seiner rezeptions- und wirkungsästhetischen Potentiale und des damit verbundenen Erlebens intensiver *Immersion* zeigen jedoch auf, dass das phantastische Rollenspiel, wie im Zusammenhang mit seinen Strukturmerkmalen ästhetischer Tätigkeit dargestellt, explizit Möglichkeiten hoher immersiver Erfahrungen birgt, die eine dem tatsächlichen sinnlichen Erleben vergleichbare Wirkung entfalten können (vgl. z.B. Berger/Flöter 2012). Die Möglichkeit, die eigene Imagination ganz nach den eigenen Wünschen ausgestalten zu können, eröffnet seinem Rezipienten zahlreiche Angebote zur strukturellen Koppelung, wenn auch auf anderem Wege als das Computerspiel.

#### **(4) Strukturmerkmale des Spielangebots 4 – Dynamik**

Das vierte Strukturelement, das nach Fritz das Angebot des Spiels komplettiert, stellt die *Dynamik* des Spiels dar, die ihrerseits jedoch erst durch die drei Strukturelemente Regeln, Spielinhalt und Präsentation beschrieben wird und welche die durch das Spiel erfahrbaren *Anregungspotentiale* birgt – also Größen wie Spannung, Vielfältigkeit, Handlungsspielraum, Unterhaltung und ähnliches mehr (vgl. Fritz

2011: 10). Diese Anregungspotentiale liegen als Potential in der Dynamik gebunden, als ein Angebot an die Spieler, sich über den Spielprozess mit ihr in Beziehung zu setzen und die latente Dynamik im aktiven Spiel zu manifestieren (vgl. Fritz 2011: 30). Hinsichtlich der Dynamik hat der Spieler bezüglich der genannten Anregungen mehr oder minder konkrete Erwartungen. Anregungspotentiale generieren eine starke Motivation und stellen vielfältige Möglichkeiten zur strukturellen Koppelung zwischen Spiel und Spieler her, regen also dazu an, sich auf das Spiel einzulassen (vgl. Fritz 2011: 20). So stellen sich strukturelle Koppelungen insgesamt als Angleichungsprozesse zwischen Spiel und Spieler dar, sie sind keine kausalistischen Wechselbeziehungen (vgl. Fritz 2011: 26).

Die Motivation dieses sich-Einlassens auf das Spiel ist umso größer, wenn in der Dynamik beziehungsweise in den spielinhärenten Anregungspotentialen auch der zweiten Erwartung des Spielers entsprochen wird, nämlich, metaphorische oder symbolische Bezüge und Präfigurationen seiner aktuellen Entwicklungsthematiken und seiner allgemeinen Lebensumstände im Spiel wiederzufinden, was es ihm erlaubt, für sein soziales Handeln relevante Muster in einer virtuellen Welt risikolos, spielend, zu erproben (vgl. Fritz 2011: 20). Auch für das phantastische Rollenspiel sind Untersuchungen zu vergleichbaren Fragestellungen angestellt worden – mit ähnlichen Ergebnissen (vgl. z.B. Bowman 2010). Dass Spiele überhaupt die Möglichkeit dazu bereitstellen, verdankt sich nach Fritz der Fähigkeit des Menschen zum metaphorischen Denken – der Fähigkeit, „Ähnlichkeitsbeziehungen herzustellen, indem sie [die Kognition, Erg. LF] von den Oberflächenphänomenen absieht und unterhalb der Oberfläche strukturelle Gemeinsamkeiten aufspürt. In ähnlicher Weise können auch Handlungsmuster in Computerspielen Metaphern sein für das Handeln in der realen Welt“ (Fritz 2011: 22). Dieser Aspekt wird bei der Betrachtung der Transferprozesse von großer Bedeutung sein. Welche Aspekte der Spieler nun aus der Konfiguration der verschiedenen Anreize und dem Wirkspektrum des Spiels im Spielprozess realisiert, ist individuell sehr unterschiedlich (vgl. Fritz 2011: 17). So können Spieler im Spiel ihre favorisierten Spielaspekte umsetzen.

Aus dem Vorliegen von entsprechenden Strukturmerkmalen auch im phantastischen Rollenspiel erschließt sich, dass auch diese Spiel-



form Anregungspotentiale wie die dargestellten enthält, die je nach individuellen Präferenzen des Spielers in beliebiger Konfiguration umgesetzt werden können. Dies ist, wie unter den Elementen *Regeln* und *Spielinhalt* bereits ausgeführt, bei phantastischen Rollenspielen sogar in noch größerem Umfang möglich, denn hier ist das gesamte Spielangebot mit sämtlichen Strukturelementen Gegenstand der Gestaltungsfreiheit seiner Spieler. Die in der Dynamik beziehungsweise der Spielstruktur gebundenen Anregungspotentiale sind im phantastischen Rollenspiel somit im Grunde bereits Folgen der eigenen Spielentscheidungen; demzufolge bietet das phantastische Rollenspiel seinem Spieler das Profil einer nahezu ‚fugenlosen‘ strukturellen Koppelung an – die bislang noch latent vorhandenen Potenziale des Spiels müssen lediglich in einem aktiven Spielprozess manifestiert werden.

## **b) Der Spielprozess – Manifestation der *Dynamik* im phantastischen Rollenspiel**

Erst im konkreten Spielprozess wird die Spieldynamik „zu fassbaren Gestalten, zu Formen spielerischen Handelns. Insoweit ist die Dynamik keine Gestalt, sondern ein Impuls, eine Aufforderung zur Gestaltung“ (Fritz 2011: 30). Im Spielprozess nämlich koppeln sich die Potentiale des Spiels mit den Schemata und den zugrundeliegenden Dynamiken und Potentialen, die der Spieler mitbringt. Sie schaffen die Motivation, sich überhaupt in einen Spielprozess zu begeben (vgl. Fritz 2011: 30).

Im phantastischen Rollenspiel verläuft der Prozess auf vergleichbare Weise: Auf der Vorlage der (materiellen) Spielmaterialien gestalten die Spieler die eigentliche Spielhandlung nach eigenem Ermessen (vgl. z.B. Kahl 2007: 132), manifestieren also die auch im Angebot des phantastischen Rollenspiels vorhandenen latenten Anregungspotentiale in einer konkreten Handlung. Der ‚kreative Motor‘ ist dabei die Interaktion der Spieler.

So kann auch für das phantastische Rollenspiel gefolgert werden, dass die „Dynamik des Spielprozesses [...] ein sich entfaltendes energetisches Feld mit Wirkkräften vom Spieler zum Spiel, vom Spiel zum Spieler“ (Fritz 2011: 30) ist, die als eine starke Motivation für das Ein-

lassen auf den Spielprozess verstanden werden kann und damit als eine Motivation, strukturelle Koppelungen zu generieren (vgl. Fritz 2011: 30) – umso mehr, als sich ja aus den Ergebnissen der Untersuchung insgesamt schließen lässt, dass die Spieler phantastischer Rollenspiele das Desiderat der eigenen Spielinteressen verwirklichen können (vgl. Kahl 2006 b: 294–295). Eine stärkere Spielmotivation, ein attraktiveres Angebot der strukturellen Koppelung als das ist kaum denkbar. Die enorme innere Beteiligung, die das phantastische Rollenspiel beim Spieler schaffen kann, resultiert im Wesentlichen daraus, dass er sich in unbegrenztem Ausmaß in Form von „Wünschen, Spielmotiven, Emotionen, Kognitionen, Erwartungen [...] und Kompetenzen“ (Fritz 2011: 15) in den Spielprozess einbringen kann – schließlich kann er ihn dank der dem Rollenspiel immanenten Gestaltungsfreiheit vollständig an diese anpassen.

### c) Der Avatar als Medium des Spielprozesses im Computerspiel und im phantastischen Rollenspiel

Nach Fritz ist die Entfaltung der Dynamik des Spiels und, damit einhergehend, der Motivation des Spielers, im Computerspiel davon abhängig, dass der Spieler die Möglichkeit hat, „in das Spiel zu gelangen“. Er benötigt daher eine Art von *Repräsentanz*, durch die er auf die Spielwelt einwirken und den Spielprozess manifestieren kann (vgl. Fritz 2011: 42). Erst durch seinen *elektronischen Stellvertreter* gelingt es dem Spieler, sich kognitiv wie emotional auf das Spiel einzulassen (vgl. Fritz 2011: 51). Diese Beziehung entsteht auf der formalen Ebene durch (je nach Spieltyp) verschiedene Formen der *Synchronisierung* von Spieler und Spielfigur; diese begünstigt Prozesse der Identifikation, welche die Beziehung von Spieler und Spiel(-figur) noch weiter verstärkt (vgl. Fritz 2011: 42, 46–50).

Auch im phantastischen Rollenspiel kommt die Beziehung vom Spieler zum Spiel, zur Spielwelt und zu ihren Inhalten wie bekannt über einen Repräsentanten zustande – eben den Avatar. Im Gegensatz zu den meisten anderen, (auch) Computerspielen aber ist das Wählen und Ausgestalten des Avatars beim phantastischen Rollenspiel, wie dargestellt, ein ganz wesentlicher Spielbereich, denn im phantastischen

Rollenspiel geht es, wie auch der Name schon sagt, für den Spieler im Wesentlichen darum, eine Rolle glaubwürdig darzustellen und innerhalb der Bezüge einer Spielwelt zu agieren (vgl. Kahl 2006 b: 299). Entsprechend diesem Hauptcharakteristikum des phantastischen Rollenspiels ist der Spieler auch beim Entwurf seiner Spielfigur sehr frei in seiner Gestaltung: „Jeder Spieler kann seine Vorstellungen in der Kreation des Charakters unterbringen. Die diesbezüglichen Regeln dienen mehr als Anhaltspunkte und Hilfen denn als strikte Einschränkungen. Für die Charaktererschaffung ist wichtig, dass die Wünsche und Ideen der Spieler im Vordergrund stehen und stets Möglichkeiten im Rahmen der Regeln gefunden werden, diese umzusetzen“ (Kahl 2007: 29). Auch die davon ausgehende weitere Entwicklung und Ausdifferenzierung der Spielfigur im Spielverlauf bestimmt der Spieler dann bekanntlich größtenteils allein (vgl. Kahl 2007: 28). So ist der Avatar im phantastischen Rollenspiel eben wesentlich mehr als ein Instrument zur Beeinflussung des Spielverlaufs – er ist schon von der Spielstruktur her als eine Identifikationsfigur gedacht, eine imaginäre Person, die durchaus Aspekte einer alternativen Identität aufweisen kann, als die der Spieler sich in die Spielwelt begibt und durch die er mit dieser in Beziehung tritt (vgl. Kahl 2007: 127). So kommt ihm eine besondere Dimension hinsichtlich emotionaler und gestalterisch-ästhetischer Aufladung zu, die auch im Spiel wirksam wird. Wie im Zusammenhang mit den ästhetischen Gehalten des phantastischen Rollenspiels im Teilkapitel **Symbolschöpfung** bereits dargestellt, kommt Kahl in ihren Untersuchungen eben zu dem Schluss, dass sich die inhaltlichen Ausformulierungen wesentlich als Phantasie-Inszenierungen (vgl. Kahl 2006 b: 294) deuten lassen, was die emotionale Aufladung der Spielinhalte und die innere Beteiligung am, die Betroffenheit durch den Spielprozess noch verstärkt (vgl. Kahl 2006 b: 295) – und darin die Motivation steigert, sich auf das Spiel in vollem Umfang einzulassen.

Insgesamt zeigt dieser strukturelle Abgleich die Ähnlichkeit bezüglich der Funktion und Bedeutung des Avatars als Repräsentant des Spielers in der imaginären Spielwelt des phantastischen Rollenspiels und in der virtuellen Welt des Computerspiels – wobei die Avatarfigur gerade beim phantastischen Rollenspiel in besonderer Weise in Wechselbeziehung mit ihrem Spieler tritt. Es scheint also lohnenswert, das phantastische Rollenspiel und, als deren prominentestes Element, den

Avatar selbst hinsichtlich seiner Wirkung in der Beziehung von Spiel und Spieler zu befragen – nämlich, Medium von genuinen Transferprozessen zwischen beiden zu sein.

#### **d) Transferprozesse im phantastischen Rollenspiel**

Die Grundvoraussetzung, dass es überhaupt zu einer Passung und, darauf aufbauend, zu struktureller Koppelung und Wechselprozessen kommen kann, ist natürlich die *grundsätzliche Betroffenheit* des Spielers durch das Spiel: Das „Geschehen in der virtuellen Welt muss zunächst vom Spieler als wichtig und interessant angesehen werden, damit es die Aufmerksamkeit auf sich zieht und von anderen Ereignissen (die gleichzeitig ablaufen oder kurz vorher passiert sind) abzieht“ (Fritz 2011: 97). Dies gilt so natürlich in gleichem Maße für das phantastische Rollenspiel, dessen Inhalte, wie weiter oben bereits dargestellt, eine große Bezogenheit des Spielers generieren und Prozesse der Identifikation ermöglichen wie unterstützen.

#### **(1) Transfers – Begriffe, Bedingungen und Hintergründe**

Die bisherigen Ergebnisse lassen schließen, dass es im Fall des phantastischen Rollenspieles, ebenso wie bei Computerspielen, die individuellen Präferenzen des Spielers sind, genauso wie Persönlichkeitsmerkmale, aktuelle Lebensumstände, gesellschaftliche Aspekte, soziale Beziehungen und augenblickliche Befindlichkeiten, welche nun über die konkreten Formen bestimmen, in denen strukturelle Koppelungen auftreten. Welcher dieser Einfluss nehmenden Faktoren aber letztlich den Ausschlag gegeben hat, ist im Grunde kaum zu sagen (vgl. Fritz 2011: 26). Darin wird „deutlich, dass es der Spieler selbst ist, der seine spezifische virtuelle Spielwelt konstruiert. Sie wird zu *seinem* spezifischen virtuellen Raum, den er erzeugt, indem er sich mit der ausgewählten virtuellen Umwelt koppelt“ (Fritz 2011: 26). Dies bildet sich in den verschiedenen Formen struktureller Koppelung ab. Wie bereits dargestellt, ist auch die im phantastischen Rollenspiel im Spielprozess entstehende imaginäre Welt ein höchst individueller imaginärer Vor-

stellungsraum einerseits der beteiligten Spieler, aber andererseits auch immer jedes einzelnen Spielers selbst.

Wie Fritz darlegt, stellt dieser Vorgang aus der Perspektive der Neurobiologie eine ‚Passung‘ von Umweltbedingungen und Zuständen des Gehirns dar (vgl. Fritz 2011: 26). Die kognitionspsychologische Grundlage des Transfermodells ist der *Konstruktivismus* mit seinem Paradigma, dass uns eine objektive, absolute *Wirklichkeit* letztlich kognitiv nicht zugänglich ist. Das menschliche Gehirn konstruiert ‚seine‘ Welt in struktureller Koppelung mit der erreichbaren Umwelt; es erfährt diese als seine Lebenswelt und gleicht sie beständig mit der eigenen Konstruktion ab (vgl. Fritz 2011: 98).

Um ein Spiel spielen zu können, ist es notwendig, es zu verstehen, die Regeln zu begreifen und die Spielhandlung zielführend und zweckmäßig zu entwickeln (vgl. Fritz 2011: 51). Dies sind jeweils komplexe Fähigkeiten, die in den neuronalen Netzwerken des Gehirns (vgl. Fritz 2011: 26–27) nach Fritz in einer Art Schablonen ‚gebunden‘ vorliegen. Diese höchst individuellen Strukturen des Menschen stellen zum Teil hochkomplexe Modelle dar, die sich auf die kognitive und wie die emotionale Ebene beziehen, und die der Mensch im Lauf seiner Entwicklung und Sozialisation aufbaut und ausdifferenziert. Die dargestellten strukturellen Koppelungen zwischen dem Reizangebot der Spielwelt einerseits und den Möglichkeiten des Spielers andererseits findet so letztlich auf der Ebene dieser neuronalen Muster, den *Schemata*, statt (vgl. Fritz 2011: 51).

Fritz erläutert diesen Begriff detailliert: „Schemata sind kulturelle und sozialisatorische Leistungen der Menschheit, aus der überwältigenden Vielfalt ihrer Umwelt die für das Überleben relevanten Regelmäßigkeiten und Strukturen herauszulösen (Wahrnehmungsschemata) und regelmäßig wiederkehrende Handlungen als Muster oder Sequenzen einzuüben (Handlungsschemata). [...] [Sie entlasten, Erg. LF] das kognitive System des Menschen von der Aufgabe, regelmäßig Wiederkehrendes immer wieder neu durchdenken zu müssen. [...] Diese Funktionen machen Schemata zu den elementaren kognitiven Bausteinen der Lebenswelt des Menschen“ (Fritz 2011: 53). Erst der Aufbau und Besitz von Schemata sowie deren situationsbedingte Modifikation erlaubt dem Menschen, überhaupt sinnvolle Handlungen auszuführen (vgl. Fritz 2011: 53). Die Schemata können dabei noch einmal im Ein-

zeln nach ihrer Komplexität oder nach Unterschemata begrifflich unterschieden werden (vgl. Fritz 2011: 54–58) – für die grundsätzliche Frage nach Transferprozessen im phantastischen Rollenspiel, insbesondere mit und durch die Avatarfigur, sind diese jedoch vernachlässigbar.

Nach Fritz sind nun auch (Computer-)Spiele in Schemata organisiert – von jedem (Computer-)Spiel, von jeder medialen oder virtuellen Welt überhaupt geht ein spezifisches Angebot von Schemata aus, die mit der Zeit in einer Art ‚medialer Evolution‘, einem Prozess der Konventionalisierung, entwickelt worden sind – und sich fortwährend weiterentwickeln; in diese haben Spieler sich im Lauf ihres Umgangs mit dem Medium ‚hineinsozialisiert‘, so dass es ihnen möglich ist, das Schemata-Angebot auch eines fremden Spiels zu verstehen oder in der Auseinandersetzung damit ein Verständnis zu entwickeln (vgl. Fritz 2011: 57) und sich darin kompetent und handelnd zu bewegen (vgl. Fritz 2011: 63). Phantastische Rollenspiele stellen in ihrem imaginären Entwurf eine mediale Welt dar; dementsprechend ist anzunehmen, dass auch sie als potentieller Teil der menschlichen Lebens- und Erfahrungswelt in Schemata organisiert sind – ohne diese wäre, wie dargestellt, ein sinnvoller Umgang mit ihnen ja ohnehin überhaupt nicht möglich: „Schemata in Computerspielen sind Muster, nach denen die Spieler ihre spielbezogenen Wahrnehmungen und Spielhandlungen organisieren“ (Fritz 2011: 63; Mod. LF). Für phantastische Rollenspiele muss dementsprechend dasselbe angenommen werden.

Die konkreten Schemata entwickeln Spieler in der Beschäftigung mit dem Spiel anhand der individuellen Ausprägung der genannten Strukturmerkmale von Spielinhalt, Regeln, Präsentation und Spielziel sowie der Art, auf welche Weise sie sich mit der Spielwelt in Beziehung setzen können – schon ungeübte Spieler können sehr leicht feststellen, ob es sich bei einem Spiel beispielsweise um ein virtuelles Tennisturnier oder ein klassisches *Adventure Game* handelt, in dem ein Avatar durch verschiedene virtuelle Landschaften geführt wird und dabei Aufgaben bewältigen muss (vgl. Fritz 2011: 58); dementsprechend entwickeln Spieler Schemata, die das jeweilige Spielangebot abdecken (vgl. Fritz 2011: 65–72).

Da sich gezeigt hat, dass das phantastische Rollenspiel dem Computerspiel vergleichbare Strukturelemente besitzt, kann auch von einer

Äquivalenz bei der Ausbildung und Differenzierung der im Angebot des Spiels vorliegenden Schemata ausgegangen werden.

## **(2) Formen und Möglichkeiten von Transfers**

Wie angesprochen, ist die menschliche Lebenswelt in verschiedene Bereiche gegliedert, einzelne *Welten*, die nicht hermetisch voneinander abgetrennt, sondern durch wechselseitige Beziehungen zueinander verbunden sind. Fritz unterscheidet von der ‚Primärrealität‘ insbesondere die Traumwelt, die Welt des Mentalen, die Spielwelt, die mediale sowie die virtuelle Welt. Es existieren soziale Vereinbarungen, die kenntlich machen, was zu welcher Welt gehört, wie diese Inhalte jeweils zu verstehen sind, woran man erkennt, dass man sich auf eine bestimmte Welt bezieht und wie man zwischen den Welten ‚wechselt‘. Dementsprechend sind die verschiedenen Schemata den einzelnen Bereichen zugeordnet. Dementsprechend können (und müssen!) also gleiche Wahrnehmungen in jeweils anderen Welt-Zusammenhängen verschieden gedeutet werden (vgl. Fritz 2011: 89): „In der Regel 'weiß' der Mensch, in welchen Lebensräumen er sich gerade aufhält, und er hat auch 'gelernt', die Reizeindrücke in diesen Räumen einer bestimmten Lebenswelt zuzuordnen. Ein Reizeindruck wird mit Hilfe der Schemata 'angemessen' entschlüsselt. Die Eindrücke, die Menschen sammeln, ordnen sie bestimmten 'Welten' und 'Räumen' zu. Sie erlangen ihre Bedeutung erst in Bezug auf diese Zuordnung“ (Fritz 2011: 92). Die Unterscheidung dieser Lebensräume gelingt mithilfe von sogenannten *Rahmungshandlungen*, die in ihrer einzelnen Erscheinungsform jeder Welt zugeordnet sind und anhand derer die einzelnen Lebenswelten sich voneinander abgrenzen lassen; die Lebenswelten stellen entsprechend die *Rahmen* dar, innerhalb derer Handlungen unterschiedlich zu deuten sind. Die Konzepte *Rahmen* und *Rahmungshandlung* spielen beim Verständnis von Transferprozessen eine elementare Rolle – sie werden daher an entsprechender Stelle im Detail dargestellt (vgl. Fritz 2011: 92–93).

Zunächst aber ist von Bedeutung, dass *prinzipiell* kein Unterschied besteht zwischen Schemata, die sich aus Erfahrungen mit der realen Welt heraus entwickelt haben und so auf die ‚Primärrealität‘ zurückweisen, und solchen, die für andere Bereiche der menschlichen Le-

benswelt ‚gedacht‘ sind (vgl. Fritz 2011: 99). Tatsächlich unterscheidet sich die reale Welt auf der *neuronalen* Ebene nicht von der virtuellen oder irgendeiner anderen Lebenswelt – das menschliche Gehirn macht hier, sozusagen, keinen Unterschied (vgl. Fritz 2011: 106). Aus diesem Grunde sind sogenannte *intermondiale* Transfers möglich: Dabei werden Schemata, die für eine bestimmte Welt entwickelt worden sind und hier Gültigkeit und Sinnorientierung haben, auf eine andere Welt übertragen (vgl. Fritz 2011: 93). Aus Sicht des Konstruktivismus bedeutet ein solcher Transfer also eine sehr spezielle Form der neuronalen Verknüpfung: Ein Schema, das ursprünglich beispielsweise an die virtuelle Welt gebunden war, wird auch an die reale Welt rückgebunden (vgl. Fritz 2011: 100). Diese intermondialen, also zwischen-den-Welten-Transfers, sind für die hier bearbeitete Fragestellung von besonderem Interesse<sup>13</sup>.

Wie bereits erläutert, können Handlungen beispielsweise in Computerspielen *metaphorisch* als Sachverhalte der realen Welt verstanden werden: Metaphern ermöglichen es dem Menschen, Elemente und Konstellationen aus verschiedenen Welten zueinander in Beziehung zu bringen. Auf diese Weise können Gegebenheiten aus der einen Welt stellvertretend Bedeutung übernehmen für diejenigen in einer anderen Welt (vgl. Fritz 2011: 22). Wie Kahl darlegt, funktioniert auch das phantastische Rollenspiel vor allem in einer *bildlichen* Weise – unabhängig vom konkreten Spielthema. Ob es sich um eine fiktiv-realistische, eine phantastische oder sogar eine Fantasy-Kulisse handelt: Die imaginäre Spielwelt und insbesondere der eigene Avatar stellen sich als die Gestaltung der Vorstellungsbilder des Spielers dar, welche die Spielstruktur bekleiden. In ihnen artikulieren sich so auch innere Themen, die oftmals nicht bewusst formuliert und damit auch nicht offen benannt werden können (vgl. Kahl 2006 b: 292) (oder sollen). Durch die bildliche Gestaltgebung werden sie verschleiert, so dass sie in der For-

13 Neben diesen *intermondialen* existieren auch *intramondiale* Transfers (d.h. Transfers innerhalb derselben Lebenswelt); letztere liegen vor, wenn Schemata, die sich als funktional erwiesen haben, auf vergleichbare Situationen übertragen werden – z.B. der Einkauf in einem Lebensmittel- und in einem Bekleidungsgeschäft. Vgl. dazu Fritz, Jürgen: Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen Bd. 67. Berlin, Vistas 2011, S. 106.



mulierung der Avatarfigur in überformter Weise vorliegen (vgl. Kahl 2006b: 293). Konkrete Gestaltungsweisen sind also vielfach auch metaphorisch zu verstehen – als Bildgebung von Persönlichkeitsaspekten des Spielers (vgl. Kahl 2007: 129). Allerdings wäre im Einzelnen zu untersuchen, ob ein Zusammenhang besteht zwischen dem Grad, zu welchem das Phantastische die Spielthematik durchsetzt, und dem Grad der Verfremdung beziehungsweise Metaphorisierung der Spielinhalte – so könnten Inhalte aus fiktiv-realistischen Spielen in der ‚Übersetzung aus dem Phantastischen‘ auf realweltliche Bereiche übertragen werden (vgl. z.B. Bowman 2010: 80–103).

Auch bei solchermaßen fiktiv-realistischen Spielinhalten, deren Inhalte kaum von realweltlichen Verhältnissen abweichen, oder die sich im Gegenteil sogar um eine besondere Nähe bemühen, gilt jedoch, dass Spielinhalte *immer* ‚lediglich‘ metaphorisch verstanden werden. Darin wird deutlich, dass ein Transfer nicht in vollem Umfang und ohne Einschränkungen stattfindet, und dieser nur graduellen Übertragbarkeit von Inhalten aus der einen Welt auf eine andere sind sich die Spieler auch bewusst (vgl. Fritz 2011: 93) – selbst im Zusammenhang mit dem bisweilen hochemotional geführten Diskurs um die ‚Ballerspiele‘ muss darauf verwiesen werden, dass selbst Spielhandlungen wie das Töten eines Gegners, bei aller Realitätsnähe der Inszenierung, nicht in der direkten Übertragung als Freude an der Ermordung eines Menschen interpretiert werden darf. Schemata werden im Falle eines Transfers immer auch zugleich transformiert, um dem Kontext und dem ‚Gebrauchszusammenhang‘ in der Welt zu entsprechen, in den es implementiert werden soll: Es kommt dabei zu *Skriptbearbeitungen*, die eine Vermittlung zwischen dem Angebot eines Skripts und dem Interesse desselben darstellt. Dies gilt auch und insbesondere für Skriptangebote, die aus einer virtuellen Welt stammen (vgl. Fritz 2011: 103).

Im phantastischen Rollenspiel ist diese Transformation häufig schon durch den ästhetischen Modus vorgezeichnet: Viele Spielinhalte sind Motive des Phantastischen und besitzen keine unmittelbaren Entsprechungen in der Realität – oft jedoch ist ihnen ein starker Verweis auf die reale Welt inhärent (vgl. Haas 2006: 32). Die archetypische Figur des Drachen beispielsweise kann so metaphorisch als eine kaum überwindbare Autorität interpretiert werden. Tatsächlich benennt Fritz explizit das Rollenspiel als einen Bereich, in dem sich besonders

häufig intermondiale Transfers ereignen (vgl. Friz 2011: 102). Entsprechend ist wenig überraschend, dass explizit bei phantastischen Rollenspielen immer wieder Phänomene beobachtet werden, die als intermondiale Transfers gedeutet werden können. Nach Bowman beziehen viele Rollenspieler Fähigkeiten und Kompetenzen aus dem Spiel und stellen auf metaphorischem Weise Wechselbeziehungen zwischen Spielwelt und realer Welt her (vgl. Bowman 2010: 124), mitunter sogar direkte Parallelen zwischen spielbezogenen Problemstellungen und Herausforderungen des Alltagslebens (vgl. Bowman 2010: 125). Die Autorin kommt zu dem Schluss: „[...] RPGs offer participants the opportunity to gain experience in a variety of distinct situations. As their characters undergo challenges and grow in strength, the players also develop important skills“ (Bowman 2010: 104). Die Schemata, welche die Spieler Fritz zufolge im Spielprozess entwickeln, helfen ihnen so nicht nur, die aktuelle Spielsituation in der Spielwelt zu bewältigen, sondern stellen auch Ressourcen für vergleichbare Situationen der realen Welt dar (vgl. Bowman 2010: 104). Von zentraler Bedeutung ist hier der Avatar: Als das für den Spieler wesentliche Element der Spielstruktur übernimmt er auch hierbei die Funktion des Mittlers zwischen den Welten: „[...] gamers use the successful strategies and mentalities of their characters to navigate [...] the everyday world. Several of my interviewees described 'real life' situations where they chose to think like their characters and react accordingly“ (Bowman 2010: 126).

Wie im Verlauf bereits dargestellt, sind solche Möglichkeiten des *Probehandeln*s für den Spieler ein bedeutender Anspruch an die Spieldynamik (vgl. Fritz 2011: 20) – dies lässt sich so auch für das phantastische Rollenspiel darlegen: Die unterliegende Sinnhaftigkeit des Spielgeschehens ergibt sich aus der Identifikation mit der Spielfigur. In der Rolle des Avatars können bewusste wie unbewusste Aspekte von Lebensentwürfen inszeniert werden – mit verschiedenem Gewinn: Abwechslung vom Alltäglichen, Probearbeiten und Reflexion der Inhalte können der Verdienst dieser Inszenierung sein (vgl. Kahl 2007: 130) – aber auch deren unbewusste Gehalte fließen notwendig in die Gestaltung mit ein, gelangen womöglich über die Reflexion einer Figur und ihrer Gestaltung ins Bewusstsein und können daraufhin absichtsvoll thematisiert werden. Solchermaßen ‚erfolgreiche‘ Probearbeitungen und das Überführen der Schemata in eine der ‚Zielwelt‘ adäquate

Form stellen zwar die Voraussetzung für intermondialen Transfers dar (vgl. Fritz 2011: 103); häufig treten diese kognitiven Prozesse aber trotzdem gar nicht ins Bewusstsein (vgl. Fritz 2011: 124).

Grundsätzlich sind Transfers in allen Erfahrungs- und Handlungsbereichen des Menschen denkbar. So sieht Fritz prinzipiell Möglichkeiten für Transfers in den grundlegenden Bereichen *Handeln und Aktion* oder *Sachwissen und Kenntnisse*; innerhalb dieser Bereiche können Transferprozesse auf verschiedenen, den jeweiligen Bereichen zugehörigen Ebenen ablaufen (vgl. Fritz 2011: 101–117). Im Falle des Bereiches *Handeln und Aktion* sind es vor allem die Ebenen der *basalen Kompetenzen*, der *Emotionen* und der *gesellschaftlichen Grundmuster*, die entsprechendes Potential für Transfers beinhalten (vgl. Fritz 2011: 106–112): Solchermaßen elementare kognitive ‚Module‘ sind besonders transfergeeignet, denn sie entwickeln sich auf einer ‚niedrigeren‘ Stufe des Bewusstseins als die konkreten Schemata, die ganz bestimmte Verhaltensmuster und damit verbundene Handlungsketten beschreiben (wie beispielsweise einen Opernbesuch); Transfers in diesen genannten Bereichen sind deshalb auch wesentlich abstrakter als Transfers von ganzen Schemata. Dafür ist es aber möglich, dass sich die darin gebundenen Kompetenzen in verschiedenen Kontexten verwenden lassen (vgl. Fritz 2011: 106) und mit relativ wenig Transformationsaufwand von einer Welt in die andere übertragen werden. Bei Transfers von gesellschaftlichen Grundmustern dagegen stellt sich die Frage gar nicht erst, ob ein Transfer zwischen virtuellen und realen Welten stattfindet – als Kern jedes Handelns kommt er notwendig zustande, denn die Grundmuster menschlichen Handelns sind in der realen Welt, der Spielwelt oder der virtuellen Welt identisch (vgl. Fritz 2011: 111). Für die neuronale Repräsentation macht die ‚Weltenzugehörigkeit‘, wie oben dargestellt, dabei ohnehin keinen Unterschied, denn beispielsweise im Falle dieser gesellschaftlichen Grundmuster bezieht sich der Transfer nicht mehr auf konkrete Szenen, Bilder oder einzelne Elemente, sondern auf die dem Handeln zugrundeliegenden elementaren Impulse, die jedes Handeln auf der elementarsten Ebene bestimmen (vgl. Fritz 2011: 110). Als solchermaßen basale Orientierung für Handlungen geht es um die Ausrichtung an den elementaren menschlichen Bedürfnissen wie Autonomie, Begegnung mit einem Gegenüber oder dem Wunsch nach Kompetenz. Diese stellen die ele-

mentaren Determinanten menschlichen Lebens und Erlebens dar, weshalb gerade diese ‚urtümlichen‘ Formen von Transfers eine nachweisbare Wirkungsmacht besitzen: Von ihnen gehen Impulse aus, die eine Verhaltensmodifikation im Sinne der wesentlichen Normen, Wertekonstellationen und Imperative einer Gesellschaft bewirkt (vgl. Fritz 2011: 110) – und der, lassen sich solche elementaren Transferformen auch im phantastischen Rollenspiel nachweisen, notwendig auch dort seine Entsprechung findet. Neben diesen allgemeineren Formen beziehungsweise den prinzipiellen Möglichkeiten von Transfers auf verschiedenen Ebenen bestehen aber auch dokumentierte Transferformen, die sich auf bestimmte Schemata beziehen – also ganz konkret benennbare Verhaltensmuster, die von einer Welt in eine andere übertragen werden.

Bislang liegt nun für das phantastische Rollenspiel (noch) keine systematisierte und ausdifferenzierte Kategorisierung von Transferformen vor; daher ist es bei der Analyse von in diesem Bereich dokumentierten Transferprozessen sinnvoll, je nach Art des untersuchten Transfers, neben den konkret zu belegenden ‚Schema-Transfers‘ auch auf die Möglichkeiten der grundlegenderen ‚Ebenen-Transfers‘ zurückzugreifen.

### (3) Formen von Transferprozessen im phantastischen Rollenspiel

Im Rahmen seines Modells hat Fritz verschiedene intermondiale Transferformen in Bezug auf Computerspiele nachgewiesen, die sich auf Ebenen oder Arten von Schemata vollziehen (vgl. Fritz 2011: 121–124). Aufgrund der bereits erwiesenen Parallelen zwischen dem phantastischen Rollenspiel und dem Computerspiel ist anzunehmen, dass diese jeweils auch im phantastischen Rollenspiel stattfinden können, vorbehaltlich einiger den medialen Eigenheiten geschuldeten Abwandlungen oder Besonderheiten. Im Folgenden soll diese Hypothese an einigen nachweisbaren Transferformen exemplarisch erprobt werden.

Auf der Ebene der gesellschaftlichen Grundmuster lassen sich so beispielsweise *ethisch-moralische Transfers* nachweisen – das bedeutet, die „Spieler gehen mit bestimmten ethisch-moralischen Überzeugungen, die für die reale Welt Gültigkeit haben, in eine virtuelle Spielwelt und beurteilen das Geschehen dort nach ihren Wertvorstellungen“

(Fritz 2011: 121). Bowman identifiziert solche Prozesse auch in phantastischen Rollenspielen. Die Autorin legt wiederholt dar, dass das Problemlösen eine der Hauptfunktionen phantastischer Rollenspiele darstellt: In Situationen, in welchen ihre Entscheidungsfähigkeit herausgefordert ist, sind die Spieler angehalten, auf ihre realweltlichen Wertesysteme zurückzugreifen, diese anhand der Spielsituation zu erproben und gegebenenfalls zu modifizieren (vgl. Bowman 2010: 85). Die sozialisatorische Funktion von Transfers auf der Ebene basaler Kompetenzen scheint hier durch: Fritz hält es für möglich, dass die in virtuellen Spielwelten geforderten Handlungsmuster die Wertmaßstäbe von Spielern verändern können, indem sie ihre Wertesysteme beeinflussen (vgl. Fritz 2011: 121).

Ein anderer nachgewiesener Transfer ist der sogenannte *auf Fantasietätigkeiten bezogene Transfer*: Hier werden die „Spiele (Spielemente, Spielgeschichte, Spielrollen, Spielhandlungen, Spielabläufe) [...] in der Gedankenwelt phantasievoll fortgesetzt und 'ausgesponnen'“ (Fritz 2011: 122). Durch die hohe persönliche Bedeutsamkeit der Spielinhalte phantastischer Rollenspiele stellen die Themen und Stoffe für viele Spieler – wie im Zusammenhang mit den ästhetischen Gehalten des phantastischen Rollenspiels schon einmal dargestellt – einen sehr attraktiven Anlass zu Gesprächen und sonstiger gedanklicher Beschäftigung auch außerhalb der eigentlichen Spielzeit dar (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 126). Transfers dieser Art scheinen so auch in ästhetischem Verhalten eine Rolle zu spielen, wenn das ästhetische Produkt oder die ästhetische Wahrnehmung Anlass zum intersubjektiven Austausch wird (vgl. Peez 2005 a: 20).

Als ein letztes Beispiel sollen, wiederum auf der Ebene der basalen Kompetenzen, *Transfers von Sprachmustern* dargestellt werden: Sie beschreiben das Phänomen, „dass die Spieler gelegentlich typische Zuerufe, Wendungen und Sprachstile aus der virtuellen Spielwelt in die alltägliche Kommunikation transferieren. In der Regel wird dieser Transfer recht bewusst eingesetzt, um bei ‚Insidern‘ aus der Spielszene als Erkennungszeichen bzw. als gemeinsamer Code zu dienen“ (Fritz 2011: 122–123). Diese Beobachtung ist auch für phantastische Rollenspiele schon dokumentiert worden. So beschreibt beispielsweise Nagel eine ‚Rollenspiel-Fachsprache‘, die verschiedene Funktionen unter den Spielern erfüllt – unter anderem gerade auch in Gesprächen abseits des

Spieltisches, die an öffentlichen Orten und damit quasi ‚fachextern‘ stattfinden (vgl. Nagel 2007 b: 91). Sie enthält eine große Zahl von sondersprachlichen Elemente (vgl. Nagel 2007 b: 91) und zeigt vielfach Vermischungen von Spiel- und Realitätsebene (Nagel 2007 b: 87), die sich außerhalb der Spielwelt ereignet und häufig der sozialen Separierung von Nicht-Rollenspielern dient. So fallen viele Spieler im Zusammenhang mit solchen spielbezogenen Gesprächen für kurze Zeit in die Rolle ihrer Figuren, die Spielereignisse oder Ansichten so quasi ‚aus dem Off‘ kommentieren. Dieses Phänomen zeigt ein weiteres Mal die starke Identifikation mit dem Spiel und allen verwandten Bereichen an (Nagel 2007 b: 90–91).

Viele der Transferprozesse, die im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel beobachtet werden, ereignen sich auf allgemeinerer Ebene. Bowman identifiziert Transfers einerseits im Bereich persönlicher, sozialer, kultureller und andererseits im Bereich allgemein kognitiver wie spezifisch berufsbezogener Fähigkeiten (vgl. Bowman 2010: 85–94). Während letztere sich vermutlich als *instrumentell-handlungsorientierte Transfers* nach Fritz klassifizieren lassen – das vom Spiel geforderte Handlungsmuster wird „in der realen Welt bzw. in der Spielwelt erprobt und gezielt angewendet“ (Fritz 2011: 121) – lassen sich die ersteren von Bowman beschriebenen Transfers wohl eher als Beispiele für ‚ursprünglichere‘ Transfers im Bereich *Handeln und Aktion* einordnen. Aufgrund der oben beschriebenen sozialisatorischen Wirkung solcher Transfers sind diese besonders spannend, weil ihnen ein Potential für tatsächliche Verhaltensänderung auf grundsätzlicher Ebene innewohnt, welches über die Wirkungsmacht von Schemata – als recht präzise definierte Verhaltensmuster mit einem umrissenen Anwendungsbereich – hinausgehen kann. Im Rahmen der übergeordneten Forschungsfrage sind die Transfers, die Bowman in den Bereichen der persönlichen und der sozialen Fähigkeiten ausmacht, von besonderem Interesse. Auf diese soll daher nun differenziert eingegangen werden.

Bei den Transfers, die soziale Fähigkeiten betreffen, wird in der realen Welt auf Handlungsmuster der sozialen Interaktion zurückgegriffen, die vorher bereits im Spiel ausgeführt und erprobt wurden, so vielleicht Handlungsmuster des Rollenverhaltens oder des produktiven sozialen Verhaltens in Gruppen. Der starke kommunikative Aspekt des

phantastischen Rollenspiels (vgl. Herbrik 2011) legt Transfers im Bereich des sozialen Handelns schon strukturell nahe. Bowman analysiert: „The adoption of various appropriate roles is often necessary for success in specific interactions. [...] Life situations often require such shifts in role and RPGs allows players to experience these changes as embodied enactments of persona“ (Bowman 2010: 126). Im Rahmen dieser ‚Verkörperung‘ eines Rollenspiel-Avatars können dann allgemein soziale Fähigkeiten eingeübt werden. Unter diesen differenziert Bowman insbesondere die Entwicklung von Empathie, Strategien der verbalen und nonverbalen Kommunikation, Führungsqualitäten und Umgang mit destruktivem Verhalten (vgl. Bowman 2010: 86–88) und folgert: „Role-playing allows players to better understand predictable patterns of human behavior and build models for responding such patterns“ (Bowman 2010: 126). Fritz konstatiert für vergleichbare Transferformen aus Computerspielen, dass viele online-Spielewelten Chancen zur Entwicklung und Erprobung von sozialen Kompetenzen bieten, weil sie innerhalb der Spielergemeinschaften gefordert werden. Er betont dabei explizit deren potentiell auch realweltliche Relevanz (vgl. Fritz 2011: 107). Transfers dieser Art lassen sich wahrscheinlich ebenfalls der Ebene der basalen (sozialen) Kompetenzen zuordnen. Auch im phantastischen Rollenspiel können also, ausgehend von den beiden Autoren, entsprechende Transfermöglichkeiten nachgewiesen werden.

Bowman benennt darüber hinaus Transfers, welche die persönlichen Fähigkeiten von Spielern betreffen. Darunter versteht sie im Einzelnen beispielsweise die Entwicklung von Selbstvertrauen durch erfolgreiche Bewältigung von Herausforderungen im Spiel, Spontaneität und Flexibilität, Rollenkompetenz, Kreativität und Antizipation von Konsequenzen auf taktischer und emotionaler Ebene (vgl. Bowman 2010: 85).

Auch andere Autoren stellen derlei ich-bezogene Transferformen im phantastischen Rollenspiel fest: Kahl dokumentiert, dass Spieler im Spiel viel über sich selbst lernen könnten und dies auch entsprechend wahrnehmen (vgl. Kahl 2006 b: 286), diesen Umstand durchaus reflektieren und aufmerksam verfolgen. Die Interpretation ihrer Untersuchungsergebnisse, welche die im Avatar bildlich gefassten Phantasiegehalte auf die Lebensentwürfe der Spieler beziehen (vgl. Kahl 2006 b: 292), stützen diese These. Auch Bowman stellt einen Bezug zur Identi-

tät des Spielers her. Diese Transfers, so analysiert sie, funktionieren wesentlich durch *identity alteration* – das Entwickeln einer alternativen Identität (vgl. Bowman 2010: 87). Diese alternativen Identitätsentwürfe stehen so in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Spieler und verweisen auf verborgene Persönlichkeitsanteile, die, sofern über das Spiel reflektiert wird, auch wahrgenommen werden können: „Participation in role-playing is also a self-conscious, reflexive process, providing the opportunity for individuals to sharpen their self-awareness and observation abilities“ (Bowman 2010: 86). Diese bereits an anderer Stelle eruierten Untersuchungsergebnisse stärken die Theorie, dass das phantastische Rollenspiel auch als eine Art ästhetisierte Identitätsarbeit begriffen werden kann.

Wie sich zeigt, ist der Avatar, der in dieser Lesart als eine Art alternativer Identitätsentwurf verstanden werden muss, im Bereich der sozialen und identitätsbezogenen Transfers von besonderer Bedeutung. Insofern artikuliert sich hier eine weitere Form von Transfers auf der Ebene basaler Kompetenzen – der personalen oder ‚Identitätskompetenzen‘. Sie stellen eine der vielen Formen dar, als die Transferprozesse im phantastischen Rollenspiel auftreten können. Dass das phantastische Rollenspiel dieses Potential überhaupt generieren kann, verdankt es offensichtlich der zentralen Funktion der individuellen Avatarfigur, die diese Spielform auszeichnet.

Als ein letzter großer Bereich sind im phantastischen Rollenspiel nun *emotionale Transfers* von besonderer Bedeutung. Emotionale Transfers bedeuten: „Gefühle wie Ärger, Angst, Anspannung, Freude, Stolz halten auch nach der Spielphase an ('Nachhalleffekt'). Zum anderen können auch vor dem Spiel vorhandene Gefühle in den Spielprozess eingebaut werden und das spielerische Handeln bestimmen“ (Fritz 2011: 121). Denn auf der Ebene der Emotionen verlaufen Transferprozesse vielfach zirkulär – vorhandene Gefühle werden in den Spielprozess eingebracht; dies hat entsprechende Auswirkungen auf den Spielprozess, was beim Spieler wiederum Emotionen auslöst, die das Spielverhalten beeinflussen (vgl. Fritz 2011: 109). Als Transfer im Bereich einer Ebene sind auch emotionale Transfers von sehr ‚urtümlicher‘ Form und zeichnen sich entsprechend, wie oben dargestellt, durch eine hohe Transfereignung aus.



Die Definition des emotionalen Transfers deckt sich nun fast wörtlich mit der bereits eingangs gegebenen Definition des Phänomens Bleed ([www.jeepeen.org](http://www.jeepeen.org): 30.07.2014, 14:03 h). Das Konzept des emotionalen Transfers kann hier also vermutlich zu einem differenzierteren Verständnis beitragen.

Wie bereits dargestellt, spiegeln Transferprozesse die sehr individuelle Beziehung von Spiel und Spieler wieder: „Welche Transfers in welcher Form sich im Spielprozess realisieren hängt sowohl vom jeweiligen Spiel (und seinem Schemata-Angebot) ab als auch vom Spieler, seiner Struktur, seinen Motivationen und dem Umfang und der Differenziertheit seiner Schemata“ (Fritz 2011: 101). Wenn im Spiel also das Erleben von Bleed eine starke Spielmotivation darstellt, dann bedeutet dies, dass emotionale Transfers im Spiel explizit angestrebt werden. Fritz stellt fest, dass sich tatsächlich insbesondere emotionale Transfers durch eine besondere Faszinationskraft auszeichnen: Emotionen, die im Zusammenhang mit dem Spiel gemacht werden, stellen eine starke Motivation für die Spieler dar und wirken über das Ende des Spiels hinaus (vgl. Fritz 2011: 109). Auch im phantastischen Rollenspiel stellen Emotionen eine starke Spielmotivation dar (vgl. Montola o.J.: 4). Was kennzeichnet nun das Erleben von Bleed, und welche Funktion übernimmt der Avatar dabei?

### e) *Bleed* – die Entgrenzung des Phantastischen

Wie dargestellt ist die Identifikation mit dem Avatar die wesentliche Grundlage für die emotionale Intensität des Fantasy-Rollenspiels (vgl. Kahl 2006b: 299). Dementsprechend lässt sich ein direkter Zusammenhang zwischen Identifikationsprozessen mit dem Avatar und emotionalen Transfers vermuten – und damit eine wesentliche Bedeutung des Avatars im Zusammenhang mit Bleed. Denn auch, wenn der Spieler durch das „Alibi“, das der Avatar ihm gewissermaßen verschafft, eine gewisse Distanz zu den Spielereignissen einnehmen kann, indem er die Verantwortung für die Spielentwicklung und Betroffenheit auf diesen verschiebt, kommt es zum Erleben von Bleed (vgl. Bowman 2013: 16). Je nach Intensität und Form kann dies zu einer echten Beeinträchtigung der psychischen Befindlichkeit führen (vgl. Bowman

2013: 19) – Erlebnisse im Spiel beeinflussen so nicht nur den Avatar, sondern auch den Spieler selbst.

### (1) Emotionale Transfers im phantastischen Rollenspiel – *Bleed* und *Overinvolvement*

Bleed stellt seiner Definition nach die wechselseitige Beeinflussung der Gefühle und Gedanken von Spieler und Avatar dar (s.o.). Entsprechend wird in der Skandinavischen Rollenspielforschung zwischen *Bleed-In* und *Bleed-Out* unterschieden. Beide Seiten finden sich in Fritz' Konzept des emotionalen Transfers wieder – Gefühle halten nach dem Spiel auch in der realen Welt an (vgl. Fritz 2011: 121); andererseits können aber auch Gefühle, die schon vor dem Spiel vorhanden waren, das Spielverhalten beeinflussen (vgl. Fritz 2011: 121).

*Bleed-In* bezeichnet dementsprechend die Beeinflussung des Spielverlaufs durch Konstellationen außerhalb der Spielwelt – so neigen Spieler beispielsweise dazu, auch in der Rolle ihres Avatars mit Personen zu interagieren, mit denen sie außerhalb des Spieles verbunden sind; umgekehrt suchen sie weniger die Interaktion mit Personen, die ihnen ‚von außerhalb‘ der Spielwelt unsympathisch sind (vgl. Bowman 2013: 17). Faktisch handelt es sich hierbei jedoch um Verstöße gegen die für das phantastische Rollenspiel charakteristischen Irrelevanzregeln, wie sie im Teilkapitel **Strukturelemente phantastischer Rollenspiele** dargestellt wurden. Entsprechend wird diese Form der Einflussnahme der realen Welt von Spielern oftmals negativ gewertet – das phantastische Rollenspiel setzt schließlich auch explizit die Bereitschaft der Spieler voraus, ganz bewusst „eine Trennung ihrer Alltagspersönlichkeit von der ihres Charakters vorzunehmen, zumal diese beiden nicht identisch sind (oder zumindest nicht sein sollen)“ (Kahl 2007: 30): Auch in den bereits angerissenen, explizit zu bewahrenden Unterschieden zwischen Wissensbereichen des Spielers und des Avatars, die sich zwar gegebenenfalls im Spiel nach und nach einander angleichen, gerade aber bei Spielbeginn noch eindeutig trennbar sein sollen (Kahl 2007: 29), artikuliert sich das Bestreben, in dieser Hinsicht den Spieler und die mit ihm assoziierte ‚realen Welt‘ möglichst trennscharf gegen den Avatar und die ihm zugehörige Spielwelt abzugrenzen. So verlangen es schließlich auch die ebenfalls im Teilkapitel

**Strukturelemente phantastischer Rollenspiele** angeführten konstitutiven Transformationsregeln. Indem sie sich möglichst strikt um die Einhaltung der Regeln der Irrelevanz und die Transformationsregeln bemühen, versuchen viele Spielgruppen gerade, einer Einflussnahme dergestalt der ‚übergeordneten‘ realen Welt auf die Spielwelt entgegenzuwirken – wie bereits dargestellt, sollen die Teilnehmer alle Elemente, die das Spiel stören könnten oder zumindest nicht von Bedeutung sind – dies betrifft ihre materielle, soziale sowie ihre affektive Umwelt, entsprechend auch individuelle Zuneigungen oder Differenzen zwischen den Spielteilnehmer (vgl. Schmidt 2012: 254). Dem Faktum, dass dies natürlich tatsächlich nicht immer so sauber gelingt, wie es die dafür vorgesehenen Regeln postulieren, widmet sich beispielsweise Bowman in ihrer aktuelleren Forschung (vgl. Bowman 2013).

Trotz der spannenden Fragestellungen, denen sich ausgehend von Bleed-In nachgehen ließe, sind für die hier untersuchte Fragestellung vor allem Phänomene im Sinne des *Bleed-Out* interessant: Dieser Begriff bezieht sich auf den Umstand, dass Spielereignisse die Befindlichkeit des Spielers auch noch nach Spielende und außerhalb des Spiels beeinflussen können (vgl. Bowman 2013: 17–18). Mitunter lösen sie starken Stress und Gefühle der emotionalen Bedrängnis aus (vgl. Montola o.J.: 8) – bis hin zu einer ‚ausgewachsenen‘ *post-larp depression* (Bowman 2013: 18) als Reaktion beispielsweise auf ein Zerwürfnis mit dem Avatar eines anderen Spielers. Tatsächlich bezieht sich ein Spiel, das intensives Bleed hervorruft, häufig auf Gefühle, die außerhalb der Spielwelt als unangenehm empfunden werden: Erlebnisse von Trauer, Entsetzen, Ekel, Selbsthass, Misshandlung und Machtlosigkeit (vgl. Montola o.J.: 1) werden in entsprechenden Szenarien inszeniert, thematisch geht es dabei um individuelle oder allgemeinmenschliche Abgründe und entsprechende Grenzgebiete des Handelns und Erlebens – allerdings sind Erfahrungen von Bleed in einem Spiel, das extreme positive Gefühle inszeniert, genauso möglich. In den entsprechenden Schriften allerdings erfährt das aus ‚negativen‘ Gefühlen gewonnene Bleed signifikant mehr Aufmerksamkeit, wie sich auch an Montolas Ergebnissen nachvollziehen lässt (vgl. Montola o.J.: 4). Welchen Ursprung es auch hat – das Erleben von Bleed jeglicher Ausprägung, eine hohe Identifikation mit dem Spiel und dem Avatar als zentraler Größe wird in der Skandinavischen Rollenspielkultur vielfach positiv bewer-

tet. Nichtsdestoweniger wird es auch problematisiert und dementsprechend reflektiert und diskutiert (vgl. Bowman 2013: 21).

In diesem Zuge hat die Forschungsliteratur ein dem Bleed nahestehendes Phänomen bereits verschiedentlich beobachtet und untersucht. Unter dem Begriff *Overinvolvement* – deutsch in diesem Kontext etwa für *Über-Identifikation* – wird dieses Phänomen folgendermaßen verstanden: „In playing a character for a long time, identification grows and the player begins to feel what his character ‘feels’“ (Fine 2002: 217). In dieser Bestimmung von *Overinvolvement* kommt Fine dem Begriff von Bleed sehr nahe. Auch die Folgen für das Erleben des Spielers sind ganz ähnlich – er bestimmt diese als das Empfinden einer Einheit mit dem Avatar, die über den Rahmen der Spielwelt hinaus wirkt (vgl. Fine 2002: 221). Auch der Begriff des *Overinvolvement* umfasst somit den ‚Übergriff‘ der Spielwelt in die Wirklichkeit und eine entsprechende emotionale Betroffenheit – auch in diesem Punkt besteht also eine gewisse Deckungsgleichheit zwischen den Konzepten Bleed und *Overinvolvement*. Und auch zu letzterem gehört eine Problematisierung des starken Befasstseins des Spielers mit seinem oder durch seinen Avatar: „Such identification may get out of hand when it merges too much with real-life activities or when it interferes with the game“ (Fine 2002: 217).

Anders als Bleed bietet das Konzept des *Overinvolvement* bereits einen Lösungsansatz – der Grund der starken emotionalen und gedanklichen Beanspruchung des Spielers durch das Spiel, als die sich *Overinvolvement* äußert, besteht nach Fine in einer besonders, vielleicht zu starken Identifikation mit dem Avatar. Dieser kann entgegengewirkt werden – beispielsweise durch die Aneignung einer neuen Perspektive auf das Spiel, durch kurzzeitiges Aussetzen im Spiel oder den Wechsel zu einer anderen Avatarfigur. Auch die Bleed-Forschung zieht das Phänomen des *Overinvolvement* heran, um ihren Gegenstand zu erhellen: „Several participants attribute negative bleed to an overidentification with character, which results in a lack of shedding of the role, a phenomenon Fine calls ‘overinvolvement’ (Fine, 1983). Participants explained that when overinvolved, the player assumes in-character interactions *correlate with out-of-character personality traits and feelings*“ (Bowman 2013: 21, Hervorh. LF).

Der Zusammenhang besteht offensichtlich in der Wahrung der Spieler-Avatar-Unterscheidung (beziehungsweise deren Verletzung) und einer entsprechenden Bewertung der ‚übergreifenden‘ Gefühle als Bleed im positiven oder negativen Sinne. Overinvolvement stellt sich demgemäß als eine Verletzung der Spielregeln des phantastischen Rollenspiels dar, dass Spieler und Avatar als klar voneinander unterscheidbare ‚Entitäten‘ zu verstehen sind – der Transformationsregeln also; gelingt dies im Zuge einer Über-Identifikation des Spielers mit dem Avatar nicht länger, ist von Overinvolvement zu sprechen – die Folgen sind ein starkes emotionales und gedankliches Befasstsein mit beziehungsweise durch die Spielinhalte über das Spielende hinaus; die Bleed-Forschung bewertet solche Formen der Identifikation als wenig erstrebenswert. Der hohe Grad an Gestaltungsfreiheit im phantastischen Rollenspiel, der einerseits den Avatar zu einer idealen Identifikationsfigur machen und somit Garant für eine hohe (subjektive) Spielqualität sein kann, kann andererseits auch im Zusammenhang mit Overinvolvement und negativ erlebtem Bleed eine verstärkende Wirkung entfalten (vgl. Bowman 2013: 20–21).

Kahl führt die Ambivalenz der Identifikation mit dem Avatar (und damit die Ursprünge von Bleed beziehungsweise die Gefahr von Overinvolvement) darauf zurück, dass „der immanente Wunsch, ungelebte Anteile der eigenen Persönlichkeit auszuleben“ (Kahl 2006 b: 295) und die enorme Gefühlsintensität eine Faszination ausüben, die „Suchtcharakter“ (Kahl 2006 b: 294) entwickeln kann. Auf der anderen Seite wird gerade diese Faszinationskraft von Bleed nicht nur als Konsequenz (und Indikator) intensiven Spiels akzeptiert, sondern vielfach auch als Chance für Prozesse der intellektuellen, emotionalen und allgemein persönlichen Reifung begriffen (vgl. Bowman 2013: 17; Montola o.J.: 6) – gerade dann, wenn diese Spielerlebnisse eben nicht vor allem *Spaß machen* (vgl. Montola o.J.: 8): Spieler tauschen sich nach dem Spiel über ihre Erlebnisse aus und entwickeln Strategien zum Umgang mit ‚schweren Fällen‘ von Bleed (vgl. Bowman 2013: 4). Immer wieder berichten Spieler, dass ihnen vorgeworfen wird, nicht gut genug zwischen der Spielwelt und der realen Wirklichkeit unterschei-

den zu können, wenn sie Erlebnisse von Bleed äußern<sup>14</sup>. Während es sich jedoch beim Erleben von Bleed, wie sich im Folgenden erschließen wird, um kognitive Prozesse handelt, die nur begrenzt willentlich beeinflussbar sind, handelt es sich bei einer mangelnden Unterscheidung zwischen Spielwelt und realer Welt um einen Bruch der Transformationsregeln, der sowohl auf der Ebene des Spiels als auch hinsichtlich der realweltlichen Bedeutung völlig anders zu bewerten ist als das Erleben von Bleed. Der geschilderte Vorwurf ist dementsprechend unberechtigt.

Auch für den Umgang mit emotionalen Transfers, die bei Computerspielen auftreten, beobachtet Fritz eine entsprechende Verständigung unter den Spielern; ohnehin werden gerade emotionale Transfers besonders oft von Bewusstseinsprozessen begleitet, die es den Spielern ermöglichen, die durch das Spiel hervorgerufenen Gefühle wie Anspannung, Ehrgeiz oder Ärger auch als solche zu erkennen, sich also der erfolgten Transfers bewusst zu werden. Darüber wird es möglich, sie zu reflektieren und Transferprozesse zu relativieren und abzufedern (Fritz 2011: 130) – diese Umstände erlauben es entsprechend auch im phantastischen Rollenspiel, auf produktive Weise mit Bleed umzugehen und darin enthaltene Chancen zu verwirklichen. Zugleich ist zu vermuten, dass Bewusstwerdungsprozesse dieser Art der oben dargestellten ‚Suchtgefahr‘ entgegenwirken.

Die emotionalen Transfers, die im phantastischen Rollenspiel in dieser Form inszeniert werden, erfahren also eine Reflexion durch denjenigen, der sie erlebt – *nach* dem Spiel. *Während* des Spiels aber sollen die Ereignisse eben bewusst *nicht* als Spiel erlebt werden; um dies zu ermöglichen, muss der ‚schützende Rahmen‘ geschwächt werden, der die Spielwelt von der realen Welt abgrenzt, so dass es zu emotionalen Transfers kommen kann – und damit zum Erleben von Bleed (vgl. Montola o.J.: 2). Im Folgenden soll also das oben bereits angerissene Konzept des Rahmens im Einzelnen untersucht werden, der menschliche Lebens- und Erfahrungswelten voneinander abgrenzt.

14 So wurde es beispielsweise in der Diskussionsrunde auf dem *Mittelpunkt 2016* geschildert, Sonntag 06.11.2016, 13:00–14:00 Uhr, Poppenhausen, Vortrag zu Bleed und Diskussionsleitung Laura Flöter.

## (2) Rahmen, Rahmungshandlung und Rahmungskompetenz im phantastischen Rollenspiel

Wie oben dargestellt, versteht Fritz Transfers als Austauschprozesse zwischen den menschlichen Lebenswelten. Nun verfügt jeder dieser verschiedenen Lebensbereiche über spezifische Strukturmerkmale und Charakteristika, sodass Grenzziehungen – zwischen den verschiedenen Welten oder zwischen verschiedenen Bereichen derselben Welt – durch *Rahmungshandlungen* genauso möglich wie notwendig sind (vgl. Fritz 2011: 92–93). So stellen beispielsweise *Beruf*, *Spiel* oder *Prüfung* verschiedene sogenannte *Rahmen* dar. Sie ermöglichen dem Menschen erst, Situationen und Sachverhalte richtig aufzufassen und die damit einhergehenden Reize korrekt einzuordnen, um adäquat darauf zu reagieren – so sind Rahmen übergreifende Ordnungskategorien, über die der Mensch seine Handlungen und Wahrnehmungen strukturieren kann (vgl. Fritz 2011: 137); sie können daher als ‚Situation‘ oder ‚Kontext‘ begriffen werden und sind den entsprechenden verschiedenen Lebenswelten sowie deren einzelnen Bereichen zugeordnet<sup>15</sup>. Die jeweils zugehörigen Rahmungshandlungen machen deutlich, welcher Rahmen welcher Welt oder welches Bereichs gerade ‚in Kraft‘ ist. *Rahmungskompetenzen* stellen die Fähigkeiten dar, diese richtig wahrzunehmen, zuzuordnen und sich ihnen entsprechend verhalten zu können: Sie umfassen das grundsätzliche Wissen um Rahmen, die Kompetenz, den ‚wirkenden‘ Rahmen bei sich selbst und anderen erkennen zu können, einen der gegebenen Situation oder dem Zweck adäquaten Rahmen auszuwählen, gegebenenfalls neu zu entwickeln oder in Anpassung an veränderte Umstände auch zu wechseln (vgl. Fritz 2011: 154). Rahmungskompetenzen erstrecken sich einerseits auf eine *mon-diale* Dimension; diese beschreibt die Fähigkeiten, Rahmen einer Welt korrekt zuzuordnen zu können – zum Beispiel der medialen, der Traum- oder der Spielwelt (vgl. Fritz 2011: 155); diese Dimension ergänzt sich um die *referentielle* Dimension der Rahmungskompetenzen, welche das Vermögen beschreibt, erfassen zu können, inwieweit „die Inhalte und Strukturen des Mediums [dem ein Rahmen zugeordnet ist, z.B.

---

15 Zum Konzept des Rahmens als Begriff der sozialen Interaktionstheorie vergleiche auch Goffman, Erving: *Frame-Analysis. An Essay on the Organization of Experience*. New York u.a., Harper & Row, 1974.

der der Spielwelt] auf Aspekte der realen Welt“ verweist (vgl. Fritz 2011: 157–158). Es steht zu vermuten, dass eine Reihe der oben dargestellten Phänomene in den ‚Grenzbereichen‘ des phantastischen Rollenspiels – Immersion, die von Kahl beschriebene ‚Suchtgefahr‘ (Kahl 2007), und sicherlich auch Erfahrungen von Bleed – mit Rahmungskompetenzen und deren Grad der Ausprägung in den genannten Dimensionen in Verbindung stehen.

Auf die Beziehung von Rahmungskompetenzen und Bleed wird im Folgenden genauer eingegangen. Zunächst aber ist in Bezug auf die Fragestellung wichtig, das Verhältnis von Rahmen, Schemata und Transferprozessen nach Fritz deutlich zu machen: Die Rahmen (als übergeordnete Kontexte) hängen direkt mit den Schemata (als spezifische Verhaltensmuster) zusammen, auf die sich Transferprozesse eigentlich beziehen (vgl. Fritz 2011: 138). Weil Handlungen, Ereignisse und Sachverhalte in verschiedenen Rahmen verschiedene Bedeutungen haben, erfordert der Transfer einer Handlung grundsätzlich die Transformation des Schemas, das diese Handlung repräsentiert, um sie sinnvoll in den Rahmen der neuen Welt einzupassen.

Auch die virtuelle oder imaginäre Spielwelt stellt einen eigenen Rahmen dar: „In der Spielwelt wird die für die reale Welt erwartete Normalität verändert und erscheint in einer modifizierten Form, vollzieht sich nach eigenen Regeln. [...] Durch die Rahmung des Geschehens als 'Spielwelt' überschreitet man im Bewusstsein eine Grenze und ordnet das nun folgende Handeln anderen Regeln, Erwartungen, Möglichkeiten und Konsequenzen zu“ (Fritz 2011: 142). Die Spielwelt generiert so einen eigenen Sinnbereich, einen ‚Spielraum‘ im eigentlichen Sinne des Wortes. Entsprechend sind Rahmungskompetenzen im Zusammenhang mit Transferprozessen, die sich auf die mediale oder die virtuelle Welt beziehen, von wesentlicher Bedeutung (vgl. Fritz 2011: 102). Rahmungshandlungen stellen unter anderem die aktive Abgrenzung der verschiedenen Welten dar – so auch die Abgrenzung von Spielwelt und realer Welt. Diese Unterscheidung wird umso bedeutender, wenn diese Spielwelt (abgesehen von physischen Repräsentationen in den Spielmaterialien) rein imaginär ist, wie im Falle des phantastischen Rollenspiels.

Herbrink stellt dazu fest, dass die Spieler eben dieser (vornehmlich) rein imaginären Qualität wegen ihre Kommunikation, im Grunde aber



alle ihre Handlungen permanent dahingehend kenntlich machen müssen, ob sie spielzugehörig sind oder nicht. In diesem Zusammenhang identifiziert sie verschiedene kommunikative Mittel, die von Akteuren für diese Rahmungshandlungen verwendet werden (vgl. Herbrink 2011: 138), und die dazu dienen, eine gemeinsame Spielsituation zu schaffen – von besonderer Bedeutung sind hier natürlich die Signale, welche den Spielbeginn und sein Ende anzeigen (so beispielsweise das Zurechtlegen der Spielmaterialien oder das Aufräumen von Unterlagen). Diese kommunikativen Mittel und Signale entspringen naturgemäß den der menschlichen Kommunikation und Interaktion prinzipiell verfügbaren Ausdrucksmöglichkeiten – Mimik, Gestik und Sprache; sie können von Spielgruppe zu Spielgruppe variieren und haben oft einen ritualhaften Charakter (vgl. Herbrink 2011: 138–154). Fine stellt in seinen Untersuchungen sogar fest, dass beim Spielen phantastischer Rollenspiele mit großer Schnelligkeit und andauernd zwischen verschiedenen Rahmen hin- und hergewechselt wird, und dass die Teilnehmer dazu in der Lage sind, hierin nahezu gleichzeitig auf verschiedenen Ebenen zu agieren. Der permanente Interpretationsprozess, der die menschliche Kommunikation schon innerhalb derselben Welt zu einer anspruchsvollen Tätigkeit macht, wird hierdurch vervielfacht und gerät zu einem hochkomplexen Zusammenspiel (vgl. Fine 2002: 240).

Als rein imaginäres Produkt hat, so konstatiert Herbrink vor diesem Hintergrund, das phantastische Rollenspiel „einen doppelgesichtigen, ja paradoxen Charakter: Es verlangt von den spielenden Akteuren, sich auf die Fiktion des Spieles einzulassen und dabei so zu handeln als [sic!] wüssten sie nicht, dass es ein Spiel sei. Gleichzeitig muss den Spielern jedoch sehr wohl in Erinnerung bleiben, dass sie mit einem Spiel, das heißt mit einer Lebenswelt befasst sind, die nicht mit derjenigen des Alltag in eine fällt“ (Herbrink 2011: 154). Dies kann eine Erschwernis in Bezug auf das Erreichen des Spielziels darstellen – das ja oft eben darin besteht, das Spiel gerade *nicht* als Spiel wahrzunehmen, um intensive Spielerfahrungen in Form von Immersion und, als deren Folge, Bleed zu erleben. Der Notwendigkeit der Rahmungshandlungen, die ja eigentlich das Verständnis der Situation als Spiel erst möglich machen, steht also der Wunsch der Spieler nach Präsenz beziehungsweise Immersion gegenüber, also gerade dem intensiven Erleben der

Spielwelt. Nach Herbrink ist so für das phantastische Rollenspiel charakteristisch, dass es permanent zwischen Fiktionalität und deren expliziter Kenntlichmachung als Fiktion und dem bewussten Übersehen derselben changiert. Es geht also vielfach gerade darum, „die Rahmung der Interaktion als Spiel in den Hintergrund zu rücken“ (Herbrink 2011: 154), also die Rahmungshandlungen gerade nicht mehr erkennbar werden zu lassen. Der Rahmen, der Spielwelt und reale Welt trennt, wird also im phantastischen Rollenspiel absichtlich aufgelöst. Dazu trägt vermutlich insbesondere die direkte Rede bei, die der Spieler in der Rolle seines Avatars verwendet, und die von dementsprechender Mimik, Gestik und Prosodie begleitet wird (vgl. Herbrink 2011: 155–158, 168–169). Die Identifikation mit dem Avatar ist dieser Auflösung überhaupt zuträglich (vgl. Kahl 2006 b: 299), denn er ist bekanntlich der Schlüssel zum Erleben von Präsenz und Immersion (vgl. Berger/Flöter 2012), deren Erleben sich nach Herbrink ja gerade als die Auflösung, das nicht-mehr-Wahrnehmen der Rahmung verstehen lässt. Montola sieht darüber hinaus einen engen Zusammenhang zwischen der Identifikation mit dem Avatar und nicht nur dem Erleben von Immersion, sondern auch und vor allem dem Erleben von Bleed (vgl. Montola o.J.: 2). Gerade im Zusammenhang mit seiner Darstellung im Spiel weist Fine darauf hin, dass ein hohes Maß an Identifikation mit der Figur die Reflexion darüber voraussetzt, dass deren Rolle sich von der des realweltlichen Selbst unterscheidet, gleichwohl aber für die eigene Selbstwahrnehmung und Selbsterfahrung von großer Bedeutung sein kann (vgl. Fine 2002: 241). Gewissermaßen weist dies auf Rahmungshandlungen und Rahmungskompetenzen hin, die einem Rahmen ‚unterhalb‘ oder ‚innerhalb‘ des dem phantastischen Rollenspiels zuzuordnenden Rahmens zu verorten sind, und der die Darstellung der eigenen Avatarfigur ‚umrahmt‘.

Vergegenwärtigt man sich noch einmal den Wortlaut der Definition von Bleed, stellt sich ein direkter Zusammenhang dar zwischen der Intensität der im Spiel erlebten Gefühle und der Identifikation mit dem Avatar – je intensiver sich das Erleben von Bleed darstellt, desto ‚durchscheinender‘ wird die Grenze zwischen dem Spieler und seinem Avatar (www.jeepen.org: 30.07.2014, 14:03 h). Auch die skandinavische Rollenspielkultur nutzt so das Konzept des ‚Rahmens‘ zur Unterscheidung von Spielwelt und realer Welt, wenn vielleicht auch nicht

begrifflich explizit. Offenbar stellt Bleed als emotionaler Transfer die Auflösung der Rahmung zwischen Spielwelt und realer Welt dar, als Folge von starker Immersion; der individuell gestaltete Avatar mit seinem enormen Identifikationspotential ist in beiden Zusammenhängen das wesentliche Werkzeug: Er hat nicht länger seine ‚Alibi-Funktion‘ (vgl. Montola o.J.: 2), sondern wirkt genau gegenteilig – er stellt eine direkte Verbindung von Spieler und Spielereignissen her. Dies unterstützt den Ansatz, den Avatar als Rahmen innerhalb des größeren Rahmens der Spielwelt zu begreifen, der dazu dienen soll, die Erlebnisse der Spielfigur von denen des Spielers zu trennen und so insgesamt die Rahmung zwischen Spielwelt und realer Welt zu stärken. Kahl identifiziert das phantastische Rollenspiel als einen Erfahrungsraum, innerhalb dessen sich eine kontrollierte, individuelle oder auch kollektive Entgrenzung inszenieren lässt (vgl. Kahl 2006b: 308). Starke Erlebnisse von Bleed, die den Spieler noch lange nach dem Spiel beschäftigen, zeigen jedoch auf, dass diese Entgrenzung nicht immer so ‚kontrollierbar‘ ist – ob dies überhaupt wünschenswert ist und im Zusammenhang mit dem Wunsch nach einem intensiven Spielerlebnis vereinbar, ist eine andere Frage.

Aus den bisherigen Untersuchungen geht hervor, dass zwischen Spieler und Avatar eine Wechselwirkung besteht, die sich in Form des Erlebens von Immersion (als Auflösung der Rahmung zwischen Spielwelt und realer Welt) und, als deren Folge, des Erlebens von Bleed (als emotionaler Transfer, ein intensives ‚Nachwirken‘ der Spielhandlung) artikuliert; sowohl Bleed als auch das Phänomen der Immersion lassen sich also mithilfe von Fritz‘ Transfermodell anhand der Konzepte der Rahmen, Schemata und Prozesse des (emotionalen) Transfers erklären: Je schwächer also der *Rahmen* zwischen Spielwelt und realer Welt ist, desto stärker kann Immersion wirken, und desto leichter und intensiver kommt es zu (emotionalen) Transfers und damit zum Erleben von Bleed. Im phantastischen Rollenspiel ist die Schwächung des Rahmens und das Erleben von Immersion ein Spielziel – und darin gewissermaßen genauso das Erleben von Transferprozessen. Um dies zu erreichen, wird der trennende Rahmen zwischen den Welten wie oben dargestellt ‚getarnt‘. Aufgrund der aufgezeigten Gleichheit der neuronalen Repräsentation von Schemata aus verschiedenen Welten kann es

so zur Schwächung der Rahmungen, also zum Erleben von Immersion und von starken (emotionalen) Transfers kommen.

Um das Erleben von Bleed und darin dieser starken emotionalen Transfers hervorzurufen, hat die skandinavische Rollenspielkultur besondere Spieltechniken entwickelt – so das gezielte Bespielen von Tabu-Themen auf der inhaltlichen Ebene, auf der Ebene der Kommunikation die Verpflichtung, in konfrontativen Szenen Blickkontakt zu Mitspielern zu halten, das Verbot von Unterbrechungen und Verzögerungen im Spielablauf auf spielorganisatorischer Ebene (vgl. Montola o.J.: 2). Diese Spieltechniken sollen die persönliche Betroffenheit des Spielers erhöhen, indem sie die (emotionale) Distanz zwischen ihm und dem Spielgeschehen aufheben und Prozesse der Identifikation mit den Spielereignissen kultivieren. Gewissermaßen kann dieser Prozess als Kreislauf verstanden werden: Je höher die Identifikation mit dem Avatar und das Gefühl von Immersion, desto ‚brüchiger‘ wird die Rahmung zwischen Spielwelt und realer Welt, und desto stärker sind die Transfererlebnisse, die in diesem Zusammenhang möglich sind. Diese wiederum stärken Immersion und Identifikation, was die Zersetzung des Rahmens fortschreiten lässt und eine zunehmende Entgrenzung des Phantasieraums ermöglicht, bis er den Spieler in seinen Spielerfahrungen förmlich ‚umschließt‘, ganz ähnlich dem von Kahl beschriebenen Sog, der Spieler in die innere Bildwelt hineinzieht (vgl. Kahl 2006 b: 294–295).

Im Zusammenhang mit dem Inszenieren intensiver Spielerfahrungen steht in der skandinavischen Spielkultur das Konzept der *Player Safety*, welches den Gebrauch von sogenannten *Safewords* (nordic-larp.org: 26.08.13, 16:27 h) im Spiel vorsieht. Sie sind Teil des Regelwerkes und kommen zur Anwendung, um das Spiel zu unterbrechen, beispielsweise bei plötzlich entstandenen realen Gefahrensituationen, die aufgelöst werden müssen, ehe das Spiel fortgeführt werden kann – aber sie greifen auch, wenn die Art und Intensität des Spiels und des damit einhergehenden emotionalen Erlebens einem Spieler unangenehm werden. So signalisiert zum Beispiel das Safeword *Brake*: „[...] the current situation is going in a direction that the player is not comfortable with. It is the responsibility of the other players present to change the direction and/or reduce the intensity of play“ (nordic-larp.org: 14.09.2013, 16:09 h). *Check-in* dagegen „is a code word used

ingame to assess or gauge [sic!] another players state; essentially if the player is OK and want [sic!] to continue playing. Used primarily in situations where you are unsure if the person actually want [sic!] to continue a difficult scene but, for whatever reason, can't convey this. Unless you get a yes in response to the check-in, you are supposed to Cut and talk the situation through“ (nordiclarp.org: 14.09.2013, 16:19 h). Safewords verhindern so, dass Spielsituationen gewissermaßen ‚aus dem Ruder laufen‘, und begrenzen die Imagination. Diese Safewords könnten im weiteren Sinne als rollenspielspezifische Rahmungssignale verstanden werden – und ihr Gebrauch entsprechend als aktive Rahmungshandlung, welche den Rahmen zwischen Spielwelt und realer Welt wieder für alle wahrnehmbar ‚einblendet‘. Entsprechend wäre der Rückzug aus dem Spiel mithilfe dieser Safewords als eine Form von Rahmungskompetenz einzustufen, die für diese Spielformen spezifisch ist und die gezielt entwickelt und eingeübt werden kann.

## **f) Zusammenfassung: Wechselwirkungen zwischen Spieler und Avatar im phantastischen Rollenspiel**

Anhand des emotionalen Transfers nach Fritz hat sich das Phänomen Bleed erklären lassen, das sicherlich einen der stärksten – und typischsten – Transferprozesse darstellt, zu denen es im phantastischen Rollenspiel kommen kann. Die Bedeutung der Identifikation mit dem Avatar für das Entstehen solcher Transferprozesse zeugt von der engen Bindung zwischen ihm und dem Spieler und verweist so auf Wechselprozesse zwischen Spieler und Spielfigur, die eine nachweisbare Veränderung im realweltlichen Erleben des Spielers verursachen können. Es kommt also zumindest temporär zu einer Adaption von fiktionalen auf realweltliche Dispositionen. Ausgehend von diesen Erkenntnissen lässt sich die Annahme untermauern, dass der Avatar als ästhetisches Artefakt eine direkte Verbindung mit der Persönlichkeit seines ‚Schöpfers‘ birgt – diese besteht allerdings natürlich ‚nur‘ in ästhetisch überformter Art, so dass direkte Rückschlüsse vermutlich auch durch interpretatorische Verfahren nur bedingt gezogen werden können. Bis zu einem gewissen Grad zugänglich werden kann die ‚eigentliche‘ Bedeutung der Avatarfigur über ausführliche Interviews und deren Analyse

– in dieser Weise haben sich auch die herangezogenen Forschungsparadigmen mehrheitlich dem Phänomen genähert. Der übergeordneten Fragestellung dieser Arbeit geht es zwar vorrangig um die Untersuchung der ästhetischen Prozesse und der entsprechenden ‚bildnerischen‘ Gestaltungsmittel, die bei der Formung der Avatarfigur zur Anwendung kommen; dennoch werfen ‚Vermischungsphänomene‘ wie Bleed (und, in diesem Zusammenhang, Immersion) die Frage auf, ob phantastische Rollenspiele tatsächlich ‚nur‘ Spiele sind, und zeugen zugleich von der höchst persönlichen Bedeutsamkeit ästhetischen Ausdrucks für den Urheber. Turkle prägt für Rollenspiel-Avatare bereits 1998 den Begriff der *fraktalen Identitäten* und führt die Thematik damit an den Punkt, wo die Spielwelt zur erspielten Wirklichkeit wird (Turkle 1998). Die darin enthaltene Frage nach der Identitätswirksamkeit phantastischer Rollenspiele erlangt vor dem Hintergrund von dokumentierbaren Transferprozessen und der biographischen Gehalte, die in bewussten wie unbewussten ästhetischen Prozessen verarbeitet werden, zunehmend Bedeutung. Die enge Bindung zwischen Spieler und Avatar und hohe persönliche Bedeutung, die er unter Umständen entwickelt, wird durch den Nachweis möglicher Transferprozesse zwischen Avatar und Spieler noch genauer konturiert. Auch in diesem Zusammenhang haben sich die drei wesentlichen Charakteristika des phantastischen Rollenspiels – Partizipation, Gestaltungsfreiheit und die Entwicklung einer individuellen Avatarfigur – als wesentlich gezeigt. Abschließend kann mit Janus bemerkt werden: „Der Eintritt der Spielerpersönlichkeit in der veränderten Form seines Spielcharakters in das Rollenspiel ist keine lästige Unart von Rollenspielnovizen, sondern eben darin liegt die entscheidende Kraft des Rollenspiels als Erfahrungsraum“ (Janus, U. 2010: 62–63).

Vor dem Hintergrund der in diesem Teilkapitel gewonnenen Erkenntnisse soll im Folgenden das Verhältnis von Spieler und Avatar untersucht werden.

## 2 Das Verhältnis von Spieler und Avatar

Anhand einer ausgewählten Identitätstheorie soll zunächst die persönliche Bedeutsamkeit der Gestaltung eines individuellen Avatars und

des Gestaltungsprozesses selbst für den Spieler aufgezeigt werden. Während es sich bei Bleed um einen zumeist temporären Zustand handelt, der durch gegenwärtige intensive Spielerlebnisse im aktuellen Spiel hervorgerufen wird und sich nach Beendigung des Abschnitts oder des Spielens überhaupt zumeist ‚restlos‘ auflöst (auch, wenn besonders einschneidende Erfahrungen womöglich die Wahrnehmung des Spiels, des Avatars oder der eigenen Person im Spiel zumindest anteilig auch dauerhaft zu verändern vermögen), entsteht zwischen Spieler und Avatar über die Zeit eine manifeste Bindung, die unabhängig davon ist, ob gerade gespielt wird oder nicht, und auch davon, ob gerade diese Figur geführt wird.

Diese Beziehung soll im Anschluss auf der zugrundeliegenden Ebene des Zusammenhangs von persönlicher ästhetischer Konstitution des ästhetisch Tätigen und der Manifestation des ästhetischen Ausdrucks expliziert werden – als die Beziehung von Urheber und ästhetischem Produkt. In diesem Zusammenhang wird die Qualität des ästhetischen Produktes *Avatar* und die Beziehung von Spieler und Avatar hinsichtlich eines spezifischen Anteils ästhetischer Praxis ausformuliert, der in diesem Kontext eine besondere Rolle einzunehmen scheint, nämlich das Einbringen der eigenen Identität in den Prozess der ästhetischen Gestaltung. Das Explizieren dieses Aspektes von phantastischem Rollenspiel legitimiert sich über die zentrale Bedeutung der Identität und der individuellen Biographie in der begrifflichen Bestimmung von ästhetischer Praxis sowie über die im Rahmen der Transferprozesse festgestellte Verbindung von Avatar und Spielerpersönlichkeit.

### **a) Das phantastische Rollenspiel als ‚Identitätsspiel‘**

Im Zusammenhang mit dem rollenspielspezifischen Phänomen Bleed haben sich die emotionalen Transfers als Modell dafür dargestellt, wie die im phantastischen Rollenspiel gestalteten Inhalte für die Persönlichkeit des Spielers wirksam werden können, indem zwischen Avatar und Spieleridentität nachweisbare Austauschprozesse entstehen. Im Folgenden soll untersucht werden, wie diese Beziehung von Spieleridentität und Avatar genau beschaffen ist, und worin sie gründet.

Der Status des phantastischen Rollenspiels als ästhetische Praxis und des Avatars entsprechend als ästhetisches Produkt stellt den Rahmen dar, innerhalb dessen sich diese Identitätswirksamkeit manifestiert. Wie bereits angerissen, besteht zwischen ästhetischer Tätigkeit und Identität ein Zusammenhang. Kirchner stellt fest, dass die Entwicklung von Identität von sinnlichem Erfahren und ästhetischen Wahrnehmungen begleitet wird – sowie von deren Reflexion (vgl. Kirchner et al. 2006: 19). Auch Fritzsche bezeichnet diesen Zusammenhang als ein wesentliches Charakteristikum ästhetischer Praxis; die Identitätswirksamkeit ästhetischer Tätigkeiten leitet sich aus der starken Subjektorientierung her. Indem sie schöpferische Prozesse inszeniert, eröffnet sie einen Rahmen auch für Prozesse der Persönlichkeitsbildung – auch, wenn deren Ergebnisse kaum vorhersagbar sind und ihre Wirksamkeit nur schwer objektivierbar. Das ästhetische Objekt stellt dabei notwendig den Punkt dar, auf den sich die Identitätsbildung bezieht und an dem sie sich vollzieht (vgl. Fritzsche 2012: 145).

Haußer erklärt den Ursprung der Identitätswirksamkeit von ästhetischer Tätigkeit folgendermaßen: „Was einen emotional nicht berührt, [...] wird auch nicht identitätsrelevant“ (Haußer 1995: 9). Die emotionale Bedeutung ist demzufolge eine wesentliche Voraussetzung für eine echte Identitätswirksamkeit – im Fall des phantastischen Rollenspiels stützt die Wirkung von emotionalen Transfers diesen Ansatz. Auch Kämpf-Jansen selbst betont die Wichtigkeit der emotionalen Besetzung ästhetischen Handelns für ein produktives Unterfangen (vgl. Kämpf-Jansen 2012: 19).

Zudem stellt die ästhetische Tätigkeit Möglichkeiten zur Identifikation und zum Eintauchen in fremde Welten, die produktive *Suchbewegungen* ermöglichen und der sich entwickelnde Identität so ein Erprobungsfeld eröffnen (vgl. Kirchner et al. 2006: 19). Beim phantastischen Rollenspiel eröffnet sich dieses ‚Eintauchen in fremde Welten‘ in Form von Immersion, die ‚Identifikation‘ findet sich in der engen Beziehung zur individuellen Avatarfigur wieder. Überhaupt hat das Spiel als Medium die wertvolle Eigenschaft, ein *Experimentierfeld* zu sein, in welchem die Kluft zwischen ‚Schein‘ und ‚Sein‘ aufgehoben werden kann (vgl. Adamowsky 2000: 26). Als sehr anschauliche Ausgestaltung zu konkreten Figuren, Schauplätze und Handlungen lässt sich beim



phantastischen Rollenspiel die Funktion ästhetischer Schöpfung für Identitätsprozesse daher gut nachvollziehen. Insbesondere im Rahmen der psychologischen Identitätsforschung sind die Einflüsse des phantastischen pen-and-paper-Rollenspiels auf die Identität seiner Spieler bereits untersucht worden (vgl. Riedel 2004: 21). Bowman stellt dazu fest: „Role-play characters exist in a complicated relationship with the player's primary sense of self“ (Bowman 2010: 180).

Die ästhetische Qualität des Untersuchungsgegenstandes stellt aber nicht nur den Rahmen für die Möglichkeiten von Identitätswirkbarkeit dar – sie bestimmt auch die Untersuchungsmethode. Da sie auf einen ästhetischen Gegenstand angewendet wird, soll die für den Zweck der Untersuchung ausgewählte Identitätstheorie vornehmlich ein interpretatorisches Modell darstellen, an das sich die ästhetische Forschung anlehnen kann, um Bezüge zwischen phantastischem Rollenspiel und der Identität des Urhebers auszumachen und zu untersuchen: Ein struktureller Vergleich der ästhetischen Praxis phantastisches Rollenspiel mit der Identitätstheorie nach Keupp et al. soll den Zugang eröffnen. Darüber hinaus ist eine genauere Bestimmung des kognitiven ästhetischen Reservoirs notwendig, das in ästhetischer Tätigkeit angezapft wird, um die Beziehung eines ästhetischen Produkts zur Identität seines Urhebers zu präzisieren.

### **(1) Einheit in der Vielheit – Identität im Zeichen der Postmoderne**

*Identität* ist ein hochkomplexer Begriff, der unter Einbezug soziologischer, philosophischer und psychologischer Aspekte zum Teil sehr unterschiedlich gefasst wird und vor dem Hintergrund der pluralistischen Tendenzen der postmodernen Gesellschaft an sich ernsthaft in Frage steht. Die aktuelle Diskussion kann an dieser Stelle nur hinsichtlich ihres Minimalkonsenses zusammengefasst werden. In den 1960er Jahren formuliert Erikson (Erikson 1966) das Modell der *endogenen Identität* – dieses Konzept setzt einen originär vorhandenen ‚Persönlichkeitskern‘ an, der hauptsächlich im Jugendalter zu einer Identität erarbeitet und entfaltet wird und insofern ‚abschließbar‘ ist (vgl. Kirchner et al. 2006: 17). Aus heutiger Sicht und im Zusammenhang mit den Erkenntnissen der Neurobiologie und der modernen Entwicklungspsychologie erweisen sich solche und vergleichbare Ansätze als

nicht mehr umfassend genug, um das hochkomplexe Phänomen der Identität zu erfassen. Prozesshafte Modelle stellen dar, dass Identität sich vor allem interaktionistisch formiert, wie es beispielsweise von Mead bereits in einer Vorlesungsreihe aus den 1930er Jahren dargestellt und in Schriftfassung 1934 postum veröffentlicht wurde (in deutscher Übersetzung jedoch erst 1968). Sie begreifen Identität also aus der Prämisse des menschlichen Zusammenlebens heraus. Diese Ausrichtung löst die vorangegangene Idee eines angeborenen Identitätskerns ab – Identität wird nunmehr als eine Balance zwischen dem Selbst- und dem Fremdbild verstanden; diese muss permanent in und durch Interaktion mit einem sozialen Gegenüber hergestellt werden – insofern sind interaktionistische Identitätstheorien oft auch stark sozialwissenschaftlich geprägt. An diese interaktionistischen wiederum schließen die konstruktivistischen Identitätsmodelle an, wie sie von Neuenschwander 1996 vorgestellt werden: Diesem Ansatz zufolge erfährt ein dem Menschen angeborener, an sich aber eigenschaftsloser und nicht unmittelbar erfahrbarer Persönlichkeitskern eine Ausbildung von persönlichen, sozialen, abstrakten, materiellen sowie handlungsbezogenen Identitäten mit jeweils diesen zugeordneten bestimmten Einstellungen, Werten und Eigenschaften.

Schon dieser kurze Aufriss zeigt, dass Identität ein Phänomen mit zahlreichen Aspekten ist – das (Lebens-)Alter, das Zusammenspiel von Selbstbild und Fremdwahrnehmung, aber auch Beruf, Sozialisationsbedingungen sowie physische und psychische Aspekte spielen in seinem Umfeld eine Rolle. Je nach Modell werden diese Aspekte unterschiedlich gewichtet, bewertet und verschiedentlich zueinander in Beziehung gesetzt. Um die Fragestellung dieser Arbeit vor dem theoretischen Hintergrund der Identitätsdiskussion zu fixieren, wird hier ein Identitätsbegriff verwendet, der den Bedingungen von Identitätsentwicklung in einer modernen Gesellschaft begegnet.

In den westlichen Gegenwartsgesellschaften vollzieht sich Identitätsentwicklung im Rahmen des gesellschaftlichen Strukturwandels. Keupp erkennt hierin eine *ontologische Bodenlosigkeit*, die sich in Form „einer radikalen Enttraditionalisierung, dem Verlust von unstrittig akzeptierten Lebenskonzepten, übernehmbaren Identitätsmustern und normativen Koordinaten“ (Keupp et al. 2006: 53) artikuliert: Individuen sind nun in der Situation, dass sie ihr eigenes Leben selbsttätig ent-

werfen und verwirklichen müssen – dies stellt jedoch enorme Anforderungen an den Einzelnen, denn diese neue, gewissermaßen selbstverantwortliche Form der Identitätsgenese setzt einen hohen Grad an psychischen, physischen, materiellen wie sozialen Ressourcen voraus. So wird dieser neue Rahmen der Identitätsentwicklung zu einem gesellschaftlichen Imperativ und einer neuen Norm, die als Belastung erlebt werden kann (vgl. Keupp et al. 2006: 53), weil sie Gefühle der Orientierungslosigkeit, des Kontrollverlustes und das Risiko des Scheiterns zu wecken vermag (vgl. Keupp et al. 2006: 55). Auf der anderen Seite jedoch birgt sie enorme Möglichkeiten der Lebensgestaltung und der Selbstbestimmung (vgl. Keupp et al. 2006: 46). Diese Pluralisierung stellt neue Anforderungen nicht nur an das Selbst und die Entwicklung von Identität, sondern auch an das Verständnis von Identität an sich: Es ist zu vermuten, dass diese feststellbare Zergliederung von sozialen Organisationsformen sich auch im Konzept eines grundlegenden Verständnisses von Identität an sich, von Identitätserwerb und Identitätsentwicklung niederschlägt (vgl. Keupp et al. 2006: 62).

Keupp expliziert: „In ihren Identitätsmustern fertigen Menschen aus den Erfahrungsmaterialien ihres Alltags patchworkartige Gebilde, und diese sind Resultat der schöpferischen Möglichkeiten der Subjekte“ (Keupp et al. 2006: 294). Entsprechend soll daher das Identitätsverständnis, das dieser Untersuchung zugrunde liegt, in der *Patchworkmetapher* (Keupp et al. 2006: 294) gefasst werden. Gerade als Begriff einer durch das tägliche Handeln aktiv zu leistenden Identitätsarbeit ist sie hilfreich: Sie veranschaulicht die Idee von Identität als Prozess (vgl. Keupp et al. 2006: 215). In diesem Prozess der Identitätsarbeit werden Selbsterfahrungen aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft reflektiert und zu *Teilidentitäten* zusammengefügt (vgl. Keupp et al. 2006: 207): Das Subjekt bezieht dabei Ereignisse, die für die Identitätsformierung relevant sind, unter einer zeitlichen Perspektive aufeinander (vgl. Keupp et al. 2006: 102), so dass ein sinnvoller, kohärenter Zusammenhang biographischer Ereignisse entsteht. Das Entwickeln von Teilidentitäten stellt somit die Basis des Identitätsprozesses dar; sie entstehen entsprechend der lebensweltlichen Ordnung vornehmlich in den zentralen Bereichen Familie und Partnerschaft, Arbeit sowie Freunde und Freizeit (vgl. Keupp et al. 2006: 209). Sie sind es daher, auf die sich der Prozess der Identitätsarbeit primär bezieht: In ihrer Gesamtheit

und ihrem Zusammenspiel werden die Teilidentitäten einer Identität untergeordnet, die lebensweltübergreifend besteht – der sogenannten *Metaidentität* (vgl. Keupp et al. 2006: 100), in welcher auch das *allgemeine Identitätsgefühl* wurzelt.

In einer pluralen Lebenswelt weisen diese verschiedenen lebensweltlichen Bereiche, innerhalb derer sich Teilidentitäten formieren, jedoch oft unterschiedliche, womöglich sogar widersprüchliche Wertesystemen auf. Um als Identität zu funktionieren, muss das Subjekt diese in sich überein bringen, in seinem Identitätsprozess also vor allem *Kohärenz* generieren (vgl. Keupp et al. 2006: 100), das Empfinden von Sinnhaftigkeit, Verstehen und Gestaltungsmöglichkeiten (vgl. Keupp et al. 2006: 267); dies geschieht vornehmlich, indem innere und äußere Erfahrungen, insbesondere Selbsterfahrungen, einander angepasst und Teilidentitäten sinnvoll miteinander verknüpft werden (vgl. Keupp et al. 2006: 60).

Das wesentliche Medium von Identität und Identitätsgenese sind dabei die menschliche Sprache und die Erzählstrukturen, derer sie sich bedient (vgl. Keupp et al. 2006: 101) – Identität wird also sprachlich geschaffen. Diese Herstellung von Einheit aus der Vielheit gelingt demnach über die Narration. Die aus der Narration erwachsende Kohärenz stellt vor dem Hintergrund der Vervielfältigung gesellschaftlicher Optionen nicht mehr eine im klassischen Verständnis abgeschlossene Einigkeit dar (vgl. Keupp et al. 2006: 57), sondern einen lebenslang andauernden Prozess (vgl. Keupp et al. 2006: 83), der sich als eine Dynamik von permanenter Aushandlung und Konsensfindung zwischen Diskrepanzen artikuliert. Insofern ist Identitätsarbeit das Herstellen eines Spannungszustandes, der konfliktorientiert ist, sich aber nicht an diesem ‚erschöpft‘, die also Balance in einem individuell ausartierten Maß der Ambiguität herstellt. Dieser Zustand stellt im Übrigen auch das Authentizitäts-Gefühl einer Person dar – also das Gefühl von Übereinstimmung mit sich selbst (vgl. Keupp et al. 2006: 197–198). Wann und wie sich diese einstellt, ist sehr verschieden – jedes Individuum verfolgt anders gelagerte Identitätsziele, das der Anerkennung beispielsweise oder der Autonomie; Identitätsprozesse sind dementsprechend stets auf bestimmte Motive ausgerichtet (vgl. Keupp et al. 2006: 86).

Der Konflikt zwischen Innen und Außen kann prinzipiell als ‚Motor‘ der Identitätsarbeit begriffen werden. Er eröffnet einen Spielraum für das Erarbeiten von immer neuen Passungsmöglichkeiten unter den ständig auf das Individuum einströmenden lebensweltlichen (Selbst)Erfahrungen (vgl. Keupp et al. 2006: 57). Identität ist so als „ein temporärer Zustand einer gelungenen Passung“ (Keupp et al. 2006: 276) zu begreifen. Als Syntheseleistung stellt also Kohärenz auch die Voraussetzung dar, um überhaupt erst aus der Vielfalt möglicher Lebensentwürfe wählen und dementsprechend stimmige Identitätsprojekte verwirklichen zu können (vgl. Keupp et al. 2006: 267). Das Authentizitätsgefühl ist die Richtschnur der Bewertung: Erst aus ihm erwächst somit die faktische *Handlungsfähigkeit* (vgl. Keupp et al. 2006: 217) einer Person.

Das phantastische pen-and-paper-Rollenspiel hat einige zentrale Konzepte gemein mit der ausgewählten Identitätstheorie nach Keupp et al. Da ein Nachvollziehen der Identitätstheorie nach Keupp in ihrer Gesamtheit mit Blick auf die ästhetische Qualität des Untersuchungsgegenstandes weder möglich noch sinnvoll ist, sollen ihre zentralen Aspekte auf ihre Parallelen zum phantastischen Rollenspiel hin untersucht werden.

## **(2) Darstellung ausgewählter Aspekte der alltäglichen Identitätsarbeit mit Bezug auf das phantastische Rollenspiel**

Lässt sich die Identitätstheorie als analytisches Instrument zur Bestimmung der Funktionen von Avatarfiguren für die Spieleridentität heranziehen, könnten die in der Avatargestaltung nachweisbaren ästhetischen Gehalte als identitätswirksam ausgewiesen werden. Der individuelle Avatar ließe sich dann als ästhetisch überformter Identitätsentwurf bewerten, und die Entwicklung und seine Einbettung im übergeordneten Kontext des Spiels dementsprechend als ästhetisch überformte Identitätsarbeit.

### (a) *Narration* – die Erzählung als gemeinsamer Modus von Identitätsarbeit und phantastischem Rollenspiel

Die bereits genannte *Narration* ist das wesentliche Konzept, das die ausgewählte Identitätstheorie und das phantastische Rollenspiel gemeinsam haben: In beiden Fällen übernimmt sie die Funktion des Mediums. So verklammert das Konzept der *Narration* die ausgewählte Identitätstheorie mit dem Untersuchungsgegenstand: Die *Narration*, bemerkt Kirchner, ist als Größe auch für ästhetische Phänomene maßgeblich, insbesondere natürlich für die Literatur (vgl. Kirchner et al. 2006: 22) – hier wird der in der *Narration* gebundene Sinngehalt in Worten explizit augenfällig; andere Medien jedoch verfügen über ihre eigenen ästhetischen Mittel, eine Erzählung zu explizieren – an dieser Stelle wird die *Narration* zum Schlüsselbegriff einer modernen Identitätstheorie.

Der Entwurf von Keupp et al. gehört zu den narrativen interaktionistischen Identitätstheorien. Sie versteht den Identitätsprozess als eine dialoghafte Form der Konstruktion des Selbst, die eben im Modus der *Narration*, des Erzählens geschieht. Die narrative Identitätstheorie geht ihrerseits auf die narrative Psychologie zurück und vertritt den Ansatz, „daß wir uns nicht nur in der alltäglichen Interaktion in Geschichten und Erzählungen darstellen, sondern daß wir unser ganzes Leben und unsere Beziehung zur Welt als *Narrationen* gestalten“ (Keupp et al. 2006: 101). *Narration* bezeichnet so auch einen bestimmten Modus der Sinnstiftung, eine Denkweise. Narrative Identität ist entsprechend definiert als „die Einheit des Lebens innerhalb einer Person, so wie diese Person diese Einheit in den Geschichten erfährt und darstellt, mit denen sie ihre Erfahrung artikuliert“ (Widdershoven 2007: 7). Ein narrativer Identitätsbegriff trägt also im besonderen Maße der Offenheit und damit der prinzipiellen Unabschließbarkeit von Identitätsarbeit (und auch des Erzählens und der ästhetischen Explikation an sich) Rechnung (vgl. Keupp et al. 2006: 102).

Die zentrale Figur der Identitätsnarration ist die *Selbstnarration* (vgl. Keupp et al. 2006: 215). Sie gibt Antwort auf die Kernfragen: *Wer bin ich?* oder *Warum bin ich so, wie ich bin?* (Keupp et al. 2006: 208), artikuliert also das Identitätsgefühl, so dass das Subjekt für andere verstehbar wird. Dies ist umso wichtiger, als Selbstnarrationen sich im

Kontakt mit der sozialen Umwelt bilden (vgl. Keupp et al. 2006: 102). Bereits die elementaren narrativen Strukturen, an denen das Subjekt sich dabei orientiert, sind Produkte des jeweiligen sozialen Kontexts (vgl. Keupp et al. 2006: 208).

Auch im phantastischen pen-and-paper-Rollenspiel übernimmt die Narration die Rolle des Mediums, durch welches das Spiel sich manifestiert – wie bereits expliziert, ist die regelgeleitete Erzählung seine wesentliche Spieltechnik und fungiert als Instrument der Sinnstiftung, die das Spiel überhaupt erst ermöglicht. Im Rahmen und in Wechselwirkung mit der übergeordneten Narration, der Rahmenhandlung, entwickeln die einzelnen Spieler individuelle Teilnarrationen (sozusagen spielspezifische Narrationen): Sie leisten ihren persönlichen Erzählbeitrag zu der Gesamterzählung, als die sich die Spielhandlung darstellt. Dieser umfasst alle Bereiche, über welche der Spieler den Regeln und dem Gruppenkonsens entsprechend die ‚Deutungshoheit‘ hat – so vor allem die Handlungen, Gefühle und Gedanken der eigenen Avatarfigur.

Der wesentliche Bezugspunkt einer Narration ist immer das soziale Gegenüber: Sowohl in der Identitätskonstruktion als auch bei der Gestaltung einer sinnvollen Spielhandlung ist sie in soziales Handeln eingebunden (vgl. Keupp et al. 2006: 101). Als Adressat von (Selbst-)Narrationen wird das Gegenüber in den Konzepten *Alterität* und *Diskurs* wirksam. Im Folgenden wird daher nach der narrativen die interaktionistische Dimension der ausgewählten Identitätstheorie erläutert und zum phantastischen Rollenspiel als einer ästhetischen Tätigkeit in Beziehung gesetzt.

## **(b) *Alterität* und *Diskurs* – Berührungspunkte von Identitätsarbeit mit phantastischem Rollenspiel und ästhetischem Verhalten**

In der Identitätstheorie ist die Dynamik des Begriffspaares von *Alterität* und *Diskurs* als Grundlage der Identitätsentwicklung zu verstehen – denn wie dargestellt entsteht Identität ja als ein Passungsprozess an der Schnittstelle zwischen Außen und Innen (vgl. Keupp et al. 2006: 191), das bedeutet also, im andauernden Abgleich zwischen der Selbst- und der Fremdwahrnehmung (vgl. Keupp et al. 2006: 99): Das Subjekt erkennt sich selbst im Gegenüber, und dem ist immer auch die Begeg-

nung mit dem Anderen, Fremden inhärent. Dieses Gegenüber ist oftmals eine Person, kann jedoch, gerade im Zusammenhang mit ästhetischen Prozessen, durchaus auch ein Kunstwerk oder ein ästhetisches Objekt sein, ein literarischer Text, ein Gemälde, Symbol oder ein Stück Musik. Die Selbsterkenntnis des Subjekts ist in der ästhetischen Begegnung möglich einerseits im Sinne eines Wiedererkennens durch die Herstellung eines persönlichen Bezugs, andererseits aber auch im Sinne einer Selbstreflexion in der Auseinandersetzung mit diesem Anderen (vgl. Kirchner et al. 2006: 22). Bereits in dem Umstand, dass Narrationen im sozialen Kontext entstehen, wird die Bedeutung von Alterität und Diskurs augenfällig – insofern sind Identitätsnarrationen auch nicht die Produkte der betreffenden Subjekte allein, sondern sie gründen sich in der sozialen Interaktion ebenso, wie sie sich aus diesen speisen; demgemäß folgen die Narrationen Erzählformaten und orientieren sich an Inhalten, die sozial vermittelt werden. Zwar besitzt das Individuum hier gewisse gestalterische Spielräume – dennoch sind die Grenzen im sozialen Einverständnis markiert (vgl. Keupp et al. 2006: 103), und die Selbstnarrationen werden auf diese Weise (sozial) bewertbar: Für gelungene, das bedeutet vor allem als *plausibel* angesehene Selbstnarrationen existieren Konstruktionsregeln. Dimensionen einer gelungenen Gestaltung sind zunächst der eigentliche Inhalt selbst, also Thema, Vielschichtigkeit oder Detailreichtum, aber auch die inhaltliche ‚Dichte‘ sowie der Spannungsbogen (vgl. Keupp et al. 2006: 209) und die Selbstverortung des Akteurs innerhalb seiner Geschichte. Darüber hinaus zählt die Wahl eines sinnstiftenden Anfangs- und Endpunktes, die Fokussierung auf relevante Ereignisse und deren nachvollziehbare (insbesondere kausale) Ordnung (vgl. Keupp et al. 2006: 229). Insofern wird Narration auch zum wesentlichen Modus, über den Wirklichkeit sozial konstruiert wird (vgl. Keupp et al. 2006: 208). Die genannten Strukturelemente verweisen also deutlich auf die Ergebnisse der Erzählforschung zur narrativen Komposition gelungener Geschichten – eine Unterstützung für die These, dass die Narration ein übergeordnetes Modell für die menschliche Denkweise verkörpert. Im Rahmen der Identitätskonstruktion jedoch liegt der konkreten Ausformung innerhalb dieser Dimensionen oft eine Strategie der Selbstdarstellung zugrunde (vgl. Keupp et al. 2006: 209).



In den genannten Kriterien einer gelungenen Selbstnarration artikuliert sich die Grundfrage, ob eine Narration den sozialen Konventionen entspricht, welche die Konstruktion einer plausiblen Geschichte bestimmen. Dies ist in der sozialen Begegnung von zentraler Bedeutung, wie Keupp betont: „Wenn wir nicht unverständlich sein wollen, können wir die Regeln für <richtige> oder <wahre> Geschichten nicht brechen“ (Keupp et al. 2006: 103). Und selbst, wenn das Ideal einer wohlgeformten Selbstnarration zumeist nicht in vollem Umfang erreicht werden kann, ist der Grad ihrer Wohlgeformtheit der Gradmesser für die Glaubwürdigkeit einer Selbstnarration – und damit für deren soziale Akzeptanz (vgl. Keupp et al. 2006: 232).

Die hervorgehobene Bedeutung des Konzept-Paars Alterität und Diskurs veranschaulicht das grundlegende Identitätsverständnis interaktionistischer Identitätstheorien. Wegen der zentralen Stellung von Interaktion erhält im phantastischen Rollenspiel auch das Konzept von Alterität und Diskurs eine entsprechende Bedeutung: Diese bildet sich vornehmlich in der Funktion der Spielgruppe für die Aushandlung der gemeinsamen Phantasiegestaltung – insbesondere der Spielhandlung – und für die Entwicklung und Gestaltung der individuellen Avatarfigur ab.

Vogelsang bemerkt, dass soziale Gruppen per se *Identitätsmärkte* darstellen, innerhalb derer (nicht nur) Jugendliche Strategien der Selbstdarstellung üben und erproben, sich also im Gruppenspiel wie in einem Spiegel ihrer Identität als Einzelperson wie als Angehöriger einer sozialen Gruppe versichern können (vgl. Vogelsang 2000: 153). Die Gruppe übernimmt hierbei die Funktion von *Alterität*, der gegenüber bestimmte Selbstdarstellungen vertreten und erprobt werden (müssen). Im Fall des phantastischen Rollenspiels erweitert die bildliche Fassung – die Verdichtung diffuser Ideen und vager Vorstellungen des gewünschten Spielinhalts in eine konkrete Gestaltung – und verbale Artikulation von Phantasiegehalten das Repertoire dieser Selbstdarstellungsstrategien in den ästhetisch-gestalterischen Raum hinein.

Im phantastischen Rollenspiel ist Interaktion ein integrales Charakteristikum, was den Bezug auf ein interaktionistisches Identitätsmodell in Hinblick auf die Fragestellung besonders hilfreich macht. Wie das soziale Gegenüber im Fall der Identitätsarbeit mit dem Individuum in Aushandlung tritt, so ist auch die Spielhandlung das Produkt

sozialer (Spiel-)Interaktionen, die ihren Einfluss auf den individuellen Avatar ausüben, so dass sich die Figur im Spiel stets von dem ursprünglichen Entwurf unterscheidet, dem ja lediglich nur die eigene Phantasie zugrunde liegt (vgl. Kahl 2007: 128). Im Rollenspiel übernehmen so Spielimpulse anderer Spieler den Part der Alterität, und so wird auch der *Diskurs* konstitutiv für die Spieltätigkeit: Der Spielprozess ist als komplexer Aushandlungsprozess zu begreifen. So werden sämtliche Rahmenbedingungen – das konkrete System, die wirksamen Regeln, das Genre, der Spielstil, aber auch Treffpunkte und Spielzeiten – im Konsens beschlossen (vgl. z.B. Kahl 2007: 27), vor allem aber natürlich die Entwicklung der Spielhandlung selbst (vgl. Schmidt 2012: 51–55).

Als Spielpartner in dem permanenten Aushandlungsprozess, den die Spieltätigkeit darstellt, übernimmt die Spielgruppe für den einzelnen Spieler die Funktion des Gegenübers. Die Spielhandlung ist somit das Produkt permanenter beiderseitiger Passungsprozesse: Auch im phantastischen Rollenspiel geht es so um die soziale Akzeptanz, insbesondere bezüglich der individuelle Phantasiegestaltung des einzelnen Avatars. Dieser Prozess ist dem Bemühen um soziale Anerkennung vergleichbar, welches den Konstruktionsprozess von Identität bestimmt.

Die Phantasiegestaltungen des einzelnen Spielers werden also in der Gruppe reguliert (vgl. Kahl 2007: 130). Die Inszenierung der eigenen Phantasie-Inhalte artikuliert sich darin entsprechend dem von Kirchner beschriebenen Wechselspiel aus eigenem Ausdruck und Wahrnehmung des Gegenübers: „Die Gruppe unterstützt die eigene Inszenierung, indem sie sie spiegelt. Gleichzeitig beeinflusst sie die Gestaltung und Darstellung des Charakters und die Spielweise jedes Mitglieds“ (Kahl 2007: 129). Die Gruppe kann die Inszenierung eines Spielers auch ablehnen – entweder direkt, wie im offenen Gespräch, oder indirekt, indem im Spiel nicht auf die spezifische Gestaltung eingegangen wird. Dies kann insbesondere der Fall sein, wenn im Spiel Tabu-Themen inszeniert werden – beispielsweise Kannibalismus (vgl. Kahl 2007: 91). Tabu-Thematiken können jedoch auch eine zweite Dimension von Alterität eröffnen – die Begegnung *mit* und die Inszenierung *von* ‚verbotenen‘ Inhalten (vgl. Kahl 2007: 130) – und damit den produktiven Umgang mit unerwünschten Ich-Anteilen ermöglichen

(vgl. Kahl 2007: 129). Wie im Zusammenhang mit Bleed dargestellt, existieren innerhalb der Rollenspiel-Szene Fraktionen, die gerade solche Spielerfahrungen forcieren.

In der Annahme oder der Ablehnung von Spielgestaltungen artikuliert sich eine wesentliche Form der sozialen Bewertung in einer Rollenspiel-Gruppe: Ähnlich, wie Narrationen im Prozess der Identitätskonstruktion sozial bewertet werden, bewerten Spieler also die spielspezifischen Narrationen ihrer Mitspieler. Schmidt bemerkt, dass die Narration im phantastischen Rollenspiel zumeist nach quasi-literarästhetischen Gesichtspunkten konstruiert wird (vgl. Schmidt 2012: 55). Die genannten Strukturelemente gelungener (Identitäts-)Erzählung bieten sich als Vorbild an für die Strukturelemente, nach denen eine Rollenspiel-Narration ästhetisch komponiert werden kann: Gelungenheit kann auch hier vor allem am Grad der Plausibilität festgemacht werden – von hier aus ließe sich die Frage nach konkreten Kategorien ästhetischer Gestaltung von Rollenspiel-Narration eröffnen. In ihrem starken Bezug auf die Konstruktion einer individuellen Identität bieten die Strukturelemente der Selbstnarration darin auch ein brauchbares Modell für den Entwurf einer plausiblen Avatarentwicklung. Das empirische Kapitel **„Meine Charaktere sind nicht ich“**, welches sich der rein theoretischen Untersuchung anschließt, zeigt auf, dass Spieler immer wieder auf Plausibilität und innere Stimmigkeit als Merkmale von gelungenen Spielabschnitten oder Avatarentwicklung verweisen.

Alterität und Diskurs im Sinne der Auseinandersetzung mit der Außenwelt stellt sich im phantastischen Rollenspiel demnach deutlich in der Funktion der Gruppe für die Ausformung der individuellen ästhetischen Bildgebung dar. Ähnlich wie die soziale Umwelt bei den Prozessen der primären Identitätsbildung auf das Subjekt, nimmt die Spielgruppe Einfluss bei der bildlichen Ausgestaltung des Avatars. Das Konzept-Paar von Alterität und dem darin begründeten Diskurs ist also sowohl in der ausgewählten Identitätstheorie wie auch im phantastischen Rollenspiel von zentraler Bedeutung. Der Struktur nach bildet sie die Grundkonstellation ästhetischer Erfahrung überhaupt ab: In der ‚praktischen Ästhetik‘ birgt Alterität als Begegnung mit dem Anderen (vgl. Kirchner et al. 2006: 22) das Potential, starre Deutungsmuster aufzubrechen und Raum für neue Perspektiven zu eröffnen, dabei aber

eben auch eine Brücke zu schlagen hin zu eigenen Erlebnissen, zu verdrängten und erwünschten Erfahrungen, Wissensinhalten, Träumen und Phantasien herzustellen. Diese Dynamik zwischen Bestätigung und Irritation ist deshalb so produktiv, weil – ähnlich wie beim Spiel – diese Prozesse eben auch im Raum des Ästhetischen kaum durch die Furcht vor Sanktionen gehemmt sind (vgl. Kirchner et al. 2006: 24). Ästhetische Tätigkeit muss, „wenn sie zur Identitätsbildung beitragen soll, ein Wechselspiel von eigenem Ausdruck (bzw. persönlicher Imagination) und Wahrnehmung des Fremden sein“ (Kirchner et al. 2006: 18). Insofern sie so einen ergiebigen Raum für Alteritätserfahrungen eröffnet, ist ästhetische Tätigkeit quasi prototypisch für Prozesse der Persönlichkeitsbildung (vgl. Kirchner et al. 2006: 24). Die Untersuchungen von Fritzsche unterstützen diesen Ansatz – selbst, wenn die eigene Persönlichkeit überhaupt nicht, wie es vermutlich meistens der Fall ist, der eigentliche Gegenstand der schöpferischen Auseinandersetzung ist, sind es gerade diese ‚Brüche‘ in der gewohnten Denk- und Wahrnehmungsweise, welche das gegenwärtige Gefüge der eigenen Identität angehen und das Individuum zu Selbstbewegungen herausfordern. In einer fruchtbaren Auseinandersetzung mit einem ästhetischen Objekt kommt es zur Integration der neuen Erkenntnisse – und so zu einem neuen Selbstverständnis. Dieses produktive Spiel zwischen den eigenen Selbstbewegungen und dem Entwickeln neuer Selbstverortungen ist unerschöpflich und speist sich aus dem ‚kreativen Widerspruch‘ des handelnden und zugleich beobachtenden Subjekts in der Welt (vgl. Fritzsche 2012: 153), an der es sich abarbeitet und die es zugleich gestaltet.

### (c) *Dissoziation und Identitätswürfe* – der Avatar als ‚hypothetisches Selbst‘

Vor dem Hintergrund der großen Bedeutung der Narration bei der Identitätskonstruktion könnte das phantastische Rollenspiel womöglich als Übung für den Entwurf des eigenen ‚Lebens-Drehbuchs‘ verstanden werden, für den Umgang und die Entwicklung der eigenen Lebens-Geschichte. Die Hauptrollen innerhalb der Identitätsnarrationen besetzen ‚hypothetische Selbst‘, sozusagen prototypische *Identitätswürfe* (Keupp et al. 2006: 86), die aus dem Prozess der *Dissozia-*

tion (Keupp et al. 2006: 87) hervorgehen. Dieser wesentliche Teilmechanismus der narrativen Identitätskonstruktion führt strukturell auf die Bestimmung des Avatars als ästhetisch überformtem Identitätswurf hin.

Identitätswürfe sind ihrer Qualität nach höchst interessant: „Sie bleiben *im Imaginären* und dienen der (inneren) Identitätsbalance“ (Keupp et al. 2006: 86, Hervorh. LF). Ihrer Beschreibung nach sind sie also von ähnlicher Qualität wie Avatare im phantastischen Rollenspiel, die Kahl bekanntlich als die äußeren Repräsentanten von inneren Phantasiebildern bestimmt und daher als Inszenierung von Lebensentwürfen deutet (vgl. Kahl 2007: 89). Diesbezüglich vermag das phantastische Rollenspiel einiges zu leisten: Es eröffnet, so Bowman<sup>16</sup>, die Möglichkeit, eigene Aspekte der Persönlichkeit innerhalb der Parameter der Spielwelt zu verändern oder alternative Persönlichkeitsmerkmale zu erproben (vgl. Bowman 2010: 127). Die Motivationen, die den Entwurf eines konkreten Avatars bestimmen, sind sehr vielfältig (vgl. Bowman 2010: 159) – an dieser Stelle soll davon ausgegangen werden, dass auch die experimentelle Gestaltung alternativer Selbstentwürfe eine solche starke Motivation darstellt.

Die Vielfalt der Lebenswelten, die sich in modernen Gegenwartsgesellschaften auftun, bergen eine Unzahl an Selbsterfahrungen; dies bedeutet eine Aufsplitterung der psychischen Einheit des Subjekts in eine Vielfalt psychischer Facetten (vgl. Keupp et al. 2006: 86–87) nach den vielen Lebenswelten, in denen es sich bewegt – Dissoziation ist eine besondere Herausforderung für die Kohärenzleistung von Identitätsarbeit, aber auch der Fundus, aus dem Identität sich speist: Im Prozess der Dissoziation werden „mögliche Selbstes durchgespielt“ (Keupp et al. 2006: 86; Hervorh. LF) und auf ihre Übereinstimmung mit dem Authentizitätsgefühl hin befragt – zunächst also liegen identitätsrelevante Gehalte als Identitätswürfe vor. Je nachdem werden sie dann verworfen oder zu Identitätsprojekten verdichtet und präzisiert (vgl. Keupp et al. 2006: 86), so dass sie dann in eine konkrete Teilidentität

---

16 Zwar bezieht sich Bowman, wie beispielsweise auch Pohjola, auf spezielle Formen des phantastischen Rollenspiels; die darin formulierten Überlegungen zu den Wirkmechanismen lassen sich jedoch ohne Schwierigkeiten auch auf andere Rollenspielformen übertragen, weil sie auf den wesentlichen Strukturmerkmalen phantastischer Rollenspiele fußen, die ihnen allen gemein sind.

eingehen. Dissoziation bezeichnet somit auch einen psychischen Steuerungsmechanismus, der es möglich macht, die für den Identitätsprozess permanent erforderliche Arbeit der Integration und Kohärenz auf das zu begrenzen, was unverzichtbar ist, und die noch nicht abgeschlossenen oder aktuell nicht abschließbaren Ich- und Identitätsprozesse hinzunehmen (vgl. Keupp et al. 2006: 92). Sie ermöglicht also Handlungsfähigkeit trotz einer enormen und zum Teil dissonanten Vielfalt in der inneren Erlebenswelt. Ein Beispiel für Dissoziations-Techniken ist das Zuschreiben eigener positiver wie negativer Aspekte an ein Gegenüber, das selektierte Ausblenden von Impulsen sowie nahezu alle Funktionen der psychischen Abwehr und des Schutzes (vgl. Beahrs 1982: 85; Übers. d. V.). Die Dissoziation birgt in sich jedoch auch ein enormes gestalterisches Potential: „Träume, Phantasien, Rollen“ (Beahrs 1982: 85; Übers. d. V.) sind Beispiele für das alltägliche kreative Dissoziieren. Auch, wenn die daraus hervorgehenden Identitätsentwürfe häufig überzeichnet oder wenig realitätskonform erscheinen, sind sie es, welche die Entwicklung von konkreten Identitätsprojekten in der nahen Zukunft speisen und sozusagen ‚Pate stehen‘ bei ihrer genaueren Formulierung und Gestaltungen (vgl. Keupp et al. 2006: 194). Bei großer Vertrautheit ist es dem sozialen Gegenüber mitunter sogar möglich, den Identitätsentwurf zu erkennen, der sich hinter der Selbstnarration eines Individuums verbirgt: Man durchschaut, wie sich die andere Person selbst gerade wahrnimmt, oder wie sie wahrgenommen werden möchte, und wie sie ihre eigene Entwicklung erklärt – sozusagen eine in der Narration gebundene *Selbstideologie* (vgl. Keupp et al. 2006: 241–242).

Das mentale ‚Material‘, welches im Prozess der Dissoziation zu Identitätsentwürfen verarbeitet wird, sind im Wesentlichen die genannten Selbsterfahrungen. Diese stellen bekanntlich einen nicht unwesentlichen Anteil der biographisch erworbenen kognitiven Gehalte (vgl. Peez 2005: 39) dar, aus welchen sich die Bildgebung ästhetischer Tätigkeit speist: Diese kognitiven Gehalte sollen im Folgenden dem bereits umrissenen ästhetischen Reservoir zugerechnet werden. Jede ästhetische Praxis stellt so also einen allerengsten Verweis auf die eigene Persönlichkeit, auf Selbst- und Fremdwahrnehmung und auch auf gezielte oder unbewusste Techniken der Selbstdarstellung her, denn sie ermöglicht das Artikulieren von Gefühlen, Phantasien und Wunsch-

vorstellungen. So machen ästhetische Produkte, ähnlich den Selbstnarrationen, die inneren psychischen Gehalte ihrer Urheber ein Stück weit sichtbar und zugänglich und so für die Reflexion und den intersubjektiven Austausch verfügbar (vgl. Peez 2005: 38–39).

Die in diesem Prozess gewonnenen neuen Erfahrungen und Erkenntnisse fließen dann wiederum in das ästhetische Reservoir ein und werden Teil zukünftiger Ausdrucksformen und -möglichkeiten. Insofern ist ästhetisches Verhalten an sich immer autopoetisch – ursprünglich ein Begriff aus der (Neuro-)Biologie, wurde der von Varela und Maturana (Maturana/Varela 1980) entwickelte Begriff der *Autopoiesis* als Modell für die Selbstschöpfung und Selbsterhaltung eines Systems von einer Vielzahl anderer wissenschaftlicher Disziplinen adaptiert. Im Rahmen seiner Systemtheorie übertrug Niklas Luhmann den Begriff der Autopoiesis in Anlehnung an Maturana und Varela auf Modelle von soziologischen und psychologischen Systemen – insbesondere Prozesse des Bewusstseins; er legt dar, wie sich diese mithilfe spezifischer systemeigener Operationen selbst schaffen, erhalten, und, in Anpassung an die Umwelt, gegebenenfalls auch modifizieren (vgl. z.B. Luhmann 1985). Das Konzept der Autopoiesis steht damit in engem Zusammenhang mit der erkenntnistheoretischen Position des *Radikalen Konstruktivismus*, die im Wesentlichen postuliert, dass eine Wahrnehmung nicht das Abbild einer Wirklichkeit bedeutet, die unabhängig ist vom wahrnehmenden Bewusstsein – sondern, dass Realität im Gegenteil lediglich eine individuelle Konstruktion aus Sinnesreizen und Gedächtnisleistung darstellt. Dies bedeutet in letzter Konsequenz, dass von Objektivität nur in dem Sinne gesprochen werden kann, als sie sich auf die Bedingungen und Möglichkeiten der wahrnehmenden Instanz bezieht – und auf Prozesse der intersubjektiven Aushandlung. Realität wird darin zur funktionalen Konstruktion, die zunächst nur innerhalb eines Bewusstseins besteht. Sie liegt zwar in diesem begründet, ist aber nicht hermetisch in diesem abgeschlossen, denn auch Informationen und Stimuli aus dem intersubjektiven Austausch fließen in die Konstruktion ein.

Ganz ähnlich also, wie ein Begriff von Realität in einem autopoetischen, also sich selbst erhaltenden psychischen System geschaffen wird und dauerhaft aufrecht erhalten muss, um fortzuexistieren, stellt sich auch eine ästhetische Praxis als autopoetisches System dar: Kognitive

Gehalte werden aufgenommen und im ästhetischen Reservoir als mentaler ‚Rohstoff‘ verfügbar, in den gestalterischen Ausdruck eingespeist und darüber manifest, im Anschluss reflektiert und modifiziert und wieder in das ästhetische Reservoir aufgenommen, um erneut einer ästhetischen Äußerung als diffuses gestalterische Möglichkeit zur Verfügung zu stehen. Gerade im Fall des phantastischen Rollenspiels ist der Bezug zur Systemtheorie und zum Radikalen Konstruktivismus besonders augenfällig: Sobald die Autopoiesis – in diesem Fall der Spielprozess und seine begleitenden Abläufe – unterbrochen wird, verflüchtigt sich auch das Spiel. Das System löst sich auf, und die Spiel-‚Realität‘ bricht zusammen.

Als ästhetische Praxis greift auch das phantastische pen-and-paper-Rollenspiel in seinen ästhetisch-gestalterischen Aspekten auf das kognitive ästhetische Reservoir des einzelnen Spielers zurück. Im phantastischen Rollenspiel ist der Avatar nach Kahl, wie dargestellt, als „eine Art phantasierte, alternative Identität oder zweite Persönlichkeit des Spielers“ (vgl. Kahl 2007: 28) zu verstehen. Die in ihm bildlich gestalteten Phantasie-Entwürfe können nicht oder nur schwer verbal expliziert werden, beispielsweise, weil sie tabuisiert oder schlicht unbewusst sind (vgl. Kahl 2007: 141). Diese qualitative Bestimmung der kognitiven Materialien, welche die konkrete Bildgestaltung des Avatars bedingen, als identitätsbezogene Gehalte, sowie der ohnehin enge Bezug jeder ästhetischen Praxis zur Identität des Urhebers lässt den Schluss zu, dass das phantastische Rollenspiel und insbesondere die Gestaltung des individuellen Avatars als ästhetisch überformte Form alltäglichen, kreativ-produktiven Dissoziierens bewertet werden kann. Je nach Anlage der Figur könnten hier bestimmte Aspekte (wie spezifische Charakterzüge oder eine besondere Familiengeschichte) das Leitmotiv der Figurengestaltung darstellen.

Bowman untersucht die Spieler-Avatar-Beziehung aus der Perspektive der Psychologie und der Soziologie – sie beobachtet, dass die psychologischen Profile von Rollenspiel-Avataren der Persönlichkeit ihrer Spieler sowohl sehr nahestehen als auch sich stark von dieser unterscheiden können und doch zu gleichermaßen potenten Identifikationsfiguren werden; relevant ist vor allem die Funktion, die der Avatar für die Spieleridentität übernimmt (vgl. Bowman 2010: 58). In der entsprechenden Gestaltgebung werden zumeist wenige ausgewählte Cha-



rakterzüge einer Avatarfigur betont – je nach präferiertem Genre, Spielstil oder auch Vorgaben der Spielleitung und der sozialen Stellung des Spielers innerhalb der Gruppe (vgl. Fine 2002: 141). Die Hintergründe sind hier meistens sehr komplex, und oft übernimmt er mehr als eine solche Funktion; nicht selten haben Spieler aber Deutungen parat in der Frage, welche Funktion ihr Avatar für ihre eigene Identität verkörpern könnte (vgl. Bowman 2010: 164).

Ausgehend von Interviews, formuliert Bowman Archetypen dieser Funktionen – sie sind psychologisch-soziologisch gerichtet und dürfen nicht verwechselt werden mit narrativen Archetypen in Form spezifischer Erzählmuster oder den klassischen Rollenarchetypen, die von vielen Spielsystemen gerade für Spieleinsteiger angeboten werden. Um die These vom Avatar als ästhetisch überformtem Identitätsentwurf zu veranschaulichen und eine erste Differenzierung der in ihm verarbeiteten kognitiven Gehalte (und damit des ästhetischen Reservoirs) vorzunehmen, sollen im Folgenden ausgewählte Archetypen vorgestellt werden.

Ein erstes Beispiel ist das *experimentelle Selbst*. Avatarfiguren dieses Archetypus gestalten oft Extremfiguren mit bizarren Verhaltensweisen, ungewöhnlichen Anschauungen oder körperlichen oder mentalen Einschränkungen – Blindheit vielleicht oder eine psychische Erkrankung. So stellen Avatare dieser Funktion eine Herausforderung an die spielerischen Fähigkeiten der Beteiligten dar. Vielfach dienen sie dazu, extreme Spielerfahrungen zu ermöglichen, wie ihm Zusammenhang mit Bleed dargestellt – genauso aber auch, die eigenen Grenzen zu erforschen und sich im Spiel intensiv mit faszinierenden Charakterzügen und Lebensumständen auseinanderzusetzen, zu denen der Spieler in seinem Alltagsleben keinen Zugang hat, und vielleicht auch gar nicht haben möchte.

Dem experimentellen Selbst nicht unähnlich ist das *Tabu-Selbst*. Avatarfiguren dieses Typs erlauben ihren Spielern, sich mit entsprechenden Themen auseinanderzusetzen, ohne diese Tabus tatsächlich zu verletzen. Im Spielraum ästhetischer Überformung können so Inzest, Missbrauch oder das Verwischen der Geschlechtergrenzen inszeniert werden – mitunter gelangen Spieler darüber in einen realweltlichen Dialog über Normalität, der die Wertesysteme einer Gesellschaft zumeist eher bestätigt, anstatt sie, manch rollenspiel-feindlicher Be-

fürchtung zufolge, zu zersetzen (vgl. Bowman 2010: 176). Insofern bestehen hier Berührungspunkte mit Kahls interpretatorischem Ansatz.

Das letzte – und mit Bezug zur übergeordneten Fragestellung wahrscheinlich eindrucksvollste – Beispiel von Archetypen stellt das *gesplitterte Selbst* dar. Dieses bezeichnet die Funktion eines Avatars, der sich aus einem bestimmten Aspekt der Spielerpersönlichkeit entwickelt und diesen akzentuiert oder verzerrt; nicht selten handelt es sich um einen Persönlichkeitsaspekt, der im Alltagsleben unterdrückt wird (vgl. Bowman 2010: 167): Vielfach motiviert ein spezifisch gerichtetes Interesse des Spielers die Gestaltung von Avatarfiguren diesen Typus – eine bestimmte Fähigkeit, ein Wissensgebiet oder eine Weltanschauung (vgl. Bowman 2010: 168), aber auch die von Peez benannten psychischen Probleme und persönlichen Schwierigkeiten sind hierbei denkbare Hintergründe des ästhetischen Ausdrucks (vgl. Peez 2005: 39). Der enorme Gestaltungsspielraum, den das phantastische pen-and-paper-Rollenspiel vor allem in Hinblick auf die Spielthematiken gewährt, erlaubt dem Spieler hier hochdifferenzierte Selbsterfahrungen im Experimentieren mit subjektiv besonders bedeutsamen Identitätsaspekten, seien sie positiv oder negativ bewertet (vgl. Bowman 2010: 167). Da, wie Kahl feststellt, die Darstellung psychischer Gehalte „in entstellter Form“ (Kahl 2007: 168) erfolgt, kann nach deren ästhetischer Übersetzung in eine Rollenspiel-Figur aus deren Darstellung nicht mehr unbedingt auf einen eventuellen verdrängten Anteil rückgeschlossen werden (vgl. Kahl 2007: 168) – zumindest nicht in seiner inneren Komplexität und in Einzelheiten. Nach dem Verständnis der ästhetischen Forschung ist dies aber auch nicht unbedingt notwendig, um eine Identitätswirksamkeit zu entfalten.

In diesem Sinne kann eine entsprechend gerichtete Avatargestaltung durchaus als ästhetisch überformte Identitätsarbeit bewertet werden: Ästhetische Tätigkeit eröffnet dem Subjekt einen intermediär gelegenen Bereich von Erfahrungs- und Ausdrucksmöglichkeiten, innerhalb dessen es dem Druck des permanenten Anpassens zwischen innerer und äußerer Realität auf produktive Art begegnen kann (vgl. Peez 2005: 42). Der dem zugrundeliegende Begriff von Ästhetik ist erneut die Idee einer operanten ‚praktischen‘ Ästhetik, unter welcher die Ästhetische Forschung vielfach arbeitet. Sie ist ‚interventionistisch‘ ausge-

richtet und interessiert sich hier vor allem für die Formulierung sinnlicher Gehalte

Ein ästhetisches Objekt, wie auch der Avatar des pen-and-paper-Rollenspiels eines ist, „kann in diesem Sinne als ein Übergangsobjekt aufgefasst werden, das eng mit den Wünschen und Phantasien seiner Urheberin bzw. seines Urhebers verbunden ist“ (Peez 2005: 42) und so an Anpassungsprozessen mitwirkt. Indem er als dessen äußerliche Manifestation wirkt, macht das ästhetische Objekt diesen Prozess und die ihn begleitenden mentalen Gehalte sichtbar. So erlaubt ein Avatar des genannten Archetyps sowohl ihm selbst wie auch dem Gegenüber einen gewissen Einblick in die Gefühls- und Erlebenswelt seines Spielers (vgl. Bowman 2010: 169) – womöglich lässt sich so auch ein Identitätsentwurf identifizieren, der hinter einer Figur steht, oder das aktuelle ‚Lebensthema‘ eines Mitspielers, ähnlich der beschriebenen Möglichkeit, Identitätsentwürfe anderer zu erkennen.

In Anlehnung an Bowman ließe sich die Interpretation des Avatars als ästhetisch überformter Identitätsentwurf des Spielers begrifflich-analytisch unterfüttern. Zwar bleibt in Bowmans Untersuchung die Einbettung der Ergebnisse in eine übergeordnete Identitätstheorie teilweise opak, und auch die Herleitung der Kategorien, nach welchen sich die Identitätsfunktionen von Avatarfiguren beschreiben lassen, setzen sich nicht in Beziehung zu einem theoretischen Unterbau; so wirft die strukturelle Füllung dieser Kategorien bisweilen Fragen auf. Allerdings sind die in diesem Zusammenhang geprägten Begrifflichkeiten plausibel und griffig, so dass sie an dieser Stelle als Konzepte herangezogen werden, die mit den Instrumentarien der Ästhetischen Forschung im Sinne der Fragestellung inhaltlich-theoretisch expliziert werden. Das phantastische pen-and-paper-Rollenspiel kann entsprechend mit Berechtigung als ‚Identitätsspiel‘ bezeichnet werden, als Spiel mit Identitätsentwürfen nach den gestalterischen Regeln ästhetischer Tätigkeit. Vor diesem Hintergrund scheint das phantastische Rollenspiel sich sinnvoll in den Komplex von Identitätsbildung in der Postmoderne einzupassen.

Identitätsarbeit spaltet sich in zwei Perspektiven auf, die gleichberechtigt zusammenwirken und wechselseitig miteinander verknüpft sind – *retrospektiv-reflexiv* geht sie von den gemachten Selbsterfahrungen aus und verarbeitet und bewertet diese; in der *prospektiv-reflexiven*

Dimension dagegen geht es um die jeweiligen Selbstentwürfe: Dieser Teil gestaltet Identität ausgehend von den gemachten Erfahrungen aktiv und in die Zukunft hinein (vgl. Keupp et al. 2006: 192). Das phantastische Rollenspiel als Identitätsspiel ist vor dem Hintergrund der Untersuchungsergebnisse wohl eher der prospektiv-reflexiven Perspektive der Identitätsarbeit zuzuordnen – hier stehen in die Zukunft gerichtete Selbstentwürfe im Zentrum. Nichtsdestoweniger können aber auch bedeutsame, bereits gemachte Erfahrungen ‚bespielt‘ werden – zumal bereits existente Selbsterfahrungen prinzipiell einen wesentlichen Anteil des mentalen Reservoirs stellen, aus dem sich ästhetische Gestaltungsprozesse speisen.

Der ausgewählte Ansatz begreift Identität plural – der Einzelne muss sich also Möglichkeiten erschließen, die Vielheit der eigenen Identität zu leben und auszudrücken. Das ästhetische Schaffen eröffnet Gelegenheit dazu: „Die Kunst spiegelt solche Identitätsvervielfachungen seit langem mit besonderer Eindringlichkeit wieder“ (Welsch 1993: 171–172). Dies akzentuiert noch einmal die Bedeutung ästhetischen Ausdrucks für die Identitätsfindung in der Postmoderne – damit erhält auch das phantastische pen-and-paper-Rollenspiel in diesem Zusammenhang Bedeutung: Das bildliche Gestalten von imaginären Welten eröffnet in besonderem Maße Gelegenheit zum ‚Durchspielen‘ verschiedenster Perspektiven (vgl. Janus 2007: 321). In der Gestaltung verschiedener Identitätsentwürfe und deren Erprobung im Avatar äußert sich eine zumindest auf den ästhetischen Bereich bezogene hohe Pluralitätskompetenz von Spielern. Kulturelles Schaffen als menschliche Selbstgestaltung: „Das kreative Neuschöpfen und Nachschöpfen und die Erfindung von neuen Handlungs- und Erlebenswelten bilden das durchgehende Leitmotiv in der menschlichen Kultur- und Bewusstseinsentwicklung“ (Janus 2007: 322).

### **(3) Zur Funktion und Bedeutung von ‚Selbsterfahrung‘ bei der Identitätsentwicklung und bei der Avatarentwicklung im phantastischen Rollenspiel**

Wie bereits im Zusammenhang mit der Dissoziation herausgestellt, lässt sich die Selbsterfahrung als ‚Material‘ begreifen, das im Identitätsprozess verarbeitet wird. Da sämtliche dargestellten Konzepte und Pro-

zesse auf diese zugreifen und sie im Rahmen der Identitätskonstruktion ‚verarbeiten‘ (vgl. Keupp et al. 2006: 193), sollen sie im Folgenden genauer daraufhin untersucht werden, inwiefern sie auch das mentale Reservoir anreichern, aus dem ästhetische Betätigung sich speist.

#### **(a) Der Spieler: ‚Wissen, wer man ist‘ – Selbsterfahrung als Material der Identitätsarbeit**

Die in der Identitätsarbeit geleistete, retrospektiv wie auch in die Zukunft gewandte Verknüpfungsarbeit ermöglicht es dem Subjekt, „sich im Strom der eigenen Erfahrungen selbst zu begreifen“ (Keupp et al. 2006: 190). Die Modi der Selbstwahrnehmung erstrecken sich dabei prinzipiell auf den emotionalen, körperlichen, sozialen, kognitiven sowie produktorientierten Bereich – nicht alle werden jedoch immer gleich stark wahrgenommen (vgl. Keupp et al. 2006: 192–193).

Identität muss daher als Auswahl, Bündelung und Organisation biographisch erworbener Selbsterfahrungen verstanden werden – als ein andauerndes Wechselspiel aus Identitätsentwürfen, -projekten und deren Verwirklichungen in den Teilidentitäten, die aus diesen resultieren (vgl. Keupp et al. 2006: 219), deren Medium und Organisationsform die Narration ist. Die eigene Biographie kann somit quasi als (subjektiv empfunden) sinnvoll gegliederte ‚Chronik‘ der im Rahmen der Identitätsarbeit verarbeiteten Selbsterfahrungen begriffen werden, so dass Identität und Biographie wechselseitig aufeinander verweisen. Das bereits genannte *Identitätsgefühl* entsteht also aus der Verdichtung von allen biographischen Erfahrungen und Selbstbewertungen, also aus den Kerngehalten aller persönlich bedeutsamen Selbsterfahrungen (vgl. Keupp et al. 2006: 225). Selbsterfahrungen stellen somit in ihrem Kerngehalt die Quintessenz eines Wissens darüber dar, ‚Wer man ist‘.

#### **(b) Der Avatar: ‚Wissen, wer man ist‘ – Spielerfahrungen als Material der Identitätsarbeit**

In ähnlicher Weise können im phantastischen Rollenspiel die Spielerfahrungen (als spielbezogene Formen von Selbsterfahrungen) als das Material verstanden werden, aus dem sich die Avatarentwicklung im Sinne eines spielwelt-spezifischen Identitätsentwurfs des Spielers speist.

Spielspezifische Selbsterfahrungen werden vor allem in der Interaktion mit der Alterität der Spielgruppe erworben, die Rückmeldung über die eigenen, spielbezogenen Narrationen und den Identitätsentwurf gibt, der im Avatar verarbeitet ist. Die Spielwelt selbst als quasi-lebensweltlicher Erfahrungsraum wartet mit komplexen Beständen von Informationen auf – eine fiktionale Geschichtsschreibung, Geographie oder gesellschaftliche Ordnung. Der fortschreitende Erwerb von Wissen über diese Spielwelt und ihre inneren Zusammenhänge generiert eine zunehmend konsistentere Spielerfahrung, wie im Zusammenhang mit der narrativen Immersion dargestellt: Es sind so die in der Interaktion mit der Spielwelt gesammelten Selbsterfahrungen, welche in der Avatarentwicklung zu einem spielbezogenen, ästhetisch überformten Identitätsentwurf verarbeitet werden – vergleichbar dem Identitätsprozess in der realweltlichen Identitätsgenese. Der Erwerb dieses fiktionalen Wissens und die damit einhergehende zunehmend engere Beziehung von Spieler und Spielwelt leistet einen wesentlichen Beitrag zur Ausgestaltung und Entwicklung des ästhetisch überformten Identitätsentwurfs, den der Avatar darstellt: Er versieht ihn mit einer zunehmend komplexen eigenen Biographie, deren Medium und Organisationsform, wie im Fall realweltlicher Identitätsarbeit, die Narration ist.

Wie Kahl feststellt, braucht ein Spieler „bei jedem neuen Charakter eine gewisse Zeit, um sich hinein zu denken und die Figur so auszuformen, dass es einem zusagt“ (Kahl 2007: 97). Diese zunehmende Komplexität der Avatarfigur geht vielfach mit einer Ausdifferenzierung des psychologischen Profils der Figur einher: Der Spieler erforscht dessen innere Motive, seine Werte und Gefühlswelt und macht ihn damit zu einem ‚eigenständigen‘ Individuum (vgl. Pohjola 2004: 88): einer *autonomen*, wenngleich fiktionalen *Identität* (vgl. Pohjola 2004: 94) – sozusagen einem alternativen Selbst im ästhetischen Raum. Bowman kommt zu ähnlichen Ergebnissen. Sie zieht das Konzept der Immersion in die phantastische Spielwelt heran, um zu erklären, warum Spieler insbesondere lang und intensiv gespielte Avatarfiguren mitunter als von ihrer eigenen Person und Identität losgelöste Entität begreifen, die zwar zum ‚primären Ich‘ in enger Beziehung steht (vgl. Bowman 2010: 157), sich aber anders verhält, anders denkt und empfindet (vgl. Bowman 2010: 158) – ohne, dass der Spieler dies bewusst entscheidet.

Wie bereits dargestellt, beschreibt Bowman die zunehmende Differenzierung der Avataridentität in verschiedenen *Evolutionsstufen* – der Endpunkt besteht in der Entwicklung eines ‚Eigenlebens‘. Ausgehend von der qualitativen Bestimmung des Avatars als genuines ästhetisches Produkt ist dieses Phänomen an früherer Stelle bereits beschrieben und als Ausdruck ästhetischer Spontaneität gedeutet worden. Bowmans Beschreibung seiner Entwicklungsstufen zu einer alternativen, spielgebundenen Identität eignen sich nun dazu, den Entwicklungsprozess differenziert nachzuvollziehen, den das ästhetische Produkt Avatar bis hin zum ‚Endstadium‘ durchläuft, in dem es ästhetische Spontaneität in Form eines scheinbaren Eigenlebens äußern kann. Mit Blick auf die Selbsterfahrungen und deren Bedeutung als mentale Gehalte, die im ästhetischen Ausdruck verarbeitet werden, könnte man sagen: Der Avatar (als ästhetisches Produkt) entwickelt ein Eigenleben (als Ausdruck ästhetischer Spontaneität), wenn er genug Erfahrungen im Spiel gesammelt hat (wenn also sein Spieler genug spielgebundene Selbsterfahrungen erworben hat, um den Identitätsentwurf, der hinter dem Avatar steht, ästhetisch zu vervollkommen).

Auch Mackay kommt zu dem Ergebnis, dass der Avatar seinem Spieler erlaubt, emotionale und psychische ‚Tiefen‘ auszuloten und auszudrücken – jedoch aus der Distanz der schöpferischen Verarbeitung heraus, die das phantastische Rollenspiel ermöglicht (vgl. Mackay 2001: 122). Auch Kahl folgert, dass er gerade deshalb eine solche Inszenierung von Ich-Anteilen leisten kann (vgl. Kahl 2007: 129), und dass diese sich als alternative innere Haltung gegenüber der Außenwelt (vgl. Kahl 2007: 101) oder der eigenen Person äußern. Diese Beobachtungen differenzieren den Status des phantastischen Rollenspiels als Identitätsspiel weiter aus.

#### **(4) Der Avatar als Symbol – die ästhetische Schöpfung als ‚Destillat‘ der eigenen Identität**

Die kognitiven Gehalte des ästhetischen Reservoirs und die individuellen Wahrnehmungs- und Verarbeitungsmodi einer Person bedingen, wie dargestellt, das ganz individuelle Ausdrucksrepertoire einer Person – das *ästhetische Profil*, dem gemäß auch ein Avatar im phantastischen Rollenspiel (verstanden als ästhetisches Produkt) seine Gestaltung fin-

det. Die Identitätswirksamkeit der Avatargestaltung erklärt sich so daraus, dass diese mentalen Stoffe des ästhetischen Reservoirs zu einem wesentlichen Teil biographisch erworbene Selbsterfahrungen sind – und insofern identitätsprägend, als sie im Identitätsprozess eine zentrale Rolle einnehmen. Ästhetische Tätigkeit heißt immer auch, „das Erfahrene und Erlebte zu verarbeiten. Dabei kann [...] ein Teil des (vergangenen) Selbst erfahren und in Einklang mit dem aktuellen Selbstbild und mit Wunschvorstellungen gebracht werden“ (Kirchner et al. 2006: 26). Ausgestaltet in einer bewusst als komplexe Psychologie angelegten Avatarfigur mit einer entsprechenden autonomen Identität und einem Eigenleben wird der Avatar als ästhetisch überformter Identitätsentwurf Teil des umfassenden Identitätsprozesses seines Spielers: Nach Kirchner ist, wie im Teilkapitel **Strukturmomente ästhetischer Produktion im pen-and-paper-Rollenspiel** dargestellt, die *Symbolschöpfung* ein zentraler Mechanismus des intentionalen ästhetischen Gestaltens: Dieses ist prinzipiell als Entwicklung einer eigenen Formen- und Symbolsprache zu verstehen (vgl. Kirchner et al. 2006: 13, 23); der Avatar als ästhetisches Produkt aus Selbsterfahrungen, aber auch aus Wünschen und Phantasien seines Spielers kann vor dem Hintergrund seines Status' als ästhetisches Produkt als ein solches Symbol begriffen werden, das im Kontext einer ästhetischen Praxis entsteht. Bowmans Archetypologie der Funktionen von Rollenspiel-Avataren kann so zum einen herangezogen werden, um die einzelnen Phasen der Avatarentwicklung im Sinne einer zunehmenden Bildfindung und ‚Verdichtung‘ des ästhetischen Gehalts zu einem Symbol zu begreifen. Sie ermöglicht dementsprechend aber auch eine Bestimmung der Qualität der in ihnen verarbeiteten identitätswirksamen Gehalte und die sich daraus ergebende Ausrichtung der Identitätsentwürfe, für die der Avatar Pate steht: Er ist quasi ein ‚Destillat‘ der Identität des Spielers, denn die Bedeutung ästhetischer Tätigkeit für die Identitätsbildung begründet sich aus einer unmittelbaren persönlichen Betroffenheit (vgl. Kirchner et al. 2006: 17). Dennoch bleibt zu berücksichtigen, dass eine eindeutige Bestimmung oder gar Analyse derselben aus der Erscheinung des Avatars heraus kaum oder sogar nicht möglich ist – schließlich können nicht einmal die Spieler selbst immer eindeutig benennen, was ihr eigener Avatar in diesem Sinne repräsentiert. Nach einem langen und intensiven Spiel mit derselben Figur



kann sich dies unter Umständen herauskristallisieren – genauso aber kann sich die persönliche Bedeutung desselben Avatars über die Zeit hinweg verändern (vgl. Bowman 2010: 163).

Eine Bestimmung seiner genauen inhaltlichen Bedeutung ist ohnehin nicht das Ziel dieser Untersuchung. Im Sinne der kunstwissenschaftlichen Ausrichtung des Interesses geht es mehr um das Verhältnis von Urheber und ästhetischem Objekt – nicht um eine psychologische Exegese.

## **b) Zusammenfassung: Phantastisches Rollenspiel als phantastisch verfremdetes ‚Identitätsspiel‘. Zum Verhältnis von ästhetischer Praxis und Urheberschaft im Fall der Avatargestaltung**

Zusammenfassend soll nun der Zusammenhang von persönlicher ästhetischer Konstitution des Urhebers mit der Manifestation des ästhetischen Ausdrucks am Beispiel des phantastischen Rollenspiels expliziert werden. Die hohe persönliche Bedeutsamkeit und inhaltliche Qualität der im Avatar bildlich gefassten Phantasie-Inhalte erlauben, das phantastische Rollenspiel als ‚Identitätsspiel‘ zu begreifen. In diesem Sinne ist der Spieler quasi Subjekt und Objekt des Spiels zugleich: Subjekt durch die Identifikation, mit der er sich an die im Spiel geführte Avatarfigur bindet. Objekt in dem Sinne, als er seine persönlichen Erfahrungen und Erlebnisse in der ‚kondensierten‘ Form, in der sie als ästhetisches Reservoir und in der Avatarfigur dann zum Gegenstand einer gestalterischen Absicht werden, die in Verbindung mit dem Prozess der Identitätsarbeit steht.

Im Lauf der Untersuchung hat sich Identität als ein permanenter Prozess der eigenen Lebensgestaltung erwiesen, die einen starken Bezug zu den alltäglichen Handlungen des Individuums hat (vgl. Keupp et al. 2006: 215). Die Ähnlichkeit der an der Identitätsentwicklung beteiligten Prozessen und Mechanismen zu denen des ästhetischen Gestaltens und deren Übertragbarkeit auf die Entwicklung einer fiktionalen Spielidentität erlauben, den Avatar als ästhetisch überformten Identitätsentwurf zu verstehen, der sich im Rahmen von spielbezogenen Aktivitäten artikuliert – als ästhetisch manifestiertes Zeugnis oder

Produkt von Identitätsarbeit im Rahmen des Spielens phantastischer Rollenspiele.

Damit veranschaulicht ein Avatar zugleich, dass Identitätsarbeit ein Entwicklungsprozess ist, der immer voranschreitet – dementsprechend ist das phantastische Rollenspiel prinzipiell als produktives Entwicklungsspiel zu verstehen, nicht als auf der Stelle kreisende Selbstbespiegelung: In Identitätsarbeit jeder Art geht es immer um die Gestaltung von Zukunft und die Orientierung von Handeln anhand von Fragestellungen, die relevante Aspekte dieser Zukunft fokussieren (vgl. Keupp et al. 2006: 193). Phantastisches Rollenspiel wird dementsprechend häufig in metaphorischer Weise als das ‚Leben vieler Leben‘ (vgl. Leppälähti 2004: 291) umschrieben – es wird zum echten Identitätsspiel, wenn es mit seinen ästhetischen Mitteln und im Rahmen seiner Möglichkeiten echte *optionale ‚Selbste‘* (Keupp et al. 2006: 194) gestaltet: Die entscheidenden Voraussetzungen von Identitätsbildung liegen ohnehin nicht unbedingt in der Fixierung realisierter Identitätsprojekte, sondern in der Möglichkeit für die Entstehung neuer Identitätsentwürfe (vgl. Keupp et al. 2006: 245), aus denen neue Identitätsprojekte hervorgehen können.

Die im Rahmen der Transferprozesse dargestellten Wechselwirkungen von Spieler und Avatar haben veranschaulicht, auf welche Weise und unter welchen Umständen der Avatar überhaupt eine persönliche Wirksamkeit für seinen Spieler entfalten kann; der Bezug des phantastischen pen-and-paper-Rollenspiels als ästhetische Praxis auf eine konkrete Identitätstheorie hat nun dargestellt, was unter diesen Voraussetzungen im Einzelnen geschehen kann. Mit Bowman gesprochen: „[R]ole-playing involves self-reflection in the form of an identity crisis that manifests through an artistic medium“ (Bowman 2010: 141). Auch Identitätsarbeit ist in ihrem Wesen krisenhaft – ihre Grundkonstellation besteht darin, permanent die aus der Begegnung mit der Außenwelt „resultierende Spannungen zu ertragen und in immer wiederkehrenden Krisen zu meistern“ (Keupp et al. 2006: 196). Gerade aus Krisen erwächst die Motivation für neue Identitätsentwürfe.

Ein differenzierter Avatar begleitet einen Spieler oft weit über die eigentliche Spielzeit hinaus – wie Spieler aus ihrer zweiten Identität tatsächlich aktiven Nutzen ziehen können, ist im Rahmen der Transferprozesse bereits erörtert worden. Unter Umständen gelangen Spieler

über ihren Avatar sogar zu einem differenzierteren Selbstverständnis (vgl. Bowman 2010: 177–178). Denn wie intensiv das Spielerlebnis und die persönliche Bedeutung des Avatars für den Spieler auch immer sein mag – selbst in Augenblicken von höchster Identifikation mit dem spielbezogenen Identitätsentwurf und auch beim Erfahren von intensivem Bleed empfinden Spieler die eigene Identität als stabiles und einheitliches Gefüge (vgl. Bowman 2010: 157). Die mitunter geäußerten Befürchtungen, phantastische Rollenspiele könnten einen ‚Identitätsverlust‘ verursachen, sind also – zumindest bei psychisch gesunden Spielern – kaum zu begründen.

So hält das Medium an sich nicht nur für Jugendliche und Heranwachsende, sondern auch für Erwachsene ein enormes Potential bereit (vgl. Herbrink 2011: 60). Spielen steht so keineswegs für Unernst, Beliebigkeit oder Oberflächlichkeit, sondern kann im Gegenteil eine intensive und produktive Auseinandersetzung mit einem Spielgegenstand ermöglichen, die helfen, eventuellen Gefühlen von Hilflosigkeit oder Überforderung entgegenzuwirken (vgl. Kirchner et al. 2006: 24). Dies zeigt sich gerade auch im Kontext ästhetischer Tätigkeit: „So wie sich die ästhetische Erfahrung als nicht-abschließbares, freies Spiel erweist, das Flexibilität und Fantasie benötigt, ist Identitätsbildung ein ständig neu zu leistendes Zusammenfügen und Infragestellen verstreuter Selbst- und Fremderfahrungen. Dass dies [...] ein kreativer Prozess der Selbstwahrnehmung und -bildung sein kann, dafür steht modellhaft die ästhetische Erfahrung, für die Irritation und überraschendes Sich-Zusammenschließen von Fragmenten kennzeichnend sind“ (Kirchner et al. 2006: 25).

Ein Begleitumstand von Identitätsbildung in der pluralen Gegenwartsgesellschaft ist eine gewisse Unschärfe in den Grenzen des gesellschaftlich Erlaubten – dies bedeutet, wie dargestellt, auch einen Verlust an klaren Orientierungspunkten, an denen Identitätsprojekte sich ausrichten können (vgl. Keupp et al. 2006: 240). Zugleich bleibt der Wunsch nach Normalität aber bestehen – womöglich gar umso dringlicher. Diese Normalität finden (nicht nur) Heranwachsende inzwischen vielfach in Szenen und entsprechenden Szenekulturen, die im Spannungsfeld sich wandelnder Bedingungen von Identitätskonstruktion zu relevanten Bezugspunkten werden, zu *signifikanten Anderen* (Keupp et al. 2006: 241). Auch um das phantastische Rollenspiel hat

sich eine solche Szene gebildet. In einer Erweiterung der Frage nach der Identitätswirksamkeit phantastischer Rollenspiele soll nun diese Bezugsgruppe genauer untersucht werden, die sich um das phantastische Rollenspiel gebildet hat: Die Formierung von Rollenspielern in einer spezifischen Rollenspiel-Szene.

Weinreich stellt in diesem Zusammenhang fest, dass die Aneignung von phantastischen Welten im und durch das Spiel in ganz besonders intensiver Weise möglich ist. In dieser Möglichkeit zur Partizipation, zur aktiven Mitgestaltung dieser Welten erkennt er explizite Chancen: „Wer [...] seine Träume bestimmt, bestimmt auch sein oder ihr waches Leben effektiver, selbstbewusster und – mit großer Wahrscheinlichkeit – auch glücklicher“ (vgl. Weinreich 2007: 99).

### 3 Der Avatar – die ästhetisch formulierte *Schatten-Identität*

Die im vorangegangenen Teilkapitel gewonnenen Erkenntnisse sollen nun begrifflich verdichtet und die Ergebnisse in Bezug auf die Fragestellung damit auf ein ‚Endprodukt‘ gebündelt werden – die begriffliche Fassung des Avatars als die *Schatten-Identität* seines Spielers.

Die Wahl der Begrifflichkeit des *Schattens* erfolgt zunächst als Reflex auf das häufige Auftreten des Schattens als bildliche Fassung der Identität seines ‚Urhebers‘ im Umkreis der phantastischen Literatur, die vielfach als Bezugsgröße auf den Motivschatz und die narratologische Komposition des phantastischen Rollenspiels gelten kann (vgl. Schmidt 2012: 94). H.-C. Andersens Kunstmärchen *Der Schatten* (vgl. Andersen 1850: 462–479), Adelbert von Chamisso's *Peter Schlemihls wundersame Geschichte* (vgl. von Chamisso 2003) genauso wie in Hugo von Hofmannsthal's *Die Frau ohne Schatten* (vgl. von Hofmannsthal 2000: 266–378) stellen sich hier sicherlich als prominente Paradigmen bereit. In der zweiten Komponente dieser Begrifflichkeit, *Identität*, sollen der enge persönliche Bezug und die Potentiale genuiner Identitätswirksamkeit erfasst werden, die Rollenspiel-Avatare bergen.

Den Schatten als Metapher für die Identität des Spielers bietet sich aufgrund der Qualität des Gegenstandes phantastisches Rollenspiel an – dem Fassen von komplexen Sachverhalten in prägnanter Bildsprache kommt in allen Spielarten der Phantastik eine große Bedeutung zu:

Die *phantastische Bebilderung* stellt so einen Kern des ästhetischen Paradigmas der Phantastik dar.

Der Herkunft des Motivs gemäß formuliert insbesondere die Phantastische Literatur die Anreicherung der Schattenmetapher mit psychologischen Gehalten zu einem klassischen Erzählmotiv aus. Zudem tritt der Schatten als Repräsentant aller nicht realisierten Ich-Anteile im Katalog der C.G. Jung'schen Archetypen in Erscheinung – hier fungiert der Schattenbegriff insbesondere, in poetischer Adaption des Märchens und seiner Strukturmerkmale, als Kulminationspunkt von allem, was mit dem eigenen Selbstbild nicht vereinbar ist (vgl. Franz 1991: 9). Hierbei ist zu berücksichtigen, dass der Begriff des Schattens mitunter auf negative Persönlichkeitsaspekte verengt wird. Jungs Verständnis dieses Archetyps wird dies jedoch nicht gerecht – der Schatten verweist zunächst auf unbewusste beziehungsweise verdrängte Facetten des Selbst (vgl. Franz 1991: 10–11). Auch ohne den instrumentellen und konzeptuellen Rückgriff auf die Tradition der klassischen Psychoanalyse kann der Schatten, so lässt sich aus der bestehenden Deutungspraxis heraus ableiten, als psychologisierte Metapher für Identität auch in einen analytischen Kontext wie den dieser Arbeit überführt werden, um Zusammenhänge zu benennen und zu veranschaulichen.

Im folgenden Teilkapitel soll nun der Prozess der Psychologisierung des Schattenmotivs nachgezeichnet werden, um einen tragfähigen Bezug zwischen der phantastischen Bebilderung und der Begrifflichkeit der Schatten-Identität herzustellen, als welche der Avatar begriffen werden soll.

### **a) Zur Begrifflichkeit – der Schatten als Metapher des Ich**

Es könnte sicherlich eingewendet werden, dass der Schatten nicht der naheliegendste Gegenstand einer ästhetischen Praxis ist, die einen engen Bezug zur Identität des Ausübenden herstellt – beispielsweise beim Motiv der Maske scheint der Bezug zur Identität noch deutlicher auf der Hand zu liegen. Allerdings macht die Maske auch das Gesicht ihres Trägers gewissermaßen zum Pars Pro Toto der Gesamtpersönlichkeit mit all ihren Facetten – zu deren Äußerung das Gesicht mit

seiner großen Bedeutung für das menschliche Kommunizieren und Erleben sicherlich ein Schlüssel ist, die sich aber nicht in den Möglichkeiten des Gesichts erschöpft. So wird die Maske als Begriff nach dem Verständnis dieser Arbeit einem tragfähigen und ganzheitlichen Konzept von Identität nicht gerecht – zu deren Ganzheitlichkeit gehören auch körperliche Aspekte, und diese können im phantastischen Rollenspiel auch Gegenstand der Gestaltung werden: So kann ein Spieler auch die körperliche Verfasstheit seiner Avatarfigur frei bestimmen – unabhängig von seinen eigenen realweltlichen Bedingungen. Der Schatten, der zwar das Gesicht in seinen Details nicht erfasst, dafür aber ein ‚vollständiges‘ Abbild der Körperlichkeit des Menschen darstellen kann (wenn auch die Details der äußeren Erscheinung dabei natürlich verloren gehen), scheint als Metapher daher treffender zu sein. Redewendungen wie ‚über seinen Schatten springen‘ formulieren den Bezug des Schattens zu seinem Werfer als Selbstüberwindung – und zielen damit auf Thematisierung und Reflexion des Selbst. Schon hier artikuliert sich der Schatten als Metapher menschlicher Konfliktthemen – in der bildenden Kunst, aber auch der Literatur und im Film tritt der Schatten als Motiv mit einer enorm variantenreichen und oft ambivalenten Inszenierung hervor, häufig in Verbindung mit Metaphern des Todes oder der Sterblichkeit an sich. Schon im frühen Kunstfilm tritt das Motiv auch in verwandten Formen auf. In Ryes und Wegeners *Der Student von Prag* (1913) beispielsweise ist es das Spiegelbild – sozusagen also ein Schatten, der auch die Details der äußeren Erscheinung beinhaltet; Balduins Tod, der ihn im Augenblick ereilt, da das Spiegelbild zerstört wird, illustriert die enge Verwandtschaft und die gemeinsamen Wurzeln dieser beiden Varianten des Motivs, das, gleich, ob in Gestalt von Schatten, Spiegelbildnis oder gemaltem Ebenbild, stets den Menschen selbst meint – und zwar in der Ganzheitlichkeit seines Seins.

Und nicht zuletzt ist der Schatten auch ein prominentes Motiv im phantastischen Rollenspiel. So ist die Schattenlosigkeit in *Das Schwarze Auge* ein Stigma, welches den Betroffenen zu einem Leben abseits der Gesellschaft und außerhalb aller sozialen Beziehungen zwingt – nicht unähnlich dem Schicksal von Chamissos literarischer Figur Peter Schlemihl: Genau wie hier verweist die Schattenlosigkeit auch in diesem phantastischen Rollenspiel auf den unwiderruflichen Bund mit

den dunkelsten jenseitigen Mächten (vgl. Don-Schauen/Römer 2008: 156). Der Schatten lässt sich jedoch nicht nur für irdische Güter, weltliche Macht oder die Erfüllung sonstiger Begierden verkaufen, er kann auch durch Magie belebt und zum Doppelgänger seines Urhebers werden und fortan eigenständig handeln: Der Zauberspruch *Ecliptifactus Schattenkraft* erfüllt das schwarze Abbild seines Werfers mit einem eigenen Willen – und dem Wunsch, soviel Blut wie möglich zu vergießen. Wird dieses schwarze Ebenbild zerstört, so büßt sein Urheber dauerhaft ein Quäntchen der eigenen Zauberkraft ein – oder gar der Lebenskraft (vgl. Don-Schauen/Römer/Weste 2004: 71). Auch das phantastische Rollenspiel also verweist in seiner Interpretation auf die enge Verbindung des Schattens zu seinem Urheber: In einer an das Prinzip des Analogiezaubers erinnernden Weise betrifft eine Verletzung, die dem Schatten-Abbild zugefügt wird, auch dessen ‚Urbild‘, den Werfer selbst.

### **(1) Vom metaphysischen Symbol zur Metapher des Menschlichen**

Der Schatten als Motiv entwickelte sich in Form des Schattenrisses oder der Silhouette in der Mitte des 18. Jahrhundert (vgl. Grünewald/Schubert 1992: 25) zur genuinen Portraitform (vgl. Grünewald/Schubert 1992: 20), die erst im Verlauf des 19. Jahrhunderts, mit der Entwicklung der Fotografie als Paradetechnik des Portraitierens, nach und nach verdrängt wurde (vgl. Grünewald/Schubert 1992: 25). Der Schattenriss hat jedoch ein sehr eigenes ästhetisches Profil, eigene ästhetische Reize und Potentiale (vgl. Grünewald/Schubert 1992: 20) – und so schätzen Kunst und angewandte Kunst wie die Illustration den Schattenriss nach wie vor. Er erlebte zu Beginn des 20. Jahrhunderts eine wahre Blütezeit und hat seine Faszinationskraft bis heute nicht verloren: Denn über seine Funktion als ein schmückendes Ornament oder eine bloße Illustration hinaus wohnt der Finesse und der Differenziertheit, mit welcher „die Figuren charakterisiert, wie die Lebendigkeit der Szene, wie Raumwirkung und Körperlichkeit trotz der plakativen Flächenform erzeugt werden“ (Grünewald/Schubert 1992: 25), eine große Aussagekraft und Faszination inne.

Obwohl er das Äußere seines Urhebers gewissermaßen abstrahiert oder verschleiert (vgl. Grünewald/Schubert 1992: 46), erhält die den-

noch bestehende unleugbare Individualität jedes Schattens den (äußerlichen) Bezug zu seinem ‚Besitzer‘: „Die Schatten dienen zunächst der wiedererkennbaren, auf den Umriss reduzierten Wiedergabe des Sichtbaren. Aber zugleich soll in den Schatten nicht nur die Außenhaut der Dinge und Menschen zu erkennen sein und schon gar nicht ein flüchtiger Augenblick; vielmehr sollen sie den inneren Charakter preisgeben“ (Braun 2007: 58). Insbesondere durch J. C. Lavaters Schatten-Physiognomie aus dem 17. Jahrhundert werden dem Schatten Bezüge zu einer ‚innerlichen‘ Ähnlichkeit des Schattens zu seinem Werfer angeheftet – dies prägt fortan die Rezeption des Schattenrisses: Lavater formulierte in seiner physiognomischen Theorie aus, dass am Schatten auch Charakterzüge seines Werfers abzulesen seien (vgl. Braun 2007: 58) – sehr früh also wurde der Schatten mit psychologischen Gehalten beladen und zu einer Art ‚Schatten-Ich‘ ausformuliert. Das zentrale Charakteristikum der Schattenmetapher besteht so in der Verknüpfung des Schattens als ästhetischem Symbol mit verschiedenen menschlichen Aspekten (vgl. Jakob 2001: 226). Die Pluralität der menschlichen Eigenschaften, als deren Träger der Schatten als Metapher auftreten kann, verweist zurück auf die Idee der postmodernen Patchwork-Identität. Im Folgenden soll nun der Schatten als phantastische Bebilderung von Ich-Aspekten untersucht werden, um ihn als eine Variante des phantastischen Motivs des sogenannten *psychologischen Doppelgängers* zu identifizieren; nach Schwarcz stellt die Identitätsthematik einen Kern dieses Motivs dar. Das Spiel mit der Vielheit von Möglichkeiten provoziert eine existentielle Infragestellung des Begriffs des Selbst. Diese ‚Erschütterung‘ des so selbstverständlich scheinenden Ich ist so profund, dass die Idee des stabilen Ich an sich schließlich fragwürdig wird (vgl. Schwarcz 1999: 7). Gelingt die Parallelisierung des Schattenmotivs mit dem des Doppelgängers per se, kann das psychologische Potential des einen für das andere geltend gemacht und die psychologische Vertiefung des Doppelgänger-Motivs von der Romantik nach 1900 verfolgt werden, um sie auf den Schatten als eine der Varianten dieses Motivs zu übertragen.

Als Motivfundus sollen die genannten Erzählungen fungieren: Adelbert von Chamisso's *Peter Schlemihl* (1814), Andersens *Schatten* (1850) und Hugo von Hofmannsthals *Frau ohne Schatten* (1919) gestalten den belebten Schatten als textkonstitutives Erzählmotiv ästhe-



tisch aus und befüllen das Motiv mit psychologischen Gehalten. Durch ihre Zugehörigkeit zur phantastischen Literatur akzentuieren sie darüber hinaus die Bedeutung derselben und damit des Phantastischen als ästhetischen Modus an sich für die konkreten ‚Formulierungen‘ in der Bildsprache des phantastischen Rollenspiels: Wenn es gelingt, den Avatar eben als *Schatten*-Identität seines Spielers zu fassen, entspräche diese Begrifflichkeit voll und ganz der ästhetischen Tradition des Untersuchungsgegenstandes.

### **(a) Kurze Geschichte des Schattenmotivs**

Zunächst soll die Entwicklung skizziert werden, die das Schattenmotiv hinsichtlich seiner Aufladung mit psychologischen Gehalten durchgemacht hat, um die Grundlage für seine Identifikation mit dem Motiv des psychologischen Doppelgängers zu schaffen.

Bereits für die Antike stellt Jakob die Abstraktion vom physikalischen Schatten in übertragene Bedeutungszusammenhänge fest. So liegt die Wurzel des Schattens als Symbol für die menschliche Psychologie nach Jakob in der ägyptischen Antike, welche den Schatten als Teil der menschlichen Seele begreift, so dass bereits hier eine Koppelung an die Idee des Ich geschieht (vgl. Jakob 2001: 224). In der Vorstellungswelt der griechischen Antike akzentuierte schon Pindar um 600 v. Chr. die Menschlichkeits-Symbolik, die dem Schatten innewohnt – so stand der Schatten als eine ihrer selbst bewussten Totenseele für einen integralen metaphysischen Bestandteil des Menschen. Das Mittelalter verbindet diesen Aspekt mit der christlichen Heilslehre: Bei Dante erleidet der Schatten als sündige Totenseele in der Hölle ‚körperliche‘ Qualen (vgl. Jakob 2001: 226). Die Idee der Bewusstseinspaltung liegt also an der Motivwurzel: Der Schatten eignet sich schon wegen der äußerlichen Ähnlichkeit zu seinem Werfer hervorragend als Metapher der psychischen und gedanklichen Projektionen. Die Neuzeit löst das Schatten-Symbol gegen Ende des 14. Jahrhunderts aus ihren metaphysischen Kontexten heraus und eröffnet dem Schatten als Chiffre der Ich-Betrachtung eine Individualisierung, was einen freieren Umgang mit dem Schatten auch als Gegenstand der Gestaltung ermöglicht und in dieser Folge eine ganze Reihe von Schattenmetaphern hervorbringt, die vielfach bereits ambivalente Ich-Betrachtungen und,

auf dieser Basis, auch Selbsterkenntnis als Gehalte bergen – in der Literatur beispielsweise bei Boccaccio und Shakespeare (vgl. Jakob 2001: 227): Mit den Kontexten des Motivs wandelt sich so auch seine Struktur vom Symbol zur genuinen Metapher.

Die Romantik dann koppelt das Schattenmotiv an grundlegende Aspekte des Menschseins, wie Schicksal oder Ich-Begriff: Nach Jakob wird der Schatten als ein rätselhaftes physikalisches Phänomen wirklich autonom und zum Grenzgänger zwischen der materiellen und der immateriellen Welt. Der Schatten wird darin explizit zum Gegenstand der Selbstbetrachtung, zum ‚schwarzen Spiegelbild‘, das seinem Urheber Möglichkeiten der (auch schmerzhaften) Selbsterkenntnis eröffnet, wenn er die Konfrontation mit ihm wagt (vgl. Jakob 2001: 228–229). Darin entwickelt der Schatten die notwendige inhaltliche Komplexität, um als Metapher die komplizierte, vielschichtige Beziehung zwischen dem menschlichen ‚Innen‘ und ‚Außen‘ in sich aufnehmen zu können (vgl. Jakob 2001: 230).

Durch die Renaissance der Volksliteratur, insbesondere der Märchen, und der Faszination des Okkulten und des Teufelsglaubens, der die Ästhetik der Romantik mit prägt, kommt es zu einer Explizierung der Verbindung des Schattens mit den Motivaspekten *Schicksal*, *Wahrheit* und *Erkenntnis*; diese sind zwar seit der Antike darin angelegt, erfahren jedoch erst jetzt eine explizite ästhetische Ausformulierung (vgl. Jakob 2001: 229).

## (b) Der Schatten als Motiv in Märchen und Volksglauben

Die dargestellte Abstraktion vom physikalischen Schatten als Symbol für seinen Urheber in die übertragenen Bedeutungsbereiche eines metaphorischen Verständnisses versteht Jakob also gewissermaßen als Vorstufe der Personifikation von ich-Aspekten – in jedem Fall aber als eine Belebung des an sich ‚toten‘ physikalischen Phänomens: Der Schatten wird animiert und kann die Funktion des Sinnbilds für Tod, Moralität oder Spiritualität übernehmen. Metaphysische Kontexte einerseits wie psychische oder psychologische Bedeutungszusammenhänge andererseits prägen die inhaltlich-erzählerische Dimension des Schattenmotivs also seit seiner antiken Gleichsetzung mit der Totensee. Erste genuin ästhetische Gestaltungen erfahren diese Bedeutungs-

Dimensionen des Schattens in den mündlichen Erzähltraditionen des Volksglaubens, welche, wenn auch unter anderen Vorzeichen, durchaus auch für das phantastische Rollenspiel von Bedeutung sind. Das Teilkapitel **Vollsliteratur und Folklore als innerfiktionale Funktion der Weltschöpfung im phantastischen Rollenspielsystem *The World of Darkness*** stellt diese Querverbindung her. Der Motivschatz des Volksglaubens setzt den Schatten auf vielfache Weise zu seinem Werfer in Beziehung: Als genuinen Teil seiner stofflichen Existenz, als Seele, als (anteilige oder vollständige) Persönlichkeit oder als Sitz der Lebenskraft. Als Pendant der Seele hat, wer dessen Schatten an sich bringt, Macht über den (ehemaligen) Werfer (vgl. Wilpert 1978: 22). Neben einem solchen Schattenverlust verzeichnet das *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens* andererseits aber (unter anderem) auch das Motiv einer Vervielfältigung des Schattens: So heißt es, dass der Tod jemanden, der bald sterben wird, als zweiter Schatten begleitet (vgl. Bächtold-Stäubli 1941: Sp. 140). Insgesamt aber dominieren zwei wesentliche Vorstellungen den Auftritt des Schattens im folkloristischen Gebiet – zum einen der Schatten als wesentlichen Teil seines Werfers fast im Sinne eines Körpergliedes, zum anderen aber auch im Sinne des genannten ‚Lebensprinzips‘ an sich und darin auch im Sinne einer Seele, was sich in besonders zahlreichen Variationen artikuliert (vgl. Jakob 2001: 37). Augenfällig ist, dass diese zweite, sozusagen ‚übersinnliche‘ Ausführung des Schattenmotivs sich dadurch auszeichnet, dass eine Veränderung des Schattens eine direkte Auswirkung auf die psychische und physische Konstitution seines Werfers zeitigt – erleidet der Schatten in irgendeiner Weise eine Veränderung oder kommt sogar zu Schaden, hat dies für seinen Urheber drastische und fast ausschließlich negative Folgen. Dies gipfelt in der Vorstellung vom Schattenverlust: Diese äußerste ‚Verstümmelung‘ des Schattens ist ein untrügliches Zeichen für den Pakt mit dem Teufel (in seltenen Fällen allerdings auch Anzeichen für eine göttliche Berührung) (vgl. Jakob 2001: 39) – ganz ähnlich also, wie sich der Einsatz des Schattenmotivs im genannten Rollenspiel *Das Schwarze Auge* darstellt. In der folkloristischen Tradition erfährt der Schatten so eine Verknüpfung mit den höchsten metaphysischen Prinzipien der menschlichen Glaubens- und Vorstellungswelt. Dies akzentuiert die Macht der Ideen, die sich im Schatten als Metapher des Menschseins manifestieren.

Natürlich darf die vielfältige Schattengestaltung des Volksglaubens nicht als eine literarische Interpretation dieses Motivs verstanden werden, sondern vielmehr als die Illustration von kollektiven Sammelvorstellungen, die ihm anhaften. Nichtsdestoweniger verbindet sich ein besonderer Strang der literarischen Motivgeschichte mit der volkskünstlerischen Folklore – nämlich der Motivstrang des Märchens: Nach Wilpert stellt das Märchen die dichterische Interpretation ursprünglich folkloristischer Motivkerne dar (vgl. Wilpert 1978: 83). Die Verwendung des Schattenmotivs im Märchen leitet Jakob aus der Überzeichnung seiner physikalischen Eigenschaften ab: In der Bildlogik des Phantastischen poetisiert das Märchen im Motiv des Schattens die Dunkelheit an sich, mit allem, was ihr zugeordnet ist – womöglich schimmert hier das ‚Erbe‘ des etymologischen Ursprungs des Schattens als Wortform durch, das nach Bächtold-Stäubli im Bedeutungsfeld *dunkel, schwarz, verdammt, falsch* liegt (vgl. Bächtold-Stäubli 1941: Sp. 126). Der Schatten wird so zur ‚persönlichen‘ oder ‚angeborenen Dunkelheit‘ eines jeden Menschen.

### (c) ‚Minimalkonsens‘: Der Schatten als Motiv im Märchen

Der animierte physikalische Schatten stellt also so etwas wie den ‚erzählerischen Minimalkonsens‘ dar – eine echte Beseelung als Voraussetzung einer psychologischen Vertiefung erfährt das Motiv, das aus seiner Geschichte heraus ohnehin mit Ich-Konnotation versehene ist, im Märchen. In der Rückbesinnung der Romantik auf die Erzähltraditionen der Volksliteratur kommen Sagen- und Märchenstoffe aufs Neue zur Blüte; vielfach erfahren sie eine Neubearbeitung unter explizit literarästhetischen Gesichtspunkten – deren Ergebnisse sind dann beispielsweise das Kunstmärchen. Den volkstümlichen Themen und Motiven erschließen sich in dieser ästhetischen Durch- und Neugestaltung so neue Bedeutungsebenen, ohne ihre motivlichen Wurzeln und Rezeptionstraditionen zu kappen – vielfach werden sie im Gegenteil ‚erst jetzt‘ richtig ausgeschöpft.

Wilpert verortet das Schattenmotiv über alle Gattungsgrenzen hinweg in generell märchenaffinen Texten (vgl. Wilpert 1978: 133). Dies überrascht nicht, denn, wie Patzelt erläutert, bestückt die Phantastische Literatur ihre Motivpalette aus dem (Kunst-) Märchen. Der

Schatten zeichnet sich unter den phantastischen Motiven durch eine besondere Struktur aus: Das alltagsgewöhnliche physikalische Phänomen des Schattens, das im Grunde passive Abbild seines Werfers erfährt plötzlich eine Belebung, geht vielleicht sogar verloren – und entfaltet so mit einem Mal eine Wirkungsmacht. Das bedeutet, dass die vertrauten physikalischen Gesetze der erzählten Welt gleichzeitig anerkannt und auch gebrochen werden (vgl. Wilpert 1978: 135): Genau daraus entfaltet das Schattenmotiv seinen Reiz – ein belebter oder gar verlorener Schatten wird zum Kulminationspunkt kollidierender Wirklichkeitsmodelle. Er ist, nach Wilpert, schon aus der motivlichen Komposition heraus genau an der ‚Nahtstelle‘ zwischen Natur und Übernatur angesiedelt (vgl. Wilpert 1978: 135) und verkörpert damit das Erzählmodell des Phantastischen: Dieses definiert sich laut Forschungskonsens gerade über den Zwei-Welten-Konflikt, das Einbrechen des Fremden in die als Normalität definierte Ordnung einer primären Welt (vgl. Kaulen 2004: 14). Angelegt ist all das in der folkloristischen Tradition des volkstümlichen Erzählens. Es ist also anzunehmen, dass das phantastische Motiv des Schattenverlusts aus dem Märchenmotiv *Schatten* und, dem verbunden, *Schattenverlust* hervorgegangen ist.

## **(2) Die literarische Prägung des Motivs in der Romantik**

Entsprechend soll das Märchenmotiv jetzt auf seinen literarischen Wiederhall in Texten der Romantik untersucht werden: Wie angerissen, erfährt es hier und in verwandten Epochen seine Blütezeit. Nachdem der Schatten in den Motivfundus der genuinen Literatur übergegangen ist, erfährt er zunehmend Aufmerksamkeit von Seiten der Psychologie, der Literaturpsychologie und der Psychoanalyse (vgl. Wilpert 1978: 134) – die in der Motivstruktur angelegten psychologischen Gehalte kristallisieren und formieren sich in einer neuen Motivgestalt, was sich entsprechend auch in neuen Erzählausammenhängen äußert.

### **(a) Psychologische Gehalte des Märchens**

Nach Stumpfe ist jedes Motiv im (europäischen) Märchen Vokabel einer symbolischen Bildersprache (vgl. Stumpfe 1965: 20), die archety-

pische Aspekte der Psyche und der Lebenswelt des Menschen und auch wesentliche Muster seines Verhaltens formuliert (vgl. Stumpfe 1965: 152): Die Symbolik des Märchens ist entsprechend nicht beliebig, sondern das Konzentrat eines Findungsprozesses, welches die urbildlichen Strukturen des inneren Gefühls- und des äußeren Handlungsraums des Menschen szenisch bekleidet (vgl. Stumpfe 1965: 14–15) und in der bildlichen Gestaltung entsprechend gewählt ist, um diese Gehalte inhaltlich fassen zu können. Jedes Märchen stellt daher in seiner Komposition ein geschlossenes System dar, dessen Bildinhalte sich wechselseitig aufeinander beziehen – das Kernstück dabei bleibt aber immer der Mensch: Er ist der Ausgangspunkt, das Ur- und das Zielbild des Märchens (vgl. Stumpfe 1965: 13). Daher sind die Figuren des Märchens stets Archetypen, keine Individuen – sie stellen die elementare menschliche Verfasstheit an sich dar und die Herausforderungen, an denen sie sich messen muss, nicht aber spezifische einzelpersonliche Schicksale und Problematiken (vgl. Franz 1989: 8). In einer (intuitiv-)psychologischen Lesart stellt sich das Märchen demzufolge als einfachste Bebilderung von kollektiv-unbewussten psychischen Prozessen dar, das sich insofern in einem vorliterarischen Gebiet bewegt. Das Märchen an sich ist in seiner Bildsprache auch vergleichsweise wenig kulturell überformt (vgl. Franz 1989: 11). Insofern tritt auch der Schatten im Märchen oft eher in ‚kollektiver‘ Bedeutung auf (auch wenn er, insbesondere im Kunstmärchen, genauso die Gestalt eines ‚persönlichen‘ Begleiters annimmt) – als Schattengefährte der Heldenfigur gibt er in jedem Fall etwas über dessen verborgene, eben Schatten-Bereiche, preis (vgl. Franz 1989: 106). Die urtümliche Beziehung, die das schwarze Ebenbild des Schattens mit seinem Werfer verbindet, erweist sich in diesem Zusammenhang als kraftvolles Bild. Die Personifikation zum eigenständigen Ich-Aspekt liegt so also schon dem Märchenmotiv *Schatten* nahe.

Der Romantik ist die Deutungsmacht der Symbolbilder des Märchens bereits bekannt, aber diese Deutungsmacht erfährt in dieser literarischen Gattung ihrer Struktur gemäß keine umfassende Erarbeitung. In der Entwicklung des Kunstmärchens holt die Romantik diesen Schritt nach: Sie schöpft diese in intuitiv-psychologischem Zugriff aus und entwickelt sie damit zum Mittel der Erklärung und Formung des menschlichen Selbst und seiner Umwelt (vgl. Stumpfe 1965: 193).

### **(b) Der Schatten als Motivvariante des *Doppelgängers***

Im frühromantischen Verständnis stellt die menschliche Identität eine hermetische Entität dar, die rational kaum zugänglich ist und auf die Vermittlung durch die Kunst angewiesen – entsprechend ist es die Aufgabe des Künstlers, das menschliche Ich zu dechiffrieren: Der Künstler ist Medium dieses Prozesses (vgl. Jakob 2001: 171). Die Romantik als Epoche kennzeichnet insgesamt eine hohe Faszination durch das menschliche Seelenleben: Der Entdeckung des Unbewussten folgen Vorstellungen von zweiten Existenzen in Traum, Abbild oder Schatten. Gedankenspiele von der Vervielfältigung des Menschen in einem ewig geteilten und doch einen Ich, Romantisierungen und Ästhetisierungen von Wahnsinn und Rauschzuständen schließen sich daran an. Die intuitiv-psychologischen Diskurse der Romantik verzeichnen alle Arten von Persönlichkeitsspaltung und erproben sich naturkundlich-philosophisch in Experimenten mit beispielsweise dem Somnambulismus. Versuche wie die von Franz Anton Mesmer scheinen die Spaltbarkeit der Identität zu bestätigen und liefern zugleich den Nährstoff für die literarische Gestaltung: Die Gewissheit über das geschlossene Ich scheint trügerisch, und von diesem Zerbrechen des Ich-Gefühls geht eine existentielle Bedrohung aus – diese erfährt in der Kunst eine (wenigstens) allegorische Sinngebung (vgl. Jakob 2001: 40): Insbesondere das Motiv des *Doppelgängers* bildet die Idee des Doppelwesens und den Diskurs, der sich darum entspinnt, in zahlreichen Variationen literarisch ab (vgl. Frenzel 1999: 94–113): Überlieferte Erscheinungsformen der Ichdoppelung – Spiegelbild, Schatten, Traum oder Portraitbildnis – werden zur Ausgestaltung der Ichspaltung, und oftmals auch der damit verbundenen Ängste (vgl. Jakob 2001: 40). Auch Lavaters Schatten-Physiognomie ist in der Romantik außerordentlich beliebt (vgl. Braun 2007: 54): Sie setzt bekanntlich das auf den Schattenriss reduzierte Äußere mit einer visuellen Beschreibung des Inneren gleich, und rückt, so Braun, den darin als psychologisches Abbild gekennzeichneten Schatten in die Nähe des Doppelgängers – auch, weil der Schattenriss, genau wie der Doppelgänger, eine Vervielfachung seines (menschlichen) Urbildes darstellt (vgl. Braun 2007: 58).

Im Schattenmotiv findet die romantische Literatur daher einen ergiebigen Gegenstand: Er wird zum autonomen Wesen mit selbstbe-

stimmtem Eigenleben, das aus der Abspaltung von Persönlichkeits-splittern hervorgeht – und sich darin oftmals auch als äußerst gefährlicher Gegenspieler des Protagonisten entpuppt (vgl. Wilpert 1978: 112). So findet sich das Märchenmotiv des Schattens bald als psychologisch akzentuierte Variante im Doppelgänger-Motiv wieder (vgl. Frenzel 1999: 100, 103): Dem Schatten werden damit, oft in Verbindung mit dem Motivasppekt einer magisch-dämonischen Belebung (vgl. Schwarcz 1999: 5), die Funktionen anderer Abbild-Doppelgänger übertragen, wie dem Spiegelbild oder Portraitbildnis: ein genuines Alter Ego, die Personifikation abgespaltener Persönlichkeitsaspekte; seine Herkunft macht ihn nach Wilpert besonders in märchennahen Texten heimisch, wo ihn die Verbundenheit mit seinem (einstigen) Besitzer auszeichnet (vgl. Wilpert 1978: 112). Dennoch stellt sich der Schatten anderen Doppelgänger-Varianten als ebenbürtig dar.

So artikuliert die literarische Umsetzung des Schattens in der Romantik mit der Frage nach der Entstehung des Bewusstseins und der Thematisierung des Ich als psychischem Konzept einen wesentlichen Aspekt des generellen Potentials des Schattenmotivs (vgl. Jakob 2001: 168). Das psychologische Potential des Doppelgängers lässt sich also für das Märchenmotiv geltend machen, so dass der Schatten in der Lesart des ästhetischen Modus des Phantastischen als Chiffre für Identität gedeutet werden kann.

### **(3) Die literarische Prägung des Motivs in der Literatur der Jahrhundertwende**

#### **(a) *Schatten und Doppelgänger* als Bebilderung des gespaltenen Ich**

Um 1900 kommt es nach Webber zum *gothic revival*, das die romantische Literatur in ihren Themen und Formen wiederbelebt (vgl. Webber 1996: 317). In diesem Zuge reichern die wachsenden Kenntnisse der Psychologie die ‚psychologisch‘ orientierte Ausführung des Doppelgänger-Motivs und seiner Erscheinungsformen an (wie beispielsweise auch den Schatten): Neue Theorien der menschlichen Psyche und die damit verbundenen Therapieformen stellen der Literatur Diskursmodelle zur Verfügung, welche die Gestaltung und die Lösung von Doppelgänger-Thematiken beeinflussen (vgl. Webber 1996: 318–319): Insbesondere Freuds Arbeiten stellen Gussformen für die litera-



rische Gestaltung des Doppelgängers als Gerinnsel von Selbstverunsicherung dar (vgl. Webber 1996: 319). Die frühen Hypnosestrategien der Jahrhundert-Wende beispielsweise bergen Zugänge zur (scheinbaren) ‚vereinten Antithese‘ der Alltagspersönlichkeit, stellen aber zugleich auch deren Therapieform dar (vgl. Webber 1996: 318–319).

Insofern öffnet sich die Motivstruktur und die im Motivkern des Doppelgängers eingelagerte Identitätsproblematik in dieser neueren Literatur zunehmend auch der Überwindung des spaltbaren Ichs, so Schwarcz (vgl. Schwarcz 1999: 8): Denn dieses ist nun nicht mehr, wie noch im Entwurf der Romantik überwiegend, magisch-dämonischen Ursprungs. Die Verwebung mit den Diskursen der noch jungen Psychologie als akademischer Disziplin ‚säkularisieren‘ den Ursprung des Doppelgängers und binden ihn insofern noch enger an die Psyche und Identität seines Werfers: Diese ‚neuen‘ Doppelgänger, und damit, als eine seiner Erscheinungsformen, auch der Schatten, rechtfertigen eine (figuren-)psychologische Lesart des Motivs (vgl. Fröhler 2004: 31).

## **(b) Der Schatten als phantastische Bebilderung von Ich-Anteilen**

In der literarischen Differenzierung der Jahrhundertwende übersiedelt der Schatten als Doppelgänger-Variante stärker als bisher in denjenigen Bereich der latenten Motivinhalte, welche das menschliche Bewusstsein thematisieren und ausgestalten. Angereichert mit ‚echten‘ psychologischen Inhalten entsteht der Schatten nun aus der Diskrepanz mit dem Selbstbild: Er verkörpert abgespaltene Anteile der Persönlichkeit des Protagonisten, Eigenschaften, die zwar vom Ich untrennbar sind, denen aber kein Ausdruck verliehen werden kann – oder darf. Auch in seiner Qualität als ‚gestaltgewordene Dunkelheit‘ verkörpert er den (unter Umständen verloren gegangenen) Kontakt zu den ‚Tiefen der Seele‘ (vgl. Miller 1991: 13). Als solchermaßen ‚dunkle Seite‘ der menschlichen Natur fasziniert er den Menschen seit jeher und findet in zahlreichen Erscheinungsformen seinen Widerhall in der Kunst (vgl. Miller 1991: 17). Im Paradigma der Phantastischen Literatur stellt er vielfach die Personifizierung eines beispielhaften Wesenszugs des Protagonisten dar, der als Pars Pro Toto für dessen negative Eigenschaften steht.

Strukturell gesehen kann die Psychologisierung des Schattens als Inszenierung des für die Phantastische Literatur definitorischen Zweiweltenkonflikts auf einer psychischen Ebene gelesen werden: Nach Haas besitzt die Phantastik (unter anderem) die Funktion eines *Spiegels entwicklungs- und tiefenpsychologischer Prozesse*, die innerhalb seines Paradigmas auch eine wesentliche Stellung innehat. Demzufolge birgt eine entsprechende phantastische Erzählung die „psychologische Darstellung von überindividuellen Stationen eines Individuationswegs, der Konfrontation mit den hellen und dunklen Seiten der Seele und im ganzen (sic!) eines Prozesses der Selbstannahme und Selbstverwirklichung“ (Haas 2006: 34), die sie mit den ästhetischen Mitteln des Phantastischen bekleidet – der *phantastischen Bebilderung*. Der Schatten passt sich in diese Konzeption ein: Ein problematischer Lebensbereich des ‚unvollkommenen‘ oder ‚mit sich selbst uneinen‘ Protagonisten erscheint in Gestalt des Schattens und repräsentiert damit die Manifestation einer sekundären Realität, die sich gewaltsam Bahn bricht in die Alltagswirklichkeit hinein. Durch diese Konfrontation beider Welten wird dem Helden dann die Möglichkeit zur Entwicklung eröffnet – er muss sich mit dem Schatten auseinandersetzen, die in ihm enthaltenen, bisher nicht explizierten Lebensbereich erschließen und darüber mit sich selbst in Übereinstimmung gelangen: Der Schatten wird zur Projektionsfläche von Identitätsprozessen.

## b) Zur Funktion und Bedeutung des Phantastischen im Rollenspiel

### (1) Phantastische Spiel-Räume – Einführung

Die Beziehung zwischen der Phantastischen Literatur – oder dem Phantastischen als ästhetischem Modus an sich – und dem phantastischen Rollenspiel ist bereits verschiedentlich angeklungen. Um im Folgenden die Übersetzung von individuellen psychologisch-kognitiven Gehalten und Themen in die Bildsprache der imaginären Spiele-Welten zu veranschaulichen, soll die Funktion des Phantastischen für die gleichnamige Spielegattung expliziert werden. Zwar kommt nicht in allen Rollenspielen der ästhetische Modus des Phantastischen zum Tragen (wie dargestellt, sind auch fiktiv-realistische Weltentwürfe mög-

lich), aber sie stellen doch gewissermaßen das Gros der (kommerziell) angebotenen Spielwelten dar – und auch bei fiktiv-realistischen Settings handelt es sich um eine bildliche Gestaltung von kognitiven Inhalten, die der inneren Logik der ästhetischen Produktion folgen. Insofern soll die phantastische Bildsprache, die in den meisten Rollenspiel-Welten als ästhetischer Modus wirkt, hier paradigmatisch sein und zur Explikation der ‚Bebildungs-Strategien‘ des phantastischen Rollenspiels herangezogen werden – ähnlich, wie es das Kunstmärchen als genuine literarische Gattung vormacht.

Das Gestalten fiktiver Welten ist ein Leitmotiv des Phantastischen. Mit dem *clash of realities* als genredefinitorischem Merkmal nimmt die spezifische Weise, in der diese divergierenden Realitäten inszeniert werden, und deren qualitative Bestimmung einen bedeutenden Raum in der Theorie des Phantastischen ein (vgl. Kaulen 2004: 14). Es zeigt sich darin zugleich auch als ein ästhetisches Paradigma, das nicht gatungs- oder gar mediengebunden ist, sondern seine spezifische Ausprägung in Abhängigkeit von dem Kontext erhält, innerhalb dessen es in Erscheinung tritt.

Im Fall des phantastischen Rollenspiels wird das Überschreiten der Grenze zu diesen anderen Welten zum Leitmotiv – als Raum, der nicht im Sinne beispielsweise einer ausgeschriebenen Text- oder Filmwelt fixiert ist, ermöglicht dieses Medium wie kein anderes die Entgrenzung der phantastischen Welt, die es in sich entwirft. Die dergestalt ‚grenzenlos‘ werdende Phantastik, der grenzenlos werdende Phantasieraum bedingt einerseits ein schier unüberschaubares Ausmaß an Erscheinungsformen, andererseits aber auch die Problematik des Flüchtigen, Nicht-Faßbaren, das zwischen Spielwelt und physischer Realität changiert. Bei der Frage nach der Funktion und Bedeutung des Phantastischen im phantastischen Rollenspiel muss diesen Umständen also Rechnung getragen werden. Einen wesentlichen Zugang bietet dabei die ästhetische Technik des phantastischen Rollenspiels, die eingangs der Untersuchungen bereits näher bestimmt wurde – das Erzählen. Dies bindet das phantastische Rollenspiel an den ‚Ursprung‘ seiner Bildmotive zurück: die Phantastische Literatur, und, als deren ‚Ahnen‘, die Motivbestände der Volksliteratur. Diese soll bei der Untersuchung der Beziehung von Phantastischem und Rollenspiel daher den Ausgangspunkt bilden.

## (2) Volksliteratur und Folklore als innerfiktionale Funktion der Weltschöpfung im phantastischen Rollenspielsystem *The World of Darkness*

Als Paradigma für die Funktion und Bedeutung des Phantastischen im phantastischen Rollenspiel soll die Spielwelt *The World of Darkness* stehen. Hier nämlich spielt das Erzählen als ästhetische Technik nicht nur auf der Ebene des Mediums und des Spielers die wesentliche sinnstiftende Rolle, sondern auch auf der fiktionalen Ebene innerhalb der Spielwelt selbst – so verdeutlicht es auf eindrucksvolle Weise die elementare Bedeutung, die das Phantastische für die imaginären Welten phantastischer Rollenspiele haben kann.

In der *World of Darkness* gilt die philosophische Maxime *Das Bewusstsein prägt das Sein*. Die Spielmaterialien machen dies zum Paradigma der Spielwelt: „Die, die nach Wissen strebten, suchten nach den Regeln des Universums, aber nur ein paar Erwachte kamen zu dem Verständnis, die einzigen Regeln seien diejenigen, die aus dem Glauben erwachsen“ (Barth et al. 2000: 21). Die Summe der bewussten wie unbewussten kollektiven Glaubensvorstellungen der Menschheit – der sogenannte *Konsens* – definiert so die Wirklichkeit, ihre Regeln, ihre Erscheinungsformen und ihre Inhalte (vgl. Barth et al. 2000: 326): „[R]eality is what the majority of people believe it to be“ (white-wolf.wikia.com: 01.02.2014, 12:09 h). Das fiktive Universum der Spielwelt ist daher „ein Ort voller Möglichkeiten und Gelegenheiten, die nur durch die Phantasie derer, die es bewohnen, beschränkt wird. Alles und jedes, was man träumen, diskutieren oder beschreiben kann, hat das Potential, in diesem großen Areal zu existieren. Viele solcher Phantasien tun es bereits, und noch mehr müssen erst noch Gestalt annehmen“ (Barth et al. 2000: 37). Die Spielwelt lehnt sich zwar an die empirische Lebenswelt unserer Gegenwart an und übernimmt entsprechend Geographie, Geschichtsschreibung und dergleichen in fiktiv-realistischer Weise, ist aber gleichsam ein düsteres Abbild unseres Universums, das gewissermaßen die ‚Kontraste verstärkt‘, so dass dort das Negative überzeichnet, das Positive dagegen gedämpft ist und stärker hervorsticht (vgl. Barth et al. 2000: 28). Vor allem aber hat das Primat der Rationalität in dieser Welt eine ebenso große Deutungsmacht wie in der tatsächlichen, so dass die Figuren der Mythen, Märchen und Le-

genden in das Reich des Irrationalen verbannt sind (vgl. Barth et al. 2000: 37) – allerdings, wie die besondere Beschaffenheit dieses Universums nahelegt, zu Unrecht: Auf „die, die wissen, wohin man schauen muß, wartet eine ganze Welt voller Geister, Gespenster, Dämonen, Zauber, alter Tradition und verborgener Weisheit. Es ist eine Welt der Magie“ (Barth et al. 2000: 28).

Aufgrund der Parallelität des fiktiven Kosmos‘ mit dem unserer empirischen Realität sind die phantastischen Phänomene der *World of Darkness* also neben entsprechend einflussreichen Motiven aus der Popkultur, *Urban Legends* und Ähnlichem mehr eben jene Figuren, die aus der realweltlichen Folklore, aus Mythen, Märchen und Legenden stammen. Lüthi hat das Figureninventar der volksliterarischen Gattungen im Detail bestimmt (vgl. Lüthi 1997: 63–64). Damit gehören sie zum Inventar realweltlicher volksliterarischer Erzähltraditionen, die in ihrer Vermittlungskultur zu einem ganz wesentlichen Teil dadurch geprägt sind, in der gesprochenen Sprache zu bestehen (vgl. Pöge-Alder 2011: 34). In Verbindung mit dem genannten realitäts-konstituierenden Wirken von Glaubensvorstellungen erhält das mündliche Erzählen in der *World of Darkness* eine realitätswirksame Funktion. Ihre Figuren können durch das Erzählt-Werden eine tatsächliche Existenz erhalten, weil das Wiederholen über eine längere Zeitspanne hinweg das Wesen der Folklore ausmacht: Einzelheiten können von einem Ort und einer Darbietung zur anderen abweichen, im Wesentlichen sind sie jedoch immer gleich (vgl. Pöge-Alder 2011: 151). Die mündliche Tradierung hat ihre Inhalte fest in der Vorstellungswelt der Menschheit verankert, sie entsprechend gemäß den Gesetzmäßigkeiten der *World of Darkness* zu einem Bestandteil des *Konsenses* gemacht – sie werden dort also Teil der faktischen Realität. Wegen der engen Beziehung des Märchens zur Fantasy und zur Phantastik (vgl. Pöge-Alder 2011: 64) soll dieses hier exemplarisch für die Funktion und Bedeutung der Volksliteratur in diesem phantastischen Rollenspiel stehen.

Der Volksliteratur sind – wie bei der Erarbeitung des Schattenmotivs im Märchen bereits angerissen – vielfältige Funktionen und damit Bezüge zur Wirklichkeit inhärent. Unter den vielen Funktionen des Märchens nimmt die der Realitätsbewältigung eine prominente Rolle ein (vgl. Lüthi 1997: 105–114), denn im „Märchen wird, zum erstenmal vielleicht, die Welt dichterisch bewältigt. Was in der Wirklichkeit

schwer ist und vielschichtig, unübersichtlich in seinen Bezügen, wird im Märchen leicht und durchsichtig und fügt sich wie in freiem Spiel in den Kreis der Dinge“ (Lüthi 1997: 78–79). Insofern ist die Deutung von Wirklichkeit eine seiner Kernfunktionen (vgl. Lüthi 1997: 85). Diese Klarheit verdankt das Märchen der Aufbereitung seiner Motive: In ihrer Formreduzierung bergen sie eine enorme Aussagekraft. Sie sind die elementaren Bestandteile der menschlichen Erfahrungen: Hochzeit, Armut, Verlust. Auf diese Weise spiegeln sie die Beziehungen, die zwischen Mensch, Tier, und Umwelt bestehen und beziehen sich so auf das alltäglichste Geschehen (vgl. Lüthi 1997: 63). Die Bilder des Märchens insgesamt sind so auf ihren Wesenskern reduziert und damit von allem Individuellen entkleidet, dass sie die grundlegenden menschlichen Erlebnisse, Verfassungen und Erfahrungen (vgl. Lüthi 2004: 26) wiedergeben. So gelingt es ihm, in seinen Figuren, Handlungen und Motiven die elementaren Aspekte der menschlichen Lebenswelt zu erfassen. Das selbstverständliche Auftreten von übernatürlichen Figuren wie beispielsweise Hexen, Feen oder sprechenden Tieren und animierten Gegenständen addiert zu den alltäglichen Motiven alle weiteren Sphären des menschlichen Denkens hinzu – und damit auch alles das, was den Raum der menschlichen Vorstellungskraft bevölkert, weil es ‚rational‘ nicht gefasst werden kann; daher wird es in phantastischer Bebilderung mit großer ästhetischer Stringenz reformuliert. Auf diese Weise spiegeln nicht nur die faktischen Handlungen des Märchens die Welt an sich wieder, sondern überhaupt alle Gegenstände und Gestalten, die in ihm auftreten (vgl. Lüthi 2004: 28). Hinzu tritt die Verwandtschaft einiger Märchenthemas zur Vorstellungswelt, zu den Riten und Gebräuchen verschiedener Naturvölker oder anderer Kulturvölker. Es hält so gewissermaßen die Verbindung zur Gegenwart, bindet dabei aber immer auch Elemente aus früheren Epochen oder entfernten Gegenden ein (vgl. Lüthi 2004: 115).

Insofern ist dieses mündliche Erzählen – wie beim Erzählen von Märchen – eine elementare Technik der Kulturschöpfung, das Erzählen einer ganzen *Welt*. In einer Welt wie der *World of Darkness*, in welcher der Glaube Realitäten schafft, das bloße Erwähnen von etwas mitunter bedeutet, dass dieses Erwähnte tatsächlich ins Sein tritt (vgl. Barth et al. 2000: 40), kann die faktische Realität dieser Welt (auch) als das Produkt eines kollektiven Erzählens begriffen werden. Insbesonde-

re im Teilsystem *Magus – Die Erleuchtung* spiegelt sich dieses Grundverständnis der Spielwelt wieder.

Auch auf der innerfiktionalen Ebene ist den Spielfiguren die weltstiftende Bedeutung – aber auch die Relativität! – von Glaubensvorstellungen also bewusst, und sie kennen die Macht von Glauben, Mythen, Phantasien auf die Gestalt ihrer Realität; und auch sie begreifen das Medium, in dem diese gebunden sind, als das Erzählen.

Das Erzählen ist so innerhalb der Fiktion genauso ein Akt der Weltenschöpfung, wie man das Märchen selbst als Träger von vergangener wie gegenwärtiger Wirklichkeit zugleich verstehen kann (vgl. Lüthi 2004: 115). Insofern besitzt das Märchen, besitzen die Inhalte der Folklore an sich einen extrem verdichteten ‚Realitätsgehalt‘, aus dem sie ihre Darstellungs- und Deutungskraft beziehen.

Wie die Spieler dieses phantastischen Rollenspiels auf der außerfiktionalen Ebene durch das freie Erzählen den Phantasieraum des Spiels erschaffen, bedingen Erzählakte auf innerfiktionaler Ebene das phantastische Moment der Spielwelt. Daraus folgt: Solange die innerfiktionalen Mythen der *World of Darkness* weitergegeben werden und insofern ihre Wirkungsmacht ausüben, so lange existieren diese phantastischen Elemente fort, wenn auch vielleicht verborgen vor den Augen der (gewöhnlichen) Menschen – deshalb aber keinesfalls weniger real. Fallen sie jedoch dem Vergessen anheim, verblassen sie und verschwinden irgendwann vollkommen. Insofern kann hier eine gewisse Parallelität zur Existenz des Phantasieraums auf der Real-Ebene der Spieler gezogen werden: Solange sie erzählen, besteht der Phantasieraum fort. Versiegt der Erzählprozess, löst auch er sich auf – analog zu den phantastischen Figuren, die ihn auf der fiktiven Ebene bevölkern.

Das Phantastische ist im Rollenspiel *The World of Darkness* so im Doppelsinn Gegenstand des Erzählens: Die Handlungen der Spieler spiegeln sich gewissermaßen in denen der Figuren. Für beide tritt das Phantastische so erst durch das Erzählen in die Welt. Das kollektive Erzählen ist im Falle der *World of Darkness* also auch im Doppelsinn ein Akt der Welterschöpfung.

### (3) Die *World of Darkness* – das Phantastische als Strukturmerkmal der Spielwelt

Anders als in der Phantastischen Literatur, innerhalb derer das klassische Motiv der *phantastischen Reise* alle Spielarten von Entgrenzungen und Übergängen zu einem zentralen Thema des Phantastischen macht – und das die unterschiedlichen Medien dann mit ihren jeweiligen Mitteln inszenieren – ist die formale Abgrenzung von Medium und Rezipient im phantastischen Rollenspiel dagegen nicht so leicht zu treffen. Denn dieses Medium funktioniert, wie dargestellt, partizipatorisch – die Spieler führen einen Protagonisten in der Handlung, deren Rahmen ein Spielleiter erzählt, und gestalten diese so aktiv mit (vgl. Fromme/Biermann 2009: 118, 121). Daher zeichnet sich das phantastische Rollenspiel bekanntlich durch eine enge Verflechtung der Ebene von Spiel und Spieler aus. Was bedeutet dies nun für die Inszenierung des Phantastischen in diesem Medium im Sinne der Fragestellung?

Um einen klaren Fokus zu schaffen, gilt es zu überlegen, auf welcher Ebene sich die Erörterung von Grenzerfahrungen im phantastischen Rollenspiel hier zunächst einmal beziehen soll: die Ebene des *Spielers* oder die seiner *Spielfigur*. Das Regelwerk selbst gibt dazu einen Fingerzeig: Das Vorzeichen eines Rollenspiels ist, dass der Spieler eben – entsprechend der für diese Spielform charakteristischen Transformationsregeln – nicht *sich selbst* in einem phantastischen Ambiente darstellt: Wie bereits angeklungen, gilt dies unter Rollenspielern vielfach sogar als ‚schlechtes Spiel‘ (vgl. Don-Schauen/Herz/Römer 2002 b: 58–59). Vielmehr geht es eben um einen die Avatarfigur, die von ihrem Spieler verschieden ist und deshalb auch anders handelt, denkt und fühlt<sup>17</sup>: „Anstatt sich selber in Ihrem Helden darzustellen, sollten Sie eine Figur erschaffen, die streng getrennt von Ihrer Persönlichkeit existiert“ (Don-Schauen/Herz/Römer 2002 b: 59). Formal gesehen zählt also für das phantastische Rollenspiel vorrangig die *Figurenper-*

17 Die skandinavische Rollenspielszene hat progressive im Rahmen des Paradigmas des Nordic Larp Rollenspiele hervorgebracht, in denen genau dieses Vorzeichen eben nicht gilt – nach m.E. bietet sich für diese Spiele mehr der Begriff der *sozialen Simulation* an als der des *phantastischen Rollenspiels*, da sie einige von dessen definitorischen Merkmalen eindeutig nicht mehr erfüllen. Mehr dazu vgl. z.B. Andresen, Lars et al. [Hrsg.]: *Do LARP. Documentary Writings from Knudepunkt* 2011. Kopenhagen, Rollespilsakademiet 2011.



spektive, auf welche sich die Ausführungen im Folgenden daher auch beziehen sollen. Eine solche Herangehensweise deckt sich zudem mit dem in der Phantastik-Forschung vielfach praktizierten Untersuchungsansatz, den Nachweis phantastischer Elemente auf der Textebene vorzunehmen und nicht, wie in früheren Entwürfen, beispielsweise dem Todorovs, auf der Ebene des (impliziten) Lesers (vgl. Rank 2006: 13–14).

### **(a) Die zweite ‚Welt hinter der Welt‘ in der fiktiven Wirklichkeit der *World of Darkness***

Die phantastische Welt des Rollenspiels *The World of Darkness* entsteht aus einer Doppelung. Als eine *primäre Welt* besteht die eines banalen Alltags. Diese lehnt sich, wie oben dargestellt, an die empirische Lebenswelt unserer Gegenwart an (hinsichtlich ihrer Geographie, Geschichtsschreibung und Ähnlichem), ist aber eben eine Art ‚verdunkeltes Spiegelbild unseres Universums‘, das gewisse Aspekte überzeichnet. Es gilt das Primat der Rationalität – und die Folge ist eindeutig: „[D]ie meisten Leute glauben nicht an Magie“ (Barth et al. 2000: 37).

Tatsächlich aber existiert jenseits des banalen Alltags eine gewissermaßen *sekundäre Welt*, die sich mit der primären überschneidet und ihr eine zweite Lesart unterlegt. Hier existieren die dargestellten Kreaturen der Mythen, Märchen und Legenden Tür an Tür mit der Menschheit, ohne jemals als das erkannt zu werden, was sie sind: Zauberer, Vampire, Feenwesen (vgl. z.B. Barth et al. 2000: 28–41; vgl. Summers et al. 1997: 5).

Diese Doppelung einer banalen Primär- und einer magischen Sekundärwelt eröffnet den Spannungsraum, in dem dieses Rollenspiel das Phantastische inszeniert: die zumeist gewaltsame Konfrontation mit dem Übernatürlichen, die elementare Erschütterung der so verlässlich scheinenden Prinzipien der Rationalität. Dieser ‚Realitätsschock der dritten Art‘, der phantastische Konflikt, ist Kernthema des *Präludiums* vor der eigentlichen Spielhandlung. Es thematisiert die Verwandlung des Protagonisten vom gewöhnlichen Menschen in ein phantastisches Wesen – einen Magier, eine Fee oder einen Werwolf (vgl. z.B. Barth et al. 2000: 99–100).

### (b) *Kuss, Erwachen, Chrysalis* – das phantastische Zweite Ich

Das Phantastische ist also nicht nur das konstitutive Strukturmerkmal der Spielwelt in der *World of Darkness* – es prägt auch die Komposition der Spieleravatare als Protagonisten der Spielhandlung vor ihrem Hintergrund. Zur Darstellung der Strukturen, die das Phantastische im genannten Spielbeispiel entwickelt, dienen im Folgenden überwiegend die der Spielwelt zugehörigen Spielmaterialeien – also Regelwerke und Handbücher, welche die Welt in ihrem Aufbau als Hintergrund der Spielwelt schildern.

Grenzen und Grenzüberschreitungen sind so Kernthema der Phantastischen Literatur. Beim Medium phantastisches Rollenspiel verhält sich dies ganz ähnlich. In der genannten *World of Darkness* ermöglicht erst die Doppelung einer banalen Alltagswelt und einer verborgen existierenden magischen Welt die phantastische Begegnung: Die Konfrontation mit dem Übernatürlichen stellt das genannte *Präludium* der eigentlichen Spielhandlung dar und beschreibt die Verwirklichung eines magischen Erbes oder Schicksals, von welchem der Träger bis zu dessen ‚Ausbruch‘ zumeist nichts ahnte. Diese Begegnung mit dem Phantastischen *in ihm selbst* stellt eine Erschütterung von allem dar, was dem Betroffenen bis dahin bekannt und vertraut war – sogar und vor allem des eigenen Ich. Sie hinterlässt so mitunter tiefe Spuren und verursacht großes Leid, von dem mancher sich nie mehr völlig erholt – eine Vielzahl von Spieleravataren beginnt das Spiel also unter dem Vorzeichen einer tiefen seelischen Verwundung: Dieses Trauma der Verwandlung eröffnet nun den Spiel- und Handlungsraum. Auch nach dieser ersten großen Erschütterung bleiben, wie sich im Folgenden noch zeigen wird, die Grenzen zwischen der banalen und der phantastischen Welt sein Leitmotiv – die Gratwanderung des Avatars zwischen menschlicher und übernatürlicher Gesellschaft. Er muss die phantastische Welt und sein Erbe an ihr schützen – vor anderen Übernatürlichen, vor nichtsahnenden Sterblichen und, vielleicht vor allem, vor *wissenden* Menschen. Andererseits darf der Protagonist sich auch nicht in den phantastischen Gefilden verlieren, die sich so plötzlich vor ihm auftun – denn dann drohen ihm Wahnsinn, Selbstverlust, sogar der Tod. Die übernatürliche Welt zu schützen, ihr andererseits aber auch nicht zu nahe zu kommen, ist daher die thematische

Achse des Spiels: die produktive Synthese zwischen dem phantastischen und dem rationalen Prinzip, zwischen *mythos* und *logos*, das Bewahren und das Bewandern der Grenze, die dazwischen verläuft.

Die Verwandlung eines Sterblichen in ein übernatürliches Wesen ist also ein einschneidendes, wenn nicht das prägende Erlebnis in der Biographie des Avatars. Als Beispiel soll hier der werdende *Magier* dienen, der vor seiner Veränderung nichts von einer zweiten magischen Welt wusste. Figuren, die zum engeren Umfeld von übernatürlichen Geschöpfen gehören und daher bereits mit dem Phantastischen bekannt sind, stellen zwar eine Spielmöglichkeit in der *World of Darkness* dar, nicht aber den klassischen Spieleravatar – diese Erfahrung ist ja, wie oben angeführt, einer der reizvollsten und exponiertesten Spielinhalte.

Diese bevorstehende Verwandlung, bei Magiern das eigentliche *Erwachen*, ist für einen Eingeweihten oft an äußeren Anzeichen erkennbar, beispielsweise an seltsamen Träumen oder sonderbaren Begebenheiten und Ereignissen (vgl. Barth et al. 2000: 99–100). Für den unwissenden Betroffenen ist dies aber zumeist, wie dargestellt, ein zunächst unbegreiflicher und sehr belastender Prozess (vgl. Barth et al. 2000: 22, 150–151), der mit einer Bewusstseinsveränderung einhergeht: Er entdeckt seine „Fähigkeit, sein eigenes Schicksal zu formen und die Welt mit etwas Willen und Übung auf den Kopf zu stellen“ (Barth et al. 2000: 22).

Die Entdeckung des Phantastischen in ihm selbst kann für den Betroffenen eine schreckliche Erfahrung sein. Oftmals geht der Akzeptanz der eigenen Andersartigkeit eine Phase des Leugnens und der Verweigerung voran, ehe der Erwachende in der Lage ist, sich ernsthaft – sozusagen ‚vernünftig‘ – mit den Zweifeln auseinanderzusetzen, welche die Gültigkeit seiner bisherigen Erfahrungen erodieren, und die ‚logischen‘ Konsequenzen daraus zu ziehen: Er muss sich einer Welt öffnen, die nicht so wohlgeordnet ist, wie die Ratio ihn glauben machen will. Er muss sein Verständnis von ‚logisch‘, ‚Vernunft‘ und ‚Verstand‘ neu definieren – nicht jedem aber gelingt es, die Grenzen zu überschreiten, die eine technokratische Vernunft in seinem Geist gezogen hat; einige verlieren darüber tatsächlich ihre geistige Gesundheit (vgl. Barth et al. 2000: 100). Aber nur der, dem es gelingt, das Phantastische mit seiner Vorstellung von Wirklichkeit überein zu bringen,

kann lernen, die Welt und ihre Gegenstände zu beeinflussen – vulgo: zu zaubern (vgl. Barth 2000 et al.: 22–23).

Dieser ersten Begegnung mit dem Phantastischen müssen sich alle stellen, die einer übernatürlichen Ethnie angehören – und sie müssen sie bestehen. Der Prozess, der dorthin führt, verläuft bei allen ähnlich, aber nicht gleich: Die Verwandlung in einen *Magus*, ein Feenwesen – die sogenannte *Chrysalis*, deutsch etwa *Verpuppung* (Summers et al. 1997: 61) – oder einen Werwolf, hier die *Erste Wandlung* (Hatch 1998 et al.: 31), vollzieht sich meist in der Pubertät bis frühen Adoleszenz, denn sie artikuliert ein schicksalhaftes Erbe und bedarf einer gewissen psycho-emotionalen Reifung (vgl. z.B. Barth et al. 2000: 150). Vampire dagegen werden *erschaffen* – theoretisch kann jeder Sterbliche jederzeit den *Kuss* empfangen, wenn er die Aufmerksamkeit eines entsprechend gesinnten Vampirs auf sich zieht, der ihn zu Seinesgleichen machen will (vgl. Summers et al. 1998: 108).

Wie auch immer aber jemand zu einem Übernatürlichen wird – einmal verwandelt, gibt es keinen Weg zurück (vgl. Barth et al. 2000: 22), und der Protagonist ist gezwungen, sich mit seinem phantastischen zweiten Ich zu arrangieren. Sterbliche empfinden eine instinktive Scheu vor dem Übernatürlichen, so dass ihm nur die Gesellschaft von Seinesgleichen bleibt (vgl. Barth 2000 et al.: 151). Trotz allem muss er auch ein Teil der menschlichen Gesellschaft bleiben, und dieses Doppelleben bedeutet den ständigen Kampf mit sich selbst, das Ringen um die eigene Identität zwischen dem Phantastischen und dem Banalen (vgl. Summers et al. 1997: 5). Findet er keinen Ausgleich und stürzt sich in eines der beiden Extreme, drohen ihm Wahnsinn oder Schwermut, vielleicht sucht er sogar den Freitod (vgl. Hatch 1998 et al.: 32).

Diese umwälzenden bis traumatischen Erfahrungen eröffnen so den Spiel- und Handlungsraum des phantastischen Rollenspiels *The World of Darkness*. Das Verschwimmen der Grenzen von Natur und Übernatur, Alltag und Okkultismus, Mensch und Nicht-Mensch bleibt ein Leitmotiv der Spielhandlung (vgl. Summers et al. 1997: 5), denn die Spieleravatare werden selbst Teil der okkulten Welt und so zum ‚Träger‘ des Phantastischen. Dergestalt geraten sie in die Spannungen zwischen dem Phantastischen und dem Banalen und werden zu deren Akteuren. Zugleich artikuliert sich auch in dieser Inszenierungsform eine der elementaren Funktionen des Phantastischen nach Haas: Die

Frage nach der eigenen Identität ist der Spielstruktur der *World of Darkness* eingewoben. Sie markiert den Ausgangspunkt der Spielhandlung und bleibt zumindest implizit ihr dauerhaftes Thema – in der Bildsprache des Phantastischen kann der alternative Ich-Entwurf in einem phantastischen zweiten Ich als phantastische Bebilderung von Prozessen der Identitätsformung gelesen werden.

#### **(4) Das phantastische Thema als Spielgegenstand**

Sowohl strukturell, hinsichtlich des Weltentwurfs, als auch inhaltlich, hinsichtlich der Themen, die sich aus diesem Zweiwelten-Konzept ergeben, ist das Phantastische im Rollenspiel-System *The World of Darkness* also das dominante Spielmotiv. Dies äußert sich auch im Spielverlauf. Im Folgenden soll die Auswirkung des Phantastischen als Leitmotiv auf den konkreten Spielprozess expliziert werden.

##### **(a) *Schleier, Nebel, Maskerade* – das Phantastische im Verborgenen**

Alle übernatürlichen Ethnien haben Gebote aufgestellt, die das Leben ihrer übernatürlichen Gesellschaft ordnen (vgl. z.B. Hatch 1998 et al.: 35; vgl. Summers et al. 1998: 38–39). Das wichtigste lautet sinngemäß ‚Du darfst dich den gewöhnlichen Sterblichen nicht offenbaren‘ (vgl. Hatch 1998 et al.: 34) und soll das Überleben in einer Welt ermöglichen, die entweder nichts von den phantastischen Kreaturen weiß oder sie vernichten will, weil sie sie fürchtet (vgl. Barth 2000 et al.: 11, 33). Dieses Gebot heißt sinnbildlich *Schleier* (Hatch 1998 et al.: 34), *Nebel* (Summers et al. 1997: 208) oder *Maskerade* (vgl. Achilli et al. 1999: 34).

Die Komposition der *World of Darkness* aber macht es ihren übernatürlichen Bewohnern nicht immer leicht, die Grenzen zwischen ihrer und der banalen Welt zu wahren – schon, weil es kaum noch Rückzugsmöglichkeiten von der Zivilisation gibt (vgl. Barth et al. 2000: 37, 38, 151); und andererseits, weil sie die Errungenschaften der modernen Gesellschaften für sich nutzen können (vgl. Barth et al. 2000: 23). Die Interaktion sowohl mit gewöhnlichen Sterblichen als auch mit anderen Übernatürlichen ist so vielfach unausweichlich – und trotzdem müssen die eigenen Geheimnisse dabei gehütet bleiben.

Dies kann insbesondere bei Auseinandersetzungen unter Übernatürlichen (vgl. Hatch 1998 et al.: 49) schwierig werden, denn oft muss ja das phantastische Erbe eingesetzt werden, um im Konflikt zu bestehen.

Der trennende ‚Schleier‘ kann so als Sinnbild der Inszenierung des Themenkreises ‚Grenzen und Grenzüberschreitungen‘ begriffen werden, des Wechselspiels des Oszillierens zwischen banalem und phantastischem Weltentwurf, profaner gegen magischer Weltdeutung. Zudem ermöglicht er durch seine Existenz überhaupt auch erst das Erleben des Phantastischen, denn tatsächlich sind die Übernatürlichen ja ein Teil der faktischen Realität; erst die Heimlichkeit ihrer Existenz macht die *World of Darkness* aus der Perspektive der Uneingeweihten zu einem phantastischen Ort. Das Phantastische und die ‚phantastische Spannung‘ zeigt sich so als Leitmotiv und in struktureller wie thematischer Hinsicht als Achse des Rollenspiels *The World of Darkness*.

## **(b) „Ups!“ – der ‚phantastische Schock‘**

Wann immer sich Übernatürliche unter unwissenden Menschen bewegen, müssen sie achtgeben, das rationale Paradigma nicht zu verletzen. Das Spiel mit den fließenden Grenzen von Phantastischem und Banalem gewinnt dadurch erst seinen Reiz. Was geschieht nun, wenn das Phantastische dem Uneingeweihten offenbar wird? Ereignet sich ein solcher Bruch in Anwesenheit anderer Übernatürlicher, erfahren diese im schlimmsten Falle wohlgehütete Geheimnisse. Ist aber ein Uneingeweihter zugegen, sind die Folgen dramatisch: Dieser erleidet ob der Erschütterung seines Weltbildes quasi einen ‚phantastischen Schock‘. Besonders anschaulich lässt sich dies an der Begegnung mit einem Werwolf darstellen, die einen Menschen in *Delirium* versetzt, ein blindes Entsetzen, das der Komposition der Spielwelt nach angeboren ist und aus der mythischen grauen Vorzeit herrührt, als die Menschheit entsprechend der fiktivrealistischen Weltgeschichte noch die Beute dieser Übernatürlichen war. Begegnet nun ein Sterblicher einem der vorzeitlichen Jäger, die seine Ahnen rissen, schlägt das Erbe dieser Zeiten durch: Der Mensch will fliehen, sich zusammenkauern oder verliert einfach das Bewusstsein, und sobald der Werwolf fort ist, wird sein Verstand versuchen, eine ‚rationale‘ Erklärung für sein Erlebnis zu finden – zum Beispiel, dass da ‚in Wahrheit‘ nur ein kostümierter Spaß-

vogel war, der sich einen Scherz erlaubt hat. Das rationale Paradigma ist so tief im Bewusstsein des modernen Menschen verankert, dass es selbst die ältesten Instinkte überformt, und es diktiert: Werwölfe gibt es nicht (vgl. Hatch 1998 et al.: 202). Sei die ‚Erklärung‘ noch so abwegig – es kann nicht sein, was nicht sein darf.

Dieses instinktive Vergessen stellt einen psychischen Schutzmechanismus dar, der auch in den zentralen Bedeutungskreis des *Schleiers* fällt. Er macht es den Werwölfen besonders leicht, sich vor den Menschen zu verbergen (vgl. Hatch 1998 et al.: 202). Bei Feenwesen verhält es sich ähnlich (vgl. Summers et al. 1997: 8), vor allem Magier aber müssen sich bemühen, *koinzidente* Magie zu wirken – die Effekte, die sie hervorrufen, müssen für Sterbliche ‚realitätskonform‘ sein, also erklärbar durch Gesetzmäßigkeiten aus der Vorstellungswelt des gewöhnlichen Menschen, und nicht als das offensichtliche Wirken übernatürlicher Mächte (vgl. Barth et al. 2000: 150). Der *Schleier* kann so quasi auch als eine ‚Manifestation‘ der menschlichen Rationalitätshörigkeit und ‚Phantastikangst‘ gedeutet werden.

Der Bruch dieses ‚Ersten Gebots‘ wird streng geahndet – unter Umständen sogar mit dem Tod (vgl. Hatch 1998 et al.: 34), abhängig auch von den Folgen der ungewollten Begegnung. Gerade jüngere Übernatürliche nehmen ein solches Vergehen allerdings oft nicht ganz so ernst – so nennen beispielsweise junge Vampire einen solchen Vorfall einfach flapsig ein „Ups!“ (vgl. Dansky et al. 1999: 35).

### (c) *Stille, Bedlam und das Tier* – das Phantastische als Bedrohung für seine Träger

Die Begegnung mit dem Phantastischen ist jedoch nicht nur für Sterbliche gefährlich – auch den Übernatürlichen selbst kann sie zum Verhängnis werden. Es erhebt seine ‚Träger‘ nicht nur über das gewöhnlich Menschliche hinaus – es kann sie auch alles kosten. So droht vor allem den Magiern einerseits das *Paradox*, andererseits die *Stille*.

Wie dargestellt, wird die *World of Darkness* konstituiert von der philosophischen Maxime ‚Das Bewusstsein prägt das Sein‘. Da nun die Mehrheit ihrer Bewohner eben dem rational-naturwissenschaftlichen Weltbild anhängt, widerspricht die Existenz realer Magie dem *Konsens* (vgl. Barth et al. 2000: 326). Ein Akt der Zauberei provoziert so einen

echten *clash of realities*, der reale Auswirkungen hat: das *Paradox*, sozusagen die ‚Immunreaktion‘ der banalen Realität auf das Phantastische, das ihr ‚aufgezwungen‘ wird, wenn ein Magier seine Macht benutzt. Es ‚korrigiert‘ Ereignisse, die nicht konsens-konform sind, und diese Kräfte fallen auf den Zauberer zurück – bis zu dem Ausmaß, dass ihn die Wirklichkeit einfach ‚löscht‘ und er im Nichts verschwindet (vgl. Barth et al. 2000: 140, 219). Auch daher also die Notwendigkeit koinzidenter Magie.

Die Konzepte *Paradox*, *Konsens* und *Paradigma* veranschaulichen so, wie ‚phantastikfeindlich‘ die Realität ist, welche die *World of Darkness* zeichnet, wie technikgläubig der als ‚aufgeklärt‘ geltende Weltentwurf einer modernen Zivilisation. Dies sind so zugleich die Prämissen, welche die vielfältigen Möglichkeiten zur Inszenierung des Phantastischen bedingen.

In der *World of Darkness* fordert aber auch das Phantastische selbst seinen Tribut für die Macht, die es seinen Trägern verleiht. Die *Stille* ist das ‚phantastische Gegenstück‘ des *Paradox*: „Wenn sich die Wirklichkeit den subjektiven Launen eines Magus beugt, ist es nur allzu wahrscheinlich, daß er sich in der eigenen Vision der Welt verliert“ (Barth et al. 2000: 224). Seine eigene Magie verschluckt ihn, er kann nicht mehr zwischen der tatsächlichen Realität und dem unterscheiden, was er selbst hervorgerufen hat. Die Grenzen zwischen dem Banalen und dem Phantastischen lösen sich auf und reißen den Magier ins Chaos, in Traum- oder Scheinwelten (vgl. Barth et al. 2000: 224).

Ganz ähnlich ergeht es Feenwesen: Verkehren sie zu viel unter ihresgleichen, verlieren sie, vor allem in mentaler Hinsicht, die Verbindung zur Wirklichkeit. Sie werden Opfer des *Bedlam*, einer heimtückischen Form des Wahnsinns (vgl. Summers et al. 1997: 8) – die Fee kann nicht länger zwischen Realität und Phantasma unterscheiden und verliert sich in der Traumwelt, die nur Feenwesen wahrnehmen und betreten können. Körperlich aber befindet sie sich dabei noch immer auch in der ‚primären‘ Realität, die sie mit Sterblichen und anderen Übernatürlichen teilt (vgl. Summers et al. 1997: 62), so dass sie Außenstehenden (Menschen wie anderen Feen gleichermaßen) unter Umständen vorkommt wie ein gewöhnlicher Sterblicher mit einer Geisteskrankheit. Ironischerweise kann dieser Wahnsinn geheilt werden, indem die Fee sich der *Banalität* aussetzt, dem Alltagsgrau, das



die Welt der Sterblichen eigentlich zu einem Ort macht, der für Feen sehr ‚ungesund‘ ist (vgl. Summers et al. 1997: 62) – sie macht ihre Steuererklärung (auch eine Fee muss den Anschein wahren, ‚normal‘ zu sein!) oder verbringt einen Vormittag in irgendeiner staatlichen Behörde.

Vampire letztlich fallen dem *Tier* anheim: Sie werden zum gewissenlosen Jäger, der alles Menschliche hinter sich gelassen hat (vgl. Summers et al. 1998: 25). Von den Übernatürlichen sind sie zwar ansonsten vielleicht diejenigen, denen die Diktatur der Rationalität am wenigsten anhaben kann – dafür aber droht ihnen von ihrem phantastischen Erbe vielleicht auch die schrecklichste Gefahr von allen: Der vollkommene Verlust der *Menschlichkeit* beginnt nur schleichend; so wird er auch von aufmerksamen Beobachtern oft erst erkannt, wenn die ‚Symptome‘ bereits deutlich sind – dann aber ist es für den Betroffenen vielfach bereits zu spät, um umzukehren: Denn wenn er sich erst einmal einige Schritte von seinem früheren Selbst entfernt oder gar willentlich den *Pfad des Tieres* beschritten hat, empfindet der Vampir seine zunehmende emotionale Kälte und Gleichgültigkeit gegenüber den Geschicken seiner Mitgeschöpfe, die immer zügellosere Blutgier und den wachsenden Einfluss seiner Triebe und Instinkte auf sein Handeln nicht mehr als ungewöhnlich – oder auch nur als problematisch (vgl. Achilli 1998: 141–142). Der Rat von Freunden oder Vertrauten bedeutet ihm an diesem Punkt kaum noch etwas, wenn er die Gesellschaft von seinesgleichen nicht ohnehin inzwischen scheut. Für einen Vampir, der einen Großteil seiner Menschlichkeit verloren hat, gibt es nur noch ihn, den Jäger – und seine Beute. Dieses Schicksal fürchten vor allem die jungen Vampire, die den *Kuss* vor nicht allzu langer Zeit empfangen und die Welt, aus der sie ursprünglich stammen, emotional längst noch nicht hinter sich gelassen haben, sich im Gegenteil sogar bewusst in ihr und in der Gesellschaft einfacher Sterblicher bewegen; so kämpfen Vampire jede Nacht aufs Neue um das, was in ihnen noch menschlich ist (vgl. Summers et al. 1998: 25).

Bei genauem Hinsehen – und mit einem kleinen Augenzwinkern – erkennt man in den tragischen Schicksalen, die den Verwandten von ihrem phantastischen Erbe drohen, vielleicht eine gewisse Ähnlichkeit mit den ‚klassischen‘ Vorurteilen gegen das Phantastische an sich: ‚Realitätsverlust‘, Eskapismus, ‚Ich-Verlust‘ (vgl. z.B. Bonacker 2006:

66–67). Es zeigt sich also, dass auch die Übernatürlichen das Phantastische in gewisser Hinsicht fürchten müssen, obwohl sie selbst seine Träger sind. In der Auslegung der *World of Darkness* kann das Phantastische so als durchaus auch aggressives Prinzip verstanden werden. Das durch das Phantastische selbst ausgelöste *Bedlam* oder die *Stille* illustriert im Grunde den Verlust des Selbst: Die ehemals menschlichen Protagonisten verlieren das Gefühl für das Gleichgewicht und überschreiten die Grenze in eins der beiden Extreme. Eine der Hauptaufgaben der Protagonisten und damit ein zentrales Thema dieses Rollenspiels scheint in diesem Ausgleich auf zwischen dem rationalen und dem phantastischen Prinzip, dem uralten Dualismus von *logos* und *mythos* – das Wahren der Grenzen zwischen den Extremen und die produktive Synthese zwischen ihnen. Im Quellenbuch zu *Vampire – Die Maskerade* heißt es so auch explizit: „Die Eigenschaft Menschlichkeit ist ein Grundbestandteil des eigentlichen Themas von **Vampire: Die Maskerade**. Sie ist Maß dafür, wieviel sich Ihr Charakters (sic!) trotz des Fluchs des Vampirismus von seinem menschlichen Wesen erhalten kann“ (Achilli et al. 1999: 141). Es geht darum, mit dem Phantastischen zu leben, es zu integrieren statt ihm ‚anheim zu fallen‘.

Das Phantastische mit seinen charakteristischen Entgrenzungen und Übergängen erweist sich so als das zentrale ästhetische Mittel und zugleich als die prägende Thematik der *World of Darkness*, implizit oder explizit – ein *phantastisches* Rollenspiel im wahrsten Sinne des Wortes!

## (5) Ergebnisse

Bowman kommt bei ihren Untersuchungen zu dem Ergebnis, dass das phantastische Rollenspiel-System *The World of Darkness* die Auseinandersetzung mit dem (wie auch immer verstandenen) ‚Bösen‘ und der Selbstsucht inszeniert; paradigmatisch für ihre Untersuchung ist dabei das auch in dieser Arbeit herangezogene Teil-System *Vampire – Die Maskerade*, was diese Schlussfolgerung auch aus der Perspektive der Spielanleitungen stützt (vgl. Bowman 2010: 105); diese betont explizit den Aspekt des Menschlichen, oder eben den Verlust desselben, als wesentliches Spielthema (vgl. Achilli et al. 1999: 141). Andere Teilsysteme wie *Werewolf* oder *Magus* mögen andere Aspekte stärker in den

Blick nehmen, der innere Kampf mit und um das Selbst jedoch durchzieht, wie dargestellt, alle spielbaren Figurentypen, und inszeniert sie im Rahmen einer jeweils zum entsprechenden Konzept passenden Ästhetik.

In der bildlichen Übersetzung werden diese Qualitäten nicht in einer externen Bedrohung verkörpert – wie beim klassischen Kampf gegen den Drachen – sondern in den Grundfesten der Persönlichkeit der Spieleravatare selbst angesiedelt. Zusätzlich zu den solchermaßen ‚äußerlichen‘ Erscheinungsformen des ‚Bösen‘ geht es in einer solchen Spielkonfiguration auch immer um die ‚inneren‘ Kämpfe, welche die Avatare ausfechten müssen – die Auseinandersetzung mit den düsteren Aspekten des eigenen Selbst. Schon von seiner Anlage her eröffnet das Rollenspiel-System *The World of Darkness* so besondere Möglichkeiten eines psychologisch hoch introspektiven Spiels (vgl. Bowman 2010: 21–22).

Bowman deutet an, dass andere, insbesondere vor einem reinen Fantasy-Setting angesiedelte Rollenspiel-Systeme sich weniger mit der inneren Differenzierung der Avatarfiguren beschäftigen, als mit der Überwindung äußerer Bedrohungen, und insofern zu einer weniger komplexen Figurengestaltung gelangen (Bowman 2010: 21). Die Analyse der Dimensionen von Gestaltungsfreiheit im phantastischen Rollenspiel und der Funktion und Bedeutung von Handreichungen und anderen Spielmaterialien in diesem Zusammenhang legt jedoch nahe, diese Verantwortung bei den umsetzenden Spielern zu suchen: Zwar kann die Ausrichtung der Spielmaterialien die konkrete Umsetzung im Spielprozess in die eine oder andere Richtung vorgeben, und die verschiedenen Genres tendieren zu verschiedenen, genre-affinen Szenarien (vgl. Bowman 2010: 22); dies bedeutet jedoch nicht, dass die Spieler den Vorlagen darin folgen müssen. Es ist prinzipiell denkbar, *The World of Darkness* völlig ohne eine Thematisierung innerer Konflikte der Avatarfiguren zu spielen, und ein Spiel vor einer Fantasy-Kulisse wie aus *Advanced Dungeons & Dragons* mit einer hochdifferenzierten Figurenpsychologie. Zudem ist eine Entwicklung hin zu einer solchen ‚inneren‘ Ausgestaltung der Avatarfiguren auch in vielen Fantasy-Rollenspielen explizit nachzuverfolgen: So weist beispielsweise erst die vorletzte, vierte Edition des Rollenspiel-Systems *Das Schwarze Auge* eine breite Palette von wählbaren positiven wie negativen Charakter-

zügen auf; es wird empfohlen, im Zuge der Avatarerschaffung daraus auszuwählen, einige sind für verschiedene Professionen oder Ethnien auch von vornherein ohnehin immer verbindlich (vgl. Don-Schauen/Herz/Römer 2002 a: 20ff.). Diese flankieren die Basis-Eigenschaften, die Spielfiguren dem Regelwerk nach besitzen.

Der Vergleich bereits der vierten von aktuell fünf Editionen mit der ersten dieses Rollenspiel-Systems macht also deutlich, wie sehr sich die Möglichkeiten zur differenzierten Gestaltung der Figurenpsychologie vervielfältigt haben: Während in der ersten Edition überhaupt nur *Eigenschaften* formuliert werden (vgl. Kiesow 1984: 8–12), existieren zumindest seit der dritten Edition ergänzend auch *schlechte Eigenschaften*. Allerdings sind diese noch weder nach Figurentypen noch nach individuellen Vorstellungen der Spieler wählbar, sondern allgemein verbindlich (vgl. Kiesow/Kramer/Römer 1992: 7–8). Das Abweichen von diesen allgemeinen guten und schlechten Eigenschaften hin zu der wertneutralen Beschreibung der Figur in Eigenschaften und in einem ergänzenden, nach Spielerwunsch auch hochdifferenzierten Profil von Vor- und Nachteilen erfolgt dann, wie dargestellt, in der vierten Edition (vgl. Don-Schauen/Herz/Römer 2002 a: 20ff.). Das bereits in der zweiten Edition implementierte System von *Talenten*, welches Kenntnisse, Fähigkeiten und Begabungen der Figuren beschreibt (vgl. Kiesow 1984: 31–56), hat sich bis zur aktuell fünften Edition hin ebenfalls enorm differenziert (vgl. Spohr/Ullrich 2015: 183–224).

Aber nicht nur die Figuren, auch die Kulisse des *Schwarzen Auges* hat sich stark ausgestaltet: Von einem vergleichsweise übersichtlichen Spektrum moralischer Ausrichtungen im Rahmen einer klassischen Dichotomie von Gut und Böse, wie sie in der ersten (Kiesow 1994 b: 12) und zweiten Edition der Spielwelt noch herauszulesen war, hebt sich bereits die dritte Auflage der Spielwelt in wesentlichen Aspekten ab – neuere Materialien etablieren weltliche Reiche in der Spielwelt, die nicht die Verehrung der als ‚gut‘ begriffenen Götter zur Staatsreligion erheben, sondern die Kulte ihrer Gegenspieler, der Erzdämonen (vgl. Falkenhagen/Kneiphof/Raddatz u.a. 1999: 5, 17, 54). So ist der in einer Spielhilfe der dritten Edition beschriebene Alltag des fiktiven Landes *Tobrien* deutlich vom – praktischen gleichermaßen wie auch ideellen – Dienst an diesen neuen, finsternen Herren geprägt (vgl. z.B. Falkenhagen/Kneiphof/Raddatz u.a. 1999: 54). Die Spielwelt misst so

Erzählvorlagen, die sich den menschlichen wie metaphysischen Abgründen widmen, eine wesentliche Bedeutung in der Konzeption der sozialen, politischen wie religiösen Dimensionen des Spielhintergrunds bei. Dass die Spielfiguren seit der ersten Edition mit dem Begriff des *Helden* bezeichnet werden (vgl. Kiesow 1984 a: 15), ist entsprechend im Sinne von *Protagonist* zu verstehen, nicht von *Heros*. Der Heldenbegriff der Spielwelt ist durchaus mit Bezug zur moralischen Ausgestaltung der Figuren gewählt: „Es kann im Reich des Schwarzen Auges also durchaus negative oder gar feige Helden geben“ (Kiesow 1984 a: 15). So gilt es, die Moral als solchermaßen implizit angelegte Dimension der Figurenentwicklung spielerisch auszuloten: In einer Welt, in der die Schattierungen von Grau so zahlreich geworden sind, sind die Protagonisten gehalten, ihre eigenen Werte zu entwickeln, zu begründen und für sie einzustehen. Die Spielmaterialien der vierten Edition formulieren diesbezüglich, so beispielsweise im Band *Schattenlande* unter der Überschrift *Moralische Konflikte*, Hinweise und Handreichungen, die den Stellenwert der Gesinnung in der Spielwelt des *Schwarzen Auges* deutlich machen (vgl. Ebling/Epping/Gosse u.a. 2011: 247). Eine komplexe und keinesfalls widerspruchsfreie moralische Werteordnung wird darin ausdrücklich zum Spielthema. Eine „unreflektierte Schwarzweiß-Malerei“ (Bonacker 2006: 66), die Bonacker als eines der gängigsten Vorurteile insbesondere gegen die Literatur des Fantasy-Genres identifiziert, lässt sich insofern kaum nachweisen. Sind gerade ältere Entwürfe mitunter tatsächlich moralisch eher zweidimensional gezeichnet und laden mit leicht durchschaubaren Werteordnungen und klaren moralischen Maßstäben dazu ein – moderne Fantasy-Welten wie die des *Schwarzen Auges* lassen dies weit hinter sich. Der Vorwurf, ein gefälliges Eskapismus-Angebot zu sein, entbehrt in dieser Hinsicht seiner Grundlage.

Bowman erkennt bei der thematischen Ausrichtung phantastischer Rollenspiele einen Schwerpunkt bei Fantasy, Science Fiction und Horror – damit ähneln ihre Ergebnisse Schmidts Beobachtungen (vgl. Schmidt 2012: 94). Bowman bringt diese thematische Ausrichtung mit einer Inszenierung von wesentlichen Aspekten der menschlichen Psychologie in Verbindung. Während die Fantasy sich besonders auf menschliche Mythen und Archetypen bezieht (vgl. Bowman 2010: 22), die der Tradition überlieferter Erzählpraktiken entstammen, eröffnet

die Science Fiction besondere Vorstellungsräume zur Erforschung der Beziehung von Mensch und Technologie, ihrem Nutzen, aber auch der Gefahren, die die fortschreitende Technisierung der menschlichen Lebenswelt bergen kann. Das Horror-Genre zuletzt ermöglicht die Begegnung mit dem inneren und äußeren ‚Monströsen‘. Die Entwicklungsgeschichte des phantastischen Rollenspiels reflektiert dementsprechend sowohl universelle wie auch kulturspezifische Aspekte des menschlichen Erlebens (vgl. Bowman 2010: 23). Das Phantastische als ästhetischer Modus erweist sich in diesem Zusammenhang als ausgesprochen fruchtbar: Alle drei von Bowman benannten Genres sind dem Phantastischen zuzuordnen – mit kleinen Abstrichen beim Horror, der genauso auch im Rahmen eines fiktivrealistischen Paradigmas inszeniert werden kann. Nichtsdestoweniger – es ist die dargestellte Deutungskraft der phantastischen Bebilderung, die eine derart hohe Aufladung von im Spiel gestalteten Bildern mit unterliegenden Themen und Stoffen ermöglichen.

#### **(6) Ausblick: ‚Den Schleier lüften‘ – phantastische Erfahrungen im Rollenspiel durch Immersion?**

Auf formaler und innerfiktionaler Ebene durchzieht das Phantastische die *World of Darkness* als ihr markantestes Strukturmoment. Das Medium phantastisches Rollenspiel enthält aber darüber hinaus das Potential, Grenzüberschreitungen auch *für den Rezipienten selbst* zu inszenieren. Das bereits im Zusammenhang mit dem Avatar dargestellte Konzept der *Immersion* bietet ein Modell des Verstehens für das Phänomen, dass im Verlauf des Spielprozesses beim Spieler die Empfindung entstehen kann, dass die Grenzen von realer Welt und Spielwelt sich scheinbar aufheben – der *Schleier* sich gleichsam *lüftet* und die phantastische Erfahrung ‚unmittelbar‘ wird: quasi *real*. Beim phantastischen Rollenspiel ist das Erleben von Immersion bekanntlich ein wesentliches Spielziel (vgl. z.B. Balzer 2010: 18).

Das Erleben von Immersion ist nun nicht thematisch gebunden. So könnte ein intensives immersives Erlebnis auch einen phantastischen Konflikt – wie beispielsweise den, der im Rahmen des Präludiums Spielgegenstand ist – direkt für den Spieler erfahrbar machen. Das Erleben von *Immersion* durch das Medium phantastisches Rollenspiel

könnte so gewissermaßen ebenfalls als Inszenierung der phantastischen Grenzüberschreitung gelesen werden – dieses Mal sogar für den Spieler selbst.

### **c) Die *Schatten-Identität*: Der Avatar als ein ästhetisch überformtes Alter Ego**

Aus den vorangegangenen Untersuchungen lassen sich nun bezüglich der Einschätzung und Bewertung der Avatarfigur im phantastischen Rollenspiel mehrere Schlüsse ziehen.

Als die ‚Ausübung‘ einer aktiven ästhetischen Gestaltung können die gestalterischen Prozesse des phantastischen Rollenspiels in Anlehnung an Peez‘ offene Begriffsbestimmung derselben als eine ästhetische Praxis gedeutet werden (vgl. Peez 2005 a: 93). Der Prozess der Avatargestaltung darf entsprechend als eine kognitive Tätigkeit begriffen werden, die sich im Umgang mit dem Material manifestiert, das zur schöpferischen Gestaltung verwendet wird (vgl. Kirchner et al. 2006: 14) – als dieses gelten einerseits Spielmaterialien, andererseits aber auch diffuse kognitive Gehalte, die biographisch erworben sind und auf den tieferen psychischen Ebenen ‚liegen‘, wohin sie aus dem Bewusstsein ‚abgesunken‘ sind. Im Verständnis der Ästhetischen Forschung befüllen sie dort das mentale ästhetische Reservoir einer Person; sie werden durch die Stimulation des Imaginationsvermögens, durch Impulse (wie die Texte aus den Spielmaterialien oder auch Spielaktionen von Mitspielern) erneut ‚aufgewühlt‘ und aktiviert – dies bildet sich im Prozess der Assoziation ab, einem wesentlichen Strukturmerkmal schöpferischer Prozesse (vgl. Peez 2005 a: 20). Die Assoziation macht diese kognitiven Gehalte für die aktuelle Gestaltung verfügbar. Im phantastischen Rollenspiel ist die spontane Rede wesentlich für den Prozess des Assoziierens, der sich in diesem Fall als ein beständiger Fluss der Imagination (vgl. Kahl 2007: 141) darstellt und im Spielprozess ausformuliert und entsprechend manifestiert wird: Es kommt zur Manifestation von ästhetischem Material in der ästhetischen Produktion (vgl. Peez 2005 a: 20) – beim phantastischen Rollenspiel als ästhetischer Praxis artikuliert sich dies entsprechend in einem voranschreitenden, sich entwickelnden Spielprozess.

Die spontane Rede, als das Medium des phantastischen Rollenspiels, fungiert in dieser Weise gleichzeitig auch als ästhetische Technik – wie im Teilkapitel **Der Phantasieraum des phantastischen Rollenspiels – ästhetisches Produkt und ästhetischer Prozess zugleich** dargestellt, stellt sie als heuristisches Verfahren den ästhetischen Prozess und das ästhetische Produkt gleichzeitig dar. Aufgrund der Strukturmerkmale und der Entstehungsbedingungen ist der Avatar so insgesamt als ein genuines ästhetisches Artefakt zu bewerten, wie sich im Teilkapitel **Der Avatar als ästhetisches Artefakt – ästhetische Spontaneität als scheinbares ‚Eigenleben‘ von Spielfiguren im phantastischen Rollenspiel** herausgestellt hat.

Das genannte ästhetische Reservoir, das im phantastischen Rollenspiel bildlich gefasst wird, ist den Ergebnissen der Untersuchung zufolge mit denjenigen ephemeren kognitiven Gehalten zu identifizieren, die in jeder genuin ästhetischen Praxis als ‚kognitives Reservoir‘ fungieren, aus denen sich die Produktionsprozesse speisen – wie im Kapitel **Ästhetische Praxis – die ‚angewandte Ästhetik‘ und Strukturmomente ästhetischer Produktion im pen-and-paper-Rollenspiel** analysiert: Fantasien, (zum Teil unartikulierte) Wünsche und Hoffnungen, aktuelle persönliche Themen, aber auch zu einem Großteil biographisch erworbene Gehalte wie manifestes Wissen, Erfahrungen und Erinnerungen – insgesamt also Destillate der persönlichen Lebensumstände und die Ausflüsse von deren kulturellen und sozial-gesellschaftlichen Rahmenbedingungen, so dass sie, und damit im Grunde jede ästhetische Äußerung, insgesamt in irgend einer Form als Thematisierung des Selbst zu begreifen sind, in der explizit auch psychische Herausforderungen bearbeitet werden (können) (vgl. Peez 2005 a: 39). Die hohe Gestaltungsfreiheit, die das Medium phantastisches Rollenspiel (insbesondere) hinsichtlich der eigenen Avatarfigur gestattet (Teilkapitel **Der Avatar – die Gestaltung einer individuellen Spielfigur**), erlaubt dem Spieler, diese Inhalte des ästhetischen Reservoirs in entsprechenden bildlichen Fassungen auszugestalten.

Vor dem Hintergrund dieser Untersuchungsergebnisse lässt sich zusammenfassen, dass die Funktion des Avatars im Komplex des phantastischen Rollenspiels beschrieben werden kann als das Schaffen einer *idealen Identifikationsfigur*. Dabei darf ‚ideal‘ nicht als ‚ohne Fehl‘ und ‚Tadel‘ interpretiert werden, sondern ‚ideal‘ hinsichtlich seines



identifikatorischen Potentials, welches aus dem engen Bezug des Avatars zur Identität seines Spielers herrührt: Einerseits stellen die Inhalte des ästhetischen Reservoirs, welche die Avatargestaltung speisen, das ‚kognitive Destillat‘ einer komplexen Biographie dar (vgl. Peez 2005 a: 39) – ein ästhetisches Produkt ist auf diese Weise von höchster persönlicher Bedeutsamkeit für dessen Urheber. Insbesondere die von Kahl als für die bildliche Inszenierung im phantastischen Rollenspiel besonders bedeutsam bestimmten Wünsche und Fantasien sind Teilmenge dieser kognitiven Gehalte und stellen eine hohe persönliche Betroffenheit des Spielers durch seine Gestaltung im Spiel her (vgl. Kahl 2006 b: 294–295). Die Möglichkeit von Transferprozessen, insbesondere im emotionalen Bereich, unterlegen zusätzlich den Persönlichkeitsbezug des Avatars (und mit ihm des phantastischen Rollenspiels als Ganzes), wie im Teilkapitel **Das Phänomen *Bleed* – Übertragungsprozesse zwischen Spieler und Avatar** erörtert.

Andererseits und infolgedessen verkörpert der Avatar in seiner inhaltlich-konzeptueller Ausgestaltung auch das thematische Desiderat der Spielinteressen seines Spielers.

Die im vorangegangenen Kapitel untersuchten Parallelen des phantastischen Rollenspiels mit dem Konzept der pluralistischen Identität beziehungsweise des Identitätsentwurfs nach Keupp bietet sich als theoretische Fassung dieses gesamten Komplexes an. Unter Einbezug von Sherry Turkles Konzept der *fraktalen Identitäten* lässt sich der Bezug zum phantastischen Rollenspiel und zur Inszenierung von Avatarfiguren noch exponieren: Es ist ein Charakter-Spiel im wahrsten Sinne des Wortes. Das phantastische Rollenspiel kann aufgrund der hohe Bedeutsamkeit und hervorgehobenen Funktion persönlicher Thematiken für das Spiel als eine Inszenierung des Selbst verstanden werden: Das Experimentieren und Ausgestalten von alternativen Identitätsentwürfe im Verständnis von Keupp. Sein Stellenwert als genuine ästhetische Praxis bindet es darüber hinaus an den Komplex der ästhetischen Tätigkeit an – auch dieser ist der enge Bezug zur Identität des Urhebers inhärent. In der Kombination dieser beiden Pole lässt sich das phantastische Rollenspiel und insbesondere die Avatargestaltung als eine ästhetisch inszenierte und entsprechend ästhetisch überformte Identitätsarbeit fassen – der Avatar erhält in diesem Komplex den Status eines ästhetisch überformten Identitätsentwurfs. Er ist somit nicht nur

als ein ästhetisches Artefakt zu verstehen – die in ihm verarbeiteten persönlichen Stoffe und Themen verleihen ihm den Status eines genuinen ästhetischen Alter Ego. Damit ordnet es sich in einen seinem Ursprung nach letztlich anthropologischen Diskurs ein, der nach der Selbsterkenntnis des Menschen im weitesten Sinne fragt – dem Erkennen des Selbst im Objekt. In der ästhetischen Gestaltung, könnte man sagen, tritt dieser ur-menschliche Dialog mit sich selbst in besonderer Klarheit hervor, weil das ästhetische Objekt kein Gegenstand der banalen Alltäglichkeit ist, sondern ein Artefakt – und als solchermaßen gemachter Gegenstand bereits Zeugnis der Wahrnehmungsweise, der gedanklichen Ausrichtung und der Möglichkeiten seiner Urheber. Auch die Chancen der Selbsterkenntnis, von der als ur-menschlichem Bedürfnis kulturelle Erzeugnisse in vielfacher Weise Zeugnis ablegen, und wie es beispielsweise am Motiv des Schattens für das menschliche Selbst deutlich geworden ist, sind dem phantastischen Rollenspiel immanent – als ästhetische Praxis eröffnet es in der Reflexion eine Vielzahl an Gesprächsgelegenheiten.

Bowmans Untersuchungsergebnisse stützen die hier vorgebrachte These. Mit Bezug zur Bedeutung der phantastischen Literatur für das Medium phantastisches Rollenspiel soll das Phantastische als ästhetischer Modus der bildlichen Fassung der Identitätsprozesse ausgezeichnet werden, die sich in diesem Spiel entfalten. Das Phantastische hat, so Haas, beispielsweise in der Literatur das Potential, in seiner bildsprachlichen Inszenierung als *Spiegelfunktion* von psychologischen Prozessen der Protagonisten zu fungieren. Die klärende Kraft dieser phantastischen Bebilderung von komplexen Thematiken kann vom Rezipienten ausgeschöpft werden, indem er sie auf sich selbst bezieht – vor allem durch die Identifikation mit dem Protagonisten der phantastischen Inszenierung (vgl. Haas 2006: 34). Der in der phantastischen Bebilderung gefasste Verweis auf die reale Welt, den die phantastische Literatur vielfach setzt, wurde im Zusammenhang mit den Transferprozessen bereits angerissen (vgl. Haas 2006: 32).

Als ästhetischer Modus kennzeichnet sich das Phantastische durch eine Reformulierung der empirischen Realität in treffenden Bildern. Diese Bildlogik muss stringent und in sich kohärent komponiert sein, um als qualitätsvolle ästhetische Gestaltung gelten zu können – dies setzt voraus, dass der phantastisch bebilderte Gegenstand im realen

Vorbild‘ sehr genau durchdrungen wird und die bildliche Übersetzung ihn in seiner inneren Struktur wiedergibt. Erst dann kommt die ‚Macht‘ des Phantastischen als ästhetischem Modus im vollen Umfang zur Wirkung: das Deuten und Erklären der vorgenommenen Wirklichkeit in einer hohen Anschaulichkeit (vgl. Haas 2006: 26–28). Wichtig ist, an dieser Stelle das Phantastische als einen ästhetischen Modus zu verstehen, eine Darstellungsweise, die prinzipiell nicht mediengebunden ist, sondern innerhalb der verschiedenen Medien mit deren jeweils verschiedenen Möglichkeiten und in Orientierung an ihren Strukturmerkmalen inszeniert wird – nach Weinreich sind es im Übrigen die phantastischen Rollenspiele, die als erste Spielform das Phantastische als Darstellungsmittel adaptieren (vgl. Weinreich 2007: 94).

Die Ergebnisse aus der Untersuchung der Spieler-Avatar-Beziehung, welche in Orientierung am übergeordneten Forschungsinteresse dieser Arbeit hinsichtlich von Identifikationsprozessen, Anreicherung mit Identitätsthematiken und deren Bebilderung (insbesondere von Phantasien) aus verschiedenen Bewusstseinschichten vorgenommen wurde, lassen zu, diese klärende Kraft im Bewusstsein der Bedeutung des Phantastischen und seiner ästhetischen Mittel für das phantastische Rollenspiel auf die Avatarfigur zu übertragen: Statt in der Verschiebung auf einen beispielsweise literarischen Helden birgt sie die Möglichkeit der Inszenierung von psychologischen Prozessen ihres eigenen Protagonisten – der Spieler spiegelt sich sozusagen in seiner eigenen Avatarfigur. Der Avatar kann in dieser Lesart als Träger einer ästhetisierten Funktion der Selbstinszenierung verstanden werden, die sich der ästhetischen Mittel des Phantastischen bedient und den Stellenwert genuiner Identitätsarbeit entwickeln kann.

Der Avatar hat so zugleich ent- wie verhüllende Funktionen. Er wird zum Doppelgänger im phantastischen Selbstentwurf, ein genauso manifester wie ephemerer Traum vom Gegen-Ich – dem Destillat eines gestalterisch-ästhetischen Artefakts, das Produkt einer biographisch motivierten, aber ästhetisch überformten Selbstinszenierung mit den Mitteln des Phantastischen ist – der *Schatten-Identität*. Voraussetzung dieser Entwicklung ist allerdings, dass der Spieler seinen Avatar wirklich ‚mit Leben füllt‘; das bedeutet, ihn nicht vergleichbar einer Spielfigur in Brettspielen führt und damit rein spielmechanische Zwecke erfüllt, beispielsweise ihm lediglich Handlungsmöglichkeiten in einer

imaginären Umgebung verschaffen. Nur unter diesen Voraussetzungen eröffnen sich im phantastischen Rollenspiel auch wirkliche Potentiale von ästhetischer Tätigkeit – vor allem in Form dieser ästhetisierten Identitätsarbeit.

#### **d) Exkurs: Der Avatar als Inszenierung des (im übertragenen Sinne) Phantastischen**

Im Zug der Untersuchung des phantastischen Rollenspiels hinsichtlich von Strukturmomenten ästhetischer Tätigkeit und seines Abgleichs mit Prozessen von Identitätsarbeit nach Keupp hat sich die Alterität als ein Kerngehalt des Avatars erwiesen – er beinhaltet das Experimentieren mit all dem, was im Rahmen der aktuellen biographischen Situation nicht gelebt wird oder nicht gelebt werden kann, ein Aspekt, auf den Kahl in ihren Arbeiten immer wieder verweist (vgl. Kahl 2007: 89, 141; Kahl 2006b: 299). Auch in ästhetischem Verhalten spielt die Arbeit an der eigenen Identität, das Experimentieren mit alternativen Entwürfen des Selbst und den individuellen Identitätskonstrukten (Kirchner et al. 2006: 26) eine tragende Rolle.

Das Konzept der Alterität ist überdies auch in der Bildsprache der Phantastik wesentlich. Der Phantastische Konflikt stellt den Einbruch des irritativen Fremden in das Vertraute dar – die Erfahrung sozusagen von einer ‚ultimativen‘ Alterität. So kann das Phantastische als adäquater ästhetischer Modus für die bildliche Reformulierung von Alterität gelten – im phantastischen Rollenspiel bietet es sich dementsprechend als bildsprachlicher Modus für die Explikation der ästhetischen Mechanismen und Wirkungsweisen des Avatars an. Durch die Identifikation der kognitiven Gehalte, die im phantastischen Rollenspiel wie in der ästhetischen Tätigkeit überhaupt die schöpferische Gestaltung speisen – Wunschphantasien, alternative Selbstentwürfe oder Tabu-Themen – kann das Alteritäre insgesamt als Bezugspunkt der kognitiven Gehalte des ästhetischen Reservoirs benannt werden. Das phantastische Rollenspiel kann so insgesamt als ‚Alteritäts-Spiel‘ gedeutet werden: Der Avatar gilt in diesem Sinne als die bildliche Formulierung, die phantastische Bebilderung alteritärer Stoffe und Themen (seines Spielers). Er ist die ‚Personifikation‘ des Alteritären.

Unter der Annahme des Phantastischen als des Alteritären an sich kann das phantastische Rollenspiel (im übertragenen Sinne) als Inszenierung des Phantastischen an sich gedeutet werden: Der Avatar selbst wäre somit eine Begegnung mit dem ‚ganz persönlichen Phantastischen‘.

#### **4 Ausblick: Eröffnung weiterführender Fragestellungen**

Vor diesem Hintergrund der Ergebnisse, die in den Teilfragestellungen dieses Kapitels erarbeitet wurden, eröffnet sich nun eine Reihe von weiterführenden Fragen – so beispielsweise, worin das im Avatar verarbeitete ‚Anderer‘ im konkreten Fall eines bestimmten Spielers besteht, auf welches die Alterität als ein Schlüsselkonzept des ästhetischen Verhaltens, der Identitätstheorie und der Phantastik im Rahmen der übergeordneten Fragestellung verweist; genauso aber stellt sich auch die Frage nach den konkreten ästhetisch-gestalterischen Mittel, welche die Manifestation ästhetischer Gehalte im Spielprozess überformen und die gestalterische Bildgebung in einer Avatarfigur bestimmen. Ein Ansatz könnte hier sein, die Spiel- und Erzählstrukturen zu analysieren, die sich einerseits im phantastischen Rollenspiel an sich wiederfinden, die aber andererseits, im konkreten Falle eines bestimmten Spielers, auch das individuelle Spiel kennzeichnen. Dies würde sich in weiteren Forschungsfragen niederschlagen, beispielsweise, welche ästhetischen Potentiale (hinsichtlich Rezeption und Wahrnehmung sowie Produktion und Gestaltung) die verschiedenen Figuren-Archetypen in Rollenspielen eröffnen, mit welchen konkreten Erzählmustern ihre individuellen Bestimmungen hinsichtlich einer Profession, Ethnie oder Weltanschauung verbunden sind, und welche Rolle der Entwurf der Spielwelt dabei übernimmt.

Hinsichtlich einer soziologischen Akzentuierung eines solchen Forschungsunternehmens könnte die kulturelle Bedingtheit von Erzähltraditionen untersucht werden, die in einer Avatarfigur gerinnen; auch Untersuchungen zu Überschneidungen von Avatargestaltung und der Auseinandersetzung mit sozialen Rollen und den ihnen zugeordneten Handlungsmöglichkeiten in einer Gesellschaft – beispielsweise auch Geschlechterklischees – könnten diese Hintergründe ausleuchten.

In diesem Bereich wäre wohl auch gezielt nach den Möglichkeiten der Neuformulierung von oder eines produktiven Bruchs mit bestehenden Rollenmodellen zu fragen, die im phantastischen Rollenspiel erprobt werden könnten. Auch die Beziehung existenter Rollenbilder in einer Gesellschaft zum Katalog an Figuren-Archetypen in phantastischen Rollenspielen desselben Kulturkreises würde sich inhaltlich daran anschließen.

Im Rahmen dieser Arbeit können die aufgezeigten Fragenkreise zunächst nicht weiterverfolgt werden, da sie über den Bereich der Forschungsabsicht hinausweisen; als nächstliegender Schritt soll statt dessen, ehe es eben um Aspekte der konkreten Gestaltungsweisen geht, die Funktion und Bedeutung des phantastischen Rollenspiels als einer ästhetischen Praxis in der Gesellschaft untersucht werden, in deren Bezugssysteme es eingebettet ist. Die Ergebnisse, die aus dieser vorgelegten Untersuchung gewonnen werden, könnten bereits einige Hinweise auf konkrete gestalterische Mittel liefern, andererseits aber auch einer dementsprechend orientierten Fragestellung Gewicht verleihen.



### III Das phantastische Rollenspiel im gesellschaftlichen Kontext

Weinreich stellt fest, dass sich seit dem Aufkommen des phantastischen Rollenspiels eine „riesige Gemeinschaft von Menschen entwickelt [hat, Erg. LF], die Fantasy nicht mehr nur rezipiert, sondern an ihr partizipiert, die am Fantasygeschehen aktiv teilnimmt und denkend wie auch agierend in imaginäre Welten schlüpft, [...] und Magie soweit ‚gebraucht‘ und erlebt, wie es uns realweltlichen Menschen nur möglich ist“ (Weinreich 2007: 93–94). Phantastische Rollenspiele stellen demgemäß einen besonders ‚umfassenden‘ Zugang zu imaginären (Spiele-)Welten dar, der von einem bestimmten Personenkreis genutzt wird – offensichtlich im Sinne einer ästhetischen Praxis einer spezifischen Szenekultur.

Die Entwicklung von Szenekulturen und allgemein Gesellungsformen stellen Hitzler und Niederbacher in Zusammenhang mit der strukturellen Verfassung einer Gesellschaft überhaupt, ähnlich der Rolle von gesellschaftlichen Zusammenhängen, die Keupp als Bedingungen für eine postmoderne Identitätsgenese entwirft. Das Leben in den westlichen Gegenwartsgesellschaften ist stark individualisiert, Prozesse von Subjektivierung, Pluralisierung und Globalisierung lösen die traditionellen Strukturen von gesellschaftlichen Klassen oder Schichten zunehmend ab. Dies ist sowohl Symptom als auch Ursache grundlegender Umwälzungen in der Struktur und der individuellen Bedeutung ‚herkömmlicher‘ Gesellungsformen wie der Familie oder dem Vereinsleben. Diese Prozesse resultieren aus multiplen sozialstrukturellen Entwicklungen wie dem Anstieg des Durchschnittseinkommens oder der Bildungsexpansion – das in diesem Zusammenhang entstehende hochkomplexe Netzwerk, das deren Formeln und Standards formuliert, stellt den Einzelnen vor die Herausforderung, für seine soziale und gesellschaftliche Positionierung zunehmend selbst verantwortlich zu zeichnen. Die schwerwiegenden Veränderungen auf dem Arbeits-



markt mit seiner strukturellen Entwicklung hin zu einer immer stärkeren Liberalisierung, Differenzierung sowie noch einmal Globalisierung stellt an den Einzelnen die Erwartung einer immer höheren Kompetenz, Flexibilität und Mobilität – dies bringt einen wachsenden Konkurrenzdruck mit sich, der sich vom Einzelnen kaum abschätzen und einordnen lässt (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 11).

Diese gesamtgesellschaftlichen Entwicklungen bedeuten einerseits die vielleicht willkommene Lösung aus überkommenen Bindungsformen – zugunsten von zunehmend vielfältigen Wahl- und Entscheidungsmöglichkeiten. Der Preis ist jedoch nicht selten der Verlust von Verlässlichkeiten wie dem traditionellen Übergang von Ausbildung in den Beruf – die Strukturen der modernen Gegenwartsgesellschaften können dergestalt sowohl für das Individuum als auch für die Gesellschaft insgesamt Konsequenzen nach sich ziehen, die nicht unbedingt funktional sind in Hinblick auf die gesamtgesellschaftliche Entwicklung (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 12). Im Zuge dieser Pluralisierung und Individualisierung werden die Formen gesellschaftlicher Wirklichkeitskonstruktion enorm komplex (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 13) – und dies wiederum macht neue und zum Teil völlig andere Strukturierungen des sozialen Lebens notwendig: posttraditionale und mitunter gänzlich neu(artige) Formen der Vergemeinschaftung, die nicht auf Verbindlichkeit, sondern auf „habituellen, intellektuellen, affektuellen und vor allem ästhetischen Gesinnungsgenossenschaft basieren“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 14). Ästhetisches Handeln und Empfinden kann also in diesen ‚neuen‘ Gesellungsformen explizit die Funktion eines ‚sozialen Kitts‘ übernehmen.

Neben der Möglichkeit einer Begegnung mit ‚Gleichgesinnten‘ ist es vor allem die Sinnstiftung, welche diese neuen Lebensbereiche ihren Mitgliedern bieten – sie sind im Vergleich mit anderen Lebensbereichen sehr autonome Sozialräume in einer ästhetischen Komposition, die der jeweiligen posttraditionalen (Freizeit-)Gemeinschaft entspricht; innerhalb dieser wird Lebenswirklichkeit auf eine neue, den veränderten Lebenssituation angemessenen Weise konstruiert (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 15). Für die Gemeinschaft, die sich rund um das phantastische Rollenspiel assoziiert, hat Weinreich bereits eine ästhetische Binnenstruktur umrissen. Im Folgenden sollen Aspekte und Strukturen dieser Szenekultur Einblick darein geben, in welcher

Form und Weise das phantastische Rollenspiel die Funktion und Bedeutung einer ästhetischen Praxis und vielfach sogar einer ästhetisierten Identitätsarbeit bekleidet.

## **1 Phantastisches Rollenspiel – eine ästhetische Praxis als Fundament einer Szene**

Über die Analyse der Wirkungsmacht der Avatarfigur für den individuellen Spieler hinsichtlich von Transferprozessen sowie über die Identitätswirksamkeit ästhetischer Tätigkeit insgesamt wurde bereits eine Brücke in Richtung der ‚Lebensbedeutsamkeit‘ des Avatars und der entsprechenden Inszenierung im phantastischen Rollenspiel geschlagen. Subjekt dieser Bedeutsamkeit ist so natürlich der Spieler selbst und die soziale Gruppe, zu welcher er sich durch das Ausüben des Spiels zugehörig zeigt. Mit Blick auf seine ästhetisch-gestalterischen Aspekte kann das phantastische Rollenspiel so auch als Artikulation eines bestimmten ‚Lebensgefühls‘ und einer damit verbundenen Selbst- und Weltwahrnehmung begriffen werden.

### **a) *Jugend, Szene, Subkultur* – Begriffe und Abgrenzungen**

Der Darstellung der Strukturmerkmale und Charakteristika der entsprechenden Gestaltungsform und der Konturierung ihrer entsprechenden Formen der Äußerung, Wahrnehmung und Kommunikation soll daher zunächst eine begriffliche Präzisierung zugrunde gelegt werden, da die involvierten Bezeichnungen oftmals nicht leicht trennscharf zu unterscheiden sind. Für eine präzise Verortung des phantastischen Rollenspiels im Kontext seiner gesellschaftlichen Platzierung ist eine eindeutige Bestimmung der in diesem Zusammenhang tragenden Begrifflichkeiten das Fundament – diese wären insbesondere die Konzepte *Jugend*, *Szene* und *Subkultur*, die im Folgenden präzisiert werden sollen. Um die Anbindung an das übergeordnete Forschungsinteresse zu erhalten, soll eine besondere Aufmerksamkeit der Untersuchung von Strukturen gelten, welche die Inszenierung des jeweiligen Leitbildes der Szene durchziehen, und die es darüber dem Individuum er-

möglichen, sich als ihr zugehörig auszuweisen. Nach Möglichkeit sollen diese (innerhalb der Szene) identitätsstiftenden Strukturen auf genau ästhetische Anteile geprüft werden.

Das phantastische Rollenspiel wird primär als Freizeitgestaltung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen verstanden. Dieser Kernbegriff der *Jugend* ist jedoch, vor allem aus der sozialwissenschaftlichen Perspektive, in den letzten Jahren stark geöffnet worden – was zwar den gesellschaftlichen Entwicklungen entspricht, aber zum Zweck einer analytischen Aussagekraft einer Präzisierung bedarf. Prinzipiell gilt, dass die Abgrenzung von Lebensaltern und die Konzepte des Begriffes der Jugend immer zeit- und kulturgebunden zu verstehen sind (vgl. Ferchhoff 2011: 94). Es ist also wenig zielführend, eine entsprechend allgemeingültige Definition von Jugend zu versuchen, die epochen- und kulturübergreifend verbindlich sein soll (vgl. Horn 1998: 15). Sinnvoll kann der Begriff daher überhaupt nur in einem konkreten gesellschaftlichen Zusammenhang verwendet werden. Doch auch dann stößt die Begrifflichkeit rasch an ihre Grenzen: „Die *Jugendphase* besitzt in der Regel keinen einheitlichen Abschluss, zeichnet sich durch viele Ungleichzeitigkeiten und asynchrone Entwicklungen aus, wird als Phase *vielfältiger Teilübergänge*, unterschiedlicher *rechtlicher, politischer und kultureller Mündigkeitstermine* sowie verschiedener Teilreifen in sexueller, politischer und sozialer Hinsicht aufgefasst und dehnt sich zudem nach Ansicht der meisten Jugendsoziologen immer weiter aus“ (Ferchhoff 2011: 95) – ausgehend von Jugend in einer westlichen Gegenwartsgesellschaft. Diese Zerfaserung des Jugendbegriffs steht in engem Zusammenhang mit den eingangs dargestellten sozialstrukturellen Veränderungen – sie werden hier als längere Ausbildungszeiten oder veränderte Muster in der Gestaltung von Paar-Beziehungen wirksam (vgl. Ferchhoff 2011: 96) und führen zu der Erkenntnis, dass die Jugend als eine klar umreißbare und darin eigenständige Lebens- und Entwicklungsphase in dieser Form nicht mehr besteht (vgl. Ferchhoff 2011: 193). Die westlichen postindustrialisierten Gesellschaften sind stark erlebnisbezogen und definieren sich als Wissens- oder Dienstleistungsgesellschaft; mit dem Begriff der Jugend wird in diesem Kontext eine nicht klar abgrenzbare Altersphase zwischen Kindheit und Erwachsensein bezeichnet – die gemeinten Personen sind demzufolge Heranwachsende, die weder Kinder noch voll-

ständig mündig-selbständige Erwachsene sind (vgl. Ferchhoff 2011: 98). Anstelle eines fest umrissenen Jugendbegriffes und der Vielheit der daran gebundenen Bedeutungen (vgl. Ferchhoff 2011: 100) tritt ein Verständnis der Jugendphase als eine vielperspektivische Kombination von jugendspezifischen Prozessen des Übergangs, was den Begriff als ein vor allem individuell biographisch zu bestimmendes Phänomen versteht (vgl. Ferchhoff 2011: 105). Dementsprechend kann Jugend auch nicht mehr an ein kalendarisches Alter rückgebunden werden – der Begriff ist relativ geworden, und anstelle einer chronologischen Auffassung tritt die Alternative, Jugend über Strukturelemente zu bestimmen (vgl. Ferchhoff 2011: 99).

Jugend als Begriff scheint sich damit im Sinne eines Analysewerkzeugs zu überholen. Die Veränderungen in den Lebensbedingungen Heranwachsender haben zur Folge, dass auch noch zwischen Jugendzeit und Erwachsensein Phasen von psychosozialer Neuorientierung wahrzunehmen sind. Die Jugendforschung hat diese unter dem Begriff der *Postadoleszenz* zusammengefasst – eine Lebensphase, innerhalb derer junge Menschen sich eine zunehmende Selbständigkeit in den wesentlichen Lebensbereichen erschließen, so Wohnung, Beruf oder die Gründung einer Familie. Darin erwerben sie sich Eigenschaften und Kompetenzen, die dem Status des Erwachsenen im engeren Sinne zugerechnet werden. Ihre Lebenssituation ist so also von ‚Halbheiten‘ geprägt, Aspekte des Jugendstatus und Aspekte des Erwachsenenstatus treten zeitgleich auf – in kultureller, politischer und freizeitbezogener Lebensgestaltung ist das Individuum bereits autonom, beruflich-ökonomisch dagegen oft noch abhängig von Eltern, staatlicher Unterstützung oder in einem Patchwork von Einkommen (vgl. Ferchhoff 2011: 96). Jede längerfristige Lebensplanung ist damit noch unsicher, Entscheidungen werden eher vorläufig und kurzfristig getroffen (vgl. Ferchhoff 2011: 97). Aufgrund der Altersstruktur der Rollenspiel-Szene, nach der die aktivsten Spieler zwischen 15 und 35 Jahren alt sind (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 126), soll die mit dem phantastischen Rollenspiel verbundene Szenekultur also vor dem Hintergrund der begrifflichen Differenzierung als ein Erlebensraum von vornehmlich jugendlichen und Postadoleszenten verstanden werden.

Der zweite für das Forschungsinteresse wesentliche Bedeutungsbe-  
reich ist der von ‚Szene‘ und ‚Subkultur‘. In der Alltagssprache werden

die beiden Begriffe oft synonym verwendet – allerdings bestehen hier doch deutliche Unterschiede, die im Folgenden kurz dargelegt werden und welche die Begründung für die Wahl des Begriffs ‚Szene‘ anschließen sollen. Der Begriff der *Subkultur* ist seit den 1960er Jahren gebräuchlich. Während die Sozialwissenschaften ihn im analytisch-deskriptiven Sinne gebrauchen, haftet ihm im Kontext von Politik oder Sozialarbeit oft auch eine wertende Dimension an (vgl. Vaskovics 1995: 11). Im Bereich der Sozialwissenschaft blickt der Begriff auf einen langen Gebrauchszusammenhang zurück, aus dem zahlreiche Definitionen und Modelle hervorgegangen sind. Dieser Umstand erklärt sich schon aus der Komplexität des Begriffes Kultur, zu dem er in enger Beziehung steht, und die als Basiskonsens als die *Konfiguration gesellschaftlicher Regelsysteme, inklusive der darin enthaltenen Normen und Werte* (vgl. Vaskovics 1995: 12) umrissen werden kann.

Nach Arnold (Arnold 1970) liegt dem Begriff der Subkultur die Bedeutung und Nuancierung von gesellschaftlichen Normen zugrunde. Während einige Normen für alle Mitglieder einer Gesellschaft verbindlich sind, andere bereits nur noch in gewissen Nuancierungen, gibt es solche, die nur noch bestimmte Teilgruppen der Gesellschaft als verbindlich empfinden. Das Konzept der Subkultur ist so das eines Kontinuums, das sich nach der Übereinstimmung mit der Gesamtgesellschaft definiert: „Zwischen solchen Subkulturen, die nur sehr wenige Elemente der nationalen Kultur beinhalten, und solchen, die sich von der nationalen Kultur kaum unterscheiden, sind zahlreiche Varianten von Subkulturen anzusiedeln. Subkultur wäre demnach als eine Teilkultur zu definieren. [...] Die speziellen subkulturellen Normen sind den anderen Mitgliedern der Gesellschaft nicht bekannt, sie sind mit diesen nicht vertraut, sie werden als trennende Elemente empfunden“ (Vaskovics 1995: 14).

Zwischen der Kultur und der Subkultur besteht demnach in den meisten Definitionen ein hierarchisches Gefälle – zuungunsten der Subkultur (vgl. Vaskovics 1995: 14): Der Begriff legt schon in seiner Konstruktion nahe, es existiere ein wenig strukturiertes und geringgeschätztes, mitunter sogar unterdrücktes kulturelles Segment, das in seinem Bestehen von der Duldung der Hegemonialkultur abhängt, ohne jedoch aus seinem untergeordneten Status entlassen zu werden (vgl. Baacke/Ferchhoff 1995: 41). Vor dem Hintergrund der Werteplurali-

sierung in den modernen Gegenwartsgesellschaften verliert eine solche Konstellation jedoch zunehmend an Halt: Es existieren inzwischen zahlreiche Berührungspunkte von Hoch-, Sub-, Trivial- und Massenkulturen, sowohl inhaltlich wie auch in ihrer gesellschaftlichen Verortung. Kultur ist ihrem Verständnis nach längst nicht mehr auf wenige etablierte Institutionen beschränkt, wie das Theater oder Wohltätigkeitsvereine mit ‚handverlesenen‘ Mitgliedern. Der Begriff der Kultur hat sich auf eine Vielzahl an Lebensformen und gesellschaftlichen Bereichen ausgeweitet (vgl. Baacke/Ferchhoff 1995: 41). Darüber hinaus ist das gedankliche Konstrukt der ‚Vorherrschaft‘ einer Kultur an sich strittig geworden; unbestreitbar existieren in einer Gesellschaft besonders einflussreiche soziale Klassen oder dominante Wertesysteme. Als integraler Bestandteil einer Kultur jedoch sind auch diese innerhalb ihrer Kategorien heterogen, so dass die Dominanz einer Klasse zwar möglicherweise, nicht aber notwendig mit der Dominanz einer Kultur zu parallelisieren ist (vgl. Brake 1981: 16). Entsprechend verschwimmt auch der Begriff der Subkultur – ähnlich wie bereits zuvor der der Jugend, denn die kulturelle Pluralität von Gegenwartsgesellschaften entzieht dem Begriff einer universalen Hochkultur die Grundlage, derer der Begriff der Subkultur jedoch bedarf, um sich von ihr abzugrenzen (vgl. Baacke/Ferchhoff 1995: 34). Auch der Subkultur-Begriff erfährt also eine Relativierung, die ihn bereits in die Nähe der Auflösung führt (vgl. Baacke/Ferchhoff 1995: 40).

Entsprechend ist kaum überraschend, dass auch der Begriff der Jugend(sub)kultur zunehmend an begrifflicher Schärfe verliert. Grundsätzlich wird Jugendkultur entweder als Segment der gesellschaftlichen Gesamtkultur begriffen oder als Manifestation einer relativ autonomen ‚Unter‘-Kultur, die sich überwiegend in den Bereichen der Freizeit darstellt (vgl. Baacke/Ferchhoff 1995: 33) – und die dann unter Umständen die Entwicklung zu einem eigenständigen Deutungssystem mit einer Entwicklung eigener Normen und Werte vollziehen kann, die im Widerspruch zu denen der Gesamtgesellschaft stehen (vgl. Wurzbacher 1987: 35). Die zunehmende Auflösung der herkömmlichen gesellschaftlichen Strukturen, welche die westlichen, hochmodernen und stark individualisierten Gegenwartsgesellschaften kennzeichnen (vgl. Baacke/Ferchhoff 1995: 42), ist jedoch in ihrer Einflussnahme auch auf die Lebenssituation von Heranwachsenden so gravierend, dass von

einer ‚authentischen‘ Lebenspraxis einer Jugend-Subkultur im Grunde nicht mehr die Rede sein kann. Entsprechend ist auch hier, wie in den angrenzenden Begriffsbereichen, zu beobachten, wie sich der Begriff der Jugendsubkultur in eine Vielzahl an unterschiedlichen Phänomenen und stilistischen Ausdifferenzierungen aufspaltet (Baacke/Ferchhoff 1995: 41) – entsprechend ist eine Vielfalt von unterschiedlichen jugendspezifischen Stilrichtungen zu beobachten. Nach Baacke geht es den zeitgenössischen Phänomenen dabei vor allem um den persönlichen Ausdruck – nicht, wie den Jugend- und Subkulturen der 80er Jahre, um politische Stellungnahmen mit gesellschaftskritischem und entsprechend reflektierendem Hintergrund. So sind sie zwar vielleicht noch immer Vorreiter von neuen Stils und Moden, aber vor allem eine neue Erscheinungsform von Selbstdarstellung und Individualität (vgl. Baacke/Ferchhoff 1995: 43). Insofern müssen die vielfältigen Spielarten zeitgenössischer Jugendkultur hier eine besondere Offenheit wagen – sie sind Ausgleich für Belastungen, welche der gesellschaftliche Wandel mit sich bringt, und den Jugendliche besonders deutlich spüren; umso mehr, als er vielfach ein Verweilen im Status des Jugendlichen geradezu ‚erzwingt‘ (vgl. Baacke/Ferchhoff 1995: 44).

Es bleibt also als abschließende Zusammenschau die Feststellung, dass die vormalig dem Subkulturellen zugeschriebenen Impulse kulturell adaptiert werden, was zu einer gewissen Normalisierung und damit zu einer Nivellierung ehemals ‚widersetzlicher‘ Impetus führt. Dementsprechend sind die Bestrebungen jugendlicher Szenen, sich von der Gesamtgesellschaft abzusetzen, geradezu obsolet geworden: In den modernen Gesellschaften existieren zahlreiche Mechanismen, die alles ‚Subkulturelle‘ auflösen (vgl. Baacke/Ferchhoff 1995: 41). Zudem macht die Auffächerung der Lebensformen und die Vervielfältigung der individuellen Ausdrucksweisen, die sie für sich entwickeln, auch vor den (ehemals fest umgrenzten) Subkulturen selbst nicht halt: So haben nicht wenige der jugendkulturellen Szenen und Stilformen seit den 70er und 80er Jahren ihre Abgrenzungen zu anderen Stilformen aufgelockert und ehemals verbindliche Positionierungen diesen gegenüber aufgeweicht (vgl. Ferchhoff 2011: 201). So steht der Basis-Begriff der *jugendkulturellen Szene* für eine „neuartige, vor allem posttraditionale, freizeitbezogene Sozialform jugendlicher Vergemeinschaftung [...]“ (Ferchhoff 2011: 201).

In der Verwendung des Begriffs der ‚Szene‘ soll das Konzept von Hitzler zugrunde gelegt werden. Er versteht eine Szene aufbauend auf dem Basis-Verständnis als ein lockeres Netzwerk, innerhalb dessen sich Personen und Personengruppen vergemeinschaften. Dementsprechend wird man in eine Szene nicht hineingeboren oder dort ‚hineinsozialisiert‘; im Gegenteil ist die Zugehörigkeit zu einer solchen Gruppe freiwillig – die Wahl folgt einem bestimmten Interessenprofil und bleibt nur solange bestehen, wie diese Interessen handlungsleitend sind. Szenen stellen also elementare Gesellungsformen des individualisierten, vornehmlich jugendlichen Menschen in westlichen Gegenwartsgesellschaften, die von einem starken, auf allen ihren Ebenen zu erkennenden strukturellen Wandel geprägt sind (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 16). Der Begriff der Szene hat so die Stärke, dass er vor dem Hintergrund eben dieses Strukturwandels diesen veränderten, pluralisierten Lebenssituationen, Lebensformen und Lebensstilen begegnen kann (vgl. Ferchhoff 2011: 202).

Es soll nicht bezweifelt werden, dass Subkulturen im starken, eigentlichen Sinne des Begriffes entstehen und bestehen können. Im Zusammenhang dieser Untersuchung, die sich mit jugendlichen Gemeinschaften befasst, scheint der Begriff der Subkultur jedoch nicht zielführend und auch dem Gegenstand nicht adäquat. Rollenspieler grenzen sich nicht vornehmlich durch eine stark differente Ordnung von Normen und Werten von der Gesamtgesellschaft ab – es sind vielmehr Vorlieben und insbesondere spezifische Interessen der Freizeitgestaltung. Eine Nuancierung von Wertmaßstäben kann sicherlich angenommen werden – wie es für nahezu jede gesellschaftliche Gruppe gilt – aber dies begründet nicht ihre Einordnung als genuine Subkultur im engeren Sinne der Bedeutung als alternative Kultur. Im Folgenden soll daher der Begriff der *Szene* – noch präziser der *jugendkulturellen Szene* – verwendet werden.

## **b) *Rollenspieler* – eine vielfältige Szene**

Im Folgenden soll nun die spezifische Struktur und Zusammensetzung der *Rollenspieler* untersucht werden, die sich auch in Deutschland seit Mitte der 1970er Jahre als Szene formiert haben und seither eine gut



integrierte Szenekultur unterhalten. Ihr gemeinsames Signum ist, unabhängig von konkreten Medien oder Genres, eine starke Faszination durch das Phantastische, sowie natürlich die Beschäftigung mit phantastischem Rollenspiel selbst.

Szenen sind nach Hitzler als *Gesinnungsgemeinschaften* zu verstehen – Szeneangehörige finden hier *Gesinnungsfreunde*. Als ein thematisch fokussiertes Netzwerk hat jede Szene ein Grundthema, auf welches sich die Aktivitäten der zugehörigen Szenegänger richten (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 16). Sie definieren sich über das Interesse an diesem jeweiligen Thema und befassen sich im Szenealltag überwiegend damit – dementsprechend teilen sie auch typische Ansichten und entsprechende Umgangsweisen; so formiert das szenekonstituierende Thema einen Rahmen, an den sich szenebezogene Aktivitäten, Einstellungen und Ähnliches anlagern und die Szene profilieren (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 17).

Bei den Rollenspiellern steht das Spiel und die dem Spiel verbundenen Aktivitäten selbst im Mittelpunkt des Interesses (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 126) – vielfach ist das Interesse hierbei nicht auf eine einzige Erscheinungsform phantastischer Rollenspiele beschränkt, sondern erstreckt sich zumindest auf die ‚Theorie‘ auch anderer als der präferierten Spielform (vgl. Leppälahti 2004: 289); solche ‚spieltechnischen‘ Fragen stehen überhaupt im Mittelpunkt des Interesses – beispielsweise die geschickteste ‚Würfeltechnik‘ (Fine 2002: 30). Dem folgen an das Spielthema ‚angelagerte‘ thematische Bereiche wie Geschichte – insbesondere an Epochen wie dem Mittelalter oder dem Viktorianischen Zeitalter, die Vorbilder für die ästhetische Komposition von Spielwelten darstellen, aber auch an den Naturwissenschaften wie Astronomie, Geographie oder Astrophysik, die thematisch den Bereichen der Science Fiction nahestehen und aus denen Inhalte, Ideen und Anregungen für die Spielgestaltung bezogen werden (vgl. Leppälahti 2004: 289). Darüber hinaus sind aber auch phantastische Filme, Bücher oder Computerspiele von Interesse – überhaupt stellt die (durchaus auch kritische) Rezeption von Medien eine Haltung der Szene dar (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 126). Hierbei spielt oft auch die produktive Dimension dieser Medien eine Rolle, was sich in einem Interesse am Zeichnen oder Schreiben von Texten niederschlägt, die thematisch orientiert sind (vgl. Leppälahti 2004: 289). Abgesehen vom

phantastischen Rollenspiel als eigenständiger ästhetischer Praxis entfalten viele Spieler in diesem Zuge also auch weitere Formen ästhetischen Ausdrucks.

Nach Fine, der bereits zu Anfang der 1980er Jahre seine umfangreiche Studie zur Rollenspieler-Szene (allerdings unter Verwendung des Begriffes Subkultur) vorgelegt hat, verweist die intensive Kommunikation über das Hobby und angelagerte Themenbereiche – wie auch deren Unverständlichkeit für ‚Außenseiter‘ – auf das Bestehen einer eigenen, formierten Szenekultur (vgl. Fine 2002: 30)

Dies ist ein wesentlicher Aspekt des besonderen Charmes der Rollenspieler-Szene: Es ist ihr Anspruch, komplexe Systeme von szenekulturellen Ausdrucksformen zu entwickeln. Im Unterschied zu vielen anderen Szenekulturen bewerten Rollenspieler die Bedeutung und den ‚Wert‘ ihrer mit dem Spiel verbundenen Aktivitäten nach dem Grad der Wirkungsmacht, den dieser Ausdruck entwickelt, und den Möglichkeiten, sich darein zu ‚versenken‘ (vgl. Fine 2002: 229).

## (1) Entstehung, Geschichte und ‚harte Fakten‘ der Rollenspiel-Szene

Als Phänomen jugendkultureller Szenebildung sind die Rollenspieler noch vergleichsweise jung: Als Entstehungsjahr wird vielfach das Jahr 1974 angegeben – das Jahr der Veröffentlichung von *Dungeons & Dragons*, dem ersten Spielsystem im Sinne des phantastischen (pen-and-paper-)Rollenspiels. Dieses Spiel wurde sehr rasch sehr populär, was in der Ausdifferenzierung einer Vielfalt von weiteren Erscheinungsformen dieser neuen SpieleGattung resultierte (vgl. Bowman 2010: 11) und die Formierung einer daran angelagerten Szene nach sich zog. Dementsprechend wird die Geschichte der Szene und des Hobbys an sich häufig parallelisiert – die Entwicklung der einzelnen, zum Teil sehr unterschiedlichen Spielsysteme markiert dabei die Wegstrecke (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 124).

Die 1990er Jahre gelten als Blütezeit der deutschen Szene – in diesen Zeitraum fällt zum einen eine Professionalisierung, die sich beispielsweise an der Formierung einer komplexen Infrastruktur der Szene nachvollziehen lässt – dies wird im Folgenden noch ausgeführt werden. Zum anderen treten Spiele mit „düsteren, unheimlichen Themen und Ästhetiken“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 125) auf, was eine *dunkle*

*Welle* in der Themenwelt der phantastischen Rollenspiele markiert (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 125). Die zugehörigen Spiele kennzeichnen sich oft durch die Fokussierung auf gesellschaftspolitische oder individualpsychische Thematiken – prominent sind hier die bereits mehrfach herangezogenen Spiele aus der *World of Darkness* – und damit eine Orientierung hin zu inhaltlich komplexen und anspruchsvollen Spielinhalten. Mitunter wird die Publikation des ersten Sammelkartenspiels *Magic: The Gathering* und dessen rasch anwachsende Popularität als negativer Wendepunkt in der Szenegeschichte angegeben. So sprechen Hitzler und Niederbacher in diesem Zusammenhang vom ‚Ende der Blütezeit‘ der Rollenspiel-Szene und resümieren: „Unter Tischrollenspielern ist daher die Stimmung seit Ende der 1990er gedämpft, während Live- und Computerrollenspiele weiterhin Erfolge verzeichnen“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 125). Angesichts der anhaltend gut besuchten Veranstaltungen rund um das phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiel und den bezüglich der Altersstruktur sichtlich heterogenen Besuchergruppen muss diesem Befund jedoch nicht uneingeschränkt zugestimmt werden. Zwar wird innerhalb der Szene vielfach deren angebliche ‚Überalterung‘ beklagt; die Vermutung ist, dass dem phantastischen Rollenspiel der ‚Nachwuchs‘ fehle, weil dieser von konkurrierenden Spieleformen, zumeist digitalen und online-Spielen, ‚abgegriffen‘ werde – inwiefern dies aber den Realitäten oder eher einem annähernd klischeehaften ‚Kulturpessimismus‘ entspricht, der die Älteren seit den Tagen der Antike über die junge Generation klagen lässt, wäre im Einzelnen zu klären.

Vorsichtig geschätzt besteht die deutsche Szene aus etwa 450.000 aktiven Spielern, die demografisch gesehen überwiegend zwischen 15 und 35 Jahren alt sind – das Altersspektrum unter den Rollenspielern reicht jedoch von etwa 9 bis über 50 Jahre, wobei die meisten Spieler im Alter von etwa 14 Jahren den Weg in die Szene finden. Auch wenn der Bildungsstatus innerhalb der deutschen Szene hoch ist – nach Hitzler und Niederbacher besteht sie zu annähernd 80% aus Gymnasiasten und Studenten – heißt es vielfach, das Verhältnis der Geschlechter sei innerhalb der Szene deutlich maskulin bestimmt; die Autoren veranschlagen einen Anteil von 80–90% an männlichen Szenegängern. Von Spielsystem zu Spielsystem sei allerdings auch eine leichte Variation der Alters- und Geschlechterstruktur feststellbar (vgl. Hitzler/

Niederbacher 2010: 126). Auch dieser Wahrnehmung ist nicht (mehr) uneingeschränkt zuzustimmen: Dem Eindruck entsprechend, den populäre gegenwärtige Veranstaltungen von der Szene geben, scheint eine Verteilung von 40% weiblichen zu 60% männlichen Spielern realistischer, wenigstens für die Szene seit 2000. Ursachen könnten hier zum einen ein differenzierteres Frauenbild in der modernen Fantasy-Literatur sein, die Rollenmodelle und weibliche Identifikationsfiguren jenseits der traditionellen Geschlechterrollen porträtieren. Verglichen mit den Umschlaggestaltungen und Cover-Bildern von Fantasy-Büchern und Rollenspielern aus den 80er Jahren hat sich hier einiges getan – möglicherweise besteht ein Zusammenhang zwischen dem veränderten Frauenbild in der Fantasy (hier im Sinne eines intermedialen Genres) und der Zusammensetzung der Szene.

Thematisch gesehen wird die deutsche Szene von Fantasy-Rollenspielen geprägt – hier ist *Das Schwarze Auge* (DsA) wohl das populärste System, dicht gefolgt von *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D). Umgeben von einer Vielzahl von anderen neuen und alten Spielsystemen (vgl. Nagel 2007 a: 53), zu denen auch nach wie vor immer wieder neue hinzukommen, behaupten diese ‚Flaggschiffe‘ ihre Position auch in der Szene der Gegenwart.

## (2) Strukturmerkmale und Besonderheiten der Rollenspiel-Szene

Die Rollenspiel-Szene gilt als sehr vielfältig. Dementsprechend sind zentrale Werte vor allem „Erlebnis, Kreativität, Humor, Kommunikation und Toleranz“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 127). Die Perspektivenübernahme, die den strukturellen Kern des phantastischen Rollenspiels ausmacht, empfinden viele Spieler als Plurifizierung des eigenen Lebens in eine ‚Vielheit möglicher Leben‘ (vgl. Leppälahti 2004: 291). Diese Plurifizierung mag hierzu einen wesentlichen Beitrag leisten – Bowmans Untersuchungen ergeben, dass dieser ‚Schritt in das Phantastische‘ nach Wahrnehmung der Spieler grundsätzlich ihren Begriff von Wirklichkeit erweitert und facettiert und das Verständnis für die Motive eines Gegenübers und wirksame soziale Dynamiken schärft – Eigenschaften, die vielen Rollenspielern erstrebenswert scheinen (vgl. Bowman 2010: 55). Hinzu kommt, dass das phantastische Rollenspiel als Szenestruktur Gelegenheiten zur Begegnung von Personen mit

ganz unterschiedlichen Lebensläufen eröffnet. Für die US-amerikanische Szene zumindest stellt Bowman fest, dass Spieler über das Hobby in Kontakt mit Personen kommen, die ihnen im ‚normalen Leben‘ nicht begegnen würden: Sie würden so über ihre Freizeitgestaltung mit einer Vielzahl von Lebensentwürfen und Wertvorstellungen konfrontiert und erlebten dies als große persönliche Bereicherung (vgl. Bowman 2010: 59) – wenig überraschend vor dem Hintergrund, dass Szenen sich eben nach Interessen formieren, nicht primär nach Werten oder Bildungsgraden.

Der großen Toleranz innerhalb der Szene liegt aber wohl auch die grundsätzliche Haltung zugrunde, welche die Eigenschaften des Spielens zu ihrer Philosophie macht: „Spiel soll Spaß machen und aufregend sein, und wer spielt, nimmt sich selbst nicht ernst“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 127).

Szenen sind von ihrer Grundstruktur her als Netzwerke zwischen einzelnen szenezugehörigen Gruppierungen zu verstehen – diese werden zu einem Teil der Szene, weil sie sich auf der Basis des gemeinsamen Interesses anderen Gruppierungen gegenüber offen zeigen und sich auch selbst im Kontext einer gruppenübergreifenden Formierung verstehen – eben als eine formierte Szene (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 20). Dementsprechend gehören viele Szenegänger auch gleich mehreren szenezugehörigen Gruppierungen an – eine direkte persönliche Bekanntschaft der Gruppen untereinander ist dabei nicht notwendig. Im Fall der Rollenspiel-Szene heißt dies, dass viele Spieler in mehreren Spielgruppen zugleich spielen, dabei das System und die Funktion wechseln, also je nachdem Spieler oder aber Spielleiter sind (vgl. Janus, U. 2007: 97). Auch Fine akzentuiert die Bedeutung einer solchen multiplen Gruppenzugehörigkeit hinsichtlich ihrer Funktion des Austauschs von Gruppenkulturen als wesentlich für die Entwicklung, die Integration und den Fortbestand einer Szene (vgl. Fine 2002: 31). Die Zugehörigkeit von Spielern zu mehreren Gruppen führt oftmals zu einer losen Bekanntschaft (*weak ties*) – sie sind einer der wichtigsten Wege, über die sich Informationen aller Art in der Szene verbreiten (vgl. Fine 2002: 31).

Untereinander erkennen sich Szenemitglieder „an typischen Merkmalen und interagieren in szenespezifischer Weise (unter Verwendung typischer Zeichen, Symbole, Rituale, Embleme, Inhalte, At-

tribuierungen, Kommentare usw.)“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 20) – genauso bedeutsam aber ist in der Wahrnehmung einer sozialen Gruppe als integrierte Szene, dass die Szenemitglieder an diesen Zeichen und Symbolen auch von Außenstehenden als zu dieser spezifischen Szene zugehörig erkannt werden. So ist es Außenstehenden oftmals sogar bei einer nur oberflächlichen Kenntnis der Szene möglich, Charakteristika von Rollenspielern zumindest grob zu benennen (vgl. Fine 2002: 37). Insofern ist jede einzelne der szenezugehörigen Gruppierungen Interpret der Szenekultur und trägt zu deren Erhalt und Entwicklung bei, indem ursprünglich gruppenspezifische ‚szenekulturelle Codes‘ bei der Begegnung ausgetauscht der eigenen ‚Gruppenkultur‘ angepasst werden (vgl. Fine 2002: 238).

Im Fall der Rollenspiel-Szene stellen die einzelnen Spielgruppen die szenezugehörigen (Klein-)Gruppen dar – unabhängig von der konkreten Erscheinungsform des Spiels sind sie der grundlegende Bezugspunkt des einzelnen Spielers. Solche Spielgruppen sind häufig, aber nicht notwendig auch außerhalb der Szeneaktivitäten befreundet (vgl. Janus, U. 2007: 97). Die ‚Stammgruppen‘ als ihre kleinsten Einheiten sind auch der Ort, an welchem Neulinge die ‚Initiation‘ in die Szene erfahren – hier lernen sie das Rollenspiel und die Merkmale der Szenekultur von erfahrenen Spielern (vgl. Leppälahti 2004: 290). Der Prozess der ‚Rekrutierung‘ neuer Szenegänger ist nach Fines<sup>18</sup> Ergebnissen gekennzeichnet durch die Modifizierung des Habitus, der (zumindest überwiegend) mit dem der Gesamtgesellschaft übereinstimmt, hin zu einer szenekonformen Attitüde, durch das Erkennen von Gemeinsamkeiten mit der neuen Szenekultur und durch die Gelegenheit zur Interaktion mit Mitgliedern der Szene (vgl. Fine 2002: 236). Decker identi-

18 Fine verwendet in seiner Untersuchung durchgängig den Terminus der Subkultur (subculture). Da seine Untersuchung aber im Kontext der US-amerikanischen Soziologie und Szene entstanden ist, wird der in diesem Umfeld gebräuchlichere Schlüsselbegriff Subkultur in die deutsche Terminologie der Szene ‚übersetzt‘. Auch, wenn zwischen Subkultur und Szene sowohl inhaltliche Unterschiede bestehen und zudem zwischen dem deutschen und dem US-amerikanischen Verwendungszweck unterschieden werden muss, sollen Fines Untersuchungsergebnisse an dieser Stelle mit einbezogen werden. Der US-amerikanische Begriff von Subkultur, der seiner Studie zugrunde liegt, weist eine nicht unerhebliche Schnittmenge mit dem Begriff der Szene der deutschen Forschung auf, so dass gewisse Parallelen gezogen werden können.

fiziert die zentrale Funktion von sogenannten *Mentoren* für die Aufnahme von Interessenten in die Rollenspiel-Szene; diese Mentoren haben vielfach eine eigene langjährige Szenepraxis und machen Neulinge mit den Themen, Inhalten und Gepflogenheiten der Szene vertraut – Decker expliziert dies insbesondere für die Rollenspiel-Formen des LARP und des pen-and-paper. Mentoren ebnen mitunter sogar durch aktive ‚Werbung‘ den Kontakt und den Zugang zur Szene, wenn sie sich für deren Reproduktion mitverantwortlich fühlen, sprechen eventuelle ‚Kandidaten‘ aus ihrem eigenen Umfeld gezielt an und begleiten Szeneneulinge, bis diese sich eigenständig innerhalb der Szene bewegen (vgl. Decker 2016).

Die Szene formiert sich über kommunikative und interaktive Handlungen. Ihre Kultur manifestiert sich in einem Wissen „von den ‚richtigen‘ Verhaltensweisen, Attributierungen, Codes, Signalen, Emblemen, Zeremonien, Attitüden, Wissensbeständen, Relevanzen, Fertigkeiten usw.“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 18). Um in die Szene einzutreten und vollwertiges Mitglied zu werden, reicht daher ein Interesse an den szeneverbindenden Thematiken und der Aneignung und versierten Anwendung der Kulturelemente (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 18).

Neulinge kommen so zuerst über die Stammgruppen mit der Kultur der Szene in Berührung, wie diese sie interpretiert: Fine beobachtet, dass jede Stammgruppe vor dem Hintergrund der allgemeinen Szenekultur ihre eigene *Idiokultur* (*idioculture*) entwickelt – ein System von Wissensgehalten, Vorstellungen, Verhaltensweisen und Bräuchen, die für eine miteinander in enger sozialer Interaktion stehende Gruppe spezifisch ist (vgl. Fine 2002: 136). Innerhalb der Spielgruppen entsteht so quasi ein zweiter *Gruppenkonsens* – nicht nur über die gültigen Spielregeln und Spielinhalte, sondern auch über die Rahmenbedingungen der sozialen Interaktion als Mitglieder einer Szene, in deren Bezugssysteme sich die Spielgruppe einbettet. Die ‚Geschichte‘ der Spielgruppe – maßgeblich definiert durch die Entwicklung der Spielhandlung und einprägsame Ereignisse – ist der Grundstein ihrer Spielkultur (vgl. Fine 2002: 139).

Szeneaffine Tätigkeiten können natürlich auch vom Einzelnen unternommen werden – im Fall des phantastischen Rollenspiels so beispielsweise das Entwerfen eines Avatars oder das Lesen von Regelwer-

ken (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 18): Wirklich konstituiert sich eine Szene aber natürlich nicht nur in diesem individuellen Erleben, sondern im Austausch und dementsprechenden Handlungen und Aktivitäten. Die Szene ist so darauf angewiesen, sich aktiv zu manifestieren und zu (re-)produzieren – die zentrale Funktion von Mentoren in diesem Zusammenhang lassen sich anhand der Studien von Decker darstellen. Um sich innerhalb der Szene zu begegnen, haben Szenen typische Treffpunkte. Sie dienen der Rekreation der Szenekultur und stärken das Zugehörigkeitsgefühl des Einzelnen. Dies ist umso wichtiger, als Szenen aufgrund der Freiwilligkeit des Zugehörens (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 19) in ihrem Wir-Bewusstsein angreifbarer sind als die herkömmlichen Gesellungsformen, wie beispielsweise die Familie. Für das phantastische Rollenspiel übernehmen vor allem öffentliche Orte wie Rollenspiel-Läden oder Jugendclubs die Funktion, eine derartige lokale Szene – über die eigene Stammgruppe hinaus – zu integrieren und Begegnung und Austausch innerhalb der lokalen Rollenspielgemeinschaft, sozusagen als Teilszene, zu ermöglichen (vgl. Janus, U. 2007: 97). Viele Rollenspieler organisieren sich zudem in regionalen und überregionalen Vereinen. Einer der bekanntesten ist hier die *Gilde der Fantasy-Rollenspieler (GFR) e.V.*, die vielfach auch aktiv die Szenestruktur mitgestalten – so ist die GFR beispielsweise Organisatorin des jährlichen Spielertreffens *FeenCon* sowie Herausgeberin der Zeitschrift *Windgeflüster* (vgl. Janus, U. 2007: 98). Der *Deutsche Live-Rollenspiel-Verband e.V.* – kurz *DLRV e.V.* – dagegen spezialisiert sich vor allem auf die Interessen der Teilszene von Live-Rollenspielern. Er organisiert darüber hinaus das jährliche überregionale Treffen *Mittelpunkt*, auf dem in Workshops und Vorträgen neue spielbezogene Entwicklungen und Konzepte vorgestellt, diskutiert und entwickelt werden. Der *Mittelpunkt* ist somit auch die Veranstaltung, die dem bereits dargestellten intensiven Laiendiskurs, der genannten *Rollenspieltheorie*, eine Plattform bietet. In diesem Zusammenhang gibt der DLRV auch einen jährlichen Schriftenband heraus, in dem jedoch genauso auch genuin akademische Artikel erscheinen.

Insofern besteht die Infrastruktur der lokalen Szene aus verschiedenen solcher Örtlichkeiten. Insbesondere die Läden können zum Knotenpunkt werden, wenn es um die Binnenstruktur lokaler Spielergemeinschaften geht: Neben dem Erwerb von Spielmaterial stehen hier



Räumlichkeiten zum Spiel zur Verfügung, Workshops, Diskussionsrunden oder Experten-Ratschläge und aktuelle Informationen zu überregionalen Szeneereignissen finden sich hier gebündelt (vgl. Janus, U. 2007: 97), freundschaftliche Begegnungen und Austauschmöglichkeiten werden geboten.

Neben den Versammlungsorten oder Treffpunkten gibt es ein weiteres Element des Szenelebens, das für ihren Bestand strukturell unverzichtbar ist – das *Szene-Event* (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 20). Darunter ist eine Veranstaltung zu verstehen, bei welcher unterschiedliche, nach den Kriterien der szenetypischen Ästhetik, ihren Wünschen, Erfordernissen und Ansprüchen entsprechende Angebote organisiert werden, um den Szenegängern „die Aktualisierung, Herstellung und Intensivierung von Wir-Gefühl“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 21) zu ermöglichen – idealerweise im Sinne eines *totalen Erlebnisses* (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 21). Insofern sind Szenen als *vororganisierte Erfahrungsräume* zu verstehen. Für die Szene rund um das phantastische Rollenspiel ist es die Messe oder *Convention*, kurz *Con*, die diese Funktion der vororganisierten Erfahrung übernimmt. Die Convention stellt in diesem Sinne das den einzelnen Treffpunkten und den Spielgruppen übergeordnete Strukturelement der Rollenspieler-Szene dar.

Cons sind häufig mehrtägige Veranstaltungen, zumeist über ein (verlängertes) Wochenende hinweg. Die Atmosphäre ist oft festival-artig (vgl. Mackay 2001: 70) – ausgelassen, entspannt und freundschaftlich. Zahlreiche und abwechslungsreiche Programmpunkte – darunter Workshops, Wettbewerbe, Vorträge, Signierstunden mit bekannten Autoren oder Künstlern und Ähnliches mehr – ermöglichen das Erkunden der neuesten Entwicklungen in der Szene, das Ausprobieren neuer Spielsysteme, die Begegnung mit anderen Spielern, Spielleitern und deren Spielstilen, aber auch das Kaufen neuer Veröffentlichungen bei Händlern und Verlagen, die auf fast jeder Convention in größerer oder kleinerer Zahl vertreten sind (vgl. Janus, U. 2007: 98). Kostümwettbewerbe stellen häufig Höhepunkte dar – viele Szenegänger besuchen die Veranstaltung in einer (oft selbstgefertigten) Verkleidung, welche bekannte Figuren aus allen Genres und Gattungen der Phantastik, aus Filmen, Büchern oder Spielen oder einfach den eigenen Avatar darstellen (vgl. Mackay 2001: 70).

Insbesondere die größeren Cons (mit mehr als etwa fünfzig Teilnehmern) richten sich an Spieler aller Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels – so finden pen-and-paper-Spieler ebenso wie Live-Rollenspiel- oder online-Rollenspieler ihre Angebote und ihre Gleichgesinnten. Daneben existieren jedoch auch spezielle Veranstaltungen, die sich exklusiv an einzelne Spielformen richten – insbesondere an das Live-Rollenspiel, das aufgrund seiner Struktur nicht mit der eigenen Spielgruppe im Wohnzimmer gespielt werden kann, sondern zumeist im Rahmen von oft überregional geplanten Spielertreffen geplant und durchgeführt wird. Auch diese Veranstaltungen nennen sich Con – manchmal jedoch auch, der thematisierten Rollenspiel-Form entsprechend, einfach LARP. Wie alle anderen Rollenspiel-Veranstaltungen auch werden sie von den Veranstaltern, in der Szene *Orgas* (Organisatoren) genannt, häufig nicht-kommerziell, aber vielfach mit enormem Aufwand im Rahmen der persönlichen Freizeitgestaltung entwickelt und umgesetzt. Bei den speziellen Live-Rollenspielveranstaltungen, als vielfach exklusiv an eben diese spezifische Spielform gerichtete Veranstaltungen, sind Rahmenangebote von Händlern, Workshops oder Ähnlichem nur bei professionell durchgeführten Großveranstaltungen mit mehreren hundert Teilnehmern gegeben.

Das phantastische Rollenspiel und die darum entstandene Szene haben sich seit ihren Anfängen also, wenn auch nicht als Quelle für das ‚große Geld‘, aber für doch einige Händler und Verlage als durchaus lohnende Einnahmequelle erwiesen, und sind insofern ökonomisch gesehen nicht völlig ohne Relevanz für die sich darum entwickelnde Kulturindustrie (vgl. Fine 2002: 27–28) – ein weiteres Strukturmerkmal einer intakten Szene.

Im Zusammenhang mit den Szenetreffen und den Szene-Events steht der strukturelle Aspekt der *Organisationseliten*. Diese Position wird von Szenegängern ausgefüllt, die sich in besonderem Maße an der Mitgestaltung und Entwicklung der Szene beteiligen – über das einfache ‚Szenegehen‘ hinaus: Dies können Organisatoren von Veranstaltungen sein, Eigentümer von Rollenspiel-Läden oder Herausgeber von Spielsystemen oder Magazinen, die sich in ihrem Einfluss auf die Szenegestaltung je nach ihren Funktionen und dem daraus resultierenden Angebot unterscheiden. Häufig sind Personen dieses Kreises „gegenüber den ‚normalen‘ Szenegängern relativ privilegiert bzw. nehmen

sich im Zuge der weiteren Ausbildung organisationselitärer Strukturen immer mehr Privilegien heraus“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 22). Über ihre zentrale organisatorische Funktion sind sie im Besonderen in der Lage, Informationen innerhalb der Szene weiterzugeben, denn sie kommen in Kontakt mit zahlreichen einzelnen Gruppen und haben zudem häufig einen Expertenstatus inne, so dass sie auch gezielt von Szenemitgliedern angesprochen werden (vgl. Fine 2002: 33).

Da Szenen eben nicht, wie beispielsweise Schulklassen, von institutioneller oder gesellschaftlicher Seite formierte soziale Verbände darstellen, sondern vornehmlich aus gemeinsamen Interessen hervorgehen, sind Interaktion und Kommunikation zwischen den einzelnen Szenegängern von tragender Bedeutung für den Fortbestand der Szene. Wie erläutert, artikuliert sich diese Interaktion in der Verwendung von szenearaffinen Zeichen und Ritualen, über welche Szenegänger ihre Zugehörigkeit inszenieren; zugleich konstituieren sie damit erst die Szene – sozusagen als ‚Nebenprodukt‘. So geht es um eine bestimmte mentale oder materielle Art der gemeinschaftlichen (*Selbst-*)*Stilisierung* und darum, diese Gemeinsamkeiten in der Kommunikation zu aktualisieren, zu stabilisieren und eventuell auch zu verändern und anzupassen (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 17). Strategien der vor allem auch ästhetischen (*Selbst-*)*Inszenierung* sind somit Definitionsmerkmal und integraler Bestandteil von Szenekultur. Welche einzelnen Strategien hierbei zur Anwendung kommen und inwieweit die Avatargestaltung hier als Technik fungiert, soll gesondert unter dem Punkt **Techniken und Strategien der ästhetischen Inszenierung der Rollenspiel-Szene** untersucht werden. Sie unterlegen dem Avatar als (vorsichtig) als eine innere Strategie der Selbstinszenierung zu deutende ästhetische Praxis so einen äußerlichen Gegenpol.

Die Kommunikation in der Szene fungiert über ein Netzwerk von Internetforen, Blogs, Webseiten und Chatrooms sowie die genannten Treffpunkte; aber auch entsprechende Fanzines, also Amateurpublikationen, und professionelle Zeitschriften und Magazine mit zum Teil beachtlichen monatlichen Auflagen leisten hier einen wesentlichen Beitrag (vgl. Janus, U. 2007: 97–98).

Auch Fine benennt den Gebrauch von Massenmedien zur Organisation innerhalb von Szenen sowie die Präsenz der Szene in denselben als Strukturmerkmal einer genuinen Szene. Hierbei kommt es nicht

darauf an, dass diese Präsenz von einem breiten, auch nicht-szenezugehörigen Publikum wahrgenommen wird – relevant ist die Funktion der Medien für die Szene, ihr zielgerichteter Gebrauch von Szenegängern, und die Existenz von szenespezifischen Medien (vgl. Fine 2002: 35). Janus listet in diesem Zusammenhang rund 40 Adressen von (On-line-)Zeitschriften, Rollenspiel-Foren und -Portalen, Blogs, Veranstaltungskalendern und Webpräsenzen prominenter Rollenspiel-Vereine auf (vgl. Janus, U. 2007: 99–100) – viele darunter stellen ihrerseits wiederum nur Sammlungen und Übersichten weiterer Webadressen dar; hinzu kommt eine (ständig wechselnde) Anzahl kleinerer, zum Teil lediglich regionaler oder sogar nur spielgruppen-interner Webseiten. Janus belegt damit eine eindrucksvolle mediale Infrastruktur der Rollenspiel-Szene.

Die Existenz dieser vielfältigen Kommunikationsformen veranschaulichen die lebendige und funktionale Organisation der Rollenspiel-Szene im deutschen Raum. Fine, der Kommunikation als zentrales Charakteristikum von Szenen begreift, gesteht der Szene vor diesem Hintergrund den Status einer enorm gut integrierten Interessengemeinschaft zu, die sich bereits einer (wertfrei gemeinten) Subgesellschaft annähert (vgl. Fine 2002: 36): Die Szene weist die traditionell zur Definition von Kulturen herangezogenen Merkmale der Bedeutsamkeit für das Individuum, der gemeinsamen Vorstellungen, Normen und Werte sowie die interaktionalen Kriterien des Austauschs, des Empfindens von Zusammengehörigkeit sowie der Erkennbarkeit für Außenstehende auf (vgl. Fine 2002: 236). Auf einige dieser Strukturmerkmale soll im Folgenden gesondert eingegangen werden.

### **(3) Das phantastische Rollenspiel als (gruppen-)identitätsstiftende Tätigkeit**

Szenen sind integrierte Interessengemeinschaften mit einer eigenen szenespezifischen ‚Kultur‘. Insofern, als sie jedoch keine von den herkömmlichen Gesellungsformen darstellen, in die man unweigerlich hineingeboren oder hineinsozialisiert wird – wie beispielsweise Familie oder Schule – sind sie nicht so verbindlich wie diese und demzufolge in ihrer Struktur auch labiler.

Dementsprechend bedeutsam ist die ständige Reproduktion eines *Wir-Gefühls*. Dieses besteht vorrangig „in der und durch die Verwen-

dung von szenetypischen Zeichen, Symbolen und Emblemen, durch Rituale und Verhaltensweisen“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 19) – wieder geht es also um eine aktive Inszenierung von Zugehörigkeit. Das Wir-Bewusstsein kommt darüber hinaus durch die Begeisterung für eine gemeinsame Vorstellung zustande, welche sich in spezifischen kollektiven Kommunikations- und Verhaltensweisen äußert. Dementsprechend ist es für das Fortbestehen der Szene notwendig, das szenetypische Wir-Bewusstsein im aktiven, bewussten Vollziehen einer solchen Demonstration von Zugehörigkeit zu formieren (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 19). Im Fall der Rollenspieler ist es eben die geteilte Begeisterung für das phantastische Rollenspiel, die das Zusammengehörigkeitsgefühl in der Szene begründet; dieses artikuliert sich entsprechend in einer Selbstwahrnehmung als Rollenspieler und in der Identifikation mit dieser Freizeitgestaltung (vgl. Fine 2002: 36).

Die gemeinsamen Spielerfahrungen, die ganz ähnlich auch die Gruppengeschichte konstituieren, bedingen auch wesentlich das Entstehen von Gemeinschaftsgefühlen und darüber die identitätsstiftende Funktion des phantastischen Rollenspiels – gemeinsame Spielerfahrungen knüpfen oftmals enge freundschaftliche Bindungen und Zusammengehörigkeitsgefühle zwischen Spielern (vgl. Bowman 2010: 72). Im Gegensatz zu den Verbundenheitsgefühlen, die zwischen eigentlich Fremden anlässlich von Groß-Ereignissen wie Rock-Konzerten oder Festivals entstehen, haben diese Beziehungen zwischen Spielern längeren Bestand und sind von intensiverer Qualität – ihnen liegt ein schöpferischer Prozess zugrunde, eine *ko-verfasste, geteilte Mythologie* (vgl. Bowman 2010: 73). Die Teilnehmerin *Desiree* aus Bowmans Studie formuliert diesen Umstand mit den Worten: „*When you enter a person's fantasy world [...] you become friends with a part of them that they've hidden from most of society. [...] Even with their fantasy character, which is truly a part of them, very deep in their heart that nobody else knows*“ (Bowman 2010: 79). Bowman folgert, dass das gemeinsame Spielen phantastischer Rollenspiele der zwischenmenschlichen Begegnung eine besondere Qualität eröffnen kann: Die intensive Auseinandersetzung mit der Phantasiegestaltung des Gegenübers in individueller wie in gruppenbezogener Hinsicht fördert ein wechselseitiges Verständnis und eine mitunter sehr tiefe emotionale Verbindung (vgl. Bowman 2010: 79). Auch im Zusammenhang mit der Stiftung von

(Gruppen-)Identität treten Handlungen von ästhetischer Qualität so als bedeutsam hervor.

Wie in jeder sozialen Gemeinschaft auch aber kann der gemeinsame Gegenstand, auf den sich die Stiftung einer Gruppenidentität bezieht, ebenso entzweieinde wie verbindende Funktion haben – nämlich dann, wenn unterschiedliche Auffassungen dieses Gegenstandes die Einheit der Gemeinschaft irritieren. Auch die Rollenspiel-Szene hat bereits das ein oder andere ‚Zerwürfnis‘ durchgemacht. So wurde die deutsche Rollenspielszene in den 80er Jahren vom sogenannten *Midgard-Schisma* (Nagel 2007 a: 51) gespalten: *Midgard*, das erste Rollenspiel aus deutscher Feder, wurde 1981 im Eigenverlag publiziert – von Mitgliedern der 1966 gegründeten *Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder* (FOLLOW), einer Interessengemeinschaft unter Verwaltung eines der ersten deutschen Spiele- und Phantastikclubs überhaupt. Während der weiteren Entwicklung und Ausdifferenzierung dieses Spiels jedoch traten unterschiedliche Ansichten über dessen weitere Ausgestaltung auf und führten zu einem frühen Bruch in der sich gerade erst entwickelnden deutschen Rollenspiel-Szene (vgl. Nagel 2007 a: 48). Der Kern der Differenzen waren unterschiedliche Vorstellungen darüber, ob im Falle von *Midgard* die Regeln oder die Erzählung das größere Gewicht besitzen sollten, also die Gewichtung zwischen den beiden Polen, die das phantastische Rollenspiel als *geregelt* *Erzählen* in seiner Struktur miteinander verbindet: eine Diskussion, welche bis heute in der Rollenspiel-Szene geführt wird. Es ist grundsätzlich nicht unüblich, dass sich Fans unterschiedlicher Systeme gegenseitig und zumeist freundschaftlich ‚bashen‘, also ‚niedermachen‘ (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 131) – aber auch innerhalb der Szenebezüge, die dasselbe System präferieren, existieren vielfältige Auseinandersetzungen darüber, welche Aspekte des Spiels wesentlich, gut oder schlecht sind. Da insbesondere von den größeren Systemen immer wieder einmal neuere Editionen mit zum Teil gravierenden Änderungen in der Regelmechanik und der inhaltlichen Ausrichtung des Spiels erscheinen, gibt es genügend Stoff, über welchen Fans sich austauschen können: Im Falle des großen deutschen Spielsystems *Das schwarze Auge* zum Beispiel wurden die Regeln zur Entwicklung und Verbesserung (‚Steigerung‘ in der Diktion des Regelwerks) der Attribute von Spielfiguren von der dritten zur vierten Edition grundsätzlich umgestellt.

Entscheidet in der dritten sowie in den beiden Vorgängereditionen noch eine Anzahl von frei verteilter Würfelwürfen darüber, ob eine Figur eine Eigenschaft verbessern – ‚steigern‘ – kann, wenn die erwürfelte Augenzahl den aktuellen Eigenschaftswert übertrifft (vgl. Kiesow 1984: 26–28; vgl. Kiesow 1988: 94–95; vgl. Kiesow/Kramer/Römer 1992: 12–13), so dienen die zur Heldenerschaffung verwendeten und im weiteren Spielverlauf zu sammelnden Erfahrungspunkte in der vierten Edition dazu, sich eine Verbesserung von Eigenschaftswerten zu ‚kaufen‘ (vgl. Don-Schauen/Herz/Römer 2002 a: 7ff). Dem Spieler ist es nunmehr freigestellt, die Erfahrungspunkte, die seine Figur erworben hat, gleich ‚auszugeben‘ oder auf eine ‚teurere‘ neue Eigenschaft hin zu ‚sparen‘. Dabei wird eine Verbesserung immer teurer, je erfahrener eine Figur in dem gewünschten Bereich bereits ist (Don-Schauen/Herz/Römer 2002 b: 45–47): In allen Editionen dient das Sammeln von Erfahrungspunkten also dazu, die zunehmende Entwicklung der Figur darzustellen, das Anwachsen ihrer Fähigkeiten, Kenntnisse und Möglichkeiten. In der dritten Edition jedoch war es nur möglich, diese Erfahrung zu sammeln, und nach einem fest dotierten System in die nächsthöhere ‚Stufe‘ aufzusteigen, um dann zu versuchen, den ‚alten‘ Eigenschaftswert der Figur zu überbieten, und ihn so zu verbessern (vgl. Kiesow 1984: 26–28; vgl. Kiesow 1988: 94–95; vgl. Kiesow/Kramer/Römer 1992: 12–13). Das ‚Würfelglück‘ ist hier also wesentlich mitentscheidend bei der Entwicklung der Figur. Die vierte Edition ersetzt dieses zufallsbedingte System durch Arithmetik. Viele Spieler empfinden dies als gerechter, denn jede Figur entwickelt sich darin, wenn auch nicht in gleicher Weise, so doch in gleichem Maße weiter wie die Figuren anderer Mitspieler – und keine Figur bleibt in ihrer Entwicklung zurück, weil ihr Spieler ‚Würfelpech‘ gehabt hat. Ein nicht unwesentlicher Teil der Spielerschaft jedoch empfindet gerade diese Umstellung als einen großen Verlust in Stil und Flair des Spieles *Das schwarze Auge* und akzeptiert die vierte Edition nicht als Spielsystem.

Die Diskussion über solche Aspekte des Rollenspiels wird in der Szene einmal mehr, einmal weniger humorvoll und freundschaftlich geführt; überwiegend jedoch handelt es sich um einen interessierten Austausch unter Gleichgesinnten. Auch zwischen Anhängern unterschiedlicher Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels gibt

es in der Szene immer wieder einmal kleinere Auseinandersetzungen, welcher ‚Flügel‘ der Szene das ‚richtige‘ oder ‚ernsthafte‘ Rollenspiel spielt (vgl. Fine 2002: 37) – auch die Autoren Hitchens und Drachen haben darauf hingewiesen (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 3). Es ist gut möglich, dass die im entsprechenden Teilkapitel dargestellte Unschärfe-Problematik des Begriffes Rollenspiel und die enorme Bandbreite eigener Gestaltungs- und Interpretationsmöglichkeiten zu solchen Uneinigkeiten in der Spielerschaft beiträgt.

Die Loyalität auch ehemaliger Szenegänger zur Rollenspiel-Szene scheint aber nichtsdestotrotz vergleichsweise hoch zu sein – ein Hinweis auf die starke identitätsstiftende Bedeutung dieser Freizeitgestaltung. So verstehen nicht wenige Spieler das Rollenspielen nicht nur als Szene, sondern als eine Lebenseinstellung. So fühlen sie sich der Szene auch nach ihren ‚aktiven Zeiten‘ oft noch eng verbunden (vgl. Leppälahti 2004: 290) und pflegen weiterhin ihre Vorliebe für das Phantastische, im Film, in der Literatur oder im Comic. Die aktive Szenezeit endet für einige mit der Schulzeit oder dem Abschluss des Studiums, wenn Ortswechsel in Zusammenhang mit einem neuen Lebensabschnitt die regionale Spielergemeinschaft ‚ausdünnen‘, oftmals aber erst mit der Gründung einer Familie. Nicht wenige Spieler jedoch suchen sich auch an neuen Orten Kontakte zur Szene oder erhalten ihre ursprünglichen aufrecht, viele steigen auch erneut ein, sobald die Entwicklung der Kinder dies irgend zulässt; solche Spieler bilden dann den harten Kern der Szene (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 128). Die Gegenwart von Kindern wenigstens auf größeren Szene-Events ist mittlerweile gang und gäbe – nicht selten wird sogar ein entsprechendes Betreuungsprogramm angeboten.

Eine solche oft hohe Loyalität von Szenegängern kann womöglich ihren Ursprung in einer spezifischen Selbstwahrnehmung der Rollenspieler-Szene haben. So äußern Spieler oft, dass Rollenspielen kein ‚gewöhnliches‘ Hobby sei, sondern Menschen eines besonderen Schlags anziehe, nämlich ‚Verrückte‘, ‚Sonderlinge‘ oder ‚Freaks‘ – diese Selbstwahrnehmung wird allerdings durchaus humoristisch inszeniert und ist dementsprechend eher positiv zu verstehen (vgl. Leppälahti 2004: 290–291), als bewusste Distinktion vom *Mainstream*. Entsprechend kann Hitzler und Niederbacher in ihrer These zugestimmt werden, nach der sich Rollenspieler „als romantische Träumer in einer tristen



Welt voller ‚stumpfer‘ Menschen“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 127) verstehen und sich über ihre Phantasie-Orientierung von anderen Menschen abgrenzen. Die bereits genannte Kreativität als einer der zentralen Werte der Szene ist es also, die den Spielern erlaubt, die eigene Individualität auszudrücken und zu inszenieren (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 127): Bowmans Studie der US-amerikanischen Szene nach beschreibt ein beachtlicher Teil der Rollenspieler häufig Gefühle der Fremdheit und soziale Stigmatisierung, die sie schon früh durch die Mehrheitskultur erfahren (Bowman 2010: 67–68) – sowohl als Ursache wie auch als Konsequenz für ihre Hinwendung zum Rollenspiel (vgl. Bowman 2010: 78). Beides verstärkt noch das identitätsstiftende Gemeinschaftsgefühl, das die Szene ihnen bietet (vgl. Bowman 2010: 55) – und ist ein Grund für die große Toleranz innerhalb der Szene, die auch ‚Sonderlinge‘ als Mitglieder akzeptiert, die in anderen Szene womöglich eher auf Ablehnung stoßen würden (vgl. Bowman 2010: 72).

Wie dargestellt, geht die Formierung einer Szene wesentlich mit einer spezifischen Selbstdarstellung der Mitglieder einher, die auch von Außenstehenden wahrgenommen und als szenespezifisch verstanden wird (vgl. Fine 2002: 37). Entsprechend entsteht eine Außenwahrnehmung der Szene, die zum Teil die gängigen Klischees und die gängigen Stereotypen transportiert. Eine Gruppe reagiert naturgemäß auf die Zuschreibung von Eigenschaften, die von außen an sie herangetragen wird – im Fall der Rollenspieler geschieht dies, Fines Beobachtungen zufolge, insbesondere durch Legitimierungsstrategien des als ‚kindlich‘ oder sogar ‚kindisch‘ bewerteten Rollenspiels, die dieses als eine ‚ernsthafte‘, intellektuell und ästhetisch anspruchsvolle Tätigkeit auszeichnen sollen (vgl. Fine 2002: 38).

Aber auch, wenn sich Szenen grundsätzlich über gemeinsame Interessen und Aktivitäten formieren, unterscheiden sich die Szenegänger im Grad der Intensität und Begeisterung, die sie an die Szene bindet. Unabhängig von den verschiedenen Spielsystemen, die bereits ‚in erster Instanz‘ als Gliederungselement der Szene fungieren, unterteilt dieser unterschiedliche Grad an Engagement die Szenegemeinschaft in einen Kern von stark aktiven Spielern, die sich als Spielleiter engagieren und viel Zeit und Geld in Szeneaktivitäten investieren. Diese bleiben oft über lange Zeit Szenemitglieder – vielfach fungieren sie zu-

gleich als Organisationselite. An diesen Szenebereich grenzt ein breiterer Rand von Spielern, die lediglich Unterhaltung in der entsprechenden Form suchen und sich austauschen wollen, ohne die Szene aktiv mitzugestalten. Diesen an schließt sich die Riege der reinen Gelegenheitsspieler (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 131).

Weil in der Szene gemeinsame Interessen der integrierende Aspekt sind, steht das Engagement für die gemeinsamen Themen und Aktivitäten in direktem Zusammenhang mit dem Status des Szenemitglieds. Insbesondere Spieler mit hohem Engagement haben eine integrierende soziale Funktion in der Szene – sie stellen die Meinungsführer dar (vgl. Fine 2002: 26), entscheiden damit wesentlich über Entwicklungen der Szene mit und sichern so den Fortbestand und die ‚Evolution‘ der szenekulturellen Traditionen (vgl. Fine 2002: 27).

Auch die dritte Gliederungsebene der Szene, die das Alter der Spieler oder die Dauer der Szeneangehörigkeit betrifft, korreliert mit dem Status, den sie innerhalb der Szenegemeinschaft genießen. Dieser orientiert sich an der ‚Professionalität‘, welche die Spieler entwickelt haben, und in gewisser Weise auch deren Reife. Der Grad der Expertise bemisst sich nach spielästhetischen Aspekten – einem ‚fortgeschrittenen‘ Spielstil, der sich insbesondere durch emotional und inhaltlich komplexe Handlungen auszeichnet, das eigenständige Verfassen von Szenarien statt des Gebrauchs von gekauften Vorlagen und das Entwickeln einer differenzierten Figurenpsychologie, die sich nicht vor allem nach Stärke, Reichtum oder Zaubermacht (im Szenejargon *Powergaming*) bemisst. Dergestalt ‚guten‘ Spielern geht es vor allem um eine intensive Spielatmosphäre – Aspekte wie das ‚schnöde Gewinnen‘ treten in den Hintergrund. Mitunter werden spezifische Spielsysteme mit einem hohen oder niedrigen Grad an spielspezifischer Ästhetik verbunden (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 131). Aufgrund der zentralen Bedeutung der Gestaltungsfreiheit, die allen phantastischen Rollenspielen eigen ist, ist eine solche Bewertung jedoch als wenig substantiell zu verstehen – der Grad der (ohnehin stark subjektiv empfundenen) Spielästhetik ist wesentlich stärker abhängig von der Umsetzung innerhalb einer konkreten Spielgruppe, als dass sie im Spielsystem angelegt ist.

In seinem Aufsatz *Culture and Social Status in Larping* (Kim 2011) untersucht Kim den Zusammenhang zwischen dem Status, den ein

Spieler in der Szene genießt, und der Wichtigkeit der Rolle, die ihm in einem Live-Rollenspiel-Szenario zugesprochen wird – wenig überraschend, erhalten die als ‚gute‘ Spieler wahrgenommenen Teilnehmer Schlüssel- und Funktionsrollen. Dabei spielen zudem auch freundschaftliche Beziehungen zwischen Organisationseliten und anderen Spielern eine Rolle. Spieler mit weniger Expertise und ohne bekannt-schaftliche Beziehungen zu den Veranstaltern haben so deutlich weniger Möglichkeiten der Einflussnahme auf die Entwicklung der Spielhandlung – auch, wenn dies faktisch den Regeln der Irrelevanz widerspricht.

Fine kommt zu ähnlichen Ergebnissen in seiner Untersuchung von pen-and-paper-Gruppen. Diese Unterschiedlichkeit in den Möglichkeiten der Einflussnahme lassen sich auch für (einzelne) Spielgruppen des pen-and-paper-Rollenspiels feststellen – so stellt er zum einen fest, dass die für die Entwicklung der Spielhandlung (und darin für die Entwicklung der Gruppengeschichte und -kultur) wesentliche Rolle des Spielleiters bevorzugt an status-hohe Spieler vergeben wird (vgl. Fine 2002: 239). So gibt es also in jeder Spielgruppe unterschiedlich einflussstarke Spieler, abhängig von ihrem spielbezogenen sozialen Status, der sich wiederum aus Expertise, Spielästhetik und Engagement zusammensetzt.

Hitzler und Niederbacher machen deutlich, dass Szenen ihren Zusammenhalt „aus ästhetisch-stilistischen Gemeinsamkeiten im Hinblick auf einen bestimmten thematischen Fokus beziehen“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 27). Die Kompetenzen, die ein Spieler in Hinblick auf die ästhetische Gestaltung im phantastischen Rollenspiel darstellen kann, sind also für die Szene als identitätsstiftende Gemeinschaft wesentlich. Die Gestaltung von Avatarfiguren als (persönliche) ästhetische Praxis und deren Einfluss auf die Gruppengestaltung als ästhetisches Gesamtprodukt nimmt in diesem Zusammenhang daher eine wesentliche Bedeutung ein. In welchem Verhältnis stehen also die Avatargestaltung als ‚innere‘ und die Inszenierung der ‚äußerlichen‘ Zugehörigkeit zur Szene?

#### (4) Techniken und Strategien der ästhetischen Inszenierung der Rollenspiel-Szene

Im Folgenden geht es daher um die Bedingungen und Möglichkeiten der Strategien von (Selbst-)Inszenierung von Szenekulturen, beziehungsweise der Inszenierung von Zugehörigkeit zu denselben. In dieser Weise stellt sich die aktive Zugehörigkeit zur Rollenspiel-Szene als Tätigkeit dar, die sich der Rekreation fiktiver Biographien, Situationen, Ereignissen, Objekten oder ganz allgemein Umfeldern verschrieben hat, die ihrem Ursprung nach den Bereichen der Geschichte, Legende, des Mythos, der Gedankenexperimente oder der Phantasie zuzuordnen sind (vgl. Mackay 2001: 71) – die Szene bemüht sich so auch um Verstofflichung, um die Manifestation von imaginären Gegenständen, sofern dies möglich ist. Im Folgenden wäre nun zu fragen, in welchen Bereichen sich dieses Bedürfnis niederschlägt, und welcher Techniken und Strategien sich Szenegänger bedienen, um ihre gemeinschaftliche Idee (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 19) zu verwirklichen.

Wie angerissen, wird man zum ‚vollwertigen‘ Mitglieder einer Szene „erst durch Aneignung und kompetente Anwendung szenetypischen Kultur-‚Know-hows‘ (sowie durch eine bedingt ‚originelle‘ Stilisierung des eigenen Handelns im Rahmen szenekonsensueller Verhaltensmuster“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 18). Für Szenegänger ist also eine individuell entwickelte szeneästhetische (Selbst-)Inszenierung wesentlich für die Konstruktion ihrer Szenezugehörigkeit.

Hein weist darauf hin, dass es den Spielarten von Szenekulturen nicht unbedingt darum geht, alternative soziale Ordnungen zu gestalten. Sie fungieren vielmehr als „Reservate für all jene Wünsche, Hoffnungen und Spekulationen, die die Gesellschaft insgesamt nicht zu verwirklichen imstande ist“ (Hein 1984 b: 27). Insbesondere im Fall der Rollenspieler-Szene ist dieses Motiv plausibel – denn die Orientierung ihrer Teilnehmer bezieht sich auf ganze alternative Weltensysteme, die rein fiktional sind. Bedürfnissen, die dort ihre Erfüllung finden, kann eine reale Gesellschaft – gleich, wie vollkommen sie ist – natürlich niemals entsprechen.

Die Rollenspieler-Szene ist in ihrem ästhetischen Empfinden insgesamt geprägt von einer gewissen Tendenz zum Ästhetizismus und zur Romantik; nicht wenige Szenegänger geben an, dass ihnen die All-

tagswelt als die einer entzauberten Moderne erscheint, die sich den technokratischen Paradigmen der Rationalität, der Effizienz, Ökonomie und Funktionalität ergeben hat. Sie erscheint ihnen so mitunter trist und sinnentleert. Ihre Szeneaktivitäten richten sich daher vermehrt auf das Errichten einer ästhetischen Gegenwelt (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 127) – dies kann durchaus als ein zeitgenössisches Zeugnis im Sinne Heins gelesen werden, der bereits in den 80er Jahren auf die auch in der Moderne ungebrochene Aktualität des romantischen Bestrebens nach einer ästhetisierten Alltagswelt hinwies, welche die Banalität der formalen Alltäglichkeit mit einem erweiterten Verständnis von Kunst und künstlerischem Schaffen transzendieren will (Hein 1984 a: 15). Auch, wenn die Rollenspieler in ihrem Selbstverständnis vermutlich nicht nach der wechselseitigen Durchdringung von Leben und Kunst streben, sind ihren Aktivitäten doch gezielte Strategien der Ästhetisierung ihrer Lebenswelt – zumindest in Einsprengseln – nicht abzusprechen, wie sich auch im Folgenden noch verschiedentlich darstellen wird. Mindestens geht es ihnen um eine Durchsetzung der ‚Alltags-Tristesse‘ mit persönlichen Phantasien.

Das ästhetische Grundkonzept orientiert sich vielfach an der Vormoderne, bevorzugt dem europäischen Mittelalter und einem dem zugeschriebenen Wunderbaren oder, als einem radikalen Gegenentwurf, einer Verzerrung der modernen Gegenwartswelt im *Cyberpunk* oder *Gothic Punk* (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 127), der sich durch krasse soziale Gegensätze, schier allmächtige Großkonzerne, unkontrolliert wuchernde Super-Metropolen, teils bizarre Technologien und eine fast vollkommen zerstörte Natur kennzeichnen, mitunter in Verbindung auch mit einem Konzept von Magie, wie man es eigentlich eher in einer anhand von Vorstellungen des Vormodernen entworfenen Spielwelt suchen würde; diese beiden ästhetischen Ausrichtungen bezeichnen einen krassen Gegensatz in der Bildgestaltung – auf den ersten Blick erscheint dies schwer vereinbar. Bei näherer Betrachtung jedoch drängt sich die Überlegung auf, dass diese kontrastierenden Entwürfe das Bedürfnis nach der Begegnung mit dem Extremen illustrieren, welches in der wohltemperiert scheinenden Umgebung westlicher Zivilisationen und etablierter sozialer Milieus verlorengegangen scheint. Mit Hein ist dementsprechend zu vermuten, dass es „sogar in zunehmendem Maße notwendig [ist, Erg. LF], daß unsere Gesellschaft

‚künstliche Paradiese‘ und ‚künstliche Höllen‘ bereithält, damit das Leben nicht zu einförmig wird“ (Hein 1984 a: 24). Das phantastische Rollenspiel kommt diesem Bedürfnis entgegen – es ermöglicht dem Teilnehmer in hohem Maße das Sammeln von Erfahrungen, die alternativ, womöglich sogar divergent sind von seinem alltäglichen Erleben. Zwar sind diese Erfahrungen ‚nur‘ fiktional und werden erst durch das Medium des Avatars zugänglich – die Untersuchungsergebnisse im Zusammenhang mit Bleed haben jedoch deutlich gezeigt, dass solchermaßen divergente Erfahrungen eine nicht unwesentliche Spielmotivation darstellen und die Intensität und Qualität des Erlebens durch ihren fiktionalen Charakter kaum berührt wird. Auch die Auswertung der problemzentrierten Interviews im zweiten Teil dieser Arbeit stützt diesen Ansatz.

Beide ästhetischen Entwürfe bedienen dabei die Faszination der Rollenspieler durch eine ganz eigene Art von Exotik oder, im letzteren Fall, eine lässig-nihilistische, düstere Ästhetik (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 127), die dann zumeist auch den Reiz eitler Morbidität und existenzialistischer Dekadenz aufweist. Diese beiden Leitästhetiken hinterlegen so gleichsam als Folie die konkrete Phantasiegestaltung; das phantastische Rollenspiel wird vor ihrem Hintergrund quasi zum ästhetischen Ausdruck eines Lebensgefühls. Sie unterlegen den Spielhandlungen und den Szeneaktivitäten generell einen Weltentwurf, der je nachdem utopische oder mehrheitlich dystopische Sinnelemente enthält; sie geben eine (zumindest imaginative) Antwort auf die realen Wirklichkeitsverhältnisse und die sozialpolitischen Herausforderungen der Gegenwart – Umweltverschmutzung, Kriminalität und gesamtgesellschaftlicher Wandel, der nicht immer nur positive Aspekte hat. Insofern ist das Spielen von Rollenspielen gewissermaßen auch laienphilosophische Reflexion, die sich in den konkreten Spielhandlungen manifestiert (vgl. Mackay 2001: 72).

Als Funktionen sozialer Verortung sind Szenen im Wortsinn *Inszenierungsphänomene* – sie können sich sowohl für Szenezugehörige als auch für Außenstehende nur insofern manifestieren, als sie ‚sichtbar‘ werden, und zwar an Orten der Kommunikation und Interaktion; insofern muss, um an einer Szene teilzunehmen, der Szenegänger entsprechend kommunikativ und interaktiv in ihrem Umfeld präsent sein – Szenen existieren so im Grunde erst dadurch, dass sie eben nicht nur

von Szenegängern, sondern gerade auch von Außenstehenden als solche wahrgenommen werden. Dies wird möglich aufgrund der genannten szenespezifischen Symbole und Verhaltensweisen. Sie fungieren als Träger der sozialen Verortung und machen die Zuordnung des Einzelnen in der Wahrnehmung von Szenefremden wie von anderen Szenegängern erst möglich. Diese szenetypischen ‚Insignien‘ sowie die gemeinsamen Szeneaktivitäten, die geteilten Rituale und Verhaltensweisen reproduzieren das Wir-Gefühle und die Szenekultur insgesamt (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 18–19). Eine Szene bestimmt sich so wesentlich als Personengruppe, welche bestimmte gemeinschaftlichen Arten der materiellen sowie der mentalen (Selbst-)Stilisierung miteinander teilen und diese in der Kommunikation über den die Szene formierenden Gegenstand des Interesses stabilisieren, aber auch modifizieren und transformieren“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 17): Sie teilen, nutzen und entwickeln so Strategien der ästhetischen Inszenierung von Szenekultur.

Für Rollenspieler spielt Mode, an die man wohl zunächst im Sinne einer Strategie der ästhetischen Inszenierung denkt, eher eine untergeordnete Rolle – wenngleich eine Vorliebe für Schwarz beobachtet werden kann; dazu gesellen sich Schmuckstücke oder Accessoires, die sich mit bestimmten phantastischen Genres verbinden lassen – beispielsweise keltisch-mittelalterliche Lederarmbänder, Drudenfuß-Amulette (sogenannte *Pentagramme*) oder T-Shirts von Bands aus dem Metal- oder Mittelalter-Rock-Bereich, Aufnäher (sogenannte *Patches*) an der Kleidung oder Anstecker, bei Frauen zudem oft auch aufwändige, phantastisch gestaltete Schmuckstücke wie verschlungene Stirnreifen, Ringe und Ähnliches mehr. Die Grenzen zu den Inszenierungen ‚verwandter‘ Szenen wie der Gothic- oder Mittelalter-Szene sind hier fließend, zumal viele Rollenspieler, wie es für das Wesen der Szene an sich typisch ist, auch mehreren Szenen angehören (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 128). Ein besonderes Phänomen ist die phantastische *Gewandung*, in der nicht wenige Rollenspieler Szene-Events wie die dargestellten Cons besuchen – spätestens dann können auch Szenefremde die Szenegänger eindeutig identifizieren. Diese besondere ‚Tracht‘ ist jedoch für gewöhnlich Szeneereignissen vorbehalten und wird nicht im Alltag getragen – außer womöglich in Kombination mit weiteren, ‚alltäglichen‘ Kleidungsstücken.

Anders sieht dies eventuell beim Wohnen aus – in den Wohnungen von Rollenspielern finden sich in der Regel verschiedenste Szenegenstände: phantastische Bücher und Filme, Soundtracks und TV-Serien (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 129) – die, wie dargestellt, auch als ästhetisches Reservoir für die Spielgestaltung fungieren – aber auch Plakate und Drucke phantastischer Kunst, Actionfiguren und Repliken von Filmrequisiten.

Die Exklusivität der Szene artikuliert sich natürlich mitunter auch in einer aktiven Separierung von Nichtspielern. Hierzu zählt beispielsweise eine humoristisch-provokante Abgrenzung und das Spiel mit der ‚beschränkten‘ Vorstellungsgabe des ‚Normalbürgers‘: So thematisieren einige Szenegänger mit Vorliebe „an öffentlichen Orten möglichst abenteuerliche oder blutrünstige Ereignisse der letzten Spielhandlung und genießen die so erzeugte Irritation der Nichtspieler (‚Normalsterblicher‘)“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 129). Eine solche Separierung über sprachliche Wendungen ist bereits verschiedentlich angeklungen. Diese Darstellung von Szeneinhalten in der Öffentlichkeit geht natürlich einher mit dem bewussten Verwenden des Szenejargons (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 129). Wie andere Szenen auch hat die Rollenspiel-Szene eigene Begriffe, die untereinander gebraucht werden – Janus beispielsweise hat hier umfangreiche Belege dokumentiert und beobachtet, dass die Kommunikation mithilfe von Fachjargon auch außerhalb von Spieltreffen stattfindet (vgl. Nagel 2007b: 90–91). Im Gebrauch dieser spezifischen Sprache konstruieren Rollenspieler einen spezifischen Szenesinn und ein Gemeinschaftsgefühl auch und gerade, wenn sie fremden Szeneangehörigen begegnen; in diesem Zusammenhang entstehen auch die dargestellten sprachlichen Transfers. Viele Spieler amüsieren sich darüber hinaus über die Verwirrung von Szenefremden angesichts der speziellen Diktion, die sie selbst gebrauchen (vgl. Mäki-Kulmala 1994). Mäki-Kulmalas linguistische Untersuchungen hat darüber hinaus ergeben, dass der Szenejargon zwar bewusst verwendet wird – dies kann sich jedoch durchaus auch in einem bewussten Nichtgebrauch der szenespezifischen Ausdrücke gegenüber Szenefremden ausdrücken.

An den Bereich der spezifischen Szenesprache grenzt natürlich auch der szenespezifische Humor (vgl. Fine 2002: 28). Auch dieser ist integraler Bestandteil des Szenezusammenhalts. Um diesen Humor zu



verstehen und selbst anzuwenden, sind natürlich möglichst differenzierte Kenntnisse der Szenekultur erforderlich – so von bekannten Fantasy-Bücher, Filmen und natürlich Kenntnisse über Rollenspielsysteme insgesamt und konkret (Leppälahti 2004: 292).

Vor allem aber unterscheiden sich Rollenspieler aktiv von anderen Szenen, indem sie betonen, dass das phantastische Rollenspiel im Vergleich mit anderen Medien besonders kreativ und kommunikativ sei – das aktive Erschaffen von etwas Neuem macht das besondere Bedürfnis, die eigene Kreativität zum Ausdruck zu bringen, zum Unterscheidungsmerkmal zu vielen ‚normalen‘ Menschen. So grenzen sich Rollenspieler durchaus mit einem gewissen elitären Denken und in einer intellektuellen Dimension vom *Mainstream* ab (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 127).

Der kommunikative Aspekt des Mediums Rollenspiel bedingt das gesamte Selbstverständnis der Szene. Die zentrale Stellung der Phantasie und deren Ausgestaltung in verschiedensten Formen weisen die Zugehörigen dieser Szene vielfach als Personen aus, die das Ideelle über das Materielle erheben – dies deckt sich auch mit den von Hitzler und Niederbacher beschriebenen zentralen Werten, welche die Szene pflegt. Soziale Beziehungen sind wichtiger als Konsum und Statussymbolik. Nach Hein sind für solche Personen alle Kulturen von besonderer Faszination, die dem vielbeklagten ‚Kommerz‘ absagen und sich den Diktaten der modernen, kapitalistischen Konsumgesellschaft nicht bedingungslos unterwerfen wollen (vgl. Hein 1984b: 29). Diese alternativen Kulturen finden sie als ihre Vorbilder abseits der westlichen Industriegesellschaften und ihrer zivilisatorischen Errungenschaften – reale Tauschgesellschaften von traditionell lebenden Volksgruppen beispielsweise sind hierzu genauso geeignet wie der romantisierte fiktionale Entwurf eines europäischen Mittelalters, der die Kulisse eines phantastischen Rollenspiels darstellt. Die beschriebene Vorliebe vieler Spieler für die Vormoderne mag sich zu einem nicht unwesentlichen Anteil aus dieser von Hein bezeichneten Grundhaltung speisen – sie gilt aber in genauso großem Maße für die Faszination durch postapokalyptische Welten, deren gesellschaftliche Gefüge zusammengebrochen sind und deren Überlebende vielfach eine Rückkehr zu den Strukturen der westlichen Vorindustrialisierung vollziehen. Sie weisen darin die Lebensweise der westlichen Welt mit ihrer ‚Konsumorientie-

rung, ihrem ‚Rationalitätsdiktat‘ und ihrer ‚emotionalen Kälte‘ als gescheitert aus.

Dass diese Abgrenzung zwar natürlich zunächst eine individuelle, in der Formierung einer komplexen Szene jedoch auch eine kollektive ist, bezeichnet das Paradoxon, das einer ‚Szene-Uniform‘ zugrunde liegt – gleich, ob sie sich in äußerlicher Aufmachung oder inneren Haltungen darstellt. Hein konstatiert dementsprechend, dass Szenen „trotz aller Buntheit eine Tendenz zur Vereinheitlichung“ (Hein 1984 b: 26) innewohnt. Die gewählten ‚Erkennungszeichen‘ sind Produkte der Formierungsprozesse einer Szene und legen die Szenekultur bei allem Bestreben nach Abgrenzung in ihrem Auftreten auch wieder neu fest (vgl. Hein 1984 b: 26) – wenngleich von einzelnen Individuen stets neue Impulse eingebracht werden, die diese verändern und im Sinne der zugrundeliegenden Szenebegriffe neu interpretieren.

Das aktive schöpferische Gestalten, das sich an einer entsprechenden szenespezifischen Ästhetik orientiert, ist so also zentrales Kriterium für das Selbstverständnis der Szene. Die Bedeutung, welche die Ästhetik im Rahmen der Szenedarstellung spielt, verleiht der Untersuchung des phantastischen Rollenspiels als ästhetischer Praxis und den daran angrenzenden Fragestellungen Gewicht – viele Rollenspieler haben neben dem Spielen selbst auch das Bedürfnis, noch anderweitig etwas zu erschaffen. ‚Begleitprodukte‘ des Rollenspiels sind so neben eigenen Spielszenarien, Geschichten, eigenen Regelwerken oder Spielwelten die mit Bowman (vgl. Bowman 2010: 159) bereits genannten Zeichnungen und Gemälde von Avataren, aber auch komplexe Spielrequisiten wie Stadt- und Lagepläne, Landkarten oder fiktionale, innernarrative Dokumente (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 126) wie beispielsweise Tagebuch-Einträge von Spielfiguren. Ein Beispiel für besonders komplexe szenespezifische Kulturprodukte stellen die Fanzines dar.

Die aufgezählten Tätigkeiten stellen Beispiele für ein ästhetisches Verhalten dar, das für die Rollenspiel-Szene spezifisch ist: „eigene Welten zu entwerfen, zu bevölkern und Heldengeschichten farbenfroh zu inszenieren“ (Janus, U. 2007: 99). Wie das Medium selbst also Aspekte verschiedener ästhetischer Gattungen aufweist, drücken sich auch die gestalterischen Produkte der Spieler, die in diesem Kontext entstehen, in verschiedenen Medien aus. Die zentrale Stellung nimmt dabei na-

türlich die Gestaltung des eigenen Avatars ein. Auch diesbezüglich spielen existente kulturelle Produkte eine Rolle – stellen sie doch einen nicht unwesentlichen Teil der Gehalte dar, die sich zum ästhetischen Reservoir formieren, welche die ästhetische Praxis des phantastischen Rollenspiels in der Bildgebung speisen.

Vor dem Hintergrund der Untersuchungsergebnisse zur Identitätsbedeutsamkeit der Avatargestaltung und der Einschätzung von Szenen als Orte, an welchen Identitäten, Kompetenzen und Werteordnungen konstruiert und innerhalb der sozialen Begegnung stabilisiert werden, kann angenommen werden, dass das phantastische Rollenspiel (und insbesondere die Avatargestaltung) als ästhetische Praxis im Rahmen einer Szene die Chancen erhöht, das eigene Leben produktiv zu bewältigen, und zwar über die Dauer der Szenezugehörigkeit hinaus. Mit den Szenen als selbstgewählten und gestalteten Sozialisationsinstanzen kann das phantastische Rollenspiel daher wertvolle Ressourcen für eine jugendspezifische Bildung von Identität bieten (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 26); auf welche Weise dies geschehen kann, ist im Abgleich des phantastischen Rollenspiels als ästhetische Praxis mit der Entwicklung von Identität im Rahmen posttraditionaler Gesellschaften aufgezeigt worden, mit dem Avatar als der Schatten-Identität seines Spielers.

Diese ‚Selbstverwirklichung‘ durch das kreative Schaffen ist so ein wesentliches Motiv, das Spieler in die Szene führt. So kommt es in der Szene auch immer wieder einmal zu latenten Differenzen zwischen dem rein hedonistischen ‚Spaß-haben-Wollen‘ und dem hochkulturell orientierten ‚künstlerischen Selbstausdruck‘ durch das Medium des Rollenspiels (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 126). Dies veranschaulicht die enorme Bedeutung, die der ästhetische Anspruch in der Szene hat.

Eine besondere Verwandtschaft der Rollenspiel-Szene besteht Hitzler und Niederbacher zufolge zur Gothic-Szene, mit der sie sich die Leitästhetiken teilen (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 127). Anders als die Rollenspieler jedoch bezieht sich das Moment der Ästhetisierung bei den Gothics auf die gesamte Lebenswelt – dies schließt auch die Wohnung, die Kleidung, den eigenen Körper mit ein; erstere dagegen beschränken das Erleben der phantastischen Gegenwelt überwiegend auf Spiele und Medien im Rahmen ihrer Freizeitgestaltung (vgl.

Hitzler/Niederbacher 2010: 127). Dem Medium Rollenspiel entsprechend bezieht sich die ästhetische Gestaltung insbesondere der pen-and-paper-Rollenspiel-Szene also vor allem auf die Imagination.

Die vorangegangenen Darstellungen haben einen differenzierten Eindruck von der Funktion und Bedeutung gegeben, welche das Phantastische in den Medien der Jugend- und Populärkultur einnimmt – der konkrete Bezugsrahmen ist hier das Medium des phantastischen Rollenspiels. Zu einer umfassenden Beschau der Rollenspieler-Szene und der Analyse der genannten Funktion gehört auch die Einordnung des phantastischen Rollenspiels als Bezugspunkt und Produkt der genannten Szene in die Reihe der ‚Kulturgüter‘ – dieser Aspekt soll im nächsten Teil expliziert werden.

### c) Das phantastische Rollenspiel als Kulturprodukt

Wie dargestellt, resultiert die spezifische Ästhetik einer Szene in der Formierung einer spezifischen Szenekultur. Diese entsteht in der gemeinsamen Aktivität der Szenemitglieder – auch einer Form der sozialen Aushandlung; dabei haben die einzelnen Szenegänger mit ihren szenespezifischen Handlungen unterschiedlich starken Einfluss, abhängig von ihrem Status in der Gemeinschaft (vgl. Fine 2002: 239). Im Fall des phantastischen Rollenspiels spielen hier das Alter, die Spielexpertise in Form von Regelkenntnis, Spielstil, organisatorische Tätigkeiten oder Dauer der Zugehörigkeit zur Szene, aber auch die Ausdrucks- und Formulierungsfähigkeit sowie die Imaginationsfähigkeit eine Rolle (vgl. Fine 2002: 240) – also im Wesentlichen Fähigkeiten, die auch Grundlagen des ästhetischen Gestaltens sind. Die aktive Konstruktion der Szenekultur besteht neben dem Verhandeln eines gemeinsamen ‚Konsenses‘ in der Beeinflussung der kultur-spezifischen Elemente – soziale Gruppen nutzen kulturelle Elemente, um die Ereignisse in ihrem sozialen Bezugsrahmen mit Bedeutung zu versehen und auf dieser Basis neue, bedeutungsvolle Ereignisse zu schaffen (vgl. Fine 2002: 239); als diese wären insbesondere Szene-Events zu verstehen.

Die menschliche Kulturentwicklung zeichnet sich wesentlich durch das „kreative Neuschöpfen und Nachschöpfen und die Erfindung von neuen Handlungs- und Erlebenswelten“ (Janus, L. 2007: 322)

aus. Das phantastische Rollenspiel stellt nach Janus dazu eine besondere Ermutigung dar (vgl. Janus, L. 2007: 322). Rollenspieler kennzeichnen sich daher als Szene dadurch, dass sie bewusst neue, einzigartige kulturelle Systeme entwickeln – wie bereits angemerkt, bewerten sie die Spielqualität danach, in welchem Umfang sie sich persönlich darin einbringen können (vgl. Fine 2002: 229). Der Grad der Bewusstheit, mit der Rollenspieler die Neuschöpfung und Beeinflussung ihrer Szenekultur und den Umgang mit ihren Elementen betreiben, macht sie in dieser Hinsicht besonders interessant (vgl. Fine 2002: 239): Er äußert sich in der kollektiven Erschaffung imaginärer Welten (vgl. Fine 2002: 38), welche der Ausdruck einer gemeinsamen Sinnschöpfung, ein Artefakt gruppenspezifischer Bedeutung ist (vgl. Fine 2002: 231). Die Spielhandlung ist dementsprechend, neben den oben dargestellten ‚Begleitprodukten‘, das kulturelle Artefakt (vgl. Fine 2002: 123), das die Szene in ihrem Inneren ausmacht. Die Bedeutung der ästhetischen Komponente, die dieses Produkt kennzeichnet, ist wesentlich für das Verständnis des (szen-)kulturellen Ansatzes der Rollenspieler (vgl. Fine 2002: 240). Nach Kahl hat das Spielen phantastischer Rollenspiele an sich ‚Event-Charakter‘: Es ist ein Ereignis, das emotional stark bewegt, das momentbezogen und flüchtig ist und von daher einen starken Erlebnischarakter aufweist. Entsprechend der gegenwärtigen Kulturrezeption, welche im Durchbrechen der ehemals ‚hermetischen‘ Grenze zwischen Publikum und Akteur, kulturellem Objekt und Rezipient die Wendung in die Moderne erkennt, steht das phantastische Rollenspiel im Zeichen eines solchen ‚modernen‘ Kulturbegriffs (vgl. Kahl 2007: 11). Janus erkennt darin das Potential, die kulturellen Bereiche miteinander in produktiver Weise zu verbinden (vgl. Janus, L. 2007: 323).

Die Ergebnisse der Untersuchung erlauben, das phantastische Rollenspiel als ästhetische Praxis einzuordnen, die ein szenespezifisches, kulturelles Artefakt generiert. Nach Huizinga ist das Spiel ein wesentliches ‚Begleitphänomen‘ von Kulturprozessen an sich. Demnach findet man „das Spiel in der Kultur als eine gegebene Größe vor, die vor der Kultur selbst da ist und sie von Anbeginn bis zu der Phase, die [...] [man, Erg. LF] selbst erlebt, begleitet und durchzieht“ (Huizinga 2006: 12). Waade und Sandvik vollziehen die europäisch-kulturelle Tradition von Spielformen nach, in welcher das phantastische Rollenspiel steht.

Sie kommen dabei zu dem Ergebnis, dass es zu allen Epochen kulturelle Aktivitäten gegeben hat, die verschiedentlich Strukturmomente mit dem phantastischen Rollenspiel gemein haben – so beispielsweise rituelle Spiele in den Kulte[n] verschiedener antiker Gottheiten (insbesondere des griechischen Dionysos), die mittelalterlichen Passionsspiele, aber auch barocke Maskenbälle und moderne Fastnachts-Umzüge (vgl. Waade/Sandvik 2007: 239). Das Spiel mit fremden Rollen ist also ein Kernelement (nicht nur) europäischer Kulturtradition und spannt somit einen hochkomplexen Bezugsrahmen auf, vor welchem das phantastische Rollenspiel einerseits als spezifisches kulturelles Phänomen mit eigener Struktur und Formensprache, andererseits aber auch in zahlreichen Bezügen zu anderen kulturellen Phänomenen steht, zeitgenössischen wie historischen zugleich (vgl. Waade/Sandvik 2007: 239). Insofern ist es als genuine Technik des Kulturschaffens zu bewerten.

Der Rückverweis auf das Phantastische ist so genuines Zeitphänomen unserer Gegenwartskultur, wie sich an der aktuellen Popularität einschlägiger Literatur-, Film- und TV- und Spiele-Formate zeigt – sei es die Serie *Game of Thrones* (USA 2011–2018), der *Harry Potter*-Zyklus (Rowling 1997–2007) oder eben das Rollenspiel *Das Schwarze Auge* (Erste Edition Kiesow 1984). Für all diese popkulturellen Produkte ist das Phantastische als ästhetischer Modus maßgeblich. Das phantastische Rollenspiel kann von daher als spezifische ästhetische Praxis einer Szene begriffen werden, die sich auf das Phantastische als Paradigma einer komplexen Weltdeutung bezieht. Das phantastische Rollenspiel mit seiner bedeutsamen Funktion, die ‚Alltags-Tristesse‘ in Gestalt des Phantastischen als ästhetischem Modus zu transzendieren, ist ihr wesentliches Instrument – und entspricht darin ganz einer modernen Konzeption von Kultur, die sich durch eben jene Transformation des Alltags in und durch ästhetische Strukturen sowie die sich daraus herleitenden Imperative bestimmt (Hein 1982: 134).

Szenen definieren sich zu einem nicht unwesentlichen Teil eben darüber, dass sie andere Interessen haben als der ‚Durchschnittsmensch‘. Entsprechend geht das ‚Schreckgespenst *Mainstream*‘ in vielen Szenen um. Auch die Rollenspiel-Szene ist hiervon nicht unberührt, wie insbesondere bei der Darstellung der Techniken und Strategien der ästhetischen (Selbst-)Inszenierung der Szene bereits aufgezeigt wurde – so grenzen sich Rollenspieler schließlich besonders über

ihre Kreativität (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 127) und die Faszination durch fremde Welten jenseits des grauen Alltags von den *Muggeln* ab – den Nicht-Rollenspielern oder allgemein Personen, die keine Affinität zum Phantastischen zeigen, so benannt in Anlehnung an J. K. Rowlings *Harry Potter*-Zyklus, in dem sich Hexen und Zauberer (oftmals durchaus ein wenig herablassend) anhand dieses Begriffes von den gewöhnlichen Menschen absetzen (vgl. z.B. Rowling 2000: 67–69).

Wie andere Szene auch tendiert die Rollenspiel-Szene inzwischen, wie weiter oben dargestellt, zur Kommerzialisierung – wenn auch vielleicht nicht im gleichen Umfang wie andere. Vielfach wird vor diesem Hintergrund die „Kolonialisierung juveniler Lebens-Welten durch die so genannte Kulturindustrie“ (Hitzler/Niederbacher 2010: 21) beschworen. Dabei wird jedoch oftmals außer Acht gelassen – und gerade für die Rollenspiel-Szene trifft dies in besonderem Maße zu – dass tatsächlich der Impetus der Kommerzialisierung oftmals von Szenegängern selbst stammt (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 21). Gerade im Fall der Rollenspiel-Szene lässt sich dies deutlich aufzeigen: Die Inhaber von Rollenspiel-Läden sind überwiegend selbst begeisterte Spieler; Veranstalter von Groß-Events haben selbst als ‚Rollenspiel-Novizen‘ begonnen und erfüllen sich mit ihrem Unternehmen einen langgehegten Traum. Herausgeber und Entwickler von Zeitschriften und Spielsystemen haben ihr Hobby zum Beruf gemacht. Wie Fine darstellt – die Rollenspiel-Szene ist ökonomisch zwar in gewissem Rahmen ergiebig, jedoch bei Weitem nicht attraktiv genug, um von ‚Heuschrecken‘ ‚gekapert‘ zu werden (vgl. Fine 2002: 27–28).

Außerhalb der deutschen Rollenspiel-Forschung ist aber auch eine gänzlich andere Konstellation zwischen dem phantastischen Rollenspiel als Szenekultur und der Mehrheitsgesellschaft zu finden: Müller stellt in ihrem szenekritischen Aufsatz *From Subculture to Mainstream* (Müller 2011) die Kommerzialisierung der dänischen Live-Rollenspiel-Szene dar, die in der ‚Nivellierung‘ des als genuine Subkultur verstandenen subversiven Potentials der Szene und ihrer Integration in die Mehrheitsgesellschaft ende, in der verharmlosten und letztlich trivialisierten Form einer Variante von Kinder- und Jugendkultur (vgl. Müller 2011: 30). Sie folgt dabei der These, dass die Kommerzialisierung eine Strategie der Kulturindustrie darstelle, unerwünschte gesellschaftliche Phänomene zu neutralisieren (vgl. Müller 2011: 47). Anders als in

Deutschland scheint die Begegnung zwischen dem phantastischen Rollenspiel und seinen Anhängern und der Mehrheitsgesellschaft in Dänemark einer gänzlich anderen Dynamik gefolgt zu sein, in deren Zug insbesondere das Live-Rollenspiel auf starke soziale Stigmatisierung und Ablehnung stieß – vor diesem Hintergrund erscheint die negative Bewertung der Kommerzialisierung durchaus plausibel.

Auf die deutsche Rollenspiel-Szene lassen sich diese Ergebnisse aus verschiedenen Gründen allerdings kaum übertragen – das phantastische Rollenspiel hat, wie bereits mehrfach angerissen, in den skandinavischen Ländern eine (inzwischen) wesentlich prominentere Stellung und erfährt eine andere Wahrnehmung durch die Mehrheitskultur. Für die deutsche Szene lässt sich dagegen wohl eher eine Gegenposition einnehmen: Eine stattfindende Kommerzialisierung kann durchaus auch eine positive Wirkung auf die Szene haben. Wachsende finanzielle Potentiale eröffnen oder vergrößern schließlich in vielerlei Hinsicht das Fundament eines experimentierenden, neuschöpferischen Handelns (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 21), was der Szene rekreative und innovative Spielräume erschließt. Es kann also argumentiert werden, dass gerade die in Maßen und aus der Szene selbst heraus kommende Kommerzialisierung ihr – zumindest in Deutschland – einen Platz und eine gewisse Prominenz in der Szenelandschaft gesichert hat.

## **2 „*Meine Charaktere sind nicht ich*“: Die Beziehung zum eigenen Avatar in der Wahrnehmung von Spielern. Eine Veranschaulichung in problemzentrierten Interviews**

Das phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiel ist nun hinsichtlich seiner ästhetischen Gehalte bestimmt und auf die darin geborgenen Möglichkeiten einer genuinen Identitätsarbeit geprüft worden, die über das Ästhetische zu einem höchst individuellen Ausdruck findet. Das Phänomen stellt sich als Ausdruck der unmittelbaren ‚ästhetischen Verfassung‘ seiner Spieler dar, der Avatar als seine Schatten-Identität – Kulminationspunkt persönlicher Wahrnehmungen, Empfindungen und Themen. Als gleichermaßen genuin ästhetische Praxis und damit ‚Lebensäußerung‘ einer Szene jedoch drängt sich der



Schluss auf, dass eine rein theoretisch-begriffliche Bestimmung nicht ausreicht, um es in seiner Qualität im Wesentlichen zu erfassen. Die bereits ausgeführte rein reflexive Begegnung soll daher nun anhand eines empirischen Teils veranschaulicht werden.

Das Fundament jeder empirischen Erhebung wäre zunächst die differenzierte Darstellung eines komplexen Forschungs-Designs. Ein solches ist oftmals enorm aufwändig. Der Ausrichtung der vorliegenden Arbeit und der in diesem Zusammenhang klar umrissenen, vornehmlich veranschaulichenden Funktion der Erhebung wegen beschränkt sich die Darstellung des Designs daher hier auf die wesentlichen Aspekte, was die Erläuterung der Methodik und den Umfang der präsentierten Ergebnisse betrifft; so wird in diesem Zusammenhang auch nur ein vergleichsweise kleiner, aber sorgfältig ausgewählter Teil der erhobenen Daten im Einzelnen ausgewertet.

#### **a) Forschungs-Design**

Das Ziel dieser Arbeit soll nicht eine repräsentative Studie sein, denn um zu validen Ergebnissen im Bereich des übergeordneten Forschungsinteresses gelangen zu können, scheint der theoretische Hintergrund des phantastischen Rollenspiels in allen Dimensionen bislang in nicht ausreichendem Maße akademisch durchleuchtet. An diesem Punkt soll es also zunächst (noch) nicht darum gehen, das phantastische Rollenspiel auf etwa seinen Nutzen im Sinne eines Instruments der Identitätsarbeit zu bestimmen, um es in weiter gefasste Fragenkontexte zu überführen – beispielsweise nach Spielertypen oder avatarspezifischen Fragen der Immersion. Diese Bereiche verstehen sich als eigenständige Forschungsgebiete mit ganz eigenen Schwerpunkten und Herausforderungen. Ausgehend vom derzeitigen Forschungsstand und der instrumentellen Ausrüstung der akademischen Rollenspielforschung mit zielführenden Theorien, Modellen und Konzepten, ist zudem zweifelhaft, ob sie zufriedenstellend beantwortet werden könnten. Die vorliegende Arbeit versteht sich somit vornehmlich als ein Pilotvorhaben, das Bereiche für spätere, stärker fokussierte Forschungsvorhaben erschließen und abstecken und in diesem Zusammenhang erste

Ergebnisse veranschlagen möchte, die spätere Untersuchungen präzisieren und auf die sie aufbauen können.

Den primären Zugang zum Forschungsgegenstand eröffnet, wie bereits verschiedentlich angerissen, ein knappes Dutzend an problemzentrierten Interviews, die mit pen-and-paper-Rollenspielern durchgeführt wurden. Diese sollen zunächst die Bedeutung des Avatars für seinen Spieler als Produkt einer ästhetischen Praxis in inhaltlicher Dimension veranschaulichen. Die gestellten Fragen sind zu diesem Zweck aus dem oben erarbeiteten theoretischen Hintergrund abgeleitet und dementsprechend im Sinne der Interessen der Ästhetischen Forschung gestellt. Das Forschungsinteresse ist dabei dahingehend ausgerichtet, dass es sich vor allem auf den Nachweis des bereits untersuchten ‚Eigenlebens‘ des Avatars bezieht und die Qualität und Struktur dieses Phänomens nicht nur begrifflich-theoretisch, sondern auch konkret und praktisch-emotional zu begreifen sucht. Dies dient vor allem der Unterfütterung der theoretischen Forschungsergebnisse zum Status des pen-and-paper-Rollenspiels und insbesondere der Avatargestaltung als ästhetische Praxis sowie, davon ausgehend, als ästhetisch überformte Identitätsarbeit, wie die Evaluation der Ergebnisse zu entsprechenden weiterführenden Fragen anreißt. Das Eigenleben des Avatars als Indikator ästhetischer Spontaneität bewegt sich damit im Fokus des Untersuchungsinteresses.

### **(1) Die qualitative Sozialforschung als methodischer Zugang**

Der Avatar und das damit verbundene Phänomen seines Eigenlebens sind als Forschungsgegenstand nicht leicht zu greifen. Wie bereits erörtert, manifestiert sich das pen-and-paper Rollenspiel im Grunde erst im Spielprozess selbst als ästhetisches Artefakt – und mit ihm der Avatar. Insofern stellt seine ephemere Qualität und die damit einhergehende Problematik der Fixierung eine Herausforderung für eine qualitative Untersuchung dar: In dem Augenblick, in welchem Spielszenen verschriftlicht werden, werden sie bekanntlich zum Text und damit zu einer Form von Literatur, also einem gänzlich anderen Medium mit eigenen Strukturen, Bedingungen und einer anderen ästhetischen Konfiguration (vgl. Herbrink 2011: 19). Der ‚Stoff‘, der im pen-and-paper-Rollenspiel und in der Avatargestaltung ‚verarbeitet‘ wird, ist schließ-

lich rein imaginär – entsprechend besteht eine große Herausforderung im Umgang mit dieser Qualität, insbesondere, wenn daraus ‚harte Fakten‘ gewonnen werden sollen (vgl. Herbrink 2011: 33). Diese Umstände bedeuten jedoch nicht, dass es nichts ‚Vernünftiges‘ über diese Gegenstände zu sagen gibt: Im Gegenteil setzen sich die Geisteswissenschaften seit jeher mit dieser Problematik auseinander; sie haben in diesem Zuge zahlreiche Instrumente entwickelt, um auf die besonderen Eigenschaften solcher Untersuchungsgegenstände adäquat zu reagieren.

Bei der Auswertung von Interviews mit Spielern zum Eigenleben ihrer Avatare und zum an dieses Phänomen angelagerten Fragenkreis ist zudem zu beachten, dass nicht das phantastische Rollenspiel selbst darin dokumentiert und verschriftlicht wird, sondern die Erfahrungen und Wahrnehmungen der Spieler – entsprechend bewegt sich die Untersuchung in einer anderen Kategorie. Für diese ist die Textform als Medium deutlich weniger problematisch und zudem gerade im Bereich der Ästhetischen Forschung vielfach erprobt: Der ‚Mediensprung‘ von der ursprünglich spontanen, gesprochenen Rede zum fixierten Skript ist der Qualität der Inhalte kaum abträglich, zumal die ‚Aura‘ der unmittelbaren Begegnung mithilfe von Interpunktion, beispielsweise bei der Darstellung von Gefühlszuständen mittels Emoticons, zum Teil transportiert werden kann.

Die *qualitative Sozialforschung* scheint diejenige akademische Methode, die für die Erhebung der Ergebnisse aus dem genannten Material am geeignetsten ist: Ihr Ansatz ist qualitativ-empirisch. Sie kommt daher der Forschungsabsicht dieser Erhebung entgegen, denn jede qualitativ ausgerichtete Forschung „beruht auf Auslegungen und Interpretationen. Ihr Ziel ist nicht die Repräsentativität, sondern die Exemplarik und ›Tiefenschärfe‹“ (Peez 2005 a: 148). Um den Avatar als ästhetisches Produkt, das phantastische Rollenspiel in seiner emotionalen Qualität als Praxis der Selbstinszenierung belegen zu können, ist die Untersuchung auf eine solche entsprechend fundierte Interpretation empirisch erhobener Daten angewiesen.

Die Empirie ist entsprechend ein Hauptzugang der qualitativen Sozialforschung. Das empirische Vorgehen fußt auf dem Erfassen von kulturellen, biographischen oder soziologischen Phänomenen wesentlich durch die Mittel der Beobachtung und Befragung. Dementsprechend hat die qualitative Sozialforschung zahlreiche Untersuchungs-

strumente zur Erfassung dieser Phänomene entwickelt – so die teilnehmende Beobachtung oder verschiedene Typen von Fragebögen. Im Bereich der Kunstwissenschaft wird die qualitative Sozialforschung insbesondere von der Ästhetischen Forschung vertreten; ihr wird in besonderer Weise, und gerade noch vor den quantitativen Untersuchungsformen, zugetraut, der Vielfalt und Facettierung ihrer Untersuchungsgegenstände Rechnung tragen zu können – und dies ist, wie dargestellt, auch die Grundlage einer Untersuchung jeder ästhetisch-schöpferischen Äußerung. Ergebnisse, die aus empirisch-qualitativ ausgerichteten Untersuchungen stammen, können so zu einem vertieften Verständnis des ästhetischen Verhaltens von Menschen gelangen. Auch daher sind ihre Methoden für das angestrebte Untersuchungsziel in besonderem Maße geeignet (vgl. Peez 2005 a: 148–149).

Die Ästhetische Forschung stellt sich in besonderem Maße der Frage nach den Bedingungen einer gelungenen Dokumentation von gestalterischen und ästhetischen Prozessen, die den Charakteristika des Faches adäquat sind. Nach wie vor kann hier nur mit annähernder Beschreibung und darauf aufbauenden Interpretationen verfahren werden – eine Möglichkeit der breiten, systematisch-analytischen Erkenntnis lässt die spezifische Qualität ihrer Phänomene und Gegenstände nicht zu. Dies ist der enormen Vielfalt ihrer Erscheinungsformen geschuldet, die unter dem Anspruch einer differenzierten und präzisen Erfassung quasi jeden Forschungsgegenstand zu einem Einzelfall machen (vgl. Peez 2005 a: 134–135). Daraus ergibt sich, dass die qualitative Forschung im Bereich der Ästhetik vor allem auf Einzelbeobachtungen und deren Analysen baut, um ihre Beispielhaftigkeit systematisch herauszustellen (vgl. Peez 2005 a: 149). Dementsprechend ist der Umfang einer Studie nicht der wesentliche Indikator ihrer Aussagekraft. In der vorliegenden Untersuchung wurden aus dem ursprünglich größeren Fundus, einer Umfrage mit etwa 50 Teilnehmern, anhand vornehmlich des Kriteriums der Prägnanz, aber auch der Differenziertheit und Ausführlichkeit, zehn Fragebögen ausgewählt, mittels derer sich das Forschungsinteresse präparieren lässt. Im Sinne einer validen *Quellenkritik* (vgl. Mayring 2008: 47–48) sollen im Folgenden die Art und Qualität des erhobenen Materials kurz dargestellt werden.

Die Interviews stammen aus einer Erhebung, innerhalb derer sowohl eine persönlich bekannte Spielgruppe als auch der erweiterte Be-

kanntenkreis sowie die überregionale Szene befragt wurde. Die Auswahl der präsentierten Fragebögen wurde unter dem Aspekt der Prägnanz getroffen, mit denen die jeweiligen Themenaspekte bearbeitet worden sind – die dargestellten Ergebnisse fußen also auf den Angaben von Teilnehmern, die aufgrund der Differenziertheit und des Umfangs ihrer Erhebungsbeiträge als sehr beflissen in der Beantwortung (wenigstens) der aktuell relevanten Fragestellungen einerseits, sowie als sehr involviert in das phantastische pen-and-paper-Rollenspiel und die damit verbundenen Phänomene andererseits eingeschätzt werden können. Dem zugrunde liegt die Überlegung, dass besonders engagierte Spieler sich um eine besonders große Ausführlichkeit, Differenziertheit und Reflexion ihrer Antworten bemühen, weil sie an einer entsprechenden Wahrnehmung ihrer Spielfigur und ihrer Beziehung zu dieser interessiert sind, genauso aber auch der Szene an sich die Aufmerksamkeit durch akademische Untersuchungen zukommen lassen wollen.

Die Teilnehmer wurden sowohl mündlich als auch schriftlich über sämtliche Aspekte der Erhebung aufgeklärt; das Verfahren der Durchführung und der Auswertung sowie der thematische Kontext der Befragung war ihnen bekannt (vgl. Flick 2010: 338). Aufgrund der medialen Bedingungen konnten sie den Ort und die Umstände der Durchführung selbst bestimmen. Die Interviews liegen in Textdokumenten in digitaler Form vor und sind dem Anhang dieser Arbeit in originaler Fassung beigelegt. Die Ergebnisse sind entsprechend der Interessenausrichtung der Ästhetischen Forschung ausgewertet und fundiert, so dass sie bezüglich des umrissenen Forschungsinteresses ein erstes Interpretationsmodell darstellen. Bei der Interpretation wird der Begriff des *Teilnehmers* in geschlechtsneutralem Sinne verwendet; es wird in großem Umfang auf eine direkte Zitation zurückgegriffen, um so nah wie möglich an der authentischen Aussage der Teilnehmer zu bleiben und einer ‚Verfälschung‘ durch interpretatorische oder zusammenfassende Verkürzungen entgegenzuwirken: Die Teilnehmer repräsentieren die Spielerschaft, um die es im eigentlichen Sinne geht – und diese soll, um die theoretische Erörterung in einer Dimension der Anschaulichkeit, Lebensnähe und Authentizität der Szene zu erweitern, möglichst ‚persönlich‘ zu Wort kommen. Aus diesem Grund werden bei der Zitation der Inhalte aus den Fragebögen auch keine grammati-

kalischen, orthographischen oder Korrekturen des Layouts und der Formatierung vorgenommen – der Übersichtlichkeit wegen werden daher auch Tippfehler und der Gebrauch von zusätzlichen Zeichen im Original wiedergegeben, ohne im Einzelnen entsprechend als solche kenntlich gemacht zu werden.

Im Zuge der Untersuchung ist zudem eine terminologische Unterscheidung getroffen worden; im Fragebogen wird der Begriff des Avatars zwar erläutert, in den formulierten Fragen dagegen der Begriff des *Charakters* verwendet – dieser ist zwar aus wissenschaftlicher Perspektive unpräziser und inhaltlich bereits vorgeprägt, den Teilnehmern jedoch aus ihrer aktiven Spielpraxis heraus vertrauter, so dass mit dem Begriff des Avatars eventuell einhergehende Irritationen und deren womöglicher Niederschlag auf die Antworten vermieden werden können. Zuletzt ist anzumerken, dass für Komposita, die im Fließtext ansonsten als ein Wort geschrieben werden – beispielsweise *Avatargestaltung* – im Rahmen der Fragebögen die Schreibweise mit Bindestrich gewählt worden ist – *Avatargestaltung*. Dies soll in Hinblick auf den vermutlich sehr unterschiedlichen Grad der Vertrautheit der Teilnehmenden mit Techniken, Begriffen und Produkten des wissenschaftlichen Arbeitens die optische Prägnanz der Begriffe erhöhen und so in der Bearbeitung des Fragebogens den Umgang mit den eventuell als sperrig empfundenen Begrifflichkeiten erleichtern.

Eine weitere Überlegung soll den folgenden Ausführungen vorangestellt werden. Die Untersuchung von Phänomenen aus dem (im weitesten Sinne) kulturellen Bereich steht unter dem Vorzeichen, dass der Untersuchende in vielfältiger Einbindung von verschiedensten kulturellen Zusammenhängen steht. Diese überlappen sich zudem oftmals mit denen, welche dem Untersuchungsgegenstand zugehörig ist. Dementsprechend kann eine Untersuchung kaum ‚objektiv‘ vorgenommen werden, der Untersuchende ist sozusagen ‚voreingenommen‘ – Grund sind eigene kulturell geprägte und im Vorfeld bereits wirkende Wahrnehmungs- und Deutungsmuster, welche die Art der Untersuchung und ihre Interpretation bedingen. Genauso stellt es sich bei der Untersuchung des phantastischen Rollenspiels dar – als selbst aktive Spielerin und Angehörige der entsprechenden Szenekultur sowie teils sehr gute Bekannte der Studienteilnehmer trifft eine solche ‚Befangenheit‘ im Fall der vorliegenden Arbeit in besonderem Maße zu. Sie könnte

die Ursache einer zu positiven Lesart der Ergebnisse und einer zu wenig problembewussten Perspektive auf das pen-and-paper-Rollenspiel und die angelagerten Fragenbereiche sein, die über die Fragebögen an das Phänomen angelagert werden.

Für das umschriebene Vorhaben jedoch eignet sich die qualitative Sozialforschung gerade unter diesem Gesichtspunkt vornehmlich als Untersuchungsmethode. Denn der „qualitativ-verstehende Ansatz ‚versteht‘ sich dabei immer dahingehend, Gegenstände, Zusammenhänge und Prozesse nicht nur analysieren zu können, sondern sich in sie *hineinzuversetzen*, sie *nachzuerleben* oder sie zumindest nacherlebend sich vorzustellen“ (Mayring 2008: 17), das bedeutet gerade auch die Introspektion als Methode der Untersuchung zuzulassen (vgl. Mayring 2008: 18). Gerade die Nähe zum Untersuchungsgegenstand wird bei diesem Ansatz also als besonderer Zugang geschätzt: Sie kann dem Untersuchenden eine vertiefte Verständnisebene eröffnen, die durch emotionales Erleben und Perspektivenübernahme zustande kommt; der erkenntnisthechnische ‚Mehrwert‘ dieses Verfahrens wird in der Analyse durch die Reflexion des Erlebten ausgeschöpft.

Dementsprechend können eigene Erlebnisse mit dem phantastischen Rollenspiel zur Folie der Untersuchungen gemacht werden. Die Voraussetzung hierbei ist, diese im Kontext einer wissenschaftlichen Untersuchungsmethode zu reflektieren und sich besonders und bewusst um einen entsprechenden Perspektivenwechsel zu bemühen. Eine vollkommene Neutralisierung der eigenen, durch die Einbindung in verschiedenste kulturelle Zusammenhänge entstandenen Wahrnehmungs- und Deutungsmuster wird sicherlich naturgemäß kaum zu erreichen sein – nach dem Verständnis der qualitativen Sozialforschung ist dies aber ohnehin auch nicht erforderlich.

## **(2) Das problemzentrierte E-Mail-Interview als Instrument der Erhebung von Material**

Ausgehend vom Forschungsinteresse wurde für die vorliegende Untersuchung das Konzept des *problemzentrierten Interviews* gewählt – denn dieses „lässt den Befragten möglichst frei zu Wort kommen, um einem offenen Gespräch nahe zu kommen. Es ist aber zentriert auf eine bestimmte Problemstellung, die der Interviewer einführt, auf die

er immer wieder zurückkommt“ (Mayring 2002: 67). Die Durchführungsmethodik jedoch ist nicht die klassische Begegnung zwischen Interviewer und Teilnehmer im persönlichen Gespräch. Verschiedene Überlegungen führten zu dem Ergebnis, das E-Mail-Interview als Methodik einzusetzen. Im beständigen Bemühen um möglichst große Nähe zu den Gegenständen, mit denen sie sich befasst, und in Anpassung an deren Entwicklung, Kommunikationsformen und mediale Repräsentation, hat die qualitative Sozialforschung auch die neuen Medien, allen voran das Internet, sowohl als Forschungsgegenstand selbst wie auch als Instrument der Erhebung entdeckt (vgl. Flick 2010: 334). Dies wirkt sich insbesondere auf die Erhebungsmethode per Interview aus – denn diese können in ihrer Form leicht den spezifischen Charakteristika der Datenerhebung via Internet entsprechend angepasst werden (vgl. Flick 2010: 340).

Die Erhebung via Internet beinhaltet einige Aspekte, die der vorrangigen Klärung bedürfen und in der Auswertung berücksichtigt werden müssen (vgl. Flick 2010: 338). Der geringe Umfang und die überlegte Festlegung des befragten Personenkreises wirkt jedoch einigen wesentlichen der problematischen Aspekte entgegen, beispielsweise der Verleitung zu Falschangaben aufgrund der Anonymität des Mediums, aber auch der Verfälschung der Ergebnisse durch eine nicht intendierte, aber durch ungewollte Verbreitung des Fragebogens geschehene Beteiligung von Personen, die nicht der Zielgruppe angehören (vgl. Flick 2010: 338–340).

Das E-Mail-Interview hat zwei wesentliche Vorteile: Zum einen tritt hier die Reflektiertheit eines schriftlichen Ausdrucks vor die Spontaneität der freien verbalen Rede. So haben die Teilnehmer stärker als in der herkömmlichen Interview-Situation Gelegenheit, ihre Antworten präzise zu formulieren (vgl. Flick 2010: 341). Die Beziehung zum eigenen Avatar und das Vorliegen und Ausmaß eines ‚Eigenlebens‘ ist ein Thema, das für den Spieler herausfordernd sein kann und vielfach sicherlich Raum für Überlegungen benötigt, ehe eine Stellungnahme geäußert werden kann. Bekanntlich ist die Fähigkeit, sich reflektiert über ästhetische Erfahrungen und das bildnerische Gestalten äußern zu können, ein verlässlicher Indikator für das Vorliegen von Prozessen der ästhetischen Tätigkeit (vgl. Peez 2005 b: 16). Daher ist es von besonderer Wichtigkeit, den Teilnehmern den Raum zur Re-



flexion über das ästhetische Produkt in der Anlage der Erhebungsmethodik zu eröffnen; auf diese Weise können die Voraussetzungen geschaffen werden, die dem Nachweis ästhetischer Gehalte in der spezifischen Rollenspielpraxis des einzelnen Teilnehmers zuträglich sind.

Der zweite Vorteil besteht in der Anonymität von Interviews, die per E-Mail beantwortet werden. Auch, wenn E-Mail-Interviews die genannten Schwierigkeiten bergen, sind sie besonders geeignet, um (im Doppelsinn) schwer erreichbare Partner für ein Interview zu kontaktieren – zum einen, wenn die räumliche Situation das persönliche Gespräch kaum zulässt, insbesondere aber auch, wenn Interview-Partner ungern persönlich über sensible Thematiken sprechen möchten (vgl. Flick 2010: 340). Unter diesem Aspekt könnte der Umstand einer persönlichen Bekanntschaft mit einem guten Teil der Probanden sich positiv auf deren Bereitschaft zu Offenheit auswirken, weil sie Hemmungen herabsetzt. In diesem Zuge könnte hier mit differenzierteren Antworten auf die Einzelfragen zu rechnen sein; dies würde den Wert der Fragebögen für eine wissenschaftliche Erschließung des Forschungsgegenstandes gemäß dem Arbeitsansatz der Ästhetischen Forschung erhöhen. Ritter beobachtet, dass Spieler dazu neigen, auf ‚Untersuchungen‘ ihrer selbst und ihres Spielverhaltens sensibel zu reagieren (vgl. Ritter 1988: 6.3.2). Und auch aus der Anmerkung von Teilnehmerin *Desiree* in Bowmans Untersuchung geht hervor, wie intim die Begegnung mit der Avatarfigur eines Spielers sein kann (vgl. Bowman 2010: 79) – dies akzentuiert noch einmal den Stellenwert eines umsichtigen Herangehens.

Entsprechend sollten Methodik, Evaluation und Fragestellungen sich darin zurückhalten, den Avatar beispielsweise hinsichtlich der gestalterischen Originalität zu bewerten. Nach Ritter gibt es „fast nichts, was einen Spieler mehr verletzt, als die Herabwürdigung seines Charakters“ (Ritter 1988: 6.3.2). Vermutlich trifft dies in noch stärkerem Fall zu, wenn Spieler ihre Avatare so differenziert ausgestaltet und führen, dass er nach ihrem Empfinden ein echtes Eigenleben aufweist. Entsprechend eignet sich vornehmlich eine Untersuchungsmethodik wie die gewählte, die besonderen Ansprüchen an einen bewussten Umgang mit den Inhalten gerecht wird. E-Mail-Interviews stellen sich zu diesem Zweck als besonders tauglich dar.

### (3) Vorbereitung und Durchführung der Erhebung

Die Prinzipien der qualitativen Sozialforschung gestatten grundsätzlich ein prozessorientiertes Vorgehen, in welchem sich das Material und die Evaluation der erhobenen Daten aufeinander beziehen und der Untersuchungsprozess sich in Wechselwirkung mit denselben entwickelt (vgl. Mayring 2002: 68). Entsprechend gilt die Aufmerksamkeit der Darstellungen von an dieser Stelle zentralen und Schlüsselementen einer Studie, die auf der Basis einer *Pilotphase* durchgeführt wurden; innerhalb dieser wurden zunächst Probeinterviews durchgeführt, um den zugrundeliegenden *Leitfaden* zu erproben; im Anschluss wurde dieser in Orientierung an einer modellhaften Auswertung punktuell modifiziert. Zudem wurde die von Mayring im Rahmen der Pilotphase vorgesehene *Interviewerschulung* geübt, insbesondere die Situation des Interviewers wurde in diesem Rahmen anhand der Auseinandersetzung mit dem entstandenen Material wiederholt geprobt (vgl. Mayring 2002: 69).

Die intendierte Organisation der Analyse soll daher flexibel genug gehandhabt werden, um sich, sofern notwendig, im konkreten Fall an das jeweilige Material und die entsprechende Fragestellung anzupassen. Dieser fallspezifischen Nachjustierung liegt jedoch stets das allgemeine Modell zugrunde, das beim Auswertungsprozess der Orientierung dient (vgl. Mayring 2008: 53). In der Auswertung des Datenmaterials wurden die Fragen in thematischer Zusammengehörigkeit gelistet, so dass einzelne Fragenblöcke verschiedene Aspekte der Spieler-Avatar-Beziehung und des Phänomens des Eigenlebens der Spielfigur umkreisen. Überwiegend erlaubt diese vorgegebene Strukturierung eine chronologische Ausführung der Untersuchung – teilweise aber stellen Spieler Rückverweise oder Querverbindungen zwischen verschiedenen Fragenblöcken her; in der Interpretation sollen daher die inhaltlichen Zusammenhänge in der Wichtigkeit über der Reihenfolge der Fragen stehen.

## **b) „Unterbewusste psychische Prozesse??“ – Interpretation ausgewählter Interviews**

Die besondere Herausforderung, der die qualitative Sozialforschung und damit die Ästhetische Forschung begegnen müssen, besteht auch in dem Medium, in dem die Ergebnisse dann gebunden vorliegen – in Textform: „Texte sind in der qualitativen Forschung früher oder später die Basis für die interpretative Arbeit und für Schlüsse aus empirischem Material insgesamt. Ansatzpunkt ist dabei, *einen Text zu verstehen* – ein Interview, eine Erzählung [...] [Kursivsetzung LF]. In der Regel geht es dabei um den verstehenden Nachvollzug des jeweiligen Falls“ (Flick 2010: 473).

Das interpretatorische Vorgehen folgt dabei, wie dargestellt, einem spezifischen Modell. Am Anfang steht immer die Formulierung und die Analyse der untersuchten Frage – daraus ergeben sich bereits zentrale Aspekte des Interview-Leitfadens; dieser bestimmt insbesondere die einzelnen Themenaspekte des Gespräches in einer sinnvollen Reihenfolge und gibt Formulierungshilfen für die Einstiegsfragen (vgl. Mayring 2002: 69). Aufgrund der schriftlich vorliegenden Fragebögen sind diese im Fall der durchgeführten Erhebung keine Vorschläge, sondern verbindliche und damit leitende Formulierungen. Die zumindest ansatzweise Festlegung der Formulierungen im Interviewleitfaden hat die Funktion einer Teilstandardisierung der Ergebnisse, was die Vergleichbarkeit mehrerer Interviews erleichtert (vgl. Mayring 2002: 70) – sie stellt eine gemeinsame Basis her, auf welcher zum einen eine Erleichterung in der Auswertung erreicht wird, zum anderen aber auch eine gewisse Verallgemeinerbarkeit der Ergebnisse. Vor diesem Hintergrund können auf der Basis der erfolgten Analyse wiederum Hypothesen in Bezug auf die Forschungsfrage abgeleitet werden. Bei der Formulierung der Fragestellungen ist dies ein zweiter zentraler Aspekt – sie stellen schließlich die Übersetzung des Forschungsgegenstandes in Schlüsselfragen dar, die ihn zugänglich machen sollen (vgl. Mayring 2008: 50–51).

Entsprechend ist der Fragebogen dieser Erhebung darauf ausgerichtet, wie die Spieler ihren Avatar wahrnehmen und sich zu ihm in Beziehung setzen. Der Existenz und Qualität eines eventuellen ‚Eigenlebens‘ ist dabei besonderer Raum zugedacht. Die bei der Klärung die-

ser Punkte wesentlichen Aspekte sind also die Bedeutung des Avatars für seinen Spieler, der Stellenwert des Avatars als phantastisches Alter Ego, das Phänomen des Eigenlebens des eigenen Avatars und dessen Bewertung sowie zuletzt das phantastische Rollenspiel als Ausdruck eines Lebensgefühls, um seinen (szene-)kulturellen Kontext und seine Funktion als ästhetische Praxis zu illustrieren.

Die Auswertung der Ergebnisse konzentriert sich entsprechend des jeweiligen Gesichtspunkts auf die für diesen wesentlichen, sogenannten *Leitfadenfragen*, welche um diejenigen Aspekte des Themas kreisen, die im Interview-Leitfaden als die zentralen Fragestellungen festgeschrieben sind (vgl. Mayring 2002: 70). Die interpretatorischen Erträge werden unter zusammenfassenden und fokussierenden Schlagworten systematisiert und zusammengefasst, um das Präparieren wesentlicher Bedeutungselemente als Methodik kenntlich zu machen und die inhaltliche Orientierung zu erleichtern.

## (1) Die Bedeutung des Avatars für seinen Spieler

Zunächst soll es um die Bedeutung gehen, die der Avatar für seinen Spieler hat, seine Wahrnehmung der Figur und womöglich die Funktionen, die er ihr zuschreibt, um sie als Werkzeug der Identitätsarbeit im Sinne von Keupp et al. auszuzeichnen, wenn die Interpretation dies erlaubt. Im Fragebogen ist der Kernbereich der für diesen Aspekt relevanten Fragen mit der Formulierung **Zur Beziehung von Spieler und Avatar** überschrieben (Fragen Nr. 5, 6, 7 des Fragebogens), aber auch Frage Nr. 8 aus dem Bereich **Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel** veranlasste viele Spieler, sich gemäß dem untersuchten Aspekt zu äußern, so dass auch diese Frage an dieser Stelle einbezogen wird. Sie umreißen die grundsätzliche Beziehung, in welche sich der Spieler zu seiner Spielfigur setzt; dementsprechend kann die Bedeutung des Avatars für seinen Spieler als Grundlage verstanden werden, der entsprechend sich alle weiteren Aspekte ergeben.

In Frage 5 geht es zunächst um das grundsätzliche Verständnis des Zwecks der Spielfigur: *Frage Nr. 5: Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!* Diese Frage eröffnete eine Fülle von Kernbegriffen, um welche die Antworten der Teilnehmer

kreisten, die im Folgenden wie beschrieben schlagwortartig der Orientierung und Strukturierung dienen. Vielfach nannten die Spieler zunächst den Aspekt **Zugang zur Spielwelt**. In der Wahrnehmung der Spieler ist der spielfunktionale Aspekt des Avatars im pen-and-paper-Rollenspiel sehr präsent – diesen Aspekt betonen insbesondere die Teilnehmer CD, TF und GS. Im Wortlaut TFs ist „der Charakter das Instrument, durch welches ich als Spieler am Spiel teilnehme[...]“ (TN-TF: 67–68), das also „den Zugang zur Spielewelt ermöglicht“ (TN-GS: 92–93). Dies ist, was den Avatar in seiner Struktur beschreibt und was ihn definiert: „Ein Charakter ohne Spielbezug erscheint mir mehr wie ein imaginärer Freund“ (TN-GS: 84).

Sehr schnell aber fanden viele Spieler von dieser einfachen Funktion hin zum Aspekt der **Entwicklung von Figur und Handlung** und dem **schöpferischen Tätigsein**. Denn seine mediale Funktion ist eben nicht alles: „Das heißt nicht, dass der Char nicht auch außerhalb des Spielens einen Zweck haben kann“ (TN-GS: 93–94). Der Avatar ist also nicht auf seine spielkonstituierende Funktion beschränkt, sondern stellt darüber hinaus auch einen eigenen Wert dar. Dies umschreibt CD besonders treffend: „Auf der anderen Seite ist es auch reizvoll die Entwicklung des Charakters mitzuverfolgen“ (TN-CD: 88–89). Im phantastischen Rollenspiel geht es vielen Spielern wesentlich auch um die Entwicklung der Figur, darum, „eine Geschichte um ihn und seine ‚Gefährten‘ zu spinnen“ (TN-AV: 69–70) – also um ein eigenes, schöpferisches Tätigsein, das sich in der Avatargestaltung ausdrückt.

Viele Spieler nehmen eine Interpretation dieser Tätigkeit mit Bezug auf sich selbst vor und setzen sich auf diese Weis explizit mit ihrer Figur in Beziehung – die gestaltende Tätigkeit deuten sie vielfach als eine Art **alternativer Selbstentwürfe**. Insbesondere die Aussagen der Teilnehmer AH, NB und JR führen die Avatargestaltung als Tätigkeit mit Eigenwert aus und bestimmen darüber seine Qualität: „Er ist eine Art Medium, durch das ich agiere. Aber er erlaubt mir auch, mich selbst besser kennen zu lernen oder Dinge zu tun, die ich selbst nie tun würde“ (TN-AH: 84–85). So gelangt die Bewertung des Avatars bereits an diesem frühen Punkt der Befragung in die Nähe des Entwurfs alternativer Identitäten: „Für mich ist mein Char Ausdruck von etwas, das ich meiner Meinung nach nicht bin oder nicht sein kann“ (TN-NB: 75–76). Der Teilnehmer JR fasst diese Aspekte des Avatars als „eine

Möglichkeit der Selbstverwirklichung“ (TN-JR: 95) zusammen und akzentuiert den Wert der Avatargestaltung als künstlerisch-schöpferische Tätigkeit: Er ist „auch dazu da als Kunstobjekt mit Kreativität geschaffen zu werden“ (TN-JR: 95–96). Dieser Beitrag zielt damit schon deutlich in Richtung der These des Avatars als eines ästhetisch überformten Identitätsentwurfs – und damit einer Schatten-Identität im Sinne dieser Untersuchung. Auch im Folgenden finden sich immer wieder Einsprengsel, die ebenfalls einen starken ästhetischen Aspekt wie auch einen Bezug zur Spielerpersönlichkeit selbst nahelegen.

Aus der Wahrnehmung, die der Spieler von seinem Avatar hat, erschließt sich die persönliche Bedeutung dieser imaginären Figur. So lautet Frage Nummer 6: *Frage Nr. 6: Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?* Auch in der Folge der Beantwortung dieser Frage finden sich viele der Funktionen wieder, die bereits im theoretischen Teil dieser Arbeit expliziert wurden. Sehr prägnant stellt sich in diesem Zusammenhang das **Differenzieren zwischen einzelnen Figuren** dar. Der Beitrag des Teilnehmers RW sensibilisiert zunächst dafür, dass diese Einschätzung „abhängig davon [ist, Erg. LF], welcher Avatar es ist. Meine ersten Avatare erinnern mich an die ersten Jahre als Spieler, mein letzter Avatar, den ich die letzten zwei Jahre gespielt habe, ist dafür aber der ‚bewussteste‘, weil ich bei ihm *am stärksten auf den Charakter und die Wesensbildung* geachtet habe und mich daher am intensivsten und damit besten mit ihm identifizieren kann“ (TN-RW: 66–70; Hervorh. LF). Die intensive Gestaltung der Figurenpsychologie scheint hier als Bedingung für eine starke Bindung des Spielers an den Avatar zu gelten. Auf dieser Basis kann er verschiedene individuelle Bedeutungen und Funktionen übernehmen. Da wäre zunächst die von **Erholung und Abwechslung** zu nennen, die viele Spieler sehr bewusst erleben. Er ist vielfach „wie ein kleiner Urlaub. Einfach die Probleme/Widrigkeiten des normalen Lebens hinter sich lassen“ (TN-NB: 83–84); er dient jedoch nicht nur der Erholung (vgl. auch TN-AH: 88–93; TN-GS: 103–105), sondern er ist „auch ein Mittel um Dinge zu erleben, die sonst nicht möglich wären“ (TN-NB: Z.84–85). Insofern ist seine Stellvertreter-Funktion wesentlich bei der persönlichen Bedeutung des Avatars für seine Spieler – sie ermöglicht ihnen genuine **Stellvertreter-Handlungen**. Der Teilnehmer GS bringt diese klar zum Ausdruck: Der Avatar beinhaltet „die Möglichkeit, stellvertretend für

einen selbst außergewöhnliches zu erleben“ (TN-GS: 106). Die Teilnehmer heben in ihren Ausführungen auch in dieser Hinsicht immer wieder Bezüge zur eigenen Persönlichkeit hervor: So ist der Avatar mitunter nicht nur ‚einfacher Stellvertreter‘, sondern „Verkörperung bestimmter Eigenschaften, die ich mir vielleicht an mir selbst stärker ausgeprägt wünschen würde oder die ich für wünschenswert halte“ (TN-GS: 102–103). Darin scheint bereits wieder ein starker Bezug zur eigenen Persönlichkeit durch. Der Aspekt von **Ich-Bezug und Entwicklung** wird dementsprechend sehr deutlich auch von den Teilnehmern gesehen. Der Teilnehmer AV scheint sogar die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit mit derjenigen der gespielten Figuren zu verbinden: „Ich denke, meine alten Charaktere tragen viel von mir in sich – und interessanter Weise, wenn ich an alte Charaktere zurück denke, sehen die sehr viel anders aus, als die heutigen...Von daher sind sie irgendwie ein Teil von mir [...]“ (TN-AV: 72–75).

Von der eigenen Persönlichkeit jedoch unterscheidet den Avatar auch im Zusammenhang mit der persönlichen Bedeutung der **schöpferische Ausdruck**. Er steht in seiner Bedeutung auch unter dem Aspekt der persönlichen Bedeutung wieder an zentraler Stelle: Diese ist „natürlich dann am Stärksten, wenn ein hoher Identifikationswert mit dem Charakter besteht, was durch eine ausgearbeitete Hintergrundgeschichte und über Zeit entsteht“ (TN-GS: 107–109). So ist der Avatar ein „spannendes Spielzeug“ (TN-JR: 99), wie es der Teilnehmer JR ausdrückt, er macht „Spaß und ich bin auch stolz darauf, als meine Schöpfung“ (TN-JR: 99–100). Dieses schöpferische Engagement steht augenscheinlich für viele Spieler in direktem Zusammenhang mit dem emotionalen Stellenwert der Spielfigur: So entwickeln viele Figuren „eine eigene Geschichte, einen eigenen Mythos, eine ganz eigenen Charakter. Nachdem man einen Charakter über so viele Jahre begleitet hat, wächst er einen sehr an Herz, und gewinnt natürlich eine hohe Bedeutung“ (TN-CD: 95–98). So kommt in MPs Äußerung der persönliche Stellenwert der Figur zum Ausdruck: „-Ganz ehrlich? Ich liebe ihn!^^ jeder meiner Chars ist mein persönliches Baby [...]“ (TN-MP: 77).

Vor diesem Hintergrund ist es erstaunlich, dass der Tod des Avatars zwar ein Ereignis ist, das die Spielerbiographie prägt, aber in emotionaler Hinsicht nicht vor allem die ‚Tragödie‘ darstellt, welche die

bisherigen Äußerungen der Teilnehmer vielleicht vermuten lassen würden. Auf die Frage Nummer 7 *Frage Nr. 7: Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen? Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?* antworten die Teilnehmer relativ einheitlich. Zunächst einmal beschreiben sie eine solche Erfahrung als ein **prägendes Spielerlebnis**. Der Teilnehmer RW umreißt die Bedeutung eines ‚gespielten Todes‘ mit den Worten: „Einer meiner Avatare ist bisher ‚entrückt‘ worden, als er starb. Das war eine einschneidende Erfahrung, da ich den Avatar jahrelang geführt hatte. Schmerzhaft war es nicht, es ist und bleibt für mich ein Spiel. Ein wenig wehmütig war ich aber“ (TN-RW: 73–75). In jedem Fall ist der Tod des Avatars ein Verlust: „Es steckten schließlich viele Erlebnisse mit anderen Charakteren/Spielern, viele Erinnerungen, viele Stunden Spaß und nicht zuletzt auch viel Arbeit in einem guten, langjährigen Charakter“ (TN-NB: 90–92). Die Wehmut, die RW beschreibt, scheinen die Spieler vor diesem Hintergrund als Ausdruck einer intensiven Spielerfahrung zu begreifen, die durchaus auch geschätzt wird. Dies ist insbesondere der Fall, wenn der Tod des Avatars einer ‚inneren Stimmigkeit‘ entspricht, die sich in die innere Logik der Figur einpasst – insofern ist die **innere Stimmigkeit und ästhetische Komposition** bei der Beurteilung eines solchen Vorkommnisses von zentraler Bedeutung. MP begreift den Tod sogar als Schlusspunkt einer stimmigen inneren Komposition der Figur und der Narration, in die sie eingebettet ist: „- Der Tod gehört dazu. Wenn die Geschichte eines Chars erzählt war, ihr Schicksal sich erfüllte oder das Ende einer langen Queste schließlich im Tod des Chars gipfelte, so hab ich das immer mit einem lachenden und einem weinenden Auge hingenommen. [...] meistens hat der Tod eines Chars ja auch was mit Aufopferung für eine Gute Tat zu tun, deswegen kann man auch beim Dahinscheiden eines Chars stolz und glücklich sein“ (TN-MP: 87–95). NB verweist explizit auf die Bedeutung einer ästhetischen Komposition bei derart zentralen Spielerlebnissen: „Aber wenn der Tod des Charakters 'gut dargestellt' ist, in einer schönen Situation passiert ist - kurz: ein schöner Tod war, macht es mir trotzdem Freude, auch den Tod meines Chars zu erleben. [...] Ich habe ein bißchen für mich um den Char getrauert, aber um weiterhin Spielspaß zu haben, habe ich einen neuen Char erschaffen. Der bringt mir neue, andere Erfahrungen...“ (TN-NB: 92–101).



Insbesondere bei einschneidenden Spielerlebnissen scheint eine als gelungen empfundene ästhetische Komposition des Geschehens zu einer positiven Bewertung selbst von emotional sehr herausfordernden Situationen zu sein. Dies berührt sich einerseits mit den im Rahmen der Transferprozesse untersuchten Phänomenen von Bleed und konturiert darin die spezifische Erlebnisqualität der Beziehung von Spieler und Avatar aus einer authentischen Spielpraxis heraus. Zum anderen belegen die Antworten der Teilnehmer auch Schmidts Beobachtung, dass Spieler und Spielleiter eine ästhetisch ansprechende Komposition der Figuren und der Handlungen anstreben (vgl. Schmidt 2012: 55). Wie genau diese jedoch beschaffen ist, bleibt an dieser Stelle noch diffus – das Umschreiben der Spieler mit ‚schön‘ und ‚gut dargestellt‘ entspricht einem subjektiven Empfinden, das (an dieser Stelle) noch nicht anhand von konkreten Merkmalen differenziert werden kann. Die Qualität des phantastischen Rollenspiels als Phänomen an sich und auch die Umstände seiner Entstehung als ästhetische Praxis lassen befürchten, dass eine Konkretisierung etwa im Sinne der Fragestellung ‚Was bedeutet *schön dargestellt*?‘ nur schwer möglich ist – der Struktur nach lassen sich die Antworten vermutlich nur in der Untersuchung der ganz persönlichen ästhetischen Wertvorstellungen des einzelnen Spielers (und eventueller übergeordneter Aspekte wie Plausibilität der Spielhandlung, Dramaturgie des Geschehens und Ähnlichem mehr) vergleichen. Im Rahmen dieser Untersuchung soll daher zunächst auf den subjektiv hohen Stellenwert des ästhetisch durchgestalteten Figurentodes verwiesen sein. Ein ganz wesentlicher Aspekt der Bewertung von entsprechenden Ereignissen, die den Avatar gravierend verändern – unter Umständen eben sogar ‚töten‘ und so für den Spieler, zumindest den Regeln gemäß, nicht mehr verfügbar machen – ist offenbar die empfundene Übereinstimmung des Ereignisses und dessen Auswirkungen mit der inneren Logik der Figurenpsychologie und der Spielhandlung. Dementsprechend ist der Umgang mit Veränderungen der Avatarfigur nicht immer einfach – insbesondere, wenn der Spieler das Gefühl hat, diesbezüglich selbst keinen Einfluss mehr auf die Entwicklung der Figur zu haben.

Die Frage Nummer 8 beschäftigt sich mit diesem Aspekt der Avatargestaltung: *Frage Nr. 8: Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren, auf die Du keinen Einfluss hattest –*

wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen? Hier zeigt sich, dass Spieler sehr sensibel für die Begründung und die ‚Herkunft‘ solcher Modifikationen sind – vielfach werden dabei **Veränderungen des Avatars ‚von außen‘ als positive Bedingung der Figurengestaltung** wahrgenommen. Grundsätzlich legen Spieler offenbar großen Wert auf den Anteil, den Ereignisse von außen auf die Entwicklung ihrer Avatarfigur haben: „Grundsätzlich halte ich Einflüsse durch den Char von außen, gerade solche auf die ich keinen Einfluss habe, für spannend und wichtig. Ein Teil des Reizes der Entwicklung eines Charakters ist auch zu sehen, wie der Charakter auf solche unerwarteten Situationen reagiert und was sich daraus für das Wesen des Chars ergibt. Schließlich ist für das emotionale Erleben einer aufregenden Spielewelt meines Erachtens wichtig, als Spieler nicht über jeden Aspekt volle Kontrolle zu haben. Das Ungewisse macht einen Teil des Spiels aus, auch beim Charakter“ (TN-GS: 122–128). Doch auch dieses ‚Ungewisse‘ sollte sich in den Rahmen der inneren Stimmigkeit einfügen, der bereits hinsichtlich anderer Gesichtspunkte maßgeblich war. Die **innere Stimmigkeit** tritt erneut als prägender Aspekt in den Vordergrund. So formuliert RW: „Ein Avatar wurde mit einer Macht und damit mit einer Pflicht ausgestattet, die ich nicht vorhersehen konnte und die ich nicht hätte ablehnen können. Das war einschneidend – da es sich aber *gut in das Abenteuer einfügte und stimmig gestaltet war*, passte es einfach“ (TN-RW: 81–84; Hervorh. LF). Oft sind auch die Handlungen der Spieler selbst Auslöser für Veränderungen, die sie zwar nicht beabsichtigt und abgesehen hatten, aber vor diesem Hintergrund als stimmig empfinden: „Es kam auch schon zu [vom Spieler nicht beeinflussbaren, Anm. LF] Veränderungen, die die Handlungen des Chars ausgelöst haben; hätte er aber anders gehandelt, wäre es charakterunlogisch gewesen“ (TN-NB Z.111–112). RW bestimmt eine negative Wahrnehmung der Entwicklungen erst dann, sobald der Eindruck entsteht, „dass Änderungen bewusst hervorgebracht wurden, um dem Avatar gegen den Willen des Spielers zu beeinflussen, ohne dass es im Abenteuer erkennbar notwendig ge-

wesen wäre. Das stört, weil da Meisterwillkür<sup>19</sup> vermutet wird“ (TN-RW: 85–88). Als wesentlich beim Erleben und Einordnen von Veränderungen stellt sich also der **Stellenwert der Spielerintentionen** dar. Neben der inneren Stimmigkeit, die augenscheinlich auch in der hier angesprochenen Hinsicht höchste Priorität hat, kommt auch der Spielerintention ein hoher Stellenwert zu, wenn es um die Bewertung von Handlungen geht, die diese nicht beeinflussen können. So äußert TF ganz klar, dass es ihn „doch sehr stören würde, wenn das ohne vorherige Absprache mit mir passiert“ (TN-TF: 86–87). Der Teilnehmer GS setzt den Stellenwert und die Bewertung der von außen herangetragenen Veränderungen in Beziehung zum Entwicklungsgrad der Avatarfigur: „Ein sehr alter und schon reichlich entwickelter Charakter sollte solche Veränderungen nicht ohne Absprache von außen bekommen, da das Konzept bereits feststeht. Ein noch weniger lang gespielter Charakter hingegen, der eher noch in einer Findungsphase ist, sollte durchaus auch ungefragt von außen gefordert werden um bei dem Entwicklungsprozess zu helfen“ (TN-GS: 129–134).

Wie der Beitrag von RW zeigt, ist eine derartig kooperative und empathische Abstimmung von Spielhandlungen zwar zumeist der Regelfall; trotzdem jedoch kann es zu Verletzungen der subjektiven Spielpräferenzen kommen, und zu Veränderungen, mit denen Spieler nicht einverstanden sind. Um den ‚Spielfrieden‘ nicht zu gefährden, entwi-

19 Der Begriff der *Meisterwillkür* leitet sich aus der Terminologie des Rollenspiel-Systems *Das Schwarze Auge* her, in welchem der Spielleiter in früheren Auflagen noch als *Meister* betitelt wurde – *Meister* aus dem Grunde, als ein sogenanntes *Schwarzes Auge* innerhalb der Spielwelt ein Artefakt darstellt, mit welchem der Besitzer, sein *Meister*, Allwissenheit erlangen kann: Die mächtigsten unter den Schwarzen Augen ermöglichen es, wie durch eine ‚Kristallkugel‘ an beliebige Orte zu beliebigen Zeiten zu blicken (vgl. Falkenhagen, Lena u. Finn, Thomas: Im Schatten Simyalas. DSA-Kampagnenband für 3-5 erfahrene Helden. Waldems, Ulisses Spiele 2007, S. 146). Ein *Meister des Schwarzen Auges* ist also im Sinne eines Wortspiels jemand, der weiß, was in der (Spiel-)Welt zu allen Orten und Zeiten gerade vor sich geht – wie es auch einen gut vorbereiteten Spielleiter ausmacht. Die *Meisterwillkür* bezeichnet dementsprechend den Missbrauch der Verantwortung des Spielleiters, um den Spielern die eigenen Vorstellungen des Spielverlaufs aufzuzwingen, statt ihnen die Teilhabe und Gestaltungsfreiheit daran zu ermöglichen. Der Name des Rollenspielsystems ist dementsprechend metaphorisch auch so verstanden werden – nämlich, dass das Spiel sozusagen für die Spieler ein Schwarzes Auge darstellt, insofern sie durch das Spiel an alle mögliche Zeiten und Orte innerhalb der Spielwelt ‚reisen‘ können.

ckeln Spieler mit zunehmender Expertise verschiedene Techniken zum **Umgang mit unerwünschten Veränderungen: Hinnehmen, Umkehren, Umdeuten**. Vielfach nehmen sie diese Veränderungen dann hin: „Das ist wie im echten Leben, wenn einem Dinge passieren auf die man keinen Einfluss hat. Der Charakter ändert sich, reagiert und passt sich an“ (TN-JR: 116–119). Oft lassen sich hier auch neue, interessante Spielansätze finden, die sich doch mit der ursprünglichen Gestaltungsidee vereinen lassen: „Ich denke, ich würde mich zuerst einen gewissen Grad weit dagegen sträuben [...] nach einmal darüber schlafen würde ich dann wohl versuchen, den neuen Charakter-Zug zu integrieren...“ (TN-AV: 90–93). Mitunter jedoch können unerwünschte Veränderungen aber „auch dazu führen, das der Charakter keinen Spaß mehr macht, oder nicht mehr spielbar ist“ (TN-JR: 118–119) – dann müssen die Spieler Strategien finden, mit dem Problem umzugehen. Eine probate und regelkonforme Strategie, mit unerwünschten Auswirkungen von Ereignissen umzugehen, ist bereits in ihrer Anlage gegeben, wenn diese „Veränderungen [...] auf Dauer rückgängig zu machen waren“ (TN-NB: 110–111). Viele Spielgruppen finden für sich den inneren Konsens, Veränderungen, die mit dem Spieler nicht im Vorhinein zumindest in Ansätzen abgesprochen worden sind, auf eine Weise anzulegen, die umkehrbar ist, so dass der betroffene Spieler die Möglichkeit hat, seinen Avatar wieder der eigenen Vorstellung entsprechend (rück-) zu formen. Ist dies nicht die Ausgangslage, kann sich die Wahrnehmung der Spielsituation zuspitzen – die Antwort des Teilnehmers AH ist an dieser Stelle aufschlussreich. Der Hintergrund ist offenbar der als annähernd traumatisch empfundene Tod eines Avatars, der für AH enorme persönliche Bedeutung hatte: „Hier kann ich nur wieder den Tod meines Lieblingscharakters anführen. Ich hatte zwar eine gewisse Einflussnahme, die wäre aber komplett meinem Spielstil entgegen gelaufen. [...] Wie ich damit umgegangen bin, naja ich bin in dem Moment, da ich dies hier schreibe, dabei, damit um zugehen. Es ist noch nicht zu Ende, und ich werde es dir mitteilen, wenn ich es geschafft habe, der (Fantasie-) Welt besten Kartenlegerin wieder zum Leben erweckt zu haben“ (TN-AH: 120–123, 130–133). Trotz der starken emotionalen Auswirkung dieses Spielereignisses kommt ‚Schummeln‘ für AH offenbar nicht in Betracht, um das Ereignis ungeschehen zu machen – dies ‚liefe dem Spielstil entgegen‘. Stattdessen arbeitet AH au-

genscheinlich an einer Möglichkeit, die verlorene Figur mit spielkonformen Mitteln im wahrsten Sinne des Wortes ‚wiederzubeleben‘ und das Ereignis auf diese Weise gewissermaßen zu neutralisieren. Sind die Auswirkungen jedoch allzu dramatisch, zögern Spieler zuweilen nicht, die Spielregeln entsprechend zu beugen – vor allem, wenn die unerwünschte Entwicklung nicht in der eigenen Stammgruppe stattgefunden hat, sondern beispielsweise auf einem überregionalen Spielertreffen: „Mit gemeinsamer Überlegung mit anderen Spielern haben wir dieses Ereignis für ungeschehen erklärt“ (TN-NB: 116–117). Im phantastischen Rollenspiel ist vieles – vor allem die Entwicklung der Spielhandlung – eben ein Ergebnis des zu Anfang dargestellten Gruppenkonsenses. Dabei ist, wie auch aus der Untersuchung der Rollenspielzene hervorgeht, die eigene Spielgruppe der primäre Bezugspunkt der Spieler (vgl. Janus, U. 2007: 97): Im Zweifelsfalle ist der Konsens der eigenen Spielgruppe also deutungsmächtiger für das ‚wirkliche‘ Spielgeschehen als der fremder Spielgruppen. Offensichtlich hat NB die genannte Erfahrung mit Spielern gemacht, die nicht der eigenen Stammgruppe angehören – es ist in Rollenspielgruppen durchaus üblich, vor diesem Hintergrund quasi ‚auswärts‘ gemachte Spielereignisse zu nivellieren, zu relativieren oder umzudeuten, um sie dem eigenen Konsens anzupassen und keine Unstimmigkeiten in der inneren Logik der eigenen Phantasiegestaltung hinnehmen zu müssen. Bei der Bewertung der Entwicklung, die der Avatar im Spielprozess erfährt, und die dergestalt Ausdruck der schöpferischen Tätigkeit und des ‚spielästhetischen‘ Empfindens des Spielers sind, sind wesentlich auch Mitspieler und Spielleiter beteiligt. Der Spieler setzt seine Figur so auch deren Spielentscheidungen aus, die unter Umständen gravierende Auswirkungen auf die Gestaltung der Figur haben können und dementsprechend ein gewisses Konfliktpotential bergen, sofern diese Entwicklungen nicht den Vorstellungen des Spielers entsprechen. Auch, wenn dies der Struktur des Spiels und den Spielregeln entspricht, können Einflussnahmen ‚von außen‘ sicherlich mitunter zu Konflikten zwischen Spielern, Spielern und Spielleitern führen – einige Regelwerke gehen hierauf bereits vorsorglich ein und zeigen Möglichkeiten auf, dem mit einer bestimmten Spielhaltung von vornherein entgegenzuwirken (vgl. z.B. Don-Schauen 2002 b: 54–55, 60–62). Der Grund für das Aufflammen solcher Unstimmigkeiten liegt vermutlich zu einem großen Anteil

in dem hohen Identifikationspotential und der starken emotionalen Bindung zwischen Spieler und Avatar – entsprechend sind die Reaktionen auf unerwünschte Gestaltungen nachvollziehbar.

Der Fragenkreis zur Bedeutung des Avatars für seinen Spieler hat wesentlich differenziertere Ergebnisse hervorgebracht, als zu Beginn der Untersuchung zu vermuten war. So lassen sich erste Rückschlüsse auf die Bedingungen ziehen, unter denen die Gestaltung von Avatarfiguren als ästhetische Praxis verläuft, und die emotionale Resonanz, die dies bei den Spielern hervorruft: Insofern, als der Avatar in mehr oder minder starker Ausprägung auch immer Produkt eines kollektiven gestalterischen Prozesses ist, auf deren Auswirkungen sein Urheber mitunter nur wenig Einfluss hat, stellt sich dieser Umstand als eine spezifische Bedingung der ästhetischen Formulierung von Avatarfiguren dar. Diese wären im Weiteren genauer zu untersuchen, um die inhärenten Strukturen, Variablen und Bedingungen dieser spezifischen ästhetischen Praxis zu bestimmen. Möglicherweise kann die ästhetische Verfassung genuin kollektiver Gestaltungsformen der performativen künstlerischen Formen – wie beispielsweise des Improvisationstheaters oder der Performance Art – hier wichtige Hinweise liefern, um den Wechselwirkungen in der gestalterischen Entwicklung zwischen dem Beitrag des Einzelnen und denen der Mit-Gestaltenden Rechnung zu tragen. Die Aspekte der ‚inneren Stimmigkeit‘ in Bezug auf die Figurenlogik und die konsequente Entwicklung der Handlung in verschiedenen Motiven sowie die Dramatik des inneren Handlungszusammenhangs können hier Ansatzpunkte darstellen, die sich womöglich als Kategorien des eröffneten Untersuchungsfeldes erweisen.

Ein weiteres Ergebnis dieser ersten Zugänge zu den inneren Gehalten der Avatarfigur ist die Erkenntnis, dass viele Spieler ihre Figuren offensichtlich explizit in Beziehung zu ihrer eigenen Identität setzen. Dieser Bezug scheint von so grundlegender Bedeutung zu sein, dass er sich schon bei diesen ersten Fragen niederschlägt, obwohl diese mehr die Randgebiete der differenzierten Spieler-Avatar-Beziehung abstecken. Der Aspekt einer entsprechenden (bewussten oder unbewussten) Figurengestaltung und damit einer ästhetischen Dimension weist darauf hin, dass die These des Avatars als Produkt einer ästhetisch überformten Identitätsarbeit erhärtet werden kann. Aufgrund der von den Spielern angegebenen inhaltlichen Füllung der Avatarfigur darf der

Begriff der Schatten-Identität in diesem Sinne verwendet werden. In einem nächsten Interpretationsschritt geht es also darum, ob und inwiefern Spieler ihren Avatar als phantastisches Alter Ego empfinden.

## (2) Der Avatar als phantastisches Alter Ego

Um diese Thematik für spätere, differenziertere Untersuchungen vorzuerschließen, ist der Fragenkreis **Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?** vorgesehen (Fragen 11, 12, 13 des Fragebogens). Er zielt auf eine Differenzierung der bereits in den vorangegangenen Fragen angerissenen Beziehung des Avatars zur Spieleridentität ab und streben an, die Wahrnehmung des Avatars als ästhetisch überformtes Spiegelbild zugänglich zu machen. Wie jedoch die Auswertung des vorangehenden Themenkreises gezeigt hat, haben auch die Fragen 5 und 6 des Bereichs **Zur Beziehung von Spieler und Avatar** Spieler bereits zu Stellungnahmen im Sinne der Alter-Ego-Thematik animiert – Auslöser sind hier vermutlich die Aspekte der Zweckbestimmung (vgl. Frage 5) und die persönliche Bedeutung der Figur (vgl. Frage 6). Diese sollen an dieser Stelle daher auch berücksichtigt werden.

Zunächst einmal schreiben Spieler ihrem Avatar Funktionen von **Selbstreflexion und alternative Identitäten** zu. Sehr deutlich wird die Wahrnehmung der Figur als phantastisches Alter Ego in AHs Antwort – der Teilnehmer begreift den Avatar grundsätzlich als das Medium, durch welches er auf die Spielwelt Einfluss nehmen kann: „Aber er erlaubt mir auch, mich selbst besser kennen zu lernen oder Dinge zu tun, die ich selbst nie tun würde“ (TN-AH: 84–85). Der Teilnehmer empfindet diese Art der Selbstreflexion und des Experimentierens mit alternativen Handlungsspielräumen augenscheinlich als vornehmlichen Zweck der Avatarfigur überhaupt – dieser ist spieltechnischen Zwecken oder der Stellvertreter-Funktion so mindestens gleichgeordnet. In den Äußerungen des Teilnehmers NB wird die Wahrnehmung des Avatars als alternative Identität, als phantastisches Alter Ego zugänglich: „Für mich ist mein Char Ausdruck von etwas, das ich meiner Meinung nach nicht bin oder nicht sein kann. [...] Auch sind dem Körper Grenzen gesetzt, die ich durch meinen Char überwinden kann. Mit ihm kann man sich auch mal Fehler erlauben, die ansonsten fatale Folgen hätten“ (TN-NB: 75–79). Der Teilnehmer JR präzisiert diesen



Aspekt bereits in Frage 4 im Zusammenhang mit der Frage nach Erschaffung und Funktion des Avatars – er empfindet, „das mein Avatar mir die Möglichkeit gibt verschiedene Persönlichkeiten anzuprobieren und die spannenden auszuleben“ (TN-JR: 97–98). Vor dem Hintergrund einer solchen Zweckbestimmung der Avatarfigur lässt sich auch die persönliche Bedeutung des Avatars in einer vergleichbaren Weise nachvollziehen.

Die Aussage des Teilnehmers GS fügen den Aspekten der Selbstreflexion und des Experimentierens mit alternativen Entwürfen der Identität den Aspekt der Kompensation hinzu, nämlich den von **Kompensation und Gegenentwurf**. So ist der Avatar mitunter nicht nur ein ‚Experiment mit offenem Ausgang‘, sondern im Sinne einer manifesten oder latenten Wunschkonstruktion auch die explizite „Verkörperung bestimmter Eigenschaften, die ich mir vielleicht an mir selbst stärker ausgeprägt wünschen würde oder die ich für wünschenswert halte“ (TN-GS: 102–103). RW ergänzt hierzu: „Ich vermute, dass ich gerne auch mal anders wäre, als ich bin, und dass ich diese fremden Wesenszüge dabei auslebe und genieße. Der Avatar wird so also teilweise zum Abbild einiger erträumter Eigenschaften, teilweise zum Negativ meiner Wesenszüge“ (TN-RW: 127–130). Wenn auch nur in der imaginären Spielwelt, so macht der Avatar seinen Spielern also eine enorme Bandbreite an ‚hypothetischen Ichs‘ in verschiedensten Schattierungen zugänglich – sozusagen die ‚hypothetischen Selbstes‘, als die Keupp die im Rahmen der Dissoziation formulierten *Identitätsentwürfe* (Keupp et al. 2006: 86) bezeichnet; das Benennen dieser Funktionen in einem Zusammenhang mit noch eher auf Spielstruktur ausgelegten Fragestellungen macht die elementare Bedeutung dieser im Avatar gebundenen Möglichkeiten für die Spieler deutlich und veranschaulicht den starken Identitätsbezug, den das phantastische Rollenspiel entfalten kann – die Ergebnisse stützen das Verstehen des Avatars als ästhetisch überformten Identitätsentwurf und damit als Schatten-Identität im Sinne der phantastischen Bebilderung.

Dieser Identitätsaspekt ist expliziter Gegenstand des Fragekomplexes. Aufgrund des engen Bezugs der drei Fragen werden die Ergebnisse je nach Sinnzusammenhang unabhängig von der Reihenfolge der Beantwortung zueinander in Beziehung gesetzt. Die ‚Basis-Frage‘ ist hier Frage Nummer 11: *Frage Nr. 11: Empfindest Du Deinen Charakter*



*als von Dir unabhängige 'Person'?* Sie soll die Teilnehmer anleiten, sich in diesem Themenkomplex grundsätzlich zu positionieren, ehe die anschließenden Fragen 12 (*Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?*) und 13 – (*Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?*) diese Position weiter ausdifferenzieren.

In Zusammenhang mit Frage 11 antworten viele Spieler positiv – sie treffen dann eine deutliche **Unterscheidung von Spiel und Realität**. Insbesondere die Teilnehmer MP und AH nehmen hier klar Stellung für eine Trennung zwischen Spieler und Avatar – so äußert MP: „- Absolut. Meine Charaktere sind nicht ich“ (TN-MP: 123). AH präzisiert diese Unterscheidung als notwendig für die Differenzierung von Spielwelt und Realität: „Ja. Und das aus einem sehr einfachen Grund: [...] Man sollte sich bei aller Liebe zum Spiel immer darüber im klaren sein, das es nur ein SPIEL ist“ (TN-AH: 157–160). Diese Unterscheidungsfähigkeit wird auch, den Regeln der Transformation entsprechend, als ein **Zeichen von Rollenspiel-Expertise** bewertet. CD expliziert diesen Zusammenhang: „Ich glaube, als ich angefangen habe zu spielen war das noch nicht so. Ich glaube, zu Beginn einer Rollenspielkarriere spielt man meistens sich selbst, mit Schwert und Zauber. Aber je länger man spielt, desto eigenständiger wird der Charakter, [...]. Ich glaube jüngeren Spielern fällt es schwer loszulassen, den Charakter einfach mal den Charakter sein lassen“ (TN-CD: 134–139). Der Aspekt der anfänglichen großen Nähe der fiktiven Persönlichkeit des Avatars zum realweltlichen Selbst findet auch in Bowmans Untersuchung zur Funktion von Avataren für die Spieleridentität Beachtung: Gerade unerfahrene Spieler tendieren zum Entwurf eines sogenannten *Doppelgänger-Selbst* in der Avatarfigur, weil ihnen die kreative Einfühlung in eine alternative Persönlichkeit noch schwerfällt (vgl. Bowman 2010: 164). Es gilt jedoch in Spielerkreisen als absolut legitim, **Charakterzüge des Avatars als Bezug zur Spielerpersönlichkeit** zu begreifen. Bei der Präzisierung dieser Unterscheidung im Rahmen von insbesondere Frage Nr. 12 setzen viele Spieler eine ‚Schnittmenge‘ an Wesenszügen und Eigenschaften an, die sie einerseits mit dem Avatar verbindet, diesen abhängig von seinem Spieler macht – ihn andererseits aber auch wesentlich von ihm unterscheidet (vgl. TN-TF: 107–111 und TN-RW: 102–104, 107–110), so dass nur eine indirekte Wechselwirkung zwischen

beiden zustande kommt (vgl. TN-AV: 104–106). In dieser Weise entsteht eine Beziehung zwischen Spieler und Avatar, die fast als ein **Kontinuum zwischen zwei Identitäten** beschrieben werden kann. NB schildert den Avatar als „[n]icht vollständig unabhängig. Der Char macht zwar seine Erfahrungen, aber ich entscheide schließlich, wie er handelt“ (TN-NB: 137–138).

Nahezu ausnahmslos aber betonen Spieler die **Abhängigkeit des Avatars als kreative Schöpfung von seinem Spieler**. In Frage Nr. 13 *Frage Nr. 13: Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?* präzisieren sie diese Abhängigkeit, die als eine Schöpfer-und-Geschöpf-Beziehung beschrieben werden kann, denn Avatare resultieren klar aus der Phantasietätigkeit ihrer Spieler. So beschreibt NB die ‚Macht‘, die der Spieler über den Avatar hat: „Ich entscheide, was der Char tut. der Char kann nur so intelligent, so praktisch, so humorvoll, schlagfertig etc. sein, wie ich als Spieler es bin. Insofern ist er ein Teil von mir, es ist meine Phantasie, die ihn zum Leben erweckt“ (TN-NB: 149–151). Der Avatar ist „[m]eine Schöpfung und meine Phantasie. Wenn er spricht, bin ich es, die spricht, es sind meine Wort, ich habe sie mir ausgedacht“, so der Teilnehmer JR (TN-JR 146–149). Der Teilnehmer GS verweist zudem darauf, dass die Abhängigkeit des Avatars vom Spieler auch darin besteht, dass nur der Spieler weiß, was diesen Avatar wirklich zu diesem ‚Individuum‘ macht: „Der Char kann nur abhängig von mir existieren, da nur ich diesen Char so ‘führen‘ kann wie er geführt werden muss um tatsächlich dieser Char zu sein. Ohne mich ist dieser Charakter nicht dieser Charakter. Der Char braucht mich als Spieler um ihm Leben einzuhauchen“ (TN-GS: 180–183).

Trotz der engen Verbindung zwischen Spieler und Avatar und der Tatsache, dass der Avatar nur in Abhängigkeit von ihm existieren kann, ziehen viele Spieler eine klare Grenze zwischen der Persönlichkeit ihrer Spielfigur und sich selbst und betonen klar die **Andersartigkeit des Avatars in Form von anderen Charakterzügen, Anschauungen und Ähnlichem**: So haben Avatare vielfach „sehr unterschiedliche Lebenseinstellungen, Charakterzüge, emotionale Beweggründe“ (TN-MP: 125–126). So hat ein Avatar zumeist gänzlich andere Fähigkeiten und Fertigkeiten (vgl. z.B. TN-NB: 143–144), ein anderes Weltbild bei-

spielsweise im Rahmen eines festen Glaubens (TN-RW: 102–104) und „andere Probleme“ (TN-JR: 142) als sein Schöpfer. Die meisten Teilnehmer machen die unterschiedlichen **„Lebenswelten“ als Bedingungen anderer Handlungsmöglichkeiten** von Spieler und Avatar als Ursache für die genannten Unterschiede aus: Der Avatar hat „einen ganz anderen Erfahrungshintergrund“, vorausgesetzt, dass man die fiktive „Hintergrundgeschichte, Umwelt und Abenteuer als erlebte Erfahrungen des Charakters akzeptiert“ (TN-GS: 164–166). Die andere Welt, in der „es Orks, Drachen, Elfen, Zwerge und andere Fabelwesen“ (TN-AH: 170) gibt, bedingt auch andere Handlungsmöglichkeiten, die dem Spieler mit den „moralischen und ethischen Werten in der westlichen Welt des 21. Jahrhunderts nicht zur Verfügung stehen. Sie kann morden, und die kann stehlen. Sie kann betrügen und die Zukunft vorher sagen“ (TN-AH: 175–177). Es ist also wesentlich auch das Phantastische als Determinante der ‚Lebenswelt‘ der Avatare, welche die Unterschiede zwischen ihnen und ihren Spielern bedingt.

Die Wahrnehmung des Avatars als einem phantastischen Alter Ego hat sich vor dem Hintergrund der Befragungsergebnisse klar ausdifferenziert – auch, wenn eindeutig Unterschiede zwischen beiden existieren, empfinden Spieler die Beziehung zu ihrer Spielfigur als eine Art ‚Identitätskontinuum‘ mit der Schöpfer-Geschöpf-Beziehung als prägendem Merkmal. Der Aspekt des ästhetischen Gestaltens steht dementsprechend im Mittelpunkt der qualitativen Bestimmung. Insbesondere vor dem Hintergrund alteritärer oder komplementärer Charakterzüge von Spieler und Avatar kann die These von der ästhetisch überformten Identitätsarbeit unterstützt werden. Ein Teilnehmer jedoch hat diese Beziehung gänzlich anders charakterisiert: MP empfindet sich als „diejenige [...], über die die Figuren mit ihrer Umwelt kommunizieren. Ein Teil von mir sind sie nur in der Weise, dass ich die Schöpferin der Figur bin. [...] ansonsten sind sie völlig andere Personen“ (TN-MP: 128–132). Vor diesem Hintergrund eröffnet sich neben dem ‚Schöpfungstum‘ eine andere Selbstwahrnehmung von Spielern: der **Spieler als ‚Medium‘ des Avatars**, der ein unabhängiges ‚Eigenleben‘ im geistigen Raum seines Spielers führt. Dies weist strukturelle Ähnlichkeiten auf mit Holters Channeling-Konzept (vgl. Holter 2007). Einige Formulierungen der Teilnehmer haben auf ein solches Phänomen

verwiesen – mit der genaueren Beschreibung und Bestimmung befasst sich nun der folgende thematische Schwerpunkt der Auswertung.

### (3) Das Eigenleben der Avatare

Zur differenzierten Erfassung dieses Phänomens dient insbesondere der Fragenkreis **Zum Eigenleben (D)eines Avatars** mit den Fragen 14, 15, 16 und 17 des Fragebogens. Allerdings scheint dieses Phänomen, wenn es in Erscheinung tritt, die Spieler-Avatar-Beziehung so stark zu prägen, dass teilweise auch die Antworten in den Fragenkreisen **Zur Beziehung von Avatar und Spieler** – hier insbesondere unter Frage Nr. 5 und 6 – sowie **Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel** (vor allem an Frage Nr. 9) und **Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?** am Beispiel von Frage 12 dazu herangezogen werden können. Die Ergebnisse aus den genannten Fragen runden also gleichsam die Ergebnisse des primären Fragenkreises ab, der zunächst einmal die Beschreibung des Phänomens erfasst, wie Spieler dieses wahrnehmen, und dann Vermutungen abfragt, wie dieses Phänomen zustande kommen könnte.

So bindet der Teilnehmer RW das Eigenleben des Avatars relativ am Beginn der Befragung im Zusammenhang mit Frage Nr. 5 an dessen Zweckbestimmung – das **Eigenleben als Spielmotiv**: „Im Laufe der Zeit entwickelt ein Charakter ein Eigenleben, und das macht ihn stärker zum Selbstzweck“ (TN-RW: 62–63). Auch der Teilnehmer MP bringt in der Frage nach der Zweckbestimmung gleich das ‚Selbstbestimmungsrecht‘ des Avatars ein – MP wehrt sich (als einziger Teilnehmer) gegen eine Zweckbestimmung des Avatars überhaupt: „Mein Char ist auf keinen Fall mein Instrument. Mein Char ist eine PERSON jemand der aus meinen Kopf entsprungen ist und ein alternatives Leben führt“ (TN-MP: 71–72). Der Teilnehmer fokussiert das schöpferische Erzählen von einer Rollenspiel-Erzählung insgesamt darauf, „seiner [des Avatars, Erg. LF] inneren Logik nachzugehen“ (TN-MP: 73–74), anstatt „ihn hölzern wie eine Marionette durch das Spiel zu steuern“ (TN-MP: 74). Insofern bewerten Spieler, wenn auch oft indirekt, **das Eigenleben des Avatars als Indikator für hohe Spielqualität**. Diese Position führt MP im Zusammenhang mit Frage Nr. 6 (zur persönlichen Bedeutung des Avatars) noch weiter aus: „[...] jeder meiner

Chars ist mein persönliches Baby, [...], der sein Eigenleben entwickelt hat [...] Alles folgt der inneren Logik des Characters. Ich könnte eine Figur kaum so beeinflussen, dass sie etwas bestimmtes nicht tut oder eben tun muss, das würde mein Spielgefühl und meine Immersion zu sehr beeinträchtigen“ (TN-MP: 77–84). Die Entwicklung eines Eigenlebens bei einem Avatar wird so zum Indikator einer hohen Spielqualität. Auch der Teilnehmer TF beschreibt Spielsituationen, in denen das Eigenleben des Avatars die Spielhandlung bestimmt, als besonders intensive Spielerfahrungen: „Das Spiel war vollkommen intuitiv und in keinsten Weise geplant. In dem Moment WAR ich im wahrsten Sinne des Wortes der Charakter“ (TN-TF: 120–122). Auch der Teilnehmer GS kommt im Rahmen einer vorgelagerten Frage auf das Eigenleben der Figur und seine Ursachen zu sprechen. So stellt er im Zusammenhang mit Frage Nr. 12 (zur Unterschieden zwischen Avatar und Spieler) dar, dass die Eigendynamik von Avatarfiguren auch den Rahmen darstellt, innerhalb dessen sie ihre Funktion als Stellvertreter des Spielers übernehmen – sie können die Spielwelt „nur im Rahmen dessen, was der Charakter mir für Möglichkeiten bietet“ erleben (TN-GS:168). Dies geht in eine ähnliche Richtung wie MPs Aussage, das Medium zu sein, durch das ihr Avatar sich manifestiert (vgl. TN-MP: 130) – die Verhältnisse kehren sich so um: Nicht der Spieler wirkt durch den Avatar und erfährt durch ihn die Spielwelt, sondern der Avatar wirkt durch den Spieler und eröffnet diesem einen figurespezifischen Zugang zur Welt. Er wirkt so gleichsam wie eine Linse, durch welche das Bild der Spielwelt ‚gebrochen‘ wird. Insofern steht auch **das Eigenleben der Avatarfigur als Rahmen der Stellvertreter-Funktion**.

Unvorhergesehene Wendungen und daraus resultierende Entwicklungen sind, wie vor allem Schmidt ausführlich darstellt (vgl. Schmidt 2012: 51–52), ein charakteristisches Merkmal des phantastischen Rollenspiels – sie tragen wesentlich zum Spielspaß bei. Insbesondere in Hinblick auf das Verhalten des eigenen Avatars stellt dieser Umstand einen Ansatzpunkt dafür dar, dessen Eigenleben zu beschreiben. Hauptzugang zu diesem Aspekt der Untersuchung ist *Frage Nr. 14: Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erfahrungen!* Die meisten Spieler, die sich für ein starkes Eigenleben ihres Avatars aussprechen, geben, wenig überraschend, zugleich

die Spielhandlung, also die gemeinsame Phantasiegestaltung, als wesentliche Determinante der Figurenentwicklung an – im Rahmen von Frage 9 (Veränderungen des Avatars) stellen sie dar, wie sich das Eigenleben in der spontanen Reaktion auf das Spielgeschehen entwickelt, und benennen darin auch eine konkrete ‚Manifestation‘ dieses Eigenlebens. So gibt NB an, kaum bewusste Entscheidungen für die Entwicklung des Avatars zu treffen: „[...] die Veränderungen ergeben sich im Spiel. Der Char lernt und macht Erfahrungen, dadurch verändert er sich von alleine“ (TN-NB: 121–123). MPs Angaben sind sehr ähnlich, bringen aber noch einmal die Bedeutung der ‚inneren Logik‘ ein, die sich im Wesentlichen speist aus den „Erfahrungen die er bisher gemacht hat, seinen Träumen, Erinnerungen und Wünschen“ (TN-MP: 110–111). Insofern ist **das Eigenleben des Avatars als spontane Reaktion auf die Spielhandlung** zu verstehen. Der Teilnehmer JR dagegen gibt an, Entscheidungen durchaus auch bewusst zu treffen – jedoch in Abhängigkeit davon, ob es eine aus der inneren Logik der Spielhandlung heraus „nachvollziehbare Ursache der Veränderung gibt (emotional im Charakter oder auch oben genannte äußere Ursachen). Die Art der Veränderung muss auch wieder logisch nachvollziehbar sein. Wie reagiert die Persönlichkeit des Avatars auf die Änderung, wie das Umfeld? Aus den möglichen Änderungen suche ich dann die spannendste, spannendste aus“ (TN-JR: 121–126). Das Moment der inneren Stimmigkeit tritt so auch als Kriterium von Spielerentscheidungen in seiner Bedeutsamkeit hervor.

Für das Eigenleben des Avatars ergeben sich so drei Spielhaltungen dem Avatar gegenüber. So gibt es diejenigen Spieler, die **sich mit dem Avatar ,treiben lassen‘**: Einige wenige Spieler gaben an, die Entwicklung ihrer Figuren gar nicht (mit-) zu bestimmen. So stellte RW anschaulich dar, den Avatar völlig ‚frei‘ zu lassen, so dass er die „Entwicklung treiben lassen kann“ (TN-RW: 117) und zum reinen Beobachter seiner Figur wird, der sich von den Entwicklungen überraschen lässt und diesen Prozess ästhetisch sehr genießt (vgl. TN-RW: 116–117). Dem entgegen stehen Spieler mit sehr klaren Spielmotiven. Sie gehen mit einer starken **Planung der Avatarfigur** an das Spiel heran. GS beispielsweise gibt an, „relativ schnell eine klare Vorstellung vom Wesen“ (TN-GS: 190–191) seines Avatars zu entwickeln und dementprechend „dann nicht von irgendwelchen Entwicklungen überrascht“

(TN-GS: 191) zu werden. Überwiegend aber empfinden Spieler die Entwicklung des Spielprozesses als eine Mischung aus konkreten Spielabsichten, den Spielanteilen anderer Spieler und spontanem Eigenleben der Spielfigur – also ein **Wechselspiel aus Spielabsicht und Spontaneität**, wie es NB beschreibt: „Fast bei jeder Spielsitzung 'muß' sich mein Char anders verhalten als ich es erwartet habe. [...] Dann war in der letzten Sitzung eine Situation, meist zu Ende hin, wo ich mir schon Tage vor der nächsten Sitzung überlege, wie mein Char darauf reagiert, was er sagt etc. Aber oft (nicht immer) wird es dann doch anders, weil die anderen Chars anders reagieren oder etwas anderes sagen, wie ich dachte“ (TN-NB: 161–166). Gerade diese Unvorhersehbarkeit wird als spezieller Reiz am Spielen phantastischer Rollenspiele empfunden (vgl. TN-NB: 167–168). MP beschreibt an einem konkreten Beispiel, wie sich ein Antagonist entgegen seiner geplanten Funktion durch die Interaktion mit den Spieleravataren in einen Protagonisten verwandelt (vgl. TN-MP: 142–147): „Jeder noch so fiese Typ hat menschliche Seiten und diese brachte die Gruppe eben zum Klingen, so dass sich der Bösewicht schließlich bekehrte und zum Teil der Heldengruppe wurde. Er verliebte sich sogar! DAS hätte ich garnicht planen können“ (TN-MP: 148–151).

Im Rahmen von Frage 14 haben viele Spieler bereits von Spielerfahrungen berichtet, die spontan, ungeplant, womöglich sogar entgegen anderer Spielabsichten geschehen sind und insofern als ein Eigenleben ihrer Avatare bezeichnet werden können. In Frage 15 werden diese Erlebnisse explizit auf den Begriff des ‚Eigenlebens‘ gebündelt: *Frage Nr. 15: Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!* In diesem Zusammenhang ist insbesondere MPs Antwort interessant: „Mein Character bewegt sich fast autark von mir. [...] Er trifft seine Entscheidungen, sucht sich eine Kleidung selbst aus und hat einen bestimmten Geschmack was Essensgewohnheiten und Geschlechtsverkehr betrifft. Eigentlich alles!“ (TN-MP: 154–158). Der Teilnehmer schildert quasi ein **autarkes Eigenleben** seiner Avatarfigur. Auch NBs Antwort deutet in diese Richtung: „Der Char trifft in seinem Leben Entscheidungen, die vollkommen logisch sind (aus Sicht des Chars)“ (TN-NB: 173–174). AH merkt jedoch an, dass nicht alle Avatarfiguren ein Eigenleben entwickeln, sondern nur solche, die ihm besonders wichtig sind



(vgl. TN-AH: 199–201). Dies deckt sich auch mit Bowmans Beobachtungen zur Entwicklung der Figurenidentität (vgl. Bowman 2010: 157). Anders als die Darstellung eines ‚autarken‘ Eigenlebens binden viele Spieler dieses Phänomen gleich an die Spielerpsychologie. Sie sprechen dem Avatar also ein **Eigenleben im Rahmen der Psychologie des Spielers** zu. So präzisiert JR: „Aber dieses Eigenleben geschieht in mir. Ist Teil meiner Psyche, den Charakter gibt es ja auch nur in mir“ (TN-JR: 160–161). Der Teilnehmer GS beschreibt diese Beziehung noch differenzierter: „Aber dieses ‚Eigenleben‘ existiert nur abhängig von mir als Spieler bzw. von mir als Denkendem. Salopp gesagt wache ich nicht morgens auf und lese in der Zeitung, was mein Charakter über Nacht im Nachbardorf getan hat. Das Leben des Chars existiert nur wenn ich es weiß und wenn andere Spieler es durch das Spiel erfahren“ (TN-GS: 198–202).

Die Ergebnisse können also insoweit zusammengefasst werden, als Spieler dazu tendieren, die Existenz des Avatars in klarer Abhängigkeit von sich selbst zu verstehen – als gestalte diese sich als nahezu autonom (wie überwiegend in MPs Position), in verschiedensten Graden der Ambivalenz und Wechselwirkung oder als Teil der Spielerpersönlichkeit, wie es insbesondere JR und GS darstellen.

Die inhaltliche Qualität der gegebenen Antworten leitet über zu Frage 16, die sich inhaltlich aus 15 ergibt: *Frage Nr. 16: Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?* Wie bereits bei der Beschreibung des Phänomens als Kontext dargestellt, empfinden viele Spieler die Spielhandlung als Bedingung des Eigenlebens ihrer Avatare. AVs Antwort veranschaulicht das **Eigenleben als spontane Reaktion auf die Spielhandlung**: „Ich denke, der Charakter entwickelt eine Art Eigenleben, durch dass er mit den anderen Charakteren und den Charakteren des Spielleiters interagiert. Dadurch lernt er, wie auch ich, andere Dinge/ Ansichten/... kennen und entwickelt sich dann auch entsprechend“ (TN-AV: 133–136). Eine zweite Ursache erblicken Spieler in der **Alterität, der Unterschiedlichkeit von Spieler und Avatar**. Der Teilnehmer GS kommt im Rahmen einer vorgelagerten Frage (Nr. 12 zu Unterschieden zwischen Avatar und Spieler) auf das Eigenleben der Figur und seine Ursachen zu sprechen – so hat ihm zufolge der Avatar „doch indirekt seinen eigenen Willen, da ich mein Spiel den Eigenheiten und Umständen des Charakters anpasse und nicht so reagiere wie ich per-



sönlich in der gleichen Situation reagieren würde“ (TN-GS: 170–172). GS verortet den Ursprung des Eigenlebens eines Avatars so in den Unterschieden, die in den Persönlichkeiten von Spielern und Avatar bestehen – also in der Erfahrung von Alterität. Auch RWs Einschätzung geht in diese Richtung: „Ich vermute, dass ich gerne auch mal anders wäre, als ich bin, und dass ich diese fremden Wesenszüge dabei auslebe und genieße“ (TN-RW: 127–128). Der Aspekt der Kompensation – oder des Gegenentwurfs – wird also auch hier zum Movens der Gestaltung.

Es liegt nahe, dass eine derartige Beziehung der Avatarfigur zu Interessen des Spielers generell die **Identifikation mit dem Avatar und die Immersion als Bedingungen eines Eigenlebens** begreifen lässt. So vermutet NB: „Ich denke, dieses Eigenleben kann sich nur entwickeln, wenn man sich in gewisser Weise mit seinem Char identifiziert“ (TN-NB: 180–181). Außerdem ist wesentlich, dass der Spieler „vom normalen Leben abschalten“ (TN-NB: 180) und „sich in den Char hineinfallen lassen“ (TN-NB: 181–182). kann, um sich ganz „auf die (andere ?) Denkweise und die Fähigkeiten des Chars einlassen“ (TN-NB: 182) zu können. Identifikation und Immersion leisten so einen wesentlichen Beitrag dazu, dass „man so intensiv im Spiel ist, dass der Charakter eigenständig und ohne vom Spieler gelenkt zu werden handelt“ (TN-TF: 128–130). Die in der theoretischen Untersuchung zum Ursprung des Eigenlebens von Avataren angestellten Vermutungen finden also hierin eine Bestätigung. Diese genannten Umstände sind allerdings ihrerseits wiederum nicht voraussetzungslos. So gibt CD an, dass eine gewisse **Rollenspiel-Expertise** die Voraussetzungen schafft, den Avatar ein Eigenleben entwickeln zu lassen: „Wenn man jung ist, gibt man seinen Charakter ungern aus der Hand. Aber im Laufe der Zeit stellt man dann fest, das es eigentlich ganz reizvoll ist, den Charakter auch zu entdecken, ihm ein Eigenleben zu zugestehen. Man entdeckt die Faszination von: Ich spiele einen Charakter, wozu ist er fähig (emotional und sozial)“ (TN-CD: 193–197). Insofern kann das Eigenleben als Phänomen durchaus auch als Merkmal der szenekulturellen Kompetenz eines Spielers verstanden werden, der sich die ästhetischen Strategien seiner Szene eigenschöpferisch zueigen macht.

Neben der spielerspezifischen Kompetenz akzentuiert aber NB darüber hinaus auch die **Vertrautheit und Harmonie** mit der Spielgrup-

pe: „Man muß die gleichen Interessen am Spiel haben, sollte gut harmonisieren. [...] Es muß meines Erachtens Vertrauen in der Gruppe bestehen, ansonsten kann man sich nicht in den Char und das Spielgeschehen hineinversetzen“ (TN-NB: 183–186). Grundlage aller der genannten Aspekte aber scheint die Differenziertheit der Figurengestaltung zu sein, also ist wohl die **Figurenpsychologie als grundlegende Bedingung des Eigenlebens** zu veranschlagen: „Je stärker ausgeprägt Hintergrundgeschichte und Umwelt/Spielwelt des Charakter sind, desto stärker könnte man den Charakter als unabhängig von mir sehen“ (TN-GS:174–175). MP expliziert in diesem Zusammenhang die innere Logik der Spielfigur: „Die Figur ist, wie jeder Mensch, die Summe seiner Erfahrungen, Erinnerungen, Vorlieben und Abneigungen, Gefühle, Wünsche und so weiter. All das ergibt ein Personenprofil welches selbständig arbeitet und wirkt ohne dass ich groß eingreifen muss und will“ (TN-MP: 160–163). Die Differenziertheit der Avatarfigur ist somit eine Schlüsselqualität in Bezug auf die Größen Identifikation, Immersion und des daraus resultierenden Eigenlebens.

Abgesehen von den spielbezogenen Bedingungen des Eigenlebens benennen Spieler jedoch zuletzt auch den Spieler selbst als dessen Urheber – bewusste und gerade auch **unbewusste psychische Prozesse des Spielers** werden als Ursache des Figurenverhaltens benannt. In GS Antwort klingt der Bezug zu kognitiven Prozessen des Spielers an: „Mein Charakter hat insofern ein Eigenleben, als dass sich seine Entwicklung auch unabhängig vom Spielgeschehen in meinem Kopf entwickelt. Er braucht also nicht zwangsläufig die Erfahrungen des aktiven Spiels um zu handeln“ (TN-GS: 196–198). Neben bewussten und benennbaren Spielentscheidungen, welche das Eigenleben der Figur befördern – eben wie beispielsweise das Erleben von Immersion – spielen in nicht unwesentlichem Ausmaß so auch mentale Aspekte des Spielers eine Rolle, die sich eher ‚nebenher‘ ereignen, außerhalb des konkreten Spielprozesses. Neben dem Nachdenken über das Spiel, das als Szeneaktivität eine bedeutende Rolle spielt (s.o.), ist also eine weitere kognitive Komponente des Spielers am Phänomen Eigenleben beteiligt – wie JR es ausdrückt: „[u]nterbewusste psychische Prozesse“ (TN-JR: 163).

Die Vermutungen der Teilnehmer untermauern den Status des Avatars als ästhetisches Produkt – wird das Eigenleben als rollenspiel-

spezifischer Ausdruck ästhetischer Spontaneität verstanden, so verweisen die Interpretationen des Eigenlebens als unterbewusste kognitive Prozesse direkt auf die Art und Weise, in der ästhetische Schöpfung geschieht: In Rückgriff auf das diffuse kognitive Material des ästhetischen Reservoirs, das sich, in den unteren Bewusstseinsschichten gebunden liegend, ad hoc, in Reaktion auf das Material – die Spielhandlung – reaktiviert, und so für den Gestaltungsprozess verfügbar wird. Die Teilnehmer begreifen die Stellung des Avatars aus der Beziehung zu sich selbst, zum Spieler, und unternehmen von diesem Standpunkt aus Interpretationen. Einige Spieler legen den Schwerpunkt hierbei auf Aspekte der ästhetischen Gestaltung, insbesondere der ästhetischen Komponente der inneren Stimmigkeit und Figurenlogik, so wie MP oder AH. In diesem Verständnis wäre der Avatar und sein Eigenleben zu begreifen als ein ästhetisch überformtes Destillat der Phantasie. Andere Spieler dagegen beziehen stärker die Position der eigenen Persönlichkeit, aus der heraus sie den Avatar und die ihm verbundenen Phänomene als Verweis auf den Spieler begreifen, so wie RW, CD oder GS. Teilnehmer wie JR oder AV dagegen scheinen die untersuchten Phänomene am wenigsten zugänglich: Ihre Antworten verweisen immer wieder auf diffuse psychische Prozesse, deren Wirksamkeit sich lediglich in Spuren am Gegenstand nachweisen lässt, wie den spezifischen Verhaltensweisen von Avatarfiguren. Den Ergebnissen der bisherigen Untersuchungen zufolge sind beide Positionen Aspekte von nachweisbaren ästhetischen Eigenschaften der untersuchten Phänomene. Insofern unterstützen die Antworten der Teilnehmer die Ausgangshypothesen.

In weiteren Untersuchungen könnten vor dem Hintergrund der Auswertung durchgeführte Modifikationen der Fragestellungen hilfreich sein, um zu noch differenzierteren Antworten zu kommen und dabei Doppelungen oder Überschneidungen nach Möglichkeit zu reduzieren. Auf diese Weise können die im Rahmen dieser Pilotstudie gefundenen Ergebnisse hilfreich sein, um ein Modell zu entwickeln, das erlaubt, auf rollenspielbezogene Phänomene wie das scheinbare Eigenleben von Avataren zuzugreifen und sie adäquat zu interpretieren. Die Fragen 18 und 19 des Fragebogens sind in diesem Zusammenhang wesentlich: Sie holen Rückmeldungen der Teilnehmer zur Konzeption des Fragebogens ein und eröffnen Raum für Anregungen und Vorschläge zur Erweiterung, Präzisierung oder Neuformulierung von be-

stehenden oder zu ergänzenden Fragestellungen. Eine Auswertung, Reflexion und zumindest teilweise Umsetzung dieser Anregungen von Teilnehmern würde es dann ermöglichen, die Fragenkreise und die Einzelfragen Schritt für Schritt an die Erfassung ästhetischer Phänomene im phantastischen Rollenspiel und wachsende Erkenntnisse in der Rollenspielforschung generell anzupassen. Auf diese Weise kann der Prozessorientierung als Paradigma von qualitativer Sozialforschung überhaupt Rechnung getragen werden, welche das Material und die Evaluation der daran gewonnenen Daten aufeinander bezieht und sich in Wechselwirkung zueinander ausdifferenzieren lässt (vgl. Mayring 2002: 68). Auf der Grundlage der Ergebnisse der Fragebögen kann die Hypothese dann abschließend in eine komplexe Analyse überführt werden.

#### (4) Das phantastische Rollenspiel als ästhetisierter Ausdruck eines Lebensgefühls

Im Rahmen dieses letzten Aspekts der Auswertung soll es darum gehen, szenetypische ästhetische Strukturen in Bezug auf die aktiven gestalterischen Prozesse der Spieler im Spiel nachzuweisen, sofern dies anhand der im Rahmen der untersuchten Fragen möglich ist. Da diese Erhebung primär der Spieler-Avatar-Beziehung und ästhetischer Gehalte gilt, stellt diese einen indirekten Zugang zur szenespezifischen Ästhetik dar. Diese ließe sich beispielsweise hinsichtlich der Wahrnehmung der Spieler untersuchen, inwiefern diese das phantastische Rollenspiel als gestalterische Tätigkeit wahrnehmen und umsetzen – also ästhetische Ziele und eine gestalterische Absicht im Sinne des Spieles als szenespezifische ästhetische Praxis. Einen Zugang zu diesem Themenfeld eröffnen insbesondere die Themenkreise **Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars** – in zweiter Linie auch der Fragenkreis **Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**, im Rahmen dessen einige Spieler sich im Sinne konkreter ästhetischer Aspekte geäußert haben.

Die Frage 1 versucht, den ‚Ursprung‘ eines Avatars zu ergründen: *Frage Nr. 1: Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?* und darüber Zugang zu ästhetischen Vorbildern von Spielern zu erhalten. Hier spielen, ähnlich wie bei der

Szeneästhetik insgesamt, thematisch verwandte Inhalte aus **Medien und Genres** eine Schlüsselrolle: Viele Spieler nennen diese explizit als Quellen für die Avatargestaltung – so schildert AH: „Vorwiegend erhalte ich meine Ideen aus der Literatur, welche ich selber lese. Meist sind das Trivialromane die im keltischen Raum spielen und viel mit der Mystik und den Legenden Irlands und Schottlands zu tun haben. Den ein oder anderen Namen habe ich ebenfalls aus Büchern oder Filmen. [...] Meine bevorzugten Quellen sind, natürlich „The Lord of the Rings“, Nora Roberts-Romane, Trudi Canavan, und Celtic-Sagas. Wo bei ich mir meine Inspiration auch aus jedem anderen Buch oder Film nehme, das oder der mir gefällt“ (TN-AH: 37–44). Ähnlich, wie es Mackay für die US-amerikanische Rollenspiel-Szene herausgearbeitet hat (vgl. Mackay 2001: 72), greifen auch Rollenspieler aus der deutschen Szene bei der Entwicklung ihrer Gruppenkultur (deren Teil die individuelle Avatargestaltung ja ist) auf die Medien zurück, die der entsprechenden Szeneästhetik nahestehen. Viele andere Spieler nennen ebenfalls vornehmlich Bücher, Filme und Videospiele des je relevanten Genres als ‚Steinbruch‘ für Spielideen (vgl. z.B. TN-CD: 38, TN-GS: 38). AVs und RWs Schilderung deutet in diesem Zusammenhang auf etwas wie einen Ideenfundus hin, der als ‚Gemenge‘ verschiedenster Film-, Literatur- oder Spieleindrücke so diffus geworden ist, dass der Ursprung einzelner Ideen nicht mehr präzise auf ein konkretes Vorbild zurückgeführt werden kann – dies erinnert seiner Qualität nach bereits an die Inhalte des ästhetischen Reservoirs, das als diffuse kognitive Gehalte eine konkrete Bildgebung speist (vgl. TN-AV: 40–44, vgl. TN-RW: 39–41). Die Darstellung des **weiteren Verlaufs der Ausgestaltung**, legt jedoch dar, dass es hier nicht um das bloße Reproduzieren vorgefundener Figureschablonen geht, sondern um deren ‚schöpferische Anverwandlung‘ – ein weiteres Merkmal ‚echter‘ Szenekultur (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 18). Für die Spieler geht es, ausgehend von ihrem Reservoir an Gestaltungsideen, darum „wie der Avatar so abgeändert werden kann, dass er für mich spielbar wird“ (TN-AH: 41). Die bloße Idee reicht also nicht aus – der Spielbezug ist entscheidend. CD schildert das Verfahren der Avatargestaltung sehr anschaulich: „Wenn ich nun einen Charakter erschaffe, stelle ich mir erstmal die Frage, wie würde ich zu dieser Welt stehen. Angepasst, konform, egal, kritisch, dagegen? Und denke über die Rollenspieleri-

schen Konsequenzen nach“ (TN-CD: 40–42), die für die konkrete Formulierung daraus ergeben – insbesondere natürlich auch deren ‚Übersetzung‘ in das Regelsystem der Spielwelt. JR veranschaulicht, welche Folgefragen diese ‚rollenspielerischen Konsequenzen‘ einschließen können: „Meistens weiß ich schon, was für einen Charakter der Avatar haben soll (will ich eine ‚böse‘ d. h. Person mit tragischem Hintergrund und ungewöhnlichen oder keinen Moralvorstellungen spielen oder eine zweifelnde Fanatikerin, oder...), dann kommen Klasse, gesellschaftliche Position, Alter, Geschlecht und (ganz wichtig) die persönliche Geschichte des Charakters und seine Bekannten. Ausgehend von diesem Gerüst wächst und verändert sich dann der Charakter. Manche Eigenschaften passen nicht und werden weggelassen, andere fehlen und kommen hinzu. Es entsteht ein Gefühl für die Persönlichkeit des Avatars. Im Spiel durch die Erfahrungen, die der Avatar macht ändert sich diese Persönlichkeit weiter. Die Ideen sind also wie ein Baum, wachsen immer weiter“ (TN-JR: 41–52). NB fügt dem hinzu, dass Ideen für Avatarfiguren einer bestimmten ‚Auslese‘ unterworfen werden – sie müssen also zunächst grundsätzlich überzeugen und dann ins Spielsystem ‚übersetzt‘ werden: „Wenn sich diese Idee über lange Zeit in meinem Kopf festsetzt (meistens bis ich einen neuen Charakter brauche), setze ich sie nach den Regeln in Werte um“ (TN-NB: 40–42).

Die Spielwelt an sich stellt natürlich auch eine Fundgrube an Ideen dar – so werden auch die **Spielmaterialien des Spielsystems** als gestalterische Vorlagen relevant. AV beschreibt das Zusammenspiel von Spielvorgaben, Szeneästhetik und Spielprozess bei Entwurf und Ausgestaltung der Avatarfigur: „Ich beginne meistens mit einem der vorhandenen Character-Konzepte der Spielwelt/des Regelwerkes. [...] Dazu kommt dann meist irgend eine Grundidee zur Richtung, in die es gehen soll – [...] Wirklich Fleisch am Knochen erhält er erst beim Spielen, wenn ich beginnen muss, zusätzliche Hintergrundgeschichten zu entwickeln“ (TN-AV: 37–44).

Von hervorgehobener Bedeutung bleibt jedoch das **‚kreative Umfeld‘: die Gruppengeschichte und Spielideen anderer Spieler**. Natürlich stellt auch das Spielgeschehen, das für die eigene Gestaltung jedes aktiven Spielers den Kontext und damit das ‚kreative Umfeld‘ darstellt, eine wertvolle Ressource für die individuelle Bildfindung dar. So erläu-

tert MP diesen Zusammenhang folgendermaßen: „-Meistens ergeben sich meine Figuren aus dem vorhandenen Spiel. Ich leite des öfteren für meine Gruppe und bin auf diese Art schon zu neuen Charakteren gekommen. Ein Bösewicht wird zum Helden, eine Nebenfigur nimmt plötzlich soviel Phantasie ein, dass ihre Lebendigkeit zunimmt und sie immer ‚farbiger‘ wird, bis sie sich letztlich eine feste Rolle im sozialen Gefüge der Gruppe und der Weltordnung erkämpft hat“ (TN-MP: 37–42). TF stellt dar, dass ihm „auch Charakterkonzepte von anderen Spielern [...] ab und zu eigene Ideen“ (TN-TF: 38). vermitteln. Er betont jedoch: „Dabei handelt es sich dann aber nicht um Kopien. Ich verwende das dann höchstens als Anregung oder verwende einzelne kleine Aspekte“ (TN-TF: 39–40).

Vermutlich ist es bei einem Rollenspiel-Avatar ähnlich wie bei einem ‚echten‘ Kunstwerk: Eine gute Kopie setzt enorme analytische und technische Fähigkeiten sowie eine scharfe Beobachtungsgabe voraus, die sich vollständig auf die Reproduktion der Vorlage beziehen müssen – sobald jedoch etwas ‚Eigenes‘ in den Arbeitsprozess einfließt, entfernt sich das Ergebnis zwangsläufig von seinem Ausgang und wird zu einer individuellen Leistung. Der **Austausch mit Mitspielern** ist für viele Spieler so eine Hilfestellung und als gestalterischer Hintergrund von Entwurf und Entwicklung der Avatarfigur relevant, so, wie es für eine ästhetische Tätigkeit an sich kennzeichnend ist (vgl. Peez 2005 a: 20) – und wie auch Bowman es für die Erstellung von Avatarfiguren beschrieben hat (vgl. Bowman 2010: 162). Auch bei den Teilnehmern dieser Erhebung ist durchaus üblich, dass „mit einem Mitspieler/einer Mitspielerin zusammen einen gemeinsamen Hintergrund überlegt“ (TN-AV: 45–46) und in einzelne Facetten ausgestaltet wird. Mit einer gewissen Expertise im Spiel wird es zunehmend wichtig, „immer mal wieder neue Herausforderungen anzunehmen und Charaktere und auch Wesenszüge zu spielen, die ich vorher noch nicht ausgespielt habe“ (TN-RW: 37–39).

Zu diesem Zeitpunkt, so geben mehrere Spieler an, haben sie bereits eine **eigene, spielspezifische Ästhetik** entwickelt und haben insofern ‚wirklich‘ an der Szene teil, indem sie sie auf ihre eigene Art interpretieren und so reformulieren: Sie trauen sich, sich von den ‚klassischen Vorlagen‘ zu lösen, von der sie wissen, dass sie der Szeneästhetik entspricht, und wagen sich an „einfaches Ausprobieren“ (TN-GS: 39)



heran: „Ab einem gewissen Punkt hat man meines Erachtens ein Gefühl dafür bekommen, welchen Charaktertyp, welche Charaktermerkmale etc. man verkörpern möchte“ (TN-GS: 39–41). Nach der Einschätzung von GS eröffnet diese Expertise dann auch die Möglichkeiten, das Spiel wirklich ‚unter die Haut‘ gehen zu lassen und Selbstbezüge herzustellen: „Das Ausprobieren hat man hier natürlich immer noch, aber häufig drängen sich dann je nach eigener Lebenssituation andere Verhaltensmuster in den Charakter, so dass eine sehr reale Quelle für das Spielen eines --charakters für mich dann auch die eigene Persönlichkeit ist“ (TN-GS: 41–44). Spielexpertise ist, so gesehen, eine Voraussetzung dafür, dass eine Beziehung zwischen Spieler und Avatar entsteht, die einen Bezug zur Spielerpersönlichkeit aufweist und wirkliche Identitätsarbeit ermöglicht. Spieler haben selten Schwierigkeiten, zu Ideen für eine neue Figur zu kommen. Dies resultiert vermutlich aus ihrer hohen Phantasietätigkeit – viele Spieler beschäftigen sich auch außerhalb der Spielzeit mit dessen Themen und Inhalten (vgl. Schirrmeyer 2002: 139). Ein **permanenter Ideen-Fluss** sorgt immer wieder für neue Einfälle. So äußert JR: „Die Ideen sind einfach da. So wieso denke ich mir ständig Geschichten, oder Personen aus“ (TN-JR: 37–38).

Allerdings wird, wie oben bereits angerissen, nicht jede Idee auch tatsächlich umgesetzt beziehungsweise nicht jeder Avatarentwurf auch fortgeführt. Im Rahmen von Frage 2 *Frage Nr. 2: Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit diesem Charakter hattest* geht es darum, aus welchen Gründen die Figurengestaltung mitunter misslingt, sich in eine unerwünschte Richtung entwickelt und aufgegeben wird. So beschreiben viele Spieler, dass sie gerade zu Beginn ihrer Rollenspieler-Karriere eine ‚**Findungsphase**‘ durchgemacht haben: „Damals war ich noch nicht so sicher in meinen Vorlieben und habe ein paar Chars nur mal ausprobiert bevor ich mich entschied.- Ich war noch zu unsicher und wusste nicht ganz was mir Spaß machen würde“ (TN-MP: 46–47). Auch GS beschreibt, er habe „viel mit Charakterkonzepten experimentiert - unterschiedliche Persönlichkeiten und Klassenkombination und dergleichen“ (TN-GS: 61–62) und diese Figuren im Spiel erprobt. „Wenn sich ein Char dann im Spiel nicht gut anfühlt (im Spiel lebendig wird) oder nicht in die



Gruppe passt, dann wird er entweder angepasst, oder abgelegt“ (TN-GS: 62–64). Auch erfahrenen Spielern aber passiert es immer wieder einmal, dass ein Konzept nicht funktioniert – denn manch **eine Spielidee lässt sich nicht ins Regelwerk übersetzen**: Die ursprüngliche Gestaltungsidee wird dann in eine andere „Schiene“ (TN-AH: 50) ‚gedrängt‘ und weicht von der eigentlichen Intention ab, so dass das Spiel mit ihr nicht mehr als ergiebig bewertet wird (vgl. TN-AH: 50–55). Manche Figuren dagegen funktionieren ‚zu gut‘: Sie geraten dann „zu extrem, was ihre Ansichten angeht“ (TN-CD: 57–58), und passen sich nicht mehr in das Konzept der Spielwelt ein (vgl. TN-CD: 57–58). Sie stellen dann Überzeichnungen dar, wirken karikaturenhafte und erweisen sich nicht als tragfähiges Konzept.

Ganz ähnlich liegt ein zweiter, dem verwandter Fall: **Der Avatar eröffnet nicht die gewünschten Spielthematiken**, oder es stellt sich im Spiel heraus, dass die möglichen Themen nicht den Vorstellungen entsprechen. TF beschreibt so, dass die Figur aufgegeben wurde, weil die Spielmotive, die von der Spielwelt aus an den kulturellen Hintergrund dieses Avartartypus geknüpft waren, in diesem Falle das Spiel mit „Intrigen“ (TN-TF: 48) und „allem was dazu gehört keinen Spass mehr gemacht hat“ (TN-TF: 48–49). Der Teilnehmer JR akzentuiert im Zusammenhang mit solchermaßen enttäuschenden Entwürfen die Bedeutung von Gemeinsamkeiten zwischen Avatar und Spieler – unter diesen insbesondere das **Geschlecht**: „Ich konnte mich nicht einfühlen und eine Rolle spielte sicher auch das Geschlecht. Es war unspassig die mit Weiblichkeit einhergehende Bewunderung durch Männer aufzugeben und stattdessen immer der stärkste und tollste sein zu müssen. Allgemein gibt man wohl Charaktere auf [...], wenn sie Eigenschaften haben, die einen selbst nicht interessieren“ (TN-JR: 59–65). Auch, wenn sich in dieser Aussage Geschlechter- und Rollenstereotypen spiegeln, konturiert sich hier die Verbindung, die zwischen Spieler und Avatar bestehen muss, noch weiter aus: Die Figur muss den Interessen und Bedürfnissen des Spielers entgegenkommen, um zu faszinieren. Nicht nur die Avatarfigur an sich, es können auch **spielgruppenspezifische Gründe** vorliegen, wenn eine Figur aufgegeben wird: Dann muss nicht aus den genannten, sozusagen spielerorientierten Problematiken, sondern „aus praktischen Gründen ein neuer Char erschaffen werden“ (TN-GS: 54–55) – sei es, weil ein Ungleichgewicht in den

Entwicklungsphasen der anderen Avatare einer Spielgruppe besteht und sehr erfahrene mit sehr unerfahrenen Figuren zusammengebracht werden, was es den beteiligten Spielern erschwert, für alle zufriedenstellende gemeinsame Handlungen zu entwickeln. Oder, weil eine (neue) Spielgruppe sehr spezifische Vorstellungen hat. GS nennt die ‚Notlösungen‘ in diesen Fällen „Einwegcharaktere“ (TN-GS: 57), und zieht den Schluss: Sie werden „von mir dann auch nach dem einen Abenteuer i.d.R. gar nicht mehr gespielt, oder nur, falls der gleiche Spielleiter wieder ähnliche Char-Vorstellungen hat“ (TN-GS: 57–59). NBs Darstellung fügt diesen gruppenspezifischen Problemen den Aspekt zu, dass ein Avatar „so wie ich ihn mir vorgestellt hatte, nicht in die Gruppe der anderen Charaktere passte. Und ihn dann so zu verändern, dass er harmonisiert, hätte mein Verständnis und meine Vorstellung des Charakters zerstört“ (TN-NB: 51–53). In diesem Fall fügen sich das Konzept einer Einzelfigur und der Gesamtentwurf der Spielgruppe nicht zusammen – auch hier wird dann zugunsten der Gruppe entschieden, der Avatar bleibt als Idee jedoch erhalten: „Dann lege ich die Charaktere zur Seite und erwarte eine Gelegenheit/ eine andere Charaktergruppe um ihn zu spielen. Bisher kam immer immer die Gelegenheit dazu...“ (TN-NB: 53–55).

Diese letzte Aussage unterstreicht einen grundsätzlichen gestalterischen Ansatz, den viele Rollenspieler verfolgen – eine Rolle sollte, wenn „man sie sich ausgesucht hat, auch konsequent“ (TN-TF: 49–50) gespielt werden. Dieses Bedürfnis, die innere Stringenz einer Figur nicht zu verletzen, scheint so ausgeprägt zu sein – ein so ausgeprägter Aspekt der Szeneästhetik – dass eine Figur eher abgelegt wird, anstatt, dass ein Spieler sie verändert, um sie weiterhin im Spiel führen zu können. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn die genannte **Figurenlogik** dieses Ende herbeiführt. So werden Avatare vor allem, wenn sie ‚zu Ende‘ gespielt sind, konsequent abgelegt. Dies ist oft der Fall, „wenn ein besonderes Ereignis in der Welt oder in der Chargeschichte mich dazu ‚zwingt‘. D.h. Wenn der Char sein Schicksal erfüllt und somit ‚fertig‘ gespielt ist oder wenn er stirbt, oder aus irgendeinem anderen Grund unspielbar wird“ (TN-MP: 52–55).

Insgesamt lässt sich aus den einzelnen Aussagen eine Grundtendenz herauslesen, die auf eine vergleichsweise **strenge Auslese** bei Avater-Ideen schließen lässt – die Gründe sind vielfältig. So fasst GS

zusammen: „Ich würde sogar sagen die überwiegende Mehrheit meiner erschaffenen Charaktere habe ich relativ bald wieder abgelegt. Über meinen gesamten Spielzeitraum bleibt eigentlich nur eine Handvoll von Charakteren übrig, die ich wirklich intensiv gespielt habe“ (TN-GS: 50–53). Insofern verfolgen Rollenspieler augenscheinlich einen hohen ästhetischen Anspruch bei der Gestaltung ihrer Avatarfiguren – sie müssen der allgemeinen Szeneästhetik, aber auch den individuellen Vorstellungen, dem Konzept der Spielwelt und dem Gruppenkonsens entsprechen.

Im Zusammenhang mit der Avatargestaltung treten dergestalt verschiedene ästhetische Aspekte hervor. Im Rahmen von Frage 3 *Frage Nr. 3: Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?* soll Aufschluss über basale Spielmotive gegeben werden, die Spieler mit und an der Gestaltung ihrer Avatarfiguren verfolgen. AH beschreibt hier zunächst einmal das **Ambiente** einer Figur, das stimmig sein soll, ihr „Authentizität“ (TN-AH: 61) verleihen. Hierunter zählt sie „die Kleidung oder die Ausstaffierung“ (TN-AH: Z.62) eines Avatars, vom „Zelt bis hin zu den vielen kleinen Utensilien, die sie mit sich herumträgt“ (TN-AH Z.62–63). Für diesen Teilnehmer sind es insbesondere „die Kleinigkeiten, die mir Spass machen“ (TN-AH: 66–67). Genauso relevant ist aber die **Plausibilität in Bezug auf die Spielwelt**. Für CD bedeutet „Plausibilität“ (TN-CD: 62) vor allem auch, dass der Avatar glaubwürdig ist vor dem Hintergrund der Spielwelt, in welcher er sich bewegt: „Agiert er ‚echt‘?. Einen Charakter zu spielen, der mit seinem Handeln einfach nicht in die Welt passt, und der sich irgendwie falsch anfühlt, macht auf kurz oder lang einfach keinen Spass“ (TN-CD: 64–67). Dem Entwurf einer passenden Avatarfigur liegt so das Verstehen der Spielwelt zugrunde, ihrer Gesetze, Bedingungen und inneren Struktur.

Ein weiteres tragendes Spiel- und Gestaltungsmotiv ist eine auch in diesem Zusammenhang wieder auftretende **differenzierte Figurenpsychologie** und mehrdimensionale soziologische Zusammenhänge. Insbesondere der Teilnehmer JR beschreibt eine solche Komplexität dergestalt, „dass ein Avatar keine Helden- oder Bösewicht-Spielfigur sein sollte, zweidimensional mit Fähigkeiten und Eigenschaften ausgestattet. Sondern eine komplexe Figur, mit Erlebnissen, Ängsten, Schwächen, Stärken und Widersprüchen. Sehr wichtig sind mir auch

die Beziehungen der gespielten Figuren untereinander und wie diese sich entwickeln“ (TN-JR: 72–76). Vor diesem Hintergrund kann das phantastische Rollenspiel ein Medium für echte soziale Simulation werden: „Man kann Rollenspiel auch dazu nutzen verschiedene Beziehungskonstellationen nachzufühlen und zu erleben, die im echten Leben unmöglich oder unangenehm wären, oder einfach um zwischenmenschliche Vorgänge zu bewerten, und durchleben“ (TN-JR: 76–80). Die Fähigkeiten und Fertigkeiten, welche die Entwicklung einer Avatarfigur ‚eigentlich‘, zumindest den Regeln nach, abbilden, treten hierbei in den Hintergrund und übernehmen „nur noch eine untergeordnete Rolle“ (TN-TF: 55). TF erklärt sich diese Entwicklung für sich selber so: „Wahrscheinlich, weil ich verstanden habe dass mehr Fähigkeiten nicht unbedingt schöneres Spiel bedeuten“ (TN-TF: 55–56). Zentral für ein gutes Spielerlebnis ist nunmehr die „Persönlichkeit“ (TN-TF: 54) einer Figur. Diese bedeutet für viele Spieler in der Tat eine Kombination aus Stärken und Schwächen, wie sich in der Auswertung der nächsten Frage abbilden wird. Abschließend bleibt festzuhalten, dass auch die Entwicklung einer differenzierten Avatarpersönlichkeit einen Fortschritt in der Spielexpertise bedeutet und damit eine wachsende Kompetenz in der Inszenierung von Szene. Diese garantiert gute Spielerlebnisse – allem voran bemessen nach dem **Grad der Identifikation mit der Figur** (vgl. TN-MP: 57–60) und der emotionalen Verbindung mit dem Avatar, die sich ihrerseits entsprechend auch der bisherigen Untersuchungsergebnisse „häufig erst durch langfristiges Spielen einstellt“ (TN-GS: 77).

Im Zusammenhang mit der Entwicklung einer individuellen Interpretation der Szeneästhetik und der Präferenz von Aspekten der Avatarfigur benennen viele Spieler sehr konkrete Aspekte, die für sie bei der Gestaltung ihrer Avatarfiguren zentral sind – diesen geht Frage 4 nach: *Frage Nr. 4: Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?* Entsprechend den allgemein geäußerten Wünschen nach einem Bezug zum eigenen Avatar ist es für AH am wichtigsten „dass der Charakter viel von mir hat, so ist es am schönsten, wenn er Charakterzüge zeigt, die ich an mir noch nie entdeckt habe“ (TN-AH: 71–73). Insofern soll die Figur etwa im Sinne eines phantastischen Alter Egos **eigene Charakterzüge porträtieren** oder sogar überzeichnen. Ebenso bedeutsam jedoch ist ein **enger Bezug zur**

**Spielwelt** – sozusagen der Gegenpol. So beschreibt CD seinen Avatar *Lennert*: „Der Charakter passt in die Welt. Er ist mit einer Menge Hintergrund ausgestattet, die ihn in die Welt einfügen, ihn zu einem Teil der Welt machen“ (TN-CD: 71–72). Darunter versteht CD im Einzelnen beispielsweise, dass Lennert „eine Meinung zu verschiedenen politischen und sozialen Situationen“ (TN-CD: 74–75) hat und so „über Ereignisse reden kann, als Teil des ganzen, nicht als Außenstehender“ (TN-CD: 75–76). Dieser enge Bezug zu den Fakten und Inhalten der Spielwelt macht Lennert besonders plausibel: „Er fühlt sich beim Spiel lebendig an und als eigenständiges Wesen“ (TN-CD: 76–77).

Neben dem engen Bezug zur Spielwelt ist also auch die bereits mehrfach in Erscheinung getretene **ausdifferenzierte Figurenpsychologie** ein zentraler Aspekt, auf den Spieler bei ihrem Avatar Wert legen – „[s]eine Persönlichkeit – sein ‚Charakter‘ eben“ (TN-RW: 55) – denn „[s]onst ist er langweilig“ (TN-JR: 84). JR ergänzt diese psychologische „Komplexität“ (TN-JR: 84) um „Beziehungen zu anderen Charakteren“ (TN-JR: 84–85) – sozusagen neben dem Bezug zur Spielwelt auch eine reiche ‚soziale‘ Welt – so dass der Avatar „ein interessantes Leben hat mit moralischen Zwiespälte“ (TN-JR: 85–86). Der Standardvorwurf an das Phantastische, vielfach nur Stereotypen zu reproduzieren (vgl. z.B. Bonacker 2006: 66), verkehrt sich an dieser Stelle sozusagen ins Gegenteil. Gepaart mit der differenzierten Figurenpsychologie tritt auch im Kontext, welcher konkrete Aspekt Spielern am eigenen Avatar am bedeutsamsten ist, die **innere Stimmigkeit** als wesentlich hervor: Der Avatar muss „ein stimmiges Gesamtbild ergebe“ (TN-TF: 59–60). In diesem Sinne wird gerade auch „ein Makel in der Persönlichkeit genutzt und akzeptiert“ (TN-TF: 61–62) – ein Avatar mit einem ‚gebrochenen‘ Charakter wird so offenbar als besonders komplex, spannend und ergiebig empfunden. Der Zusammenklang von Spielwelt, innerer Komplexität und Stimmigkeit muss es dann hergeben, dass „der Charakter in sich stimmig ist und meinen Vorstellungen, zumindest bei Erschaffung, so genau wie möglich entspricht“ (TN-NB: 64–65). Vor diesem Hintergrund ist dann auch die Wahrscheinlichkeit am größten, dass der Avatar im Spiel ergiebig ist, also ein reiches Potential an Entwicklungsmöglichkeiten mit sich bringt – und darin die Anlage zu einem **Eigenleben**, das sich aus den vorangegangenen Aspekten und Differenzierungen ergibt: „- Am wichtigsten ist wohl das Eigenleben und

die Dynamik. Mein Char kann, darf und muss vielleicht auch dazu in der Lage sein sich im Laufe seines Daseins zu verändern. Es ist mir wichtig dass der Char mit Eigenleben entwickelt und so lebendig wie möglich wird. Ich möchte ja nicht nur die Figur spielen und steuern sondern ihr zusehen wie sie wächst und sich verhält“ (TN-MP: 62–66).

Dies macht die Persönlichkeit des Avatars insgesamt zur zentralen Bezugsgröße ästhetischer Aspekte und Gradmesser für die empfundene Spielqualität. Der häufige Verweis auf Plausibilität und innere Stimmigkeit gibt Anlass zu der Überlegung, ob diese Plausibilität der Figurenpsychologie nicht in Anlehnung an die im theoretischen Teil dieser Arbeit dargestellten gestalterischen Dimensionen und Kriterien der sozialen Bewertung formuliert werden kann, welche die Selbstnarration als Modus der Identitätsarbeit kennzeichnen. Plausibilität jedenfalls kristallisiert sich offensichtlich als Leitfaden der Avatargestaltung und -entwicklung heraus. Ganz offensichtlich ist **die Avatarpersönlichkeit als Voraussetzung für Spielqualität** absolut elementar. Die Antwort, die RW im Zusammenhang mit Frage 6 (persönliche Bedeutung des Avatars) gegeben hat, erläutert darüber hinaus, dass die Entwicklung der Figur in eine bestimmte Richtung, als ein Spielziel, das ein Spieler explizit mit einer Avatarfigur verfolgt, nicht zwingend eine Voraussetzung ist – diese Entwicklung kann durchaus auch spontan gestaltet werden. Ein Avatar, bei dem „am stärksten auf den Charakter und die Wesensbildung geachtet“ (TN-RW: 68–69) wird, steht in engem Bezug zu einem intensiven Spielgefühl, weil sich der Spieler hier offenbar „am intensivsten und damit besten mit ihm identifizieren kann“ (TN-RW: 69–70).

Wie die bisherigen Ergebnisse nahelegen, ist die fiktive Persönlichkeit des Avatars wesentlich für die Qualität des Spiels. Ein zentraler Aspekt dabei ist die Entwicklung, welche die Figur durchmacht. In Frage 9 *Frage Nr. 9: Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?* äußern sich die Spieler zu den Ursachen, nach denen sie Veränderungen an ihren Figuren vornehmen – MPs Hinweis, „Das ist meist eine Sache des Gefühls“ (TN-MP: 55) verweist wieder in Richtung der inneren Stimmigkeit und Figurenlogik. Diese zunächst eher vage Angabe lässt sich jedoch anhand der gegebenen Antworten noch weiter präzisieren. Für viele Spieler vollzieht sich die Entwicklung des Avatars in **Wechselwirkung mit dem Spielgesche-**

**hen:** „Abhängig davon, wie die Abenteuer sich entwickeln, welche Einflüsse ich bei dem Avatar sehe, verändert dies den Avatar“ (TN-RW: 90–91), so drückt es RW aus. Zwar haben viele Spieler eine generelle „Charakteridee, aber das Spiel entwickelt sich ja erst beim Spielen“ (TN-CD: 119–120) – unter Umständen bietet sich dabei dann „eben nicht die Chance“ (TN-CD: 121–22), diese Idee zu verwirklichen, und es müssen Alternativen entwickelt werden.

So stellt sich die Figurenentwicklung als **Zusammenspiel aus Spielgeschehen und Figurenkonzept** dar. Nur wenige Spieler vollziehen die Entwicklung ihres Avatars völlig frei aus dem Spiel heraus – eine gewisse Grundidee wirkt, wie weiter oben näher beschrieben, oft auf diese Entwicklung ein. So haben viele Spieler einen Ansatz, „wie ich mir im Vorfeld die Entwicklung meines Charakters vorstelle“ (TN-TF: 90–91) – dies fließt dann mit dem zusammen, „was er im Spiel erlebt. Da mache ich mir dann auch oft Gedanken darüber, wie sich das Erlebte auch meinen Charakter mittel- und langfristig auswirkt“ (TN-TF: 91–93). Auch AH weist darauf hin: „Ich weiss ja vorher nicht, in welche Situationen ich geraten werde. Also kann ich die Szenarien nicht in meinem Kopf vorher schon durchspielen“ (TN-AH: 135–137). Insofern stellt sich die Entwicklung der Avatarpersönlichkeit als ein Zusammenspiel aus Grundidee und Spielhandlung dar. Mitunter aber ist einem Spieler die Entwicklung der Figur **gemäß eines vorab gefassten Spielziels** so wichtig, dass er sie gezielt in diese Richtung entwickelt und Impulse aus der Spielhandlung nur insofern aufnimmt, als sie diesem Spielmotiv zuträglich sind: „Abhängig davon, wie konkret meine Vorstellungen sind, nehme ich mehr oder weniger Anregungen aus Büchern etc., aber vor allem auch aus dem praktischen Spiel auf“ (TN-GS: 140–142). GS‘ Darstellung lässt zudem darauf schließen, dass Spieler sich nicht notwendig auf einen Ansatz festlegen – sondern dass sie den einen Avatar mit sehr konkreten, den anderen dagegen mit wesentlich offeneren Vorstellungen entwickeln (vgl. TN-GS: 138–142). Das ästhetische Konzept, das sie verfolgen, ist dementsprechend erstaunlich flexibel. Entsprechend der hohen Bedeutung, den die grundlegende Spielidee des Avatars bei der Entwicklung besitzt, sind natürlich die Aspekte der **inneren Stimmigkeit** – und auch des **Eigenlebens**. So erwägt JR bei der Entwicklung der Avatarfigur, „[o]b es eine [...] nachvollziehbare Ursache der Veränderung gibt (emotional im Cha-



rakter oder auch oben genannte äußere Ursachen). Die Art der Veränderung muss auch wieder logisch nachvollziehbar sein. [...] Aus den möglichen Änderungen suche ich dann die spannendste, spannendste aus“ (TN-JR: 121–126). MP gibt an, selbst überhaupt keine bewussten Entscheidungen zu treffen, in welcher Richtung ein Avatar sich verändert, sondern dem Spielprozess zu entsprechen: „Der Char entscheidet selbst was er tut und wohin er sich entwickelt. Alles folgt der inneren Logik des Chars. Seinen Erfahrungen die er bisher gemacht hat, seinen Träumen, Erinnerungen und Wünschen“ (TN-MP: 95–97). Auch NB unterstützt die Bedeutung der Eigendynamik einer Avatarfigur (vgl. TN-NB: 121). Zugleich erläutert der Teilnehmer, auf welche Weise diese Spielentscheidungen zustande kommen: „Ich entscheide das gar nicht, oder zumindest selten bewußt“ (TN-NB: 121–123). Dieses bei allen Spielern (wenn auch mehr oder weniger stark ausgeprägte) spontan-assoziative Moment in der Avatarentwicklung weist entsprechend der Schilderungen Parallelen zu der Spontaneität auf, mit welcher ästhetische Prozesse an sich vonstattengehen, und unterstreichen noch einmal den ästhetischen Gehalt des phantastischen Rollenspiels.

Die letzte Frage der Auswertung widmet sich abschließend den bewussten Spielmotiven, die eine Avatarentwicklung überschreiben, und den Techniken, die Spieler zur Anwendung bringen, um sie im spontanen Spielfluss umzusetzen – angesichts des beständigen Fortschreitens der Spielhandlung und des nur begrenzten Anteils, den der einzelne Spieler darauf hat, muss es sich um die permanente Adaption eigener Vorstellungen an die aktuell gegebenen Möglichkeiten der Umsetzung handeln: *Frage Nr. 10: Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf zu?* Nicht jeder Avatar wird vom Spieler vor dem Hintergrund einer generellen, komplexen Spielidee entworfen. Mitunter haben Spieler zunächst überhaupt „kein großes Ziel, nur kleine Ziele (diese oder jene Fähigkeit/den Zauber/dieses Ritual). Diese lassen sich meist ins Spiel einbetten, nur dann verfolge ich sie auch“ (TN-RW: 94–95). Insofern ist es mitunter das **Detail**, das die Figurengestaltung bestimmt, und das noch vor einem komplexen Leitbild steht. Wie umfassend jedoch die gestalterische Grundidee auch sein mag, sie bedarf gewisser spielerischer Strategien, um sie aktiv in das Spiel umzusetzen, und insofern schon einer gewissen Spielexpertise.



Zunächst einmal versuchen Spieler, „das [Ziel, Erg. LF] durch das Spiel zum Ausdruck zu bringen und umzusetzen“ (TN-GS: 150–154). Dazu versuchen sie, „im Spiel in Eigeninitiative aktiv auf diese Ziele hinarbeiten und [...] sich bietende Gelegenheiten zu nutzen“ (TN-TF: 97–98), wenn sie Möglichkeiten vermuten, ihre Gestaltungsidee voranzubringen. Sie verfolgen damit eine Strategie, das **aktive ‚Hinspielen‘**. Möglichkeiten dazu im Spiel zu erkennen und im Sinne ihrer Gestaltungsidee zu nutzen, erfordert vom Spieler eine differenzierte Wahrnehmung und ein gutes Gespür für die Potentiale der aktuellen Spielhandlung – vor dem Hintergrund, dass diese beständig im Fluss ist, stellt dies schon eine gewisse Herausforderung dar. Sofern dies nicht zur gewünschten Entwicklung führt, beispielsweise, weil die übergeordnete Handlung ihnen zu wenig Gestaltungsräume in dieser Hinsicht eröffnet, gibt es immer noch die Möglichkeit, konkrete **Ab-sprachen mit dem Spielleiter** zu treffen, „um gemeinsam zu gucken, wie das Ziel für meinen Char in Welt/Gruppe(In-&Outtime)/Abenteuer passt und wie man es dann gemeinsam umsetzen kann“ (TN-GS: 152–153). Mitunter geschieht es jedoch auch, dass Spieler die ursprüngliche Idee für die Entwicklung einer Avatarfigur aufgeben, ohne deshalb auch die Figur selbst ablegen zu wollen. **Neu-Ausrichtungen** der Grundidee werden deshalb **aus dem Spielprozess heraus** entwickelt und die Figuren von der ursprünglichen Idee ausgehend hin zu der neuen Überlegung entwickelt (vgl. TN-AH: 145–152). Der spielerische Ansatz, ein Spielziel erst im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen zu konkretisieren, geht in eine ähnliche Richtung wie die dargestellte Änderung oder Anpassung von im Vorfeld gefassten Spielzielen. So stellt NB ganz klar: „Am Anfang des Chars habe ich noch kein Ziel“ (TN-NB: 127) – dieses entwickelt sich im Fall von NB aus dem Spiel heraus, und zwar insbesondere in Hinblick auf die Absicht, „dass ich möchte, das der Char etwas kann, was für die Gruppe von Wert ist. Aber das muß sich halt erst ergeben [...]. Ich baue mir keinen Char um eine Fähigkeit auf...“ (TN-NB: 127–131). NBs für die einzelnen Figuren konkretisierte Spielziele stehen so in engem Zusammenhang mit dem übergeordneten Wunsch, innerhalb der Spielgruppe eine wertvolle Position ausfüllen zu können, der Gruppe im Zusammenspiel sozusagen ‚zu dienen‘ – und darüber natürlich zugleich auch gewissermaßen ein Alleinstellungsmerkmal zu versehen.

Dies entspricht gewissermaßen der **Konkretisierung eines Spielziels aus dem Spielgeschehen heraus**. Auch diese grundlegenden Spiel motive jedoch sollen den Avatar in seiner Entwicklung nicht ‚verbiegen‘, sondern sich gemäß seiner inneren Logik entfalten: „Der Char muß 'selbst darauf kommen'“ (TN-NB: 131). Der Anspruch an ein Eigenleben der Figur wird so offenbar auch durch konkrete Spielinteressen nicht gebrochen. Diesen letzten Aspekt unterstreicht auch die Darstellung von MP noch einmal: „- Nunja. Es gibt schon eine gewisse Vorstellung davon wie es mal sein könnte wenn der Held ‚groß‘ geworden ist [...], aber letztlich ist das nicht meine Entscheidung. Meistens deckt sich dieser Wunsch und die Vorstellung ohnehin mit der Charlogik und ist somit fest in der Figur verankert“ (TN-MP: 114–118). Es kann also angenommen werden, dass vielfach die gestalterische Grundidee oder sogar ein explizites **Spielziel als Kern der Figurenlogik** implementiert wird und die gestalterischen Absichten der Spieler so mit den grundlegenden Motiven des Avatars deckungsgleich werden. Den Spielern bleibt hier der besondere Reiz zu beobachten, inwiefern sich ihre Spielabsichten in Handlungen der Figur manifestieren und auf welche Weise sich dergestalt der gewünschte Entwicklungsprozess vollzieht. Im ‚Zweifelsfalle‘ jedoch geht vielen Spielern die Autonomie ihrer Avatarfigur vor den ursprünglich gefassten Spielvorstellungen: „Aber sollte sich alles anders entwickeln als gedacht, lasse ich mich auch gern überraschen“ (TN-MP: 118–119). Genau dieser Aspekt kommt in der Antwort von JR zum Ausdruck – er stellt somit den ‚freiesten‘ Spielansatz dar. JR gibt an, es gäbe im Spiel für seinen Avatar „[k]ein Ziel wohin ich ihn entwickeln will. Die Charaktere aber, die haben natürlich Ziele. Das spannende ist ja das unbekannte, die Interaktion mit Geschichte und Spielern, wenn ich Sachen vorher festlege oder alles bekannt ist, dann ist es weniger interessant“ (TN-JR: 130–133). Nicht der Spieler also hat ein Ziel, sondern die Avatarfigur – insofern wird hier das Eigenleben selbst, ähnlich wie bei der Darstellung von MP, zum bewegenden Moment der Avatarentwicklung, zur Trägerfunktion des Spiels – **freie Entwicklung anstelle konkreter Spielziele**. Vor dem Hintergrund der im ästhetischen Gestalten wirkenden kognitiven Prozesse wäre zu präzisieren, dass es zumindest kein bewusstes Spielziel für einen Avatar geben muss – die Spontaneität der Entwicklung, der Reiz, nicht zu wissen, auf welche Weise eine Figur

sich entwickelt, stellt so für viele Spieler ein wesentliches Spielmotiv dar. Bewusste gestalterische Absichten können dieses zwar überformen, nur in den seltensten Fällen aber auch tatsächlich überlagern.

Die Untersuchung der Erhebungsergebnisse im Sinne von konkreten gestalterischen Absichten haben ergeben, dass Rollenspieler sehr genaue Vorstellungen davon haben, welche Spielansätze sie verfolgen, also schon vor Spielbeginn eine eigene ‚szenenästhetische‘ Position beziehen. Bei der Ausgestaltung der Avatarfigur ist insgesamt zu beachten, dass ‚Allround-Figuren‘, die eine enorm breite Palette von Fähigkeiten besitzen, also beispielsweise zugleich kämpferische wie magische und womöglich auch noch klerikale Bereiche abdecken, von vielen Spielern als *twink*<sup>20</sup> angesehen werden – als ‚un glaubwürdig‘ oder ‚überzogen‘. Solche Spieler, sogenannte *Powergamer*, verletzen mit ihrem Figurenentwurf den Sinn für den scene- oder zumindest gruppeninternen ‚guten Geschmack‘. Gerade die (figurenlogische) Begrenzung der vielfältigen Möglichkeiten gehört also zur Ästhetik des phantastischen Rollenspiels, das Ausgestalten einzelner, gut aufeinander abgestimmter Eigenschaften und Merkmale, nicht die möglichst umfassende Kompetenzansammlung.

Im Spiel selbst dann zeigen Spieler eine breite Palette an Spieltechniken – durchaus im Sinne bewusster gestalterischer Handlungen – um diese umzusetzen. Insofern kann das phantastische Rollenspiel und insbesondere die Gestaltung der individuellen Avatarfigur als Strategie der ästhetischen Inszenierung von Szenezugehörigkeit begriffen werden. Eine zentrale Funktion übernimmt hierbei das Phänomen des Eigenlebens, welches als Artikulation echter ästhetischer Spontaneität die Zugehörigkeit des phantastischen Rollenspiels zum Bereich ästhetischer Praxen unterlegt. Da das phantastische Rollenspiel als Tätigkeit kaum isoliert von der Rollenspiel-Szene betrachtet werden kann, eröffnen die vorliegenden Ergebnisse Zugang zum Verständnis des phantastischen Rollenspiels als ästhetisch überformte Äußerung eines Lebensgefühls oder einer Weltanschauung. Es erwirbt so den Anschein, im Rahmen der Kultur einer bestimmten Szene als Funktion des Äs-

20 Der Begriff leitet sich möglicherweise vom englischen *twinkle* ab, *Funkeln* oder *Glitzern* – vielleicht als Anlehnung an eine bunte, glitzernde Kitschästhetik, die mit ihrer üppigen Ausstattung eine gewisse inhaltliche Leere überschminkt und darin die Empfindung des ‚guten‘ Geschmacks irritiert.

thetischen an sich zu wirken, das sich wesentlich auf die Ausgestaltung innerer Bildwelten und intensive Spiel- und Selbsterfahrungen bezieht. Insofern diese intensiven Erfahrungen eine zentrale Bedeutung im phantastische Rollenspiel einnehmen und für die Szenegemeinschaft einen zentralen Wert darstellt, liegt der Gedanke nahe, das Spiel und die angelagerte Szene im Rahmen des von Schulze formulierten Konzepts der *Erlebnisgesellschaft* zu verorten und als eine Funktion des *Projekt schönes Leben* zu identifizieren – die Erlebnisgesellschaft charakterisiert sich wesentlich dadurch, dass außenorientierte Lebensauffassungen, wie die Wertschätzung beispielsweise von materiellem Wohlstand um des Wohlstands an sich, abgelöst worden sind durch innenorientierte Vorstellungen: Nicht der faktische materielle Besitz ist hier mehr der Maßstab eines ‚guten‘ Lebens, sondern die Qualität der Erlebnisse, die durch diese Besitztümer möglich werden. Nicht die Möglichkeit zu reisen an sich ist entscheidend, sondern die Qualität der Erlebnisse, die unterwegs gesammelt werden (vgl. Schulze 2005: 37). Ein gelungenes, ‚erfülltes‘ Leben besteht nunmehr also nicht mehr im Wesentlichen darin, einfach zu überleben – und es vielleicht sogar noch zu etwas zu bringen – sondern darin, dabei außerdem noch ‚schöne‘ Erlebnisse zu haben (vgl. Schulze 2005: 38). Diese Neuausrichtung nicht auf das Materielle, sondern auf das Ideelle, ist eng verbunden mit dem hohen Lebensstandard, der die westlichen sogenannten Zivilisationsgesellschaften kennzeichnet – das bloße äußere Vorhandensein von etwas befriedigt nicht mehr. Es muss auch etwas im Inneren bewegen. Dabei ist das erfahrende Subjekt nicht bloß passiver Konsument von Wohlbefinden – es ist aktiv an deren Entstehung beteiligt: Der Bürger der Erlebnisgesellschaft „achtet darauf, wie er erlebt, und er versucht, die Umstände so zu arrangieren, daß er es schön findet“ (Schulze 2005: 40). Unter diesem als *Erlebnissrationalität* bezeichneten Verhaltensdiktat versteht Schulze den Impetus, die als erlebenswert empfundenen, erwünschten subjektiven Prozesse auszulösen, indem die äußeren Umstände in diesem Sinne beeinflusst werden – ganz entsprechend dem eigenen Ermessen davon, was denn nun ‚schön‘ ist (vgl. Schulze 2005: 39–40). *Erlebe Dein Leben!* wird somit zum Mantra wie Imperativ zugleich.

Dies scheint in vielerlei Hinsicht mit dem Programm des phantastischen Rollenspiels übereinzustimmen und die Szene, die sich darum

formiert, treffend zu charakterisieren – umso mehr, als mit diesem Imperativ eine starke Ästhetisierung des Alltagslebens einhergeht (vgl. Schulze 2005: 38), ähnlich, wie es auch für die Rollenspiel-Szene identifiziert worden ist. Die Spielerschaft kann sicherlich mit einer gewissen Berechtigung als innenorientiert beschrieben werden. Das Spiel ist vor allem auch ein Instrument, um Erlebnisse zu generieren, die in der realen Welt so nicht zugänglich sind – und um diese Erlebnisse zu generieren, existieren sogar komplexe Spielanleitungen. Insofern wird ein Rollenspieler sehr buchstäblich „zum Manager seiner eigenen Subjektivität, zum Manipulator seines Innenlebens“ (Schulze 2005: 40) und charakterisiert sich quasi durch eine explizite Erlebnissrationalität. Anders aber als in Schulzes Konzept, welches eine sozusagen ‚ganzheitliche‘ Innenorientierung zugrunde legt, mit dem Zweck, in möglichst allen Lebensbereichen besondere Erlebnisse hervorzurufen (vgl. Schulze 2005: 38), bezieht diese Innenorientierung sich bei Rollenspielern vornehmlich auf diejenigen Erfahrungen, die durch das Medium des Spiels erfahren werden können, und so auf explizit fiktionale Inhalte phantastischer Prägung. Trotzdem ist das Durchwirken des Alltäglichen mit ästhetischen Strukturen eine prägnante Eigenschaft dieser Szene. Das Spiel selbst nimmt in diesem Zusammenhang eine Trägerrolle ein. Im Folgenden soll es auf die Funktion hin untersucht werden, die es in Hinblick auf die ästhetische Inszenierung einer Szenekultur übernehmen kann.

### 3 Das phantastische Rollenspiel als Funktion der ästhetischen Inszenierung einer Szenekultur

In Orientierung am Begriff der (künstlerischen) Inszenierung nach Seel soll nun im Folgenden untersucht werden, inwiefern das phantastische Rollenspiel als ästhetische Praxis einer spezifischen gesellschaftlichen Szene Möglichkeiten der genuin *ästhetischen Inszenierung* eröffnet. Dabei soll der Schwerpunkt des Interesses die Selbstinszenierung des einzelnen Spielers betreffen – einem nach Seel ‚strengen‘ Begriff der Inszenierung zufolge ist augenfällig, dass es sich im Fall der Selbstdarstellung einer sozialen Szene um eine Inszenierung im übertragenen Sinne des Wortes handelt. Gleichwohl bedient sich diese Szene

verschiedener ästhetischer Techniken, vornehmlich der szenekonstitutiven ästhetischen Praxis des phantastischen Rollenspiels, um sich zu formieren. Ausgehend von deren Status als ästhetische Tätigkeit kann ein struktureller Abgleich mit dem Begriff der Inszenierung also hilfreich sein, um das Verständnis der Avatargestaltung als eine Form ästhetischer Selbstinszenierung zu konturieren und seine Möglichkeiten und Grenzen in diesem Bereich auszuloten.

### a) *Inszenierung* – Überlegungen zu einem vielschichtigen Begriff im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel

*Inszenierung* ist ein Begriff, der dem Bereich der Kunst entstammt, vornehmlich der darstellenden Kunst und damit dem Theater (vgl. Früchtl/Zimmermann 2001: 30). Historisch gesehen ist er ein Produkt der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts. In Frankreich geprägt, fand er von dort aus auch bald im deutschen Wortschatz Gebrauch (vgl. Früchtl/Zimmermann 2001: 9–10). Als Reflex auf den metaphorischen Gebrauch des Rollenbegriffs im Zusammenhang mit dem Topos des barocken *Theatrum Mundi* aus dem 17. Jahrhundert siedelt der Begriff der Inszenierung sich jedoch bald in der Semantik des Gesellschaftlichen überhaupt an – insbesondere in der Untersuchung des menschlichen Zusammenlebens in Form eines Sozialverbandes. Die Sozial- und Kulturwissenschaften kennen den Begriff der Inszenierung insbesondere aus dem Bereich der Lebensstil-Analyse sowie auch der Mode (vgl. Früchtl/Zimmermann 2001: 10). Zwar führt dies einerseits zu einer begrifflichen Verdünnung, andererseits jedoch eröffnet er (in der genannten metaphorischen Übertragung) neue Denkansätze insbesondere auf der anthropologischen und psychologischen Ebene (vgl. Früchtl/Zimmermann 2001: 19). Sicherlich gibt es zwischen diesen metaphorischen und den genuinen künstlerischen Inszenierungen viele Parallelen und produktive ‚Wechselwirkungen‘ – dennoch besteht zwischen einer Inszenierung im übertragenen Sinne und einer genuin künstlerischen Inszenierung ein grundlegender Unterschied (vgl. Seel 2001: 57–58), der im Folgenden exponiert werden soll; im Anschluss daran kann auch die Rede von Inszenierung im Zusammenhang mit Szenen und dem phantastischen Rollenspiel präzisiert werden. Im

künstlerischen Zusammenhang bleibt die theatrale Aufführung als Paradigma die begriffliche und inhaltliche Basis der Begriffsverwendung – von dort strahlt sie, zunächst sinngemäß, auf alle anderen Bereiche des künstlerischen Schaffens aus (vgl. Früchtel/Zimmermann 2001: 31). Um die analytische Aussagekraft des Begriffes auch im szenesozologischen Zusammenhang zu erproben, sollen von hier aus zunächst die Strukturelemente der ästhetischen Inszenierung im engeren Sinne betrachtet werden.

Seel bestimmt Inszenierungen als „intentional erzeugtes *Geschehen*“ (Seel 2001: 49), also mit einer bestimmten Absicht angestoßene oder geplante, sinnlich (vor allen Dingen visuell und akustisch) wahrnehmbare Vorgänge, die sich an ein *Publikum* wenden, ihm dargeboten werden; so unterscheiden sich Inszenierungen von anderen Ereignissen. Dabei kann dieses Publikum bestimmt oder unbestimmt, begrenzt oder unbegrenzt sein – sogar räumlich an- oder abwesend, oder auch nur ein *mögliches* Publikum (vgl. Seel 2001: 50); mangelt es vollständig eines Publikums, dann muss eine Inszenierung scheitern. Daraus folgt: „Man kann sich selbst nicht für sich selbst inszenieren“ (Seel 2001: 51).

Neben den Aspekten der Intentionalität und des Publikums sind auch die Größen *Raum* und *Zeit* von Bedeutung: Das bewusste In-Szene-Setzen, das die Inszenierung buchstäblich vornimmt, präsentiert sich vor dem Publikum als ein räumliches wie zeitliches Verhältnis – zwar kann sie den präzise umrissenen räumlichen Rahmen einer Bühne oder einer zeitlichen Dauer verlassen, aber sie bedarf des Umfeldes all dessen, das eben *nicht* inszeniert ist, zwar dennoch zur gleichen Zeit am gleichen Ort stattfindet, aber eben nicht intentional und nicht für ein Publikum (vgl. Seel 2001: 51). Die Inszenierung muss Abläufe zum Vorschein bringen, die nicht – oder nicht auf diese Weise – gegeben sind, um sich als ein „arbiträres Arrangement“ (Seel 2001: 52) zu erkennen zu geben. Der Inszenierung geht es somit darum, etwas, das sich hier und jetzt ereignet, herzustellen und herauszustellen – etwas im wahrsten Sinne des Wortes zu vergegenwärtigen, gerade, um es in seiner Besonderheit hervorzuheben. Diese hängt eng damit zusammen, dass dieses Eine sich in diesem Augenblick ereignet und so nur annähernd in seiner Komplexität und Vollständigkeit erfasst werden kann (vgl. Seel 2001: 53). Das bedeutet: „Ästhetische Inszenierungen [...]

erzeugen eine Gegenwart, die als solche auffällig wird. Sie machen Gegenwart *bemerkbar*: Das ist ihre primäre Leistung“ (Seel 2001: 54). Um also eine ‚echte‘ Inszenierung im ästhetischen Sinne zu sein, muss ein Ereignis ein intentional arrangiertes, sinnlich wahrnehmbares Geschehen sein, das sich im Rahmen eines spezifischen Hier und Jetzt an ein Publikum wendet, um sich diesem in der Besonderheit seiner augenblicklichen Verfasstheit zu präsentieren, also eine ‚bewusst hergestellte Gegenwart‘, die einem Gegenüber, einem Publikum, ästhetisch auffällig wird.

Das *Erscheinen* dient der Inszenierung somit als Medium, das gezielte Einsetzen der „Simultaneität und Momentaneität“ (Seel 2001: 56) der Sinneseindrücke, welche das arrangierte Ereignis prägen. Das Bewusstmachen der eigentlichen Fülle dieser Eindrücke, die der ‚Alltagsverstand‘ für gewöhnlich ‚ausblendet‘, ohne, dass sie auch nur die Bewusstseinsschwelle streifen – das Bewusstmachen der Reichhaltigkeit des Augenblicks erlaubt, dass der Betrachter sich in deren Wahrnehmung tatsächlich einmal „*Zeit für den Augenblick* nehmen“ (Seel 2001: 56) kann.

Bei allem bleibt das Erscheinen jedoch *Medium* der Inszenierung, es ist nicht mit ihr identisch; Inszenierungen stellen nicht einfach Phänomene des Erscheinens dar, sondern sie stellen etwas in diesem Erscheinen heraus, machen es kenntlich, um es dann für eine Zeitlang in einem öffentlichen Raum erfahrbar zu machen. Das bedeutet eben: Genuin künstlerische Inszenierungen schaffen nicht allein Präsenz, sondern sie präsentieren sie (Seel 2001: 57–58). Insofern ist das Erscheinen ein Medium von enormem Potential, großer Vielseitigkeit und großer Erkenntniskraft. In Orientierung an der genuinen ästhetischen Inszenierung haben daher auch viele andere, im weiteren Sinne gestalterische Prozesse das Erscheinen als Medium entdeckt, und so ist wenig überraschend, dass Betrachter einer Vielzahl von künstlerischen, aber auch einer ebenso großen Bandbreite an außerkünstlerischen Spielarten von Inszenierung begegnen (vgl. Seel 2001: 57).

Wie bereits dargestellt, funktioniert die ästhetische Inszenierung als Denkfigur für alle anderen Bereiche mehrheitlich im übertragenen Sinne. Dass sie über das Paradigma des Theaters hinaus Verbreitung gefunden hat, charakterisiert nach Früchtel und Zimmermann eine enorme Vielgestaltigkeit in der Erscheinung des generellen ästheti-



schen Diskurses, der sich von den Paradigmen der traditionellen Ästhetik gelöst hat (vgl. Früchtl/Zimmermann 2001: 32). Ästhetik hat als Konzept nahezu alle Bereiche des menschlichen Lebens, des Wahrnehmens, Verhaltens und Gestaltens erreicht – und mit ihr hat das Konzept der Inszenierung die Grenze des Bühnenraums durchbrochen. Insofern der soziale Raum Gegenstand von Gestaltung ist, wirken diese beiden Größen auch hierauf ein, wie es sich beispielsweise in der Ästhetik einer Szenekultur artikuliert – diese bildet die Folie für die Verwendung, die der Begriff der Inszenierung im Zusammenhang mit der Forschungsfrage erfahren soll. Im Folgenden soll nun das Medium des Erscheinens (als Medium der Inszenierung selbst) auf seine Bedingungen und Möglichkeiten für die Entwicklung von Strategien der ästhetischen (Selbst-)Inszenierung untersucht werden.

Grundsätzlich findet sich die ästhetische Inszenierung außerhalb des künstlerischen Bereiches beispielsweise in der artifiziellen Anlage von Parks, Sportereignissen oder politischen Veranstaltungen; oftmals werden weitere Medien – Fernsehen, Radio, Internet – hinzugezogen, um das Geschehen zu dokumentieren und in seinem Wirkungsradius zu erweitern (vgl. Seel 2001: 57). Auch Ferchhoff stellt fest, dass die pluralen Lebenswelten der gesellschaftlichen Gegenwart mit einer Unzahl an „Bühnen zur Selbstpräsentation und Eigeninszenierung“ (Ferchhoff 2011: 203) aufwarten kann – er beobachtet einen Trend dazu, herkömmlich eher banale Orte und Tätigkeiten zum Ereignis zu machen, zu Inszenierungen eines sogenannten *Lifestyles*, die allzu oft die inhaltliche Beliebigkeit mit blinkenden Reklametafeln und funkelnden Logos überblenden. Verwandtschaften zu und Gemeinsamkeiten mit Schulzes Erlebnisgesellschaft (vgl. Schulze 2005: 37) sind in diesem Sinne augenfällig: Die großen Ketten der Schnellrestaurants und In-Cafés, aber auch die ‚öffentlichen Vergnügens-Anstalten‘ wie Freizeitparks, Diskotheken oder Groß-Filmpaläste stellen die Infrastruktur dieser „Orte zwischen Konsumprotz, Happeningcharakter und Tristesse“ (Ferchhoff 2011: 203). Insbesondere der Bereich des öffentlichen Auftretens und der Mode ist so zum neuen ‚Betätigungsfeld‘ von Inszenierung geworden. Alles kann in diesem Sinne auf die eine oder andere Weise ‚inszeniert‘ werden (vgl. Seel 2001: 57).

Insbesondere mit der gesellschaftlichen Sphäre, also der sozialen Gemeinschaftlichkeit, ist das Konzept der Inszenierung so seit langem

bekannt. Dies begründet sich vermutlich in dem Aspekt der Selbstentfaltung oder dem auch von Schulze zum Trägerkonzept seines Gesellschaftsentwurfs gemachten Programm von ‚Selbstverwirklichung‘, die sich explizit am ästhetischen Phänomen ausrichtet (vgl. Schulze 2005: 52); beide kennzeichnen den Verwendungszusammenhang des Begriffs der Inszenierung – sie wird wesentlich motiviert durch die Tendenzen einer zunehmenden Individualisierung, welche die gesamtgesellschaftlichen Entwicklungen der Gegenwart prägen (vgl. Früchtl/Zimmermann 2001: 15). So diagnostizieren Früchtl und Zimmermann: „Die Inszenierung des Selbst ist demnach eine aktuelle Strategie der Selbstfindung oder Identitätssicherung, eine epochal verschärfte existenzielle Notwendigkeit und durchaus keine bloße Täuschung. Das Selbst scheint dieser Strategie um so mehr zu bedürfen, je mehr es auf sich selbst gestellt, je weniger es fundamental, das heißt traditionsverpflichtend von anderen abhängig ist“ (Früchtl/Zimmermann 2001: 16). Ausgehend von den Strukturelementen und den inhaltlichen Zielsetzungen der Inszenierung könnte man also veranschlagen, dass es der ästhetischen Inszenierung des Selbst darum geht, die ‚eigene Präsenz zu präsentieren‘. Dabei ist die eigene Erscheinung der Gegenstand der Gestaltung: Das Individuum wird zur Verkörperung einer bewussten, also intentionalen Darbietung, die sich an ein ausgewähltes Publikum richtet, sich selbst zur Erscheinung einer bestimmten Zeit und eines bestimmten Orts zu machen.

Im Teilkapitel **Techniken und Strategien der ästhetischen Inszenierung der Rollenspiel-Szene** und in den Ergebnissen der empirischen Untersuchung, die unter dem Aspekt **Das phantastische Rollenspiel als ästhetisierter Ausdruck eines Lebensgefühls** sind bereits einige konkrete Handlungsweisen dargestellt worden, durch welche die Szenegänger ihre Zugehörigkeit konstruieren. Vor dem Hintergrund der Darstellung der Strukturelemente und allgemeinen Beschaffenheit des Mediums Inszenierung können diese Ergebnisse nun einerseits als Inszenierung im metaphorischen Sinne gedeutet werden; andererseits ermöglicht die Folie der genuinen künstlerischen Inszenierung, nun einige der bereits genannten Aspekte zu präzisieren und den ästhetisch ausgerichteten Hintergrund der Inszenierung innerhalb der Rollenspiel-Szene zu akzentuieren. Die zentrale Rolle übernimmt dabei die Spieltätigkeit selbst: Sie kann als definitorisches Moment des phantas-

tischen Rollenspiels als Erscheinungsform von Inszenierung angelegt werden, denn das Spielen selbst (oder zumindest das Interesse daran) übernimmt die integrierende Funktion für die Formierung der Szene. Bei der Anlage der Strukturmomente der genuinen ästhetischen Inszenierung wird sie also im besonderen Maße Berücksichtigung finden.

Die Aneignung und der kompetente Einsatz der Strategien von Szenekultur definiert das Mitglied einer Szene (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 18). Insofern ist die Inszenierung der eigenen Szenezugehörigkeit in Form einer spezifischen Aufmachung und szenetypischen Verhaltens wie Sprache oder Humor (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 128), von Teilnahmen am Spiel oder der Organisation von Szenetreffen als ein intentionales Geschehen im Sinne des Inszenierens im engeren Sinne zu begreifen. Auch das Moment des Publikums kommt in diesem Zusammenhang zum Tragen: Die Wahrnehmung der Szene gerade durch Außenstehende ist notwendig für ihr Selbstverständnis und ihre Formierung (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 18). Die Selbstinszenierung einer Szene als Ganzes und auch des einzelnen Szenegängers richtet sich also genauso an diese Außenstehenden wie an die anderen Szenezugehörigen selbst, wenn es um die Konstruktion von Szenezugehörigkeit oder szenetypischem Gemeinschaftsgefühl geht.

In Bezug auf die Bedeutung einer bestimmten Zeit und eines bestimmten Ortes für die Inszenierung als arbiträres Arrangement (vgl. Seel 2001: 52) entwirft sich auch die Rollenspiel-Szene in ihrer Selbstdarstellung als eine bewusste Konstellation – im Fall der Spieltätigkeit selbst und, vor allem, größerer Szeneereignisse kommt die Bedeutung eines solchermaßen bestimmten räumlich-zeitlichen Verhältnisses noch stärker zum Tragen (vgl. Seel 2001: 51), welches die szenespezifischen Aktivitäten in Abgrenzung von allen anderen, sich parallel dazu ereignenden Abläufen als ‚genau so gewollt‘ hervorhebt: Auch die Selbstinszenierung des phantastischen Rollenspiels als Szene ist in ihrem Erscheinen darauf angewiesen, sich von allem anderen, Nichtinszenierten abzuheben.

Nach Hitzler ist das Ziel der Szeneaktivitäten von Rollenspielern der Entwurf einer ästhetisierten Gegenwartswelt (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 127), die sich vor allem in der Ausgestaltung der imaginären Spielwelten und deren Fixierung in ‚Begleitprodukten‘ dieses Prozesses ausdrückt, wie sowohl Hitzler und Niederbacher (vgl. Hitz-

ler/Niederbacher 2010: 17) als auch Bowman (vgl. Bowman 2010: 158) feststellen. Insofern geht es gerade der Szene rund um das phantastische Rollenspiel darum, etwas erscheinen zu lassen – nämlich die gemeinsame Phantasiegestaltung in der Vorstellung aller Teilnehmer. Gerade in diesem Punkt jedoch entfernt sich der Inszenierungsbegriff, der auf das phantastische Rollenspiel und seine Szene anzuwenden wäre, von der Inszenierung in ihrem ursprünglichen Wortsinn. Nach Seel geht es der genuin ästhetischen Inszenierung weniger darum, Gegenwart zu erzeugen, als darum, Gegenwart bewusst zu machen (Seel 2001: 58). Und auch, wenn Spieler oftmals das Ziel verfolgen, die imaginäre Spielwelt im Spielprozess möglichst unmittelbar zu erfahren und ihren Avatar möglichst intensiv zu (er)leben – wie im Zusammenhang mit Immersion mehrmals dargelegt – so richtet sich die Spieltätigkeit eher auf den Aspekt des Erzeugens und Aufrechterhaltens der Spielrealität als auf die Akzentuierung ihrer Existenz und ihrer Besonderheit im Augenblick. Während die Inszenierung gerade die Momentaneität einer Erfahrung hervorhebt, möchte das phantastische Rollenspiel die Erfahrungen im Spiel möglichst dauerhaft aufrechterhalten. Auch, wenn die Spielwelt als gemeinschaftliche Gestaltung und der Avatar als ästhetisches Produkt einzuordnen sind, gerät der Begriff der ästhetischen Inszenierung in seinem klassischen Verständnis hier im Zusammenhang mit der ästhetischen Praxis Rollenspiel an seine Grenzen. Darüber hinaus weist Hitzler darauf hin, dass es einem Szenegänger durchaus möglich ist, szenearffine Tätigkeiten auch alleine, nur für sich, auszuüben (vgl. Hitzler/Niederbacher 2010: 18). In Bezug auf das phantastische Rollenspiel wäre hier beispielsweise an den Konzeptentwurf für eine neue Avatarfigur oder überhaupt alle spielbegleitenden Tätigkeiten zu denken. Dementsprechend geschieht jedwede Phantasie-Inszenierung an dieser Stelle ‚ohne Publikum‘ und überschreitet auch darin den Begriff der Inszenierung im engeren Sinne. Differenziertere Überlegungen wären zum Status der übrigen Gruppenmitglieder als ‚Publikum‘ anzustellen – auf der Ebene des Spielprozesses richtet sich die Inszenierung der individuellen Phantasie des Spielers ebenso sehr an die Mitspieler, wie sie ‚für sich selbst‘ gedacht ist; genauso ist jedoch auch denkbar, dass bestimmte Vorstellungen nur für sich selbst mitgedacht, aber nicht verbalisiert und so ins Spiel eingebracht werden. Im phantastischen Rollenspiel ist so der Übergang von der Position des

Zuschauers als eines Teils des Publikums zur Position des Akteurs fließend – nach Schmidt weist das Medium insofern „Parallelen zu allgemeinen Tendenzen in der populären Massenkultur auf, als dass die Distanz zwischen Akteur und Publikum aufgehoben wird und die Gruppenkooperation zentral ist“ (Schmidt 2012: 349). Der Status des einzelnen Spielers kann im Grunde genommen von einem Augenblick zum anderen wechseln, abhängig davon, wie sehr er auf die gegenwärtige Spielsituation eingeht, wie sehr er sich einbringt und wie stark er daran Anteil nimmt: Er hat, wie Hitchens und Drachen dargestellt haben, die Wahl, wann, wie stark und auf welche Weise er sich ins Spiel einbringen möchte (vgl. Hitchens/Drachen 2008: 16) – das bedeutet letztlich, er kann stets wählen, ob er lediglich passiver Zuschauer und damit quasi Publikum oder aktiver Mit-Spieler sein möchte. Insofern kann das phantastische Rollenspiel, abhängig von der Gruppenkonstellation, durchaus einige (wenige) eher passive Spieler tragen – lediglich, wenn zu viele Spieler quasi ausschließlich als Zuschauer auftreten, kommt die Spielhandlung irgendwann zum Erliegen. Es stellt sich also heraus, dass im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel und der Inszenierung desselben zum einen im Kontext einer Szene, zum anderen und vor allem aber auch in der Spieltätigkeit selbst – und darin wiederum vor allem in Form der Gestaltgebung der eigenen Phantasieinhalte bei der Darstellung der persönlichen Avatarfigur – mit Berechtigung von einer (Selbst-)Inszenierung im metaphorischen Sinne gesprochen werden kann. Die Inszenierung ist im Fall des phantastischen Rollenspiels zwar nicht als eine genuin künstlerische zu verstehen – schließlich handelt es sich hierbei nicht um das Medium des Erscheinens selbst, sondern um das Medium des Spiels – aber durchaus als eine ästhetische zu begreifen.

Neben dem Begriff der Inszenierung ist das Ästhetische der zweite Schlüsselbegriff zum Verständnis des phantastischen Rollenspiels als Funktion einer ästhetischen Inszenierung von Szenekultur. Im Folgenden wäre daher zu fragen, wie sich eine Ästhetik im Zusammenhang mit postmodernen Strategien der Sinnkonstruktion begreifen lässt.

## b) *Ästhetik* – Überlegungen zu einem vielschichtigen Begriff im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel

Insbesondere vor dem Hintergrund der Identitätswirksamkeit der im phantastischen Rollenspiel gestalteten Inhalte eröffnet sich dieser Spielgattung eine besondere Beziehung zur sogenannten ‚Postmoderne‘ – das experimentelle Gestalten und Überführen von Phantasiegehalten in zum Teil manifeste Identitätsentwürfe macht die eigene Persönlichkeit indirekt zum ‚eigentlichen‘ Spielgegenstand. Insofern begegnet es dem postmodernen Grundgedanken der Pluralität auf dem Spielfeld der ästhetischen Gestaltung und eröffnet zugleich ein Kaleidoskop an möglichen Seins-Weisen. So schreibt bereits Schiller in seinen Briefen über die Ästhetik: „Auf den Flügeln der Einbildungskraft verläßt der Mensch die engen Schranken der Gegenwart [...], um vorwärts nach einer unbeschränkten Zukunft zu streben“ (Schiller 2015: 73). Wie Keupp betont, sind alle Arten von Identitätsentwürfen wesentlich auf die Zukunft gerichtet, das gesamte ‚Projekt Identität‘ bezieht sich vor dem Hintergrund des Gewesenen auf ein künftiges Sein (vgl. Keupp et al. 2006: 193).

Das phantastische Rollenspiel als ästhetische Praxis eröffnet den Teilnehmern eine Möglichkeit der Selbstdarstellung im Sinne einer ästhetischen Inszenierung ihrer Schatten-Identität, ob innerhalb der eigenen Spielgruppe oder aber im größeren Kontext der formierten Szene, welche über die im entsprechenden Teilkapitel benannten Techniken und Strategien verfügt, sich als solche darzustellen und kenntlich zu machen. In seiner ‚äußeren‘ Bildgebung speist sich das Rollenspiel dabei bekanntlich auch aus dem Motivschatz der Populärkultur (vgl. Mackay 2001: 72). Demnach verweist es auch im Sinne einer ästhetischen Selbstinszenierung auf die dort vorzufindenden Elemente und Strukturen. Die Konzepte *Inszenierung* und *Ästhetik* sind dergestalt im phantastischen Rollenspiel als ästhetischer Inszenierung – wenn auch nicht nur hier – aufs Engste miteinander verknüpft. Ehe also die Bildwelten, welche die Spieler (für sich und auch gemeinschaftlich) entwerfen, auf ihre Essenzen hin untersucht werden, soll die Position der postmodernen Ästhetik zwischen klassischer Hoch- und Populärkultur umschrieben werden, um dem begrifflichen Gehalt der *ästheti-*

schen Inszenierung im phantastischen Rollenspiel auf die Spur zu kommen.

Die Vielfalt als Kennzeichen der Postmoderne durchzieht nahezu alle gesellschaftlichen Bereiche und artikuliert sich natürlich vor allem auch in postmodernen ästhetischen Positionen. Diese kennzeichnen sich durch eine enorme Bandbreite und Wandelbarkeit der Ausdrucksformen; wer ihnen gerecht werden will, bedarf einer fundierten Kenntnis der verschiedenen Strömungen, ihrer Ansätze, Bedingungen und Anliegen sowie eines entsprechenden flexiblen Kriteriensatzes, um sich zu ihnen in Beziehung zu setzen (vgl. Welsch 1996: 59).

Welsch diagnostiziert in den postmodernen Gegenwartsgesellschaften einen allgemeinen *Ästhetik-Boom*, der einhergeht mit einer Entgrenzung des Ästhetikbegriffes ähnlich der Entwicklung, die das Konzept der Inszenierung erfahren hat (vgl. Welsch 1996: 9). Von der Stadtgestaltung bis zur Präsentation von Schaufenstern: „Immer mehr Elemente der Wirklichkeit werden ästhetisch überformt, und zunehmend gilt uns Wirklichkeit im ganzen als ästhetisches Konstrukt“ (Welsch 1996: 10), als bewusst gemacht. Demzufolge hat die Ästhetik längst ihr angestammtes Gebiet, die Kunst beziehungsweise den Begriff des Schönen, hinter sich gelassen, um als Konzept in scheinbar sämtlichen Bereichen der Realität zu wirken – das bedeutet im nachteiligen Sinne, dass dem ehemals Banalen, Alltäglichen der Status des Künstlerischen zugeschrieben wird (vgl. Welsch 1996: 12). Ästhetisierung bedeutet in diesem Zusammenhang also die „Ausstattung der Wirklichkeit mit ästhetischen Elementen, Überzuckerung des Realen mit ästhetischem Flair“ (Welsch 1996: 11) – ob aus ökonomischen Gründen oder aus dem Wunsch einer ‚Verbesserung‘ der Wirklichkeit heraus. In jedem Fall entnimmt diese oberflächliche Ästhetisierung lediglich die augenfälligsten Eigenschaften der Kunst (vgl. Welsch 1996: 12), um den alltäglichen Gegenstand ihrer Überformung – eine Boutique, ein Restaurant – zu einem ‚Erlebnis‘ zu machen. Das wohl lautstärkste Symptom dieser Entwicklung ist die zunehmende Bedeutung von Unterhaltung als Leitlinien von Kultur: In einer Gesellschaft, in der Freizeit einen wesentlichen Lebensbereich markiert, wird diese zur basalen Ressource, und das Erlebnis ermöglicht, diese umfassend auszuschöpfen (vgl. Welsch 1996: 11–13). Auf diesen Zusammenhang verweist auch Hein (vgl. Hein 1982: 138). In diesem Ästhetisierungspro-

zess, der nach Welsch zum Kernmodus von Wirklichkeitskonstruktion einer postmodernen Gesellschaft wird, wird letztlich auch das, was nicht der Sphäre der Ästhetik angehört, ästhetisch begriffen (vgl. Welsch 1996: 21). Diese Ausweitung des Ästhetikbegriffs über den traditionellen Bereich hinaus trägt jedoch zugleich der inneren Vielfalt und Gerichtetheit ihres angestammten Gebietes Rechnung: Denn eigentlich greift ja die Kunst „immer auch über die Kunst hinaus, sie bezieht sich zugleich auf transartistische Phänomene und Zustände des Ästhetischen“ (Welsch 1996: 160). So ist die Kunst schon vom eigentlichen Wortsinn her nicht die einzige Dimension, innerhalb derer der Begriff der Ästhetik seine Deutungsmacht entfalten kann. Die modernen Entwicklungen der Begriffe von Kunst und Ästhetik verwirklichen so also nur das Potential, das ihnen eigentlich schon immer inhärent war: Neben der Kunst werden nunmehr auch andere Formen des menschlichen Ausdrucks als ästhetikaffin anerkannt (vgl. Welsch 1996: 42). Es bedarf in diesen Fällen lediglich einer präzisen Terminologie und eines Bewusstseins dessen, in welcher Bedeutung der Begriff des Ästhetischen verwendet wird (vgl. Welsch 1996: 40).

Damit schließen sich diese Befunde an die im Teilkapitel *Ästhetik – der Begriff im Kontext der Fragestellung* gemachten Beobachtungen und Schlussfolgerungen an: Eine moderne Ästhetik ist verpflichtet, dieser Erweiterung des Ästhetischen insofern Rechnung tragen, als sie die Verfasstheit und die Stellung der Ästhetik in diesen neuen Ausdrucksformen zu bestimmen hat: Auch „in Feldern wie Lebenswelt und Politik, Ökonomie und Ökologie, Ethik und Wissenschaft“ (Welsch 1996: 144) muss sie ihre Strukturen ausmachen, sie benennen und sich mit ihnen auseinandersetzen, vor allem jedoch in gestalterischen Phänomenen jenseits des genuin Künstlerischen: Eine zeitgemäße Ästhetik muss sich auf ästhetische Praxen im Alltag beziehen, wie sie eben auch das phantastische Rollenspiel verkörpert. Die Bedingungen einer zeitgenössischen Ästhetik sind also eng verknüpft mit dem Kulturbegriff einer Gesellschaft – beziehen sich doch ästhetische Strukturen überwiegend auf Produkte eines kulturellen Diskurses. Im Folgenden soll also nach der Situation einer zeitgenössischen Ästhetik die Struktur des kulturellen Segments in postmodernen westlichen Gegenwartsgesellschaften nachgezeichnet werden.



Ferchhoff verweist darauf, dass sich in diesen Gesellschaften aufgrund der großen Rolle, welche sie der Individualisierung beimessen, und aufgrund der daraus folgenden Strukturen des gesellschaftlichen Wandels die Grenzen zwischen der traditionellen höheren Kultur, also der Kultur der bürgerlichen Eliten, und der daneben stehenden Populärkultur mit ihren Aspekten der Unterhaltung, des Alltäglichen, mitunter auch des Trivialen, Banalen, mehr und mehr verwischen; zwar kommt es nicht gleich zu einer unterschiedslosen Aufhebung, aber zumindest zu einer deutlichen Relativierung im hierarchischen Gefälle zwischen beiden – auch bezüglich der Maßstäbe, nach denen ein kulturelles Artefakt der einen oder der anderen Sphäre zugeordnet wird (vgl. Ferchhoff 2011: 376). Dergestalt weichen die traditionellen Gegensatzpaare von Unterhaltung und Ernsthaftigkeit, Oberfläche und Tiefsinnigkeit – also die Kennzeichen eines höheren und eines niederen Kulturniveaus – auf. Insbesondere die modernen Medien mit ihrer enormen Breitenwirkung und die Kulturindustrie sind Träger diese Entwicklung – die Pluralisierung, die als gesamtgesellschaftliches Phänomen wesentlich mit den Entwicklungen der neuen Medien in Verbindung steht, schlägt sich auf diese Weise also auch im ästhetischen Bereich nieder: Die traditionellen kulturellen Eliten büßen Teile ihrer Deutungshoheit ein; ihre Zuweisungen des kulturell wie ästhetisch Hoch- oder Minderwertigen finden nicht länger die ungeteilte Zustimmung des Massenpublikums. Als Folge daraus kommt es zu immer mehr und immer tiefgreifenderen „Berührungen und Vermischungen zwischen Hoch-, Elite-, Sub-, Avantgarde-, Trivial-, und Massenkulturen“ (Ferchhoff 2011: 377). Selbst, wenn sich durch die Elaboriertheit, die Differenziertheit sowie die Komplexität der einzelnen kulturellen Codes nach wie vor gewisse Unterschiede erhalten, kommt es zu einer prinzipiellen Gleichberechtigung von verschiedenen Lebensweisen, Verhaltensstandards und ästhetischen Präferenzen. Dies hat Folgen insbesondere für diejenigen, welche sich dem traditionellen Leitbild der klassischen Ästhetik nicht (mehr) verpflichtet fühlen: In breitem Umfang stehen ihnen nun Elemente, Motive und Strukturen verschiedener Kulturformen zur Verfügung; aus dieser breiten Palette können sie ihrem individuellen Empfinden nach wählen und sich selbst typischste Versatzstücke in individueller und ausdrucksstarker Weise (neu) aneignen – zugleich erfahren so selbst die elementarsten kultu-

rellen Klischees immer wieder eine neue Deutung, die sie mit zusätzlichen Bedeutungsnuancen und Kontexten unterlegt (vgl. Ferchhoff 2011: 377–378).

In diesem Sinne stellt auch das phantastische Rollenspiel als ästhetische Praxis eine Form dar, sich auf die in den verschiedenen kulturellen Formen zirkulierenden Elemente zu beziehen. Insofern verkörpern auch kulturelle Gestaltungsformen wie das phantastische Rollenspiel genuin ästhetische Praxen. Es ist naheliegend, dass es sich in seiner Bildgebung eben aus den Archiven dieser aufgefächerten pluralen Kultur speist – und selbst wiederum zur Erweiterung ihres Fundus‘ beiträgt. Dabei ist es gerade die Bedeutung nicht präzise zu artikulieren, der kognitiver Gehalte für das Andauern des Phantasieflusses, welche das phantastische Rollenspiel als eine postmoderne ästhetische Ausdrucksform präzisiert: Nach Liessmann bezieht sich die Postmoderne in der ästhetischen Gestaltung insbesondere auf dasjenige, welches das Empfinden dafür schärft, „daß es ein Undarstellbares gibt“ (Liessmann 1999: 180–181).

Aus den vorangegangenen Darstellungen nun lässt sich also das Rollenspiel als eine Funktion des Ästhetischen in der Szenekultur bestimmen, die ein Lebensgefühl und eine entsprechende Selbst- und Weltwahrnehmung artikuliert, und die darin einer moderne-orientierten ästhetischen Praxis von Selbstinszenierung und Selbstdarstellung gleichkommt. Auf diese Weise verlagert sich das Paradigma der Identitätskonstruktion vom Einfügen in konkrete, gesellschaftlich formulierte Schablonen hin zu einem gewissen Zwang der Selbstdefinition.

In diesem Sinne erweist sich das phantastische Rollenspiel als eine ästhetische Praxis der Selbstinszenierung im Kontext dieser spezifischen szenekulturellen Ausdrucks- und Wahrnehmungsweisen und darin als Reflex auf einen modernen, erweiterten Begriff von Ästhetik. Im Spannungsfeld einer postmodernen Pluralisierung von Realität begegnet es dem Zwang zur ‚Selbstdefinition‘ als Inszenierung des Selbst in inneren Bildwelten.

### **c) Das phantastische Rollenspiel: Inszenierung des Selbst in inneren Bildwelten**

Um die Bildgebung im phantastischen Rollenspiel inhaltlich im Einzelnen aufzuschlüsseln, wäre es notwendig, Spieler zu konkreten Avatarfiguren zu befragen und, sozusagen, Einzelfall-Studien durchzuführen. Die im Rahmen dieser Untersuchung geleistete Vorarbeit kann hier als Fundament begriffen werden, auf welchem konkretere Fragestellungen im Einzelnen aufzubauen und zu entwickeln wären. Auf einer allgemeineren Ebene jedoch ist es auch ohne diese einzelnen Analysen möglich, die Dimension zu erfassen, die sich um die Frage nach grundsätzlichen gestalterischen Strukturen und Mechanismen im phantastischen Rollenspiel entfaltet – das Modell einer ‚semiotischen Exegese‘ der im Spiel gestalteten imaginären Welten.

Ein erster Schritt in die Auslegung der Bildwelten phantastischer Rollenspieler kann über die Einordnung der Spieler-Avatar-Beziehung im Spiel geschehen, die sich direkt auf die Spielinhalte auswirkt. Ein wesentlicher Aspekt der ästhetischen Gestaltung im phantastischen Rollenspiel bezieht sich auf die Differenziertheit des psychologischen Profils der Avatarfigur – die Ausgestaltung der persönlichen Spielfigur ist schließlich ein wesentlicher Spielinhalt. Wenig überraschend wurde dieser Aspekt daher auch bei den Befragungen im empirischen Teil dieser Arbeit immer wieder angeführt, und als Leitlinie für diese Figurenentwicklung wurde die innere Stimmigkeit genannt. Diese lässt sich in Anlehnung an Bowmans Konzept der Evolutionsstufen der Figurenidentität als ein Weg hin zu einem Eigenleben als Ausdruck ästhetischer Spontaneität begreifen, was wiederum auf eine starke Durchgestaltung des Avatars als ästhetisches Produkt verweist. Bowmans Schilderung der Entwicklung einer Avatarfigur hat diesen Aspekt bereits formal-strukturell beschrieben. Die vier Formen von Rollenspiel, die Humbeck in Anlehnung an Wallis benennt, können nun ergänzend herangezogen werden, um die Stufen der Entwicklung der inhaltlichen Bildgestaltung der Avatarfigur zu konkretisieren, ihre zunehmende Differenziertheit und, sozusagen, imaginär-bildnerische Komplexität. Gleichzeitig wirkt sich der Grad dieser ästhetischen Durchformung des Avatars als eine komplexe fiktionale Psychologie auf den Gestaltungsgrad der Spielhandlung aus. Zudem ist zu vermuten, dass hier ein

inhaltlicher Zusammenhang besteht zu den im Teilkapitel **Das phantastische Rollenspiel als ästhetisierter Ausdruck eines Lebensgefühls** genannten Spielstrategien, die Spieler als gestalterische Mittel einsetzen, um die Idee einer Avatarfigur im Sinne ihrer ästhetischen Vorstellungen zu verwirklichen.

Humbeck benennt vier Weisen, phantastisches pen-and-paper-Rollenspiel zu spielen: Beim sogenannten *Puppen-Spiel* stellen die Avatare bloße (imaginäre) Spielsteine dar, vergleichbar denen eines Dame- oder Schachspiels. Zwar sind sie über Zahlenwerte in ihren Eigenschaften beschrieben und können diese auch verbessern, dennoch aber „schickt der Spieler seine Puppen für sich in die Arena, ohne eine größere innere Beteiligung“ (Humbeck 2007: 189) zu verspüren: Die Avatarfigur erfährt keinerlei inhaltliche Ausgestaltung und Individualisierung. Es kommt daher im Puppen-Spiel weder zu einer Identifikation mit der Spielfigur noch zu einer Immersion in die phantastische Spielwelt. Das Rollenspiel gleicht hier einem klassischen Gesellschaftsspiel und kommt ohne eine komplexe Narration aus, so dass es sich weniger als ein Erzählspiel im eigentlichen Sinne darstellt: Da hier die Innenperspektive auf die Figuren entfällt, ist die wesentliche inhaltliche Ebene die der (äußeren) Handlungsorientierung. Die Jagd nach Schätzen, das Lösen von Rätseln oder kämpferische Auseinandersetzungen sind hier denkbare inhaltliche Motive (vgl. Humbeck 2007: 191).

Das *Archetypen-Spiel* zeigt bereits Anlagen einer psychologischen Stilisierung des Avatars. Allerdings sind diese holzschnittartig und auf wesentliche innere Qualitäten beschränkt: „den guten Ritter, den forschenden Magier, die sanfte Heilerin, den wilden Barbaren etc.“ (Humbeck 2007: 189). Die Figuren stellen hier Archetypen menschlichen Verhaltens dar und sind insofern überindividuell und übermenschlich, besitzen jedoch davon abgesehen keine weiter ausdifferenzierte individuelle, sondern eben eine ‚Nicht-Persönlichkeit‘. Dies erschwert dem Spieler die Identifikation mit der Figur, wenn auch womöglich nicht mit der Eigenschaft, die sie repräsentiert (vgl. Humbeck 2007: 189). Diese Festlegung der Avatarfiguren auf bestimmte Eigenschaften wirkt sich notwendig auf die inhaltliche Komplexität der Spielhandlung aus: Unwandelbar, wie Archetypen sind, ähneln die Narrationen, in welche sie eingebunden werden, dem Märchen (vgl. Humbeck 2007: 190). Eine gewisse Schematisierung und Vorherseh-

barkeit der Handlungsverläufe im Spiel ist dann die Folge, denn die auf die Archetypen beschränkten Spielfiguren erlauben den Spielern stets nur das Repertoire an Handlungen und Möglichkeiten, das mit dem Archetyp übereinstimmt, den sie verkörpern.

Erst auf der Ebene des *Charakter-Spiels* ist es möglich, eine dramaturgisch anspruchsvollere Spielhandlung zu gestalten – denn eine solche wird von Avatarfiguren getragen, die sich als umfassendere Persönlichkeiten darstellen, so dass ihre Spieler sie vor dem Hintergrund des Spielgeschehens in der Komplexität ihrer inneren Gedanken, Gefühle und Motive ausloten, erfahren und entwickeln können (vgl. Humbeck 2007: 190). Dementsprechend eröffnet sich hier ein großer Spielraum für Prozesse der ästhetischen Gestaltung: Die psychologische Komplexität der Avatarfiguren ermöglicht den Spielern eine enorme Palette an möglichen Handlungsweisen, was die Grundvoraussetzung für inhaltlich wie ästhetisch hochkomplexe Spielhandlungen bietet.

Im *Masken-Spiel* zuletzt kommt es zu einem echten Eigenleben der Avatarfigur: Sie stellt, so Humbeck, einen Aspekt der Spielerpersönlichkeit dar, der sich in der Avatarfigur spiegelt, ähnelt in der Idee also Bowmans und auch Kahls Konzeptionen; dieser Persönlichkeit-Aspekt hat einen ‚eigenen Willen‘, es ist nicht mehr der Spieler, der über die Handlungen der Figur entscheidet. Dergestalt entwickelt sich die Spielhandlung „nur noch durch die Charaktere, nicht mehr durch die Spieler“ (Humbeck 2007: 191): Es ist die innere Dynamik der Avatarfigur, welche diese voranbringt – und dementsprechend auch der hohe Grad der ästhetischen Durchformung desselben zu einem ästhetischen Produkt, das sich im Rahmen einer ästhetischen Praxis artikuliert. Nach Humbeck setzt diese Art des Spielens eine hohe „Hingabe der eigenen Persönlichkeit an etwas Fremdes“ (Humbeck 2007: 191) voraus – also einen hohen Grad an Identifikation und Immersion. Dementsprechend können in dieser Form des Rollenspiels besonders intensive Spielerfahrungen gemacht werden: Bietet bereits die Ebene des Charakter-Spiels viele Möglichkeiten, die Figurenpsychologie zu erleben und weiterzuentwickeln, tritt die Bedeutung der Spielhandlung selbst bei einer als Masken-Spiel zu bezeichnenden Spielweise hinter dem Erleben der fiktionalen Persönlichkeit der eigenen Avatarfigur zurück. Das Ausloten der inneren Bewegtheit, der Dynamik und Struktur der

imaginären Person wird wichtiger als äußerliche Handlungen im Rahmen der Spielereignisse (vgl. Humbeck 2007: 192). Ob bei solchermaßen intensiven Spielerlebnissen „sich [Spieler tatsächlich, Erg. LF] in der Spielsituation nicht der Dramaturgie der Geschichte bewusst“ (Humbeck 2007: 192) sind, weil sie „für den Moment in ihr [leben]“ (Humbeck 2007: 192), wie Humbeck folgert, darf jedoch bezweifelt werden: Bowmans Ergebnisse zeigen deutlich, dass Spieler sich auch in intensivsten Spielmomenten noch in vollem Umfang ‚ihrer selbst‘ bewusst sind (vgl. Bowman 2010: 143, 157). Auch, wenn Humbeck insgesamt in der Herleitung dieser Stufen kaum in die Tiefe geht, stützen die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit prinzipiell ihre Thesen.

Die vier von ihr benannten Arten, phantastisches Rollenspiel zu spielen – Puppen-Spiel, Archetypen-Spiel, Charakter-Spiel und Masken-Spiel – markieren zum einen vier verschiedene Weisen, auf die sich der Spieler zu seinem Avatar in Beziehung setzen kann. Jede dieser vier Spielarten eröffnet anders gelagerte Möglichkeiten der ästhetischen Gestaltung einerseits der Avatarfigur, andererseits der Spielhandlung, in die sich deren Entwicklung einbettet. Diese Möglichkeiten können in Hinblick auf ihr ästhetisches Potential als zunehmend anspruchsvoller bewertet werden. Sie bergen in sich also möglicherweise einen Ansatz, innerhalb der ästhetischen Praxis des phantastischen Rollenspiels zu einer Einordnung von Spielweisen auf der Grundlage ästhetischer Kriterien zu gelangen: Schließlich hat Ästhetik „immer zwischen Gelungenem und Nichtgelungenem, Besserem und Schlechterem, Vorbildlichem und Abwegigem unterschieden“ (Welsch 1996: 56). Will das phantastische Rollenspiel als ästhetische Praxis begriffen werden, müssen Kriterien geschaffen werden, um sich hinsichtlich der Qualität der ästhetischen Produkte zu verständigen, die es hervorbringt: der Spielhandlung und insbesondere der Avatarfigur als komplexe fiktive Person.

In Anlehnung an die ästhetische Bewertung literarischer Werke ließe sich mit Humbeck folgern: Das charakterorientierte Rollenspiel, das ähnlich einem literarischen Werk universelle menschliche Erfahrungen zu bearbeiten und zu deuten versucht, ist als ästhetisch höherwertig einzuschätzen als ein bloß handlungsorientiertes Rollenspiel, das diese inhaltliche Ebene kaum gestaltet (vgl. Humbeck 2007: 195). Bezogen auf die ästhetische Qualität der im phantastischen Rollenspiel

gestalteten Inhalte wären sicherlich auch der gesellschaftlichen Gegenwart geschuldete Themenkreise wie Geschlechterrollen, Tabus oder die Formulierung typischer sozialer Konstellationen Hinweise auf ästhetischen Mehrwert; sie könnten bei der konkreten Avatargestaltung einbezogen werden und den Blick dafür schärfen, ob lediglich Archetypen oder Klischees reformuliert werden, oder ob der Spieler zu einer eigenen, individuellen Themenstellung und Bildsprache gelangt. Sicherlich hat jeder Spieler favorisierte psychologische Archetypen und thematische Grundkonstellationen, auf die er seine Avatargestaltung aufbaut<sup>21</sup> – dennoch können sich in der schlussendlichen Ausführung zwei Avatarfiguren grundlegend voneinander unterscheiden, selbst, wenn sie denselben Kernideen, Grundlagen und Voraussetzungen entspringen: Die variantenreiche und vielfältige Gestaltung desselben Themas muss also nicht notwendig in eine Abwertung der ästhetischen Qualität münden – sie kann auch die vertiefte gedankliche Durchdringung einer Thematik bedeuten, die in einer entsprechend vielfältigen Bildsprache artikuliert wird. Ganz ähnlich der in der Literaturtheorie formulierten Kriterien für die Unterscheidung von hoch- und unterhaltungs- beziehungsweise trivialliterarischen Werken könnte also auch für die inhaltliche Gestaltung im phantastischen Rollenspiel zwischen ästhetisch Hochwertigem und weniger Anspruchsvollem unterschieden werden.

Wie im Zusammenhang mit der Symbolschöpfung als eine Kernfunktion ästhetischen Verhaltens dargestellt, artikuliert sich in jedem schöpferischen Tun eine Mischung aus divergentem und konvergentem Denken (vgl. Bucher 2012: 277). Gerade das Entwickeln von Ausdrucksformen, die im eigentlichen Sinne originell sind – also divergent – und von bereits existenten Fassungen abweichen, wie man sie in Ste-

21 Die Unterscheidung von Spielertypen nach spielbezogenen Vorlieben wie inhaltlichen Thematiken oder Handlungsmöglichkeiten (z.B. die soziale Interaktion vs. das Erforschen der Spielwelt) ist in der Szene sehr beliebt – solche Unterscheidungen finden sich beispielsweise bei Götzenbrucker 2001: 156. In Bezug auf die ästhetische Qualität des phantastischen Rollenspiels erweisen sich diese Spielertypologien jedoch nur eingeschränkt als hilfreich, denn nicht alle als Kategorien benannten Präferenzen schlagen sich in ästhetisch-gestalterischen Dimensionen nieder. Vgl. dazu ausführlich Laura Flöter: <http://www.teilzeithelden.de/2012/08/18/die-rollenspieltheorie-meta-ebenen-von-rollenspiel-von-spielern-fuer-spieler/> [Abruf 19.09.15, 17:28 h].

reotypen und Normen vorfindet (vgl. Bucher 2012: 276), ist ein Kennzeichen genuin künstlerischen Handelns. Vor diesem Hintergrund erhält die Individualität einer Avatarfigur noch einmal mehr Gewicht, wenn es um die Beurteilung ihrer ästhetischen Qualität geht – so könnte beispielsweise der produktive Umgang mit Vorgaben der Spielwelt in der Ausformung der persönlichen Phantasiegestaltung einen Anhaltspunkt in dieser Frage liefern. Hier könnte ein im Sinne Buchers divergenter Entwurf von Avatarfiguren als ästhetisch hochwertig bewertet werden.

Dem Literarischen entlehnte Qualitätskriterien wie diese sollten, dem Charakter des Mediums Rollenspiel entsprechend, jedoch durch Kriterien flankiert werden, die dem darstellenden Bereich entstammen: Die Verkörperung der eigenen Avatarfigur kann hinsichtlich ihrer dramatischen Qualitäten bewertet werden – so beispielsweise die Ausdrucksstärke der figurentypischen Mimik und Gestik, eine eigene Prosodie womöglich in Form eines bestimmten Akzents oder Ähnlichem, vor allem aber auch die verbale Elaboriertheit der Spielbeiträge. Zuletzt bietet auch der Film ein Arsenal an ästhetischen Kriterien, die sich auf das phantastische Rollenspiel beziehen ließen: Die innere wie äußere Handlung muss ästhetisch ansprechend in eindringliche Bildsprache übersetzt werden. Mit der allgemeinen ästhetischen Komposition einher geht zudem das Orchestrieren der Zeitabläufe, die jeweils relevanten Erzählperspektiven, Raffung und Dehnung von Zeitabschnitten und Ähnlichem mehr, die zu einem (imaginären) filmähnlichen Ablauf verschmelzen – mit dem Unterschied, dass die imaginäre Kulisse dreidimensional ist und in zahlreichen Weisen in ihrer Erscheinung und Wahrnehmung durch die Spieler verändert werden kann (vgl. Humbeck 2007: 195).

Nach Humbeck ist ein Spiel, das sich ästhetisch dergestalt zwischen Literatur, Drama und Film bewegt, als *künstlerisches Rollenspiel* zu bewerten. Gestaltet es in nachweisbarer Dichte die ästhetischen Dimensionen aus, hat es „Anspruch darauf, als Kunstwerk zu gelten“ (Humbeck 2007: 195), denn darin erfordert es „die gleiche Intensität und Beschäftigung mit der Materie wie der Versuch, eine der etablierten Künste auszuüben“ (Humbeck 2007: 195), also die Beherrschung der ästhetischen Strukturen des Mediums. Den künstlerischen Wert des Rollenspiels als Kunstform erkennt die Autorin in der Möglichkeit,



im Spiel von der erzählten Geschichte zutiefst bewegt zu werden (vgl. Humbeck 2007: 195) – dies geht in die Richtung von Mackays Argumentation. Dieser erkennt die immersive, partizipatorische Gestaltung einer Narration als die ‚kommende‘ Kunstform des einundzwanzigsten Jahrhunderts – ähnlich dem Kino im Jahrhundert zuvor: eine durch ein Medium vermittelte Erfahrung, abhängig von einem technischen Gerät, mit welchem der Rezipient interagieren kann. Mackay bezeichnet dies als die Ästhetisierung und Wertschätzung einer noch ungebohrenen Kunstform, die in der immersiven Unterhaltungs-Umgebung einer imaginären oder virtuellen Realität bestehen wird (Mackay 2001: 157–159) und umreißt damit ein Feld, auf dem sich das phantastische Rollenspiel als Kunstform etablieren kann.

Dieser Impetus berührt sich mit der von Hein diagnostizierten engen Verknüpfung von Selbsterfahrung und Schöpfung (vgl. Hein 1984 b: 54). Selbsterfahrung ist, wenn vielleicht auch nicht mehr in der Pointiertheit wie noch in den 80er Jahren, so doch nach wie vor einer der ‚lautesten‘ Imperative der westlichen Gegenwartsgesellschaften – in seinem Konzept der Erlebnissrationalität kommt Schulze zu ähnlichen Ergebnissen (vgl. Schulze 2005: 52). Zugleich nimmt die Selbsterfahrung eine zentrale Stellung ein, wenn das phantastische Rollenspiel als ästhetisch überformte Identitätsarbeit im Rahmen einer genuinen ästhetischen Praxis interpretiert wird. Gelangt die Selbsterfahrung auf diese Weise zu einer Stellung im Bereich des Ästhetischen, liegt es nahe, „daß jeder sich als potentieller Künstler fühlen kann“ (Hein 1984 b: 54) – in diesem Fall der Rollenspieler. Anstöße, das phantastische Rollenspiel in die Riege der genuinen Künste aufzunehmen, wie sie Humbeck und Mackay formulieren, rücken das traditionell ja sehr elitäre künstlerische Schöpfung, das einer intellektuellen und sozialen Elite vorbehalten war, in die Nähe eines Massenphänomens, einer quasi-demokratisierten *Kunst für alle* (vgl. Hein 1984 b: 54). Das Rollenspiel als Medium birgt in diesem Sinne an sich ein besonderes Potential, wenn es darum geht, Selbsterfahrung einerseits zu generieren und andererseits zu kommunizieren. Deren Inszenierung in komplexen Bild- und Handlungskompositionen bezieht sich direkt auf die Veröffentlichung von persönlichen Erlebnissen, Träumen und Vorstellungen (vgl. Hein 1984 b: 55–56) und darin wiederum auf die Selbsterfahrung als Gegenstand eines neuen, ‚demokratischen‘ Kunstbegriffes, der nicht mehr

den Produkten einer schöpferischen Elite allein vorbehalten ist. Im Zusammenhang mit der Deutung von Avataren als ästhetisch überformte Selbstentwürfe kann das Rollenspiel als Paradetechnik dieses Veröffentlichens, Gestaltens und Kommunizierens einer solchen, das Selbst überhaupt erst konstituierenden Phantasie begriffen werden.

Abseits eines Diskurses über die ‚Demokratisierung der Kunst‘ ist festzuhalten, dass das Vorhandensein ästhetischer Gehalte zumindest die Voraussetzungen schafft, das phantastische Rollenspiel auf seine prinzipielle Eignung zur Kunstform hin zu untersuchen – eine Diskussion, die im Rahmen der Rollenspielforschung insbesondere im skandinavischen Raum bereits intensiv geführt und vielfach positiv beantwortet wird. Im Folgenden sollen als eine Erweiterung zu Humbeck und Mackay einige dieser Positionen dargestellt und auf den zugrundeliegenden Kunstbegriff befragt werden.

#### 4 Zum Verhältnis von phantastischem Rollenspiel und genuinem Kunschtschaffen: Ist phantastisches Rollenspiel Kunst?

In Teilkapitel **Die ‚Kunst‘ der Avatargestaltung** wurden die ‚äußeren‘ und ‚inneren‘ ästhetischen Mechanismen untersucht, die an der Gestaltung des ästhetischen Produktes Avatar und damit auch der ästhetischen Praxis phantastisches Rollenspiel insgesamt beteiligt sind. Das ‚künstlerische Handwerkszeug‘ dieser ästhetischen Praxis besteht demzufolge – neben dem Beherrschen der systemspezifischen Funktionen der Avatargestaltung – vor allen Dingen in der Technik, den Phantasiefluss aufrecht zu erhalten. Eine enge Bindung von Spiel und Spieler hat sich in diesem Bezug als Schlüssel erwiesen, genauso wie ein bewusstes ‚Befüllen‘ des ästhetischen Reservoirs, um die Reichhaltigkeit des eigenen Vorstellungsschatzes zu fördern. In diesem Zug wurde die ästhetische Praxis des phantastischen Rollenspiels bereits ein erstes Mal zum genuinen Kunschtschaffen in Beziehung gesetzt: Die Fragestellung ergibt sich notwendig aus der Deutung des Rollenspiels als ästhetische Praxis, und, wie dargestellt, insbesondere in der skandinavischen Rollenspielforschung machen sich mehrere Positionen stark für die Anerkennung von phantastischem Rollenspiel als eine moderne, *interaktive Kunst*. Vor dem Hintergrund der gewonnenen Untersu-

chungsergebnisse soll die Frage nach dem Kunststatus des phantastischen Rollenspiels die Sondierung seiner ästhetischen Gehalte abschließen.

Wie im Zusammenhang mit der Klärung des Begriffs der ästhetischen Praxis bereits angerissen, ist es Eigenschaft von Kunst, sich auch auf außerkünstlerische Phänomene zu beziehen (vgl. Welsch 1996: 160). Gerade vor dem Hintergrund der Vervielfältigung von Perspektiven und Deutungsmustern in den westlichen Gegenwartsgesellschaften werden die Rahmenbedingungen des Begriffs des Künstlerischen gerade von modernen Positionen der Kunst in besonderem Maße herausgefordert und bearbeitet (vgl. Welsch 1996: 169). In wesentlich grundlegenderer Weise als je zuvor artikuliert sich in ihren Werken die Frage danach, was *Kunst* überhaupt sei, was sie angesichts der enormen Komplexität der modernen Lebensgegenwart überhaupt noch leisten kann. Die Antworten auf diese Fragen fallen zum Teil so radikal aus wie die modernen Positionen, die sie formulieren (vgl. Welsch 1996: 169). Insbesondere die moderne Kunst erfordert eine Offenheit für Änderungen bislang gewohnt-vertrauter Kategorien, Unterscheidungen und Begrifflichkeiten – und damit auch ein Stückweit das Auflösen von Kunst und daran angrenzenden Gebieten (vgl. Welsch 1996: 171). Vor diesem Hintergrund entfaltet sich ein Kunstbegriff, der seine traditionelle Exklusivität bereitwillig zugunsten eines radikal erweiterten Erfahrungsspektrums aufgibt – einerseits ein sehr großzügiger Ansatz: Kunstnahe Phänomene aller Art werden plötzlich in die bislang hermetisch gefasste ästhetische Sphäre des genuin Künstlerischen aufgenommen. Andererseits verzichtet der Kunstbegriff, vergleichbar der Problematik von *Ästhetik* und *Inszenierung*, damit auch auf einen guten Teil seiner ursprünglichen Deutungsmacht: So muss also der Anspruch eines künstlerischen Status immer wieder neu erwiesen und der Anspruch des postmodernen Kunstverstehens auf diese Weise eingelöst werden. Darin jedoch kommt ihr gerade das Alltägliche zu Hilfe: „Ohne die Einbringung alltäglicher Wahrnehmungskompetenz könnte man schon nicht einmal die Gegenstände in Bildern erkennen“ (Welsch 1996: 170).

Gleichwohl birgt diese Offenheit des modernen Kunstbegriffes die Gefahr, vorschnell für ein Phänomen in Dienst genommen zu werden. Um den Anspruch des phantastischen Rollenspiels auf das genuin

Künstlerische zu untersuchen, soll es im Folgenden hinsichtlich wesentlicher Strukturmomente des Künstlerischen untersucht und zu bereits bestehenden künstlerischen Disziplinen in Beziehung gesetzt werden. Gerade im Zusammenhang mit dem Postulat einer *Kunst für alle* ist hier eine differenzierte Herangehensweise geboten – denn diese ‚demokratische Kunst‘ äußert sich nach Hein ja in den immer neuen Formulierungen von Selbsterfahrungen. Diese wendet, einem offeneren Kunstbegriff entsprechend, ihre Aufmerksamkeit gerade einer „Welt abseits der Arbeit zu, wo genügend Spielraum vorhanden ist, um diesen Entwürfen auch eine konkrete Gestalt zu ermöglichen, nämlich in einer disponiblen Alltags- bzw. Freizeitsphäre“ (Hein 1982: 138). Als ästhetische Praxis explizit einer Freizeit-Tätigkeit hat das phantastische Rollenspiel eine Stellung inne, die es als künstlerische Disziplin leicht a priori disqualifizieren könnte – es scheint wenig wahrscheinlich, dass sich ernsthaftes künstlerisches Schaffen im Rahmen erholsamer Freizeit-Tätigkeit artikulieren soll.

Nichtsdestoweniger wird genau diese Frage immer wieder aufgeworfen. Der Diskurs um den Kunststatus des phantastischen Rollenspiels entfaltet sich vor dem Hintergrund eines nachweisbaren Einflusses von Formen der experimentellen Kunst auf das phantastische Rollenspiel, insbesondere das Live-Rollenspiel – so trägt die aktuelle Ausgabe der *Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt* in 2016 den Titel *LARP und die (anderen) Künste* (Bienia/Schlickmann 2016). Sie versammelt eine Anzahl an Aufsätzen, die sich mit den Bezügen des Live Action Role Play zu verschiedenen Kunstformen befasst – so der Installation, der Performance oder der darstellenden Kunst – und ordnet sich damit in eine Reihe von vorangegangenen Schriften mit ähnlicher Ausrichtung ein. Unbestreitbar hat die große Vielfalt an intermediellen Kunstformen, die in den 1960er Jahren erprobt wurden, vielfache Auswirkungen auf das sich etwa zwanzig Jahre später formierende Medium des phantastischen Rollenspiels (vgl. Morton 2007: 252): Die Phänomene des *Happenings*, des *Events*, des *Fluxus* und vieler anderer Spielformen von Kunst formulierten den Grundgedanken, dass ein rein abstraktes System – auch ein Regel-System – ein Kunstwerk sein kann, dass der Unterschied von Künstler und Rezipient aufgehoben werden darf, dass auch die spontane Äußerung künstlerischen Wert besitzen kann (vgl. Morton 2007: 252). Der Einfluss der experimentel-

len Kunstformen auf das Rollenspiel äußert sich in verschiedenen Gemeinsamkeiten zwischen beiden, wie Harviainen aufzeigt (Harviainen 2010). Werke des Ansatzes *Chance and Change* sind dazu gedacht, vom Rezipienten verändert, vervollständigt und auf diese Weise (mit-)erschaffen zu werden, so dass auch hier, genauso wie im phantastischen Rollenspiel, die Partizipation Konstituente des Kunstwerks wird. In beiden Fällen scheint die Frage nach der Urheberschaft des Werkes durch. Kunstwerke der Gattung der *Performance* können Zuschauer zu Mit-Akteuren machen und sie so in die künstlerische Darbietung einbinden – auch in bestimmten Formen von phantastischem Rollenspiel ist die Grenze von Zuschauer und Spieler fließend oder sogar aufgehoben, so dass sich die Notwendigkeit eines Publikums überhaupt erübrigt. Im *Happening* schließlich ist jeder Teilnehmer sogar zugleich auch Urheber – in vergleichbarer Weise lässt sich auch das phantastische Rollenspiel verstehen (vgl. Harviainen 2010: 9).

Dass diese offensichtlichen Gemeinsamkeiten mit verschiedenen anerkannten Formen der experimentellen Kunst die Frage nach dem Kunststatus des phantastischen Rollenspiels aufwerfen, ist nachvollziehbar. Insbesondere vor dem Hintergrund der nachweisbaren ästhetischen Gehalte und des daraus folgenden Einordnens ins Spektrum der genuin ästhetischen Praxen unterstützen derlei Überlegungen dieses Unterfangen. Mit Mackay und Humbeck wurden bereits zwei Positionen in diesem Diskurs umrissen – insbesondere erstere wird gerade auch im skandinavischen Diskurs stark rezipiert. Zur Legitimität der Fragestellung nach dem Kunststatus phantastischen Rollenspiels stellt Mackay fest, dass das phantastische Rollenspiel als Prozess eben neben der formalen, sozialen und kulturellen Struktur, die es mit vielen anderen Tätigkeiten gemein hat, im Wesentlichen durch seine vierte, ästhetische Struktur gekennzeichnet wird – und dass dieses Charakteristikum eben vornehmlich der Kunst und dem künstlerischen Bereich zugeordnet wird. Hinzu kommt der häufig beobachtbare Mechanismus, dass alles, was die Alltäglichkeit relativieren oder sogar transzendieren will (oder soll), bestrebt ist, auch den Status des genuin Künstlerischen zu erhalten (vgl. Hein 2016: 262). Das phantastische Rollenspiel hat sich im Zuge der Untersuchung als Strategie der ästhetischen Inszenierung und sowie auch explizit als Technik der Ästhetisierung der ‚alltäglichen Banalität‘ dargestellt – der Ehrgeiz, den Status der Kunstform

für sich zu reklamieren, mag sich aus genau diesem Zusammenhang heraus erklären und motivieren.

Mackay nun bestimmt diese ästhetische Struktur, die dem phantastischen Rollenspiel inhärent ist, als getragen von Prozessen der intensiven Identifikation mit dem gestalteten Inhalt – insbesondere den Avatarfiguren, ihren Handlungen, Stärken und Schwächen (vgl. Mackay 2001: 130). Dies eröffnet seiner Position nach ein kathartisches Potential, das auch nach dem Ende des Spiels eingelöst bleibt; es ist jedoch nachweislich aus der gemeinschaftlichen Schöpfung eines ästhetischen Objektes im Rahmen eines kollektiven Interpretationsprozesses hervorgegangen – nämlich des Spielens eines phantastischen Rollenspiels (vgl. Mackay 2001: 122). Ähnlich wie Schmidt führt er die ästhetische Komposition des Handlungsüberbaus an, der oft an dramatischen Konzepten orientiert ist und sich aus den zumeist spontanen Spielerhandlungen verwirklicht – damit entfaltet die Narration eine innere Dynamik und Charakteristik unabhängig von den Intentionen des beteiligten Spielers (vgl. Mackay 2001: 130), nicht unähnlich dem Eigenleben-Phänomens von Avatarfiguren. In Anlehnung an die Ergebnisse aus dessen Untersuchung könnte also diese Eigendynamik der Entwicklung der Spielhandlung als die Spontaneität eines kollektiven ästhetischen Ausdrucks bewertet werden, was den ästhetischen Status auch der Spielhandlung selbst noch einmal unterstreicht. Mackay erkennt hierin eine Berechtigung, das phantastische Rollenspiel als Kunstform zu bewerten und ein eindeutiges (inhaltliches) Loslösen der Spieler von popkulturellen Erzählschemata hin zu einem eigenen, künstlerischen Entwurf (vgl. Mackay 2001: 131). Mackay setzt damit das Künstlerische mit dem Ästhetischen gleich; wie die Betrachtung des Ästhetikbegriffs unter dem Vorzeichen einer modernen Perspektive ergeben hat, ist das Ästhetische jedoch kein hinreichendes Kriterium mehr für die Zuordnung eines Gegenstandes in den Bereich der Kunst.

Auch Harviainens Argumentation hilft nur bedingt weiter: Wenn Happenings unbestritten den Status genuiner Kunst genießen, „gibt [es] keine wirkliche Basis um künstlerisch anspruchsvolles Live-Rollenspiel auszuschließen, das die Merkmale dieser Kategorie ebenfalls aufweist“ (Harviainen 2010: 9). Die Zugehörigkeit in den Bereich der genuinen Kunst erschöpft sich aber genauso wenig in der Tatsache,

den Unterschied von Publikum und Akteur aufzuheben, wie im Aufweisen ästhetischer Strukturen.

Viele inhaltlich komplexe Abstrakta besitzen in ihrer begrifflichen Definition keine ‚scharfen Ränder‘ – die Begriffe *Liebe* oder *Freiheit* sind zwei prominente Beispiele, ebenso aber auch *Kunst*. So, wie es auch für den Umgang mit Kunstwerken anderer Formen, Medien und Gattungen zutrifft, ist es also auch in der Auseinandersetzung mit einem eventuellen Kunststatus des phantastischen Rollenspiels unabdingbar, sich stets bewusst zu machen, dass ‚künstlerisch‘ eine relative Qualität ist, nicht eine absolute. Daraus folgt, wie Peez es ausdrückt: „Das, was die Kunst zur Kunst macht, lässt sich zwar einkreisen, aber nicht benennen, es ist kaum reflexiv verfügbar, es muss immer neu erfahren werden“ (Peez 2005 a: 102). Unzweifelhaft sind die beiden genannten Merkmale phantastischen Rollenspiels zugleich auch Merkmale von Kunst – aber sie sind eben nicht hinreichend, um auf der Basis ihres Vorliegens oder Erscheinens etwas im Umkehrschluss als Kunst zu bestimmen, insbesondere, wenn sie in einem Phänomen jeweils isoliert auftreten.

Kunst ist ein Erkenntnismodus – eine Kommunikationsform, die sich der individuellen ästhetischen Profile von Urheber und Rezipient bedient. Neben diesen aber weist das Künstlerische weitere Strukturmomente auf. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit und ohne sich hier nun inhaltlich oder theoretisch auf eine einzelne kunstwissenschaftliche Position zu verengen, können folgende Strukturmomente von ‚Kunst‘ identifiziert werden. Zunächst besteht ein *handwerklich-technisches Moment* – das Werk stellt eine Gestaltung mithilfe der kompetenten Anwendung von entsprechenden handwerklich-technischen Verfahren dar, welche die künstlerische Gattung bezeichnen, so beispielsweise des Umgangs mit Hammer und Meißel in der Bildhauerei. Kunst umfasst ein *professionelles Moment*: Der ästhetische Ausdruck ist das Ergebnis eines umfassenden, praktischen wie theoretischen Bildungsprozesses des Urhebers und Zeugnis einer künstlerischen Ausbildung, möglicherweise, aber nicht notwendig, durch ein Studium an einer anerkannten Hochschule. Dies wird ergänzt durch das *ontologische Moment*: Ein ‚Kunstwerk‘ will ‚Kunst‘ sein, kein Alltags- oder Gebrauchsgegenstand – wenngleich es sich auf solche beziehen oder aus ihnen bestehen kann. Im *para-medialen Moment* kommt zum Ausdruck, dass



prinzipiell jedes Medium einen künstlerischen Ausdruck transportieren kann, gleich ob Film, Tanz, Malerei oder Spiel. Gegebenenfalls ist zunächst ein Erschließen der ästhetischen Möglichkeiten des Mediums notwendig und ein entsprechendes Verfahren zu entwickeln, um die künstlerische Orientierung darin einzubinden und sie durch die Möglichkeiten des Mediums zur Wirksamkeit zu bringen. Das *innovativ-individuelle Moment* verdeutlicht, dass der künstlerische Ausdruck eine neuartige Perspektive artikuliert, die authentische Sicht-, Denk- und Gestaltungsweise einer Einzelperson oder eines Künstlerkollektivs. Das bereits angesprochene Wechselspiel aus divergentem und konvergentem Denken schlägt sich hierin nieder. Dieses ist eng verbunden mit dem *intentionalen Moment*, welches das Werk als ein Produkt absichtsvoller gestalterischer Entscheidungen ausmacht – diese können dabei auch auf ursprünglich zufälligen Entdeckungen und Zufallsverfahren beruhen, diese gezielt zu ihrem Zweck bemühen oder in der Reflexion rückwirkend ein künstlerisches Potential darin ausmachen und explizieren. Dem schließt sich das *inhaltlich-kommunikative Moment* an: Ein genuines Kunstwerk verweist über sein rein materielles Dasein hinaus, es birgt, gestaltet und übermittelt einen Sinnzusammenhang, einen Appel oder eine ‚Botschaft‘. Dies kann auch bedeuten, (scheinbar) nichts bedeuten zu wollen und hermetisch zu sein, aber auch, jede Verständigung ad absurdum führen zu wollen. In jedem Fall gestaltet das Werk in sich eine Beziehung zur Welt. Wie und auf welche Weise sich die genannten Strukturmomente konfigurieren, um wirklich als Kunst anerkannt zu werden, lässt sich dem *soziohistorischen Moment* entnehmen: Was Kunst ist, ist ein (permanenter) gesellschaftlicher Konstruktions- und Verhandlungsprozess, der eng mit seiner Zeit und der Kultur in Verbindung steht, in welche er eingebettet ist oder auf die er verweist: Nur, was als Kunst anerkannt wird, ist auch Kunst. Dies steht in engem Zusammenhang mit dem *personellen Moment*: Ob etwas als Kunst begriffen wird oder nicht, ist letztlich auch abhängig davon, wer für das fragliche Phänomen verantwortlich zeichnet – unabhängig von eventuellen materiellen, formalen oder inhaltlichen Aspekten können die Handlung oder das Produkt der einen Person als Kunst gelten, dasjenige einer anderen Person jedoch nicht, ungeachtet einer womöglich identischen Erscheinung oder Herstellung des fraglichen Objektes. Dem gedanklich verwandt ist das *präsentationale Moment*:



Was in den entsprechenden Kontexten präsentiert wird – im Museum, auf einer Bühne, in einem Rahmen an der Wand oder einem Künstleratelier – wird als Kunst empfunden. Objekte und Phänomene, die sich gezielt aus dieser ‚Verortung‘ des Künstlerischen lösen, müssen sich vielfach zunächst einem langen Verhandlungsprozess unterziehen, ehe der künstlerische Status ihnen zuerkannt wird. Prominente Beispiele sind hier die Street oder Urban Art, also vornehmlich moderne Kunstformen, die gerade mit den Konventionen des ausgemachten ‚Kunstortes‘ experimentieren.

Relevanter als die genannten ‚harten Fakten‘ ist also vielmehr, ob die betreffende Person, der Ort oder das Phänomen im Rahmen eines gesellschaftlichen Definitions- und Aushandlungsprozesses den Status des Künstlerischen oder des Künstlers bekleidet oder nicht.

So ist der Begriff der Kunst in hohem Maße abhängig von den aktuellen kulturellen, gesellschaftlichen und historischen Bedingungen und somit stets an der Bruchkante des gesellschaftlichen Wandels angesiedelt: Das, was (engagierte) Kunst ist, befindet sich sozusagen am *Hotspot* der soziokulturellen Plattentektonik. Dies begründet auch, dass ein Werk nicht notwendig alle genannten Strukturmerkmale in gleichem Umfang erfüllen muss, um als Kunst gelten zu dürfen – ähnlich der Bestimmung von Strukturmerkmalen phantastischen Rollenspiels lässt sich der Kunststatus eines Gegenstandes anhand dieses Katalogs also eher graduell identifizieren als absolut. Nichtsdestoweniger gibt er Anhaltspunkte in der Bestimmung eines Phänomens als künstlerisch: Je mehr dieser Strukturmerkmale es (im Rahmen seiner medialen Bedingungen) erfüllt, desto wahrscheinlicher ist von ihm als Kunstwerk zu sprechen. Andererseits aber ist er tolerant genug, die gerade im postmodernen künstlerischen Diskurs auftretenden zahlreichen neuen Ausdrucksformen des Künstlerischen zumindest aufzunehmen. Und darüber hinaus darf nicht unberücksichtigt bleiben, dass der Begriff der Kunst zunächst einmal einen ‚ontologischen Status‘ beschreibt – er ist für sich allein genommen noch kein (positives) Qualitätsurteil. Nach wie vor gilt es, gute Kunst von schlechter Kunst zu unterscheiden – dies eröffnet noch einmal eine ganz eigene Dimension von ähnlich komplexen Fragestellungen voller schwer bestimmbarer Begriffe, Komplexe und Aspekte.

Für das phantastische Rollenspiel als Kunstform bedeutet eine Übersicht an Strukturmerkmalen wie die hier aufgeführte zunächst einmal, dass sich aus seiner Ähnlichkeit zu bestehenden Formen der Kunst – auch der experimentellen Kunst – nicht notwendig der eigene Anspruch auf künstlerischen Status legitimiert. Zunächst erschöpft sich diese Ähnlichkeit in nur wenigen (vgl. Morton 2007: 252), und damit zugleich zu wenigen, strukturellen Ähnlichkeiten. Nichtsdestotrotz hat das phantastische Rollenspiel unbestreitbar prinzipiell ein künstlerisches Potential. Mit Morton – und einem Augenzwinkern – gesprochen: „Die traditionelle Performance-Kunst und die ihr verwandten Formen sind nicht mit Live-Rollenspiel identisch [...]. Sie sind, was passiert, wenn eine geballte künstlerische Ausdruckskraft die spielerischen Elemente eines Live-Rollenspiels überwältigt“ (Morton 2007: 253). Mortons Schlussfolgerung weist in die richtige Richtung: Rollenspiel ist, wenn auch keine eigenständige Kunstform, so doch in jedem Fall als ein *prinzipielles künstlerisches Medium* zu verstehen. Insofern ist Harviainens Postulat zuzustimmen, das Rollenspiel um seiner selbst und seiner inhärenten Möglichkeiten willen zu schätzen, und nicht aufgrund seiner Ähnlichkeit zu etablierten künstlerischen Ausdrucksformen (vgl. Harviainen 2010: 9–11). Denn Kunst ist immer ein medial gestalteter Inhalt, nicht ein Medium selbst: Insofern trifft die Aussage, dass phantastisches Rollenspiel Kunst sei, nicht den Kern des Problems. Treffender wäre zu sagen: *Das Medium des phantastischen Rollenspiels ist prinzipiell kunstfähig*. So stellt auch Mackay fest, dass das als ästhetisch einzuschätzende narrative Objekt das Konzept ist, das Medium, welches die Form, die konkrete Spielhandlung, bedingt, und insofern auch ein prinzipielles künstlerisches Potential (vgl. Mackay 2001: 131). Sein prinzipieller Status als Spiel würde dem nicht von vornherein widersprechen: Bereits in der strukturellen Analyse ästhetischer Tätigkeit wurde wiederholt auf die Ähnlichkeit von ästhetischer und Spieltätigkeit verwiesen (vgl. Kirchner et al. 2006: 24).

Auch Harviainens ‚Argument der Umkehrung der Beweislast‘ ist in diesem Zusammenhang nicht belastbar: Es reicht nicht aus, dem Gegenüber den Beweis des Gegenteils zu überlassen, um etwas zu belegen – in diesem Fall den künstlerischen Status des phantastischen Rollenspiels – oder einfach die prinzipielle und allgemeine Subjektivität des Kunstempfindens anzuführen (vgl. Harviainen 2010: 12). Diese

Subjektivität existiert zweifellos, und Kunst ist wohl tatsächlich nicht letztgültig zu definieren, sondern nur näherungsweise zu beschreiben. Anhand der genannten Strukturmomente von Kunst ließe sich hierin aber zumindest ein Ausgangspunkt festlegen – die Subjektivität ist als Argument also nur im Rahmen einer vorangegangenen formellen Analyse aussagefähig, als Gradmesser in einer wirkungsästhetischen Dimension, und kaum geeignet, für sich allein genommen einen künstlerischen Status festzustellen: Ist sie nicht ausreichend, den Status des Künstlerischen zu widerlegen, wie Harviainens Argumentation nahelegt, so kann sie ebenso wenig geeignet sein, dem phantastischen Rollenspiel im Gegenteil künstlerischen Status zuzuerkennen.

Um die Bedingungen und Möglichkeiten des phantastischen Rollenspiels als Medium künstlerischen Ausdrucks auszuloten, wäre daher zunächst von Bedeutung, die ästhetischen Kategorien zu bestimmen, anhand derer sich sein Inhalt – der Spielprozess – bewerten ließe. Sein ephemerer Status erleichtert ein solches Unterfangen nicht gerade. In der mit Humbeck bereits angerissenen Weise lassen sich womöglich Anleihen beim Drama, der Literatur und dem Film machen, zweifelsohne wären aber auch eigene, genuin rollenspielspezifische Kriterien im Sinne Harviainens zu entwickeln. Die aufgezählten Strukturmomente genuiner Kunst müssten auf das phantastische Rollenspiel übertragen werden – die Spielregeln beispielsweise wären in diesem Sinne als das Handwerk und die Technik zu verstehen; schwieriger wäre die Umsetzung von Professionalität auf diesem Gebiet. Anhand eines solchen Abgleichs wäre zu überprüfen, wo sich das phantastische Rollenspiel innerhalb des genannten Kontinuums überhaupt ansiedeln ließe. Mackays Analysen vermitteln zumindest eine Vorstellung, wie das phantastische Rollenspiel als Kunstform konzipiert sein könnte: Seinem Gehalt und seiner Struktur nach stellte es ein eigenes künstlerisches Projekt dar, das aus dem Wechselspiel von Regelwerk, Interaktivität und kulturellem Hintergrund besteht und aus den zwischenmenschlichen Beziehungen zwischen den Spielern und den Gehalten popkultureller Zeichenhintergründe ‚belebt‘ wird (vgl. Mackay 2001: 121). Als Manifestation spontaner Narration ist es ephemeral und existiert neben der augenblicklichen Spielgegenwart vornehmlich in der Vergangenheit, in den Erinnerungen der Teilnehmer. Die imaginären Gefühls- und Erlebenswelten ihrer Avatare stellen eine Bereicherung

der realen Gefühls- und Erlebenswelt der Spieler dar, was die ästhetischen Vorbilder des phantastischen Rollenspiels in der Literatur ansiedelt, insbesondere im Drama, und auch im Film. Die Erfahrungen der imaginären Spielwelt können auf die Wahrnehmung und Deutung der realen Welt zurückwirken, so, wie es auch ästhetische Prozesse tun, die von etablierten Formen künstlerischen Ausdrucks angestoßen werden (vgl. Mackay 2001: 129) – die Art, auf welche diese Veränderungen durch Spieler Erfahrungen geschaffen werden können, stellt sich in den Transfers dar, die sich in Anlehnung an Fritz für das phantastische Rollenspiel explizieren lassen. Insofern stellt sich das Spielen von Rollenspielen auch nicht als bloßer Eskapismus dar, sondern als die Gestaltung eines weiteren lebensweltlichen Areal und insofern als Bereicherung, Erweiterung und Differenzierung der Realwelt (vgl. Mackay 2001: 131). Diese ergibt sich aus der mentalen Vertiefung des Rezipienten in die ästhetische Struktur des wahrgenommenen Phänomens – der Spielhandlung – ähnlich der konzentrierten Betrachtung eines Gemäldes oder dem Lesen eines Romans. Vom reinen Eskapismus distanzieren sich alle diese Formen ästhetischer Kontemplation, indem in der Auseinandersetzung mit dem Gegenstand die eigenen Wahrnehmungs- und Deutungsmuster produktiv verändert und entwickelt werden können, so dass es möglich wird, die im ästhetischen Raum gebundenen Erfahrungen in die reale Wirklichkeit ‚mitzunehmen‘. Auf diese Weise nämlich exponiert sich die besondere Qualität ästhetischer Objekte an sich und der ästhetischen Praxen, deren Gegenstand sie sind – und damit, als einer ästhetischen Praxis und eines ästhetischen Produkts zugleich, auch die nachweisliche Qualität des phantastischen Rollenspiels und der ästhetischen Artefakte, die im Rahmen des Spielprozesses Gestalt annehmen.



## **Anhang – Die ausgewerteten Fragebögen in alphabetischer Reihenfolge**

Um die Authentizität der Fragebögen zu erhalten, wie sie von den Teilnehmenden nach der Bearbeitung zurückgesendet worden sind, werden die ausgefüllten Fragebögen im Folgenden ohne Korrektur von Grammatik und Orthographie, Layout, Satzspiegel oder Ähnlichem abgedruckt.

## 1 Fragebogen Blanko

### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein 'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet. Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse daran zu veranschaulichen.
- Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei, am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich wissenschaftlichen Zwecken.
- Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der

- Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir  
30 etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!

### Das Eigenleben des Avatars – Fragen

#### **Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars**

- 35 1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen  
und zu spielen?
2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder  
abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit  
diesem Charakter hattest.
- 40 3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?
4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?

#### **Zur Beziehung von Spieler und Avatar**

5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument  
45 im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!
6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?
7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen?  
Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?

#### **50 Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**

8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren,  
auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat  
es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen?
9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?
- 55 10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf  
zu?

#### **Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?**

11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige 'Person'?
- 60 12. Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?



13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?

**Zum Eigenleben (D)eines Avatars**

- 65 14. Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erfahrungen!
15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!
- 70 16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?
17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?

**Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen**

- 75 18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein 'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen könnten Deines Erachtens diesen Zweck erfüllen? Schreibe einfach auf, was Dir dazu einfällt.
- 80 19. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der Thematik wichtig fändest, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und Vorschläge!

Vielen Dank für Deine Teilnahme!!

## 2 Fragebogen Teilnehmer AH

### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir  
10 einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als  
ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein  
'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet.  
Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt  
sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses  
15 Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich  
empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll  
allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal  
darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse  
daran zu veranschaulichen.
- 20 Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei,  
am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die  
Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich  
wissenschaftlichen Zwecken.
- 25 Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines  
Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für  
Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das  
befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der  
Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir  
30 etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!

## Das Eigenleben des Avatars – Fragen

### Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars

- 35        1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?

Vorwiegend erhalte ich meine Ideen aus der Literatur, welche ich selber lese. Meist sind das Trivialromane die im keltischen Raum spielen und viel mit der Mystik und den Legenden Irlands und Schottlands zu tun haben. Den ein oder anderen Namen habe ich ebenfalls aus Büchern oder Filmen. Dabei überlege ich mir aber auch immer, wie der Avatar so abgeändert werden kann, dass er für mich spielbar wird. Meine bevorzugten Quellen sind, natürlich „The Lord of the Rings“, Nora Roberts-Romane, Trudi Canavan, und Celtic-Sagas. Wobei ich mir meine Inspiration auch aus jedem anderen Buch oder Film nehme, das oder der mir gefällt.

- 45        2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit diesem Charakter hattest.

Tatsächlich gibt es einen Charakter, den ich gespielt habe, und der mir nach ca. einem Jahr nicht mehr gefallen hat. Hierbei handelt es sich um meinen ersten Charakter. Ursprünglich angedacht als Hexe hat sie sich sehr schnell in die Schiene des ordinären Magiers drängen lassen. Damit war sie den Regeln unterworfen, die in den Regelwerken zu dem Char- Konzept stehen. Da ich zur damaligen Zeit auch noch nicht so viel Erfahrung hatte, und mich von den Regeln habe leiten lassen, ist Evaine Nibenore (Meisterschülerin von Andor Larethiel) schnell in einen Status abgerutscht, in dem ich keine Lust mehr hatte, sie weiter zu spielen. Zu Anfang will ja jeder LARPer etwas ganz mächtiges und besonderes spielen. Aber ich habe bemerkt, wie schön und aufregend das spielen eines einfachen und durchschnittlichen Charakters sein kann. Der hat viel mehr von mir, und es macht Spass Seiten an mir zu entdecken, die ich noch nicht kannte.

- 60        3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?

Am aller wichtigsten ist mir die Authentizität. Hierbei geht es mir natürlich auch um die Kleidung oder die Ausstaffierung des Charakters angefangen mit dem Zelt bis hin zu den vielen kleinen Utensilien, die sie mit sich herumträgt. Meistens mache ich mir

die Kleidung selbst, wodurch sie Individuell wird und ich die Stoffe und Farben, den  
 65 Schnitt und das Muster selbst bestimmen kann. Diese Kleidung hat niemand sonst,  
 wodurch der Char schon etwas besonderes wird. Es sind die Kleinigkeiten, die mir  
 Spass machen, sowohl sie zu entwickeln und her zu stellen als auch sie zu benutzen  
 und ihren Nutzen im Spiel zu sehen.

4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?

70 Eigentlich habe ich die Frage ja schon oben beantwortet. Aber es gibt noch einen sehr  
 entscheidenden Punkt, der mir sehr wichtig ist. Obwohl ich es gerne habe, dass der  
 Charakter viel von mir hat, so ist es am schönsten, wenn er Charakterzüge zeigt, die  
 ich an mir noch nie entdeckt habe. Einer meiner Charaktere hat zum Beispiel eine  
 ausgeprägte Abneigung gegen Alchemisten. Dies begründe ich mit einer Erfahrung in  
 75 der Charaktervorgeschichte. Und es bestätigt sich, wann immer ich auf einen  
 Alchemisten treffe. Derselbe Char ist darüber hinaus sehr ungehobelt und frech. Tja,  
 das bin ich zwar auch, aber nicht in dem übertriebenen Maße. Das macht echt Spass.

#### **Zur Beziehung von Spieler und Avatar**

80 5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument  
 im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!

Natürlich bekleidet der Charakter eine Aufgabe im Spiel, denn als ich selbst kann ich  
 mich in der Spielwelt ja nicht bewegen. Er ist eine Art Medium, durch das ich agiere.  
 Aber er erlaubt mir auch, mich selbst besser kennen zu lernen oder Dinge zu tun, die  
 85 ich selbst nie tun würde.

6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?

Meinen Persönlichen Nutzen ziehe ich aus der Tatsache, dass der Charakter nicht  
 „Ich“ ist. Das heisst, ich mache Urlaub von mir selbst. Ich gebe meine Identität beim  
 Check in ab und erhalte sie erst beim Check out wieder. Ich brauche mich nicht mit  
 90 Problemen herum zu schlagen, die mich in meinem OT-Leben beschäftigen. Das ist  
 sehr entspannend. Dazu die Tatsache, dass wir in eine Spielwelt eintauchen, die dem  
 europäischen Mittelalter sehr ähnlich ist, wodurch die Errungenschaften der Technik  
 unseres realen Zeitalters in den Hintergrund gestellt werden. Und das ist der Punkt an  
 dem ich jedem widersprechen will, der mir sagt, dass ein Eintauchen in eine  
 95 phantastische Welt ja auch mit online-Rollenspielen machbar ist. Hierbei sitze ich  
 nämlich am Computer und nutze ihn zum Spielen. Es ist nicht real, nicht für mich.

Deswegen liebe ich das LARP so sehr und auch meine Charaktere, seien sie noch so voller Fehler.

7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen?

100 Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?

Vor Wut gezittert. So könnte man es beschreiben, wie ich mich gefühlt habe als mein Lieblingscharakter vor kurzem starb. Ich habe es nach außen heruntergespielt und mir direkt auch schon Gedanken gemacht, wie ich ihn trotzdem noch weiterspielen kann. Dabei war ich noch nicht einmal so wütend auf die ORGA, da sie nichts dafür kann.

105 In der LARP-Zeit schrieb mal jemand, dass jeder Char einen heldenhaften Tod haben solle, um dem Spieler die Befriedigung zu geben, dass er einen guten Abschluss gemacht hätte. Mein Char ist still vor sich hin gestorben, weil sich niemand gekümmert hat. Kein Heiler kam und sie wurde rund heraus ignoriert. Als guter LARPer habe ich das Prinzip: Spiel es aus, in dem Moment sehr ernst genommen. Ich war hilflos in dem  
110 Moment und konnte mich nicht mehr bemerkbar machen. Gott sei Dank gibt es einen Char in meiner Gruppe, der sich mit Wiederbelebungen auskennt, und sich sofort bereit erklärt hat, es bei nächster Gelegenheit mit meinen Char zu versuchen. Ich vertraue dem Spieler, dass es ein spektakuläres Ritual wird. Aber leider war das Spiel für mich an diesem Abend gelaufen. Robyne Callahan... komm zurück... bitte!

115

### **Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**

8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren, auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen?

120 Hier kann ich nur wieder den Tod meines Lieblingscharakters anführen. Ich hatte zwar eine gewisse Einflussnahme, die wäre aber komplett meinem Spielstil entgegen gelaufen. Ich hätte sie nicht sterben lassen müssen. Ich hätte sagen können: Hey egal, dass ihr die Eingeweide und das Blut aus dem Körper quellen. Und das schon seid einer geschlagenen halben Stunde. Ich tue es als Alptraum ab, und lebe weiter. Oder  
125 ich entwickle einfach ein bisschen REGI, merkt ja keiner. Oder ich tue einfach so, als sei sie noch bei Bewusstsein, und ruft um Hilfe. Oder Ich tue so, als sei sie erst kurz vorher gefallen, und vergesse die letzte halbe Stunde, die ich auf dem kalten Tavernenfußboden verbracht habe. ... Aber was wäre ich dann für ein Spieler gewesen: Ein Powergamer, mit einem Menschcharakter ohne magische Fähigkeit. Echt, das will  
130 doch keiner. Wie ich damit umgegangen bin, naja ich bin in dem Moment, da ich dies

hier schreibe, dabei, damit um zugehen. Es ist noch nicht zu Ende, und ich werde es dir mitteilen, wenn ich es geschafft habe, der (Fantasie-) Welt besten Kartenlegerin wieder zum Leben erweckt zu haben.

9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?

- 135 Meisten läuft das nicht willentlich ab, sondern der Situation angepasst. Ich weiss ja vorher nicht, in welche Situationen ich geraten werde. Also kann ich die Szenarien nicht in meinem Kopf vorher schon durchspielen. Es gibt zwar ein grobes Konzept nach dem ich den Char handeln lasse, aber das sind sehr allgemeine Gesichtspunkte, wie die Persönlichkeit, das Verhalten und die Abneigungen und Vorlieben. Ich denke, 140 dass uns diese Tatsache von Bühnen- oder Filmschauspielern unterscheidet: Wir haben keinen Drehplan, geschweige denn ein Textmanuskript haben. Natürlich gibt es auch noch andere Unterschiede, aber das ist der wichtigste, wie ich finde.

10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf zu?

- 145 Ein grobes Ziel habe ich für jeden meiner Chars. Leider ändert sich das aber auch immer wieder. Vielleicht ist das ja normal, dass wenn sich der Spieler in seiner Persönlichkeit oder seinem Habitus ändert, sich auch das Ziel für den Char ändert. Aber ein paar Sachen ziehen sich durch. Natürlich will man der (Spiel-) Welt seinen Stempel aufdrücken, und bekannt sein. Einige der Spieler, die ich kenne, haben das 150 schon geschafft. Und das will ich auch schaffen. Ich habe auch schon die ein oder andere Idee, wie ich das hin bekomme. Da kommt mir dann aber so etwas wie ein leichter Anfall von Tod sehr ungelegen. Das ist dann der Moment, in dem ich meinen Char frage: Was hast du denn da schon wieder angestellt. ;-)

## 155 **Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?**

11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige 'Person'?

- Ja. Und das aus einem sehr einfachen Grund: Ich habe gesehen, was aus einem Spieler werden kann, wenn er das Spiel zu ernst nimmt, und es in die OT-Welt mit hinüber nimmt. Man sollte sich bei aller Liebe zum Spiel immer darüber im klaren sein, das es 160 nur ein SPIEL ist. Ich rede zwar gerne in der Ich - Perspektive, wenn ich von einem meiner Charaktere rede, aber ich denke, dass ich Fantasie und Realität durch das LARP noch besser zu unterscheiden gelernt habe. Geht man nämlich davon aus, dass der Char real ist, und übernimmt seine Geflogenheiten in die OT-Welt, so muss man auch davon ausgehen, dass das alle anderen auch so machen, sonst wäre ein normales Leben

- 165 nicht mehr möglich. Und das ist einigen Spielern passiert. Der Grund ist einfach: Sie waren mit ihrem OT-Leben unzufrieden, und haben sich deswegen einen Char gebaut, der es einfacher im Leben hat.

12. Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?

Anders. Naja, anders ist sie insofern, als dass sie sich in einer Fantasie-Welt bewegt.

- 170 In dieser Welt gibt es Orks, Drachen, Elfen, Zwerge und andere Fabelwesen. Das ist normal in dieser Welt. In unserer nicht. Und da ist der Unterschied. Es wäre natürlich toll, wenn es diese Wesen auch in unserer Welt gäbe und es gab ja auch eine Zeit in der die Menschen daran geglaubt haben, und es für sie Realität gewesen ist.

Anders. Anders ist mein Charakter auch, weil sie in vielen Situationen auf eine Art

- 175 und Weise reagieren kann, die mir mit unseren moralischen und ethischen Werten in der westlichen Welt des 21. Jahrhunderts nicht zur Verfügung stehen. Sie kann morden, und die kann stehlen. Sie kann betrügen und die Zukunft vorher sagen. Für das eine kann man in der realen Welt ins Gefängnis kommen, für das andere in die Geschlossene Anstalt. Einerseits ist es das, was mir an der LARP-Welt so gefällt, 180 andererseits ist es auch das, was meinen Char so anders macht.

13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?

Ich habe zwar die letzte Frage mit Ja beantwortet, will hier aber auch noch betonen, dass mein Char durchaus ein Teil von mir ist. Sie ist meiner ureigensten Fantasie 185 entsprungen und deswegen ein Teil von mir.

14. Hat sich Die Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt als du es geplant oder erwartet hast? Wenn ja inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erfahrungen!

Hier möchte ich noch einmal auf einen ersten Charakter zu sprechen kommen. In

- 190 Regelwerken gibt es das Char-Konzept „Hexe“ nicht. Und von dem Prinzip DKWDDK wusste ich noch nicht genug, um es mir hier zu nutze machen zu können. Ich weiss nicht, ob die Frage auf eine solche Antwort abzielt, da es sich hier um eine OT- Einflussnahme handelt. Aber aufgrund der Regeln, die es festgeschrieben zu LARP gibt, und nach der ich das LARP-Spielen gelernt habe, musste ich diesen Char 195 ändern, sodass er in das System passte. Vielleicht ist das auch einer der Gründe weswegen mir das Spiel mit ihr nicht mehr so gut gefallen hat.

15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!

- Ein Eigenleben hat einer meiner Charaktere sicherlich entwickelt. Manchmal reagiert sie auf Personen, Personengruppen oder Situationen so, wie ich es nicht von ihr erwarten würde, und wie ich es nicht für sie vorgesehen haben. Aber hier möchte ich auch nochmal auf den großen Unterschied zwischen uns und professionellen Schauspielern zu sprechen kommen. Ich kann nicht alles planen. Und durch dieses Eigenleben gewinnt der Charakter an Tiefe und wird auch für den Spieler interessanter.
16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?
- Natürlich aus mir selbst. Und da liegt das Problem. Denn wie kann ein Char auf eine Art und Weise reagieren, die ich nicht vorgesehen habe, wenn es doch ich bin, die reagiert. Aber die Reaktionen sind oft so spontan, und passen einfach oft so gut in die Situation, dass es nicht anders möglich wäre als so zu reagieren. Und das ist dann der Moment in dem ich wieder meinen Charakter frage: Was hast du dir dabei nur gedacht? ;-)
17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?

#### **Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen**

18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein 'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen könnten Deines Erachtens diesen Zweck erfüllen? Schreibe einfach auf, was Dir dazu einfällt.
- Frage nach der Persönlichkeit des Charakters.
  - Frage nach den Zeilen, die der Charakter sich im Leben gesteckt hat.
  - Beschreibe Situationen, und frage danach, wie der Charakter reagieren würde.
  - Was liebt der Charakter in seinem Leben,
  - Was hasst er?
  - Welche Erfahrungen hat er in seinem Leben schon gemacht?
  - Welche Erfahrungen waren Gute, und welche waren Schlechte?
19. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der Thematik wichtig fändet, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und Vorschläge!
- Vor dem Charakterinterview solltest du den Spieler nach seiner eigenen Persönlichkeit und seinen eigenen Zielen im Leben befragen um einen Unterschied herausfiltern zu können



- Vielleicht befragst du auch noch andere Personen aus dem Umkreis des Spielers, wie er OT auf sie wirkt.

235

Vielen Dank für Deine Teilnahme!!!

### 3 Fragebogen Teilnehmer AV

#### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir  
10 einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein 'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet. Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses  
15 Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse daran zu veranschaulichen.
- 20 Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei, am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich wissenschaftlichen Zwecken.
- 25 Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir  
30 etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!

## Das Eigenleben des Avatars – Fragen

### Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars

- 35      1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?
- Ich beginne meistens mit einem der vorhandenen Character-Konzepte der Spielwelt/des Regelwerkes – bisher habe ich nur sehr wenige Spiele gespielt, bei denen der Charakter komplett frei gewählt werden konnte.
- 40      Dazu kommt dann meist irgend eine Grundidee zur Richtung, in die es gehen soll – sicherlich zu einem guten Teil irgendwo aus schon bekannten Geschichten oder Filmen, aber ich könnte nicht sagen woher genau.
- Wirklich Fleisch am Knochen erhält er erst beim Spielen, wenn ich beginnen muss, zusätzliche Hintergrundgeschichten zu entwickeln. In letzter Zeit
- 45      entstand dies öfters in dem ich mit einem Mitspieler/einer Mitspielerin zusammen einen gemeinsamen Hintergrund überlegt habe.
2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit diesem Charakter hattest.
- 50      Einerseits habe ich viele verschiedene Spielsysteme ausprobiert, dabei habe ich jede Menge Charaktere erschaffen, die ich nur einmal spielte. – Einige Charaktere haben sich auch einfach als nicht zu mir passend herausgestellt, bspw. dass sie Eigenschaften hatten, die ich so wenig habe, dass ich sie nicht darstellen kann. – Eigentlich hatte ich bisher nur 2-3 Charaktere, an die ich
- 55      mich noch richtig erinnere – und die auch Tiefe hatten.
3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?
- Ich muss mich in ihn hineinversetzen können, und ihn auch mit meinen Fähigkeiten spielen können (einen intriganten, heimtückischen Charakter
- 60      könnte ich einfach nicht darstellen).
4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?

**65 Zur Beziehung von Spieler und Avatar**

5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht! Welchen Zweck erfüllt er für mich? Nun einerseits gibt er mir die Möglichkeit, am Spiel teilzunehmen aber auch eine Geschichte um ihn und seine „Gefährten“ zu spinnen.
6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich? Ich denke, meine alten Charaktere tragen viel von mir in sich – und interessanter Weise, wenn ich an alte Charaktere zurück denke, sehen die sehr viel anders aus, als die heutigen... Von daher sind sie irgendwie ein Teil von mir, und nach intensiven Spielabenden läuft der Kopf auch noch in Character weiter, so dass ich teilweise danach meinen Charakter weiter ausgestalten mag.
7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen? Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen? Bisher sind nur Charaktere verstorben, zu denen ich keine so innige Verbindung hatte. Es gib 1-2 Charaktere, die sehr intensiv ausgestaltet waren, und leider nicht mehr bespielt werden. An diese denke ich ab und zu zurück und würde sie gerne wieder hervorheben.

**85 Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**

8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren, auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen? Bisher eigentlich nicht, vor Allem da wir selten so lange dieselbe Geschichte gespielt haben, dass das wirklich hätte passieren können. – Ich denke, ich würde mich zuerst einen gewissen Grad weit dagegen sträuben – wobei das der Charakter vermutlich genau so sehen würde – nach einmal darüber schlafen würde ich dann wohl versuchen, den neuen Charakter-Zug zu integrieren...
9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert? Danach, ob ich Lust darauf habe ;). Eigentlich bis zu einem gewissen Grad, wie es sich im Spiel entwickelt – und vermutlich in ähnlichem Grad mit steigendem Verständnis der Spielewelt verändert sich auch der Charakter.

10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf zu?

100      Eigentlich nicht, von Überleben mal abgesehen.

### **Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?**

11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige 'Person'?

105      Nicht wirklich. Er ist ein Teil von mir, aber er kann Dinge tun, die ich nicht kann, und was ihm zustösst, geschieht nur indirekt auch mir – auch wenn ich anschliessend durchaus in der ersten Person von seinen Abenteuern erzähle ;).

12. Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?

110      Er kann vieles tun, das ich nicht kann – bei P&P noch mehr als bei LARP. Und er lebt in einer ganz anderen Welt als ich. – Aber irgendwie ist das nicht die Antwort auf die Frage 🤔

13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?

115      Ich erlebe seine Abenteuer aus erster Hand – ich kann nachher berichten, was er erlebt und dabei gedacht hat – die anderen Spieler können nur berichten, wie sie meine Darstellung von ihm wahrgenommen haben. Somit ist er ein Teil von mir, von meiner Fantasie und von dem, was ich „erlebt“ habe – auch wenn es nur fiktiv war.

### **Zum Eigenleben (D)eines Avatars**

- 120      14. Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erfahrungen!

125      Nun, er entwickelt sich sicher in eine andere Richtung als ich am Anfang des Spieles erwartet hätte – zumindest der eine (aktuelle) Charakter, der in einem längeren Abenteuer spielt. – Er beginnt, andere Ansichten über die Welt zu erhalten, und teilweise verändert sich auch sein Hintergrund leicht – oder wird in andere Richtungen ausgebaut als ich erwartet hätte, je näher ich ihn kennenlerne.

- 130      15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!  
ich kann die Frage nur mit der Antwort auf 16 beantworten

16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?  
 Ich denke, der Charakter entwickelt eine Art Eigenleben, durch dass er mit den anderen Charakteren und den Charakteren des Spielleiters interagiert. Dadurch  
 135 lernt er, wie auch ich, andere Dinge/Ansichten/... kennen und entwickelt sich dann auch entsprechend. Bspw. dadurch, dass der Grossteil der Gefährden problemlos mit Dämonen zusammenarbeiten, beginnt er auch daran zu zweifeln, ob seine strikte Ablehnung richtig ist.
17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?  
 140 Ich verstehe gerade nicht, zu was das nein gehört 🙄  
 Mein Charakter ist eine fiktive Person, die meiner Fantasie – wie auch derer der Mitspieler und des Spielleiters – entsprungen ist, und nun beginnt, sich seinen Weg durch seine Welt zu suchen.
- 145 **Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen**
18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein 'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen könnten Deines Erachtens diesen Zweck erfüllen? Schreibe einfach auf, was  
 150 Dir dazu einfällt.
- Eine alte Frage dazu ist: wie erzählst du über die Erlebnisse deines Charakters – waren es deine eigenen, oder die von jemand anderem?
  - Wenn du einen „vorgefertigten“ Charakter spielen sollst – gegenüber einem selbst erstellten – verändert dies deine Identifikation und deine Darstellung des  
 155 Charakters?
  - Wie sehr ähneln sich deine verschiedenen Charaktere untereinander?
  - Hattest du es schon einmal, dass ein Charakter dich verändert hat – oder dass du etwas von einem deiner Charaktere gelernt hast?
19. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der  
 160 Thematik wichtig fändet, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und Vorschläge!

Vielen Dank für Deine Teilnahme!!!

#### 4 Fragebogen Teilnehmer CD

##### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein 'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet. Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse daran zu veranschaulichen.
- Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei, am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich wissenschaftlichen Zwecken.
- Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!

## Das Eigenleben des Avatars – Fragen

### Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars

- 35        1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?

Aus Filmen und Büchern oder Videospielen. Je nach gespieltem Genre.

- z.B: Shadowrun ist eine schlechte Welt. Alle sind böse, und die Charaktere leben in  
40        dieser Welt. Wenn ich nun einen Charakter erschaffe, stelle ich mir ersteinmal die Frage, wie würde ich zu dieser Welt stehen. Angepasst, konform, egal, kritisch, dagegen? Und denke über die Rollenspielerischen Konsequenzen nach. Will ich einen Charakter spielen, der sich dadurch auszeichnet ersteinmal alles in Frage zu stellen oder einen, der das System nicht in Frage stellt. Meistens ist es ja in der fantastischen  
45        Literatur so, dass solche Stereotypen dort bedient werden. Und aus diesem Fundus bediene ich mich dann.

- In Welten, in denen ich mich nicht auskenne, stelle ich mir einfach die Frage, was würde ich        gern spielen und passt es. Da Krieger eigentlich immer passen,  
50        bzw. jede Welt ihre        Kriegerkaste besitzt, ist der Krieger meist der Charakter um fremde Rollenspielwelten zu erkunden.

2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit  
55        diesem Charakter hattest.

Ja, mehrfach sogar. Die Charaktere waren zu extrem, was ihre Ansichten anging, entwickelt        worden, und fügten sich zu schlecht in die Spielwelt ein.

- 60        3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?



Der wichtigste Aspekt, meiner Meinung nach, ist Plausibilität. Gäbe es den Charakter wirklich, macht es Spass, diesen Teil der Spielwelt mit Leben zu erfüllen? Agiert er „echt“?

65        Einen Charakter zu spielen, der mit seinem Handeln einfach nicht in die Welt passt, und der sich irgendwie falsch anfühlt, macht auf kurz oder lang einfach keinen Spass.

4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?

70

Lennert: Der Charakter passt in die Welt. Er ist mit einer Menge Hintergrund ausgestattet, die ihn in die Welt einfügen, ihn zu einem Teil der Welt machen. Wenn man Lennert spielt, spielt man nicht irgendeinen Helden, sonder jemanden, der in Aventurien zu Hause ist. Jemanden, der eine Meinung zu verschiedenen politischen und sozialen Situationen hat. Jemand der über Ereignisse reden kann, als Teil des ganzen, nicht als Außenstehender. Er fühlt sich beim Spiel lebendig an und als eigenständiges Wesen.

75

#### **Zur Beziehung von Spieler und Avatar**

80        5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!

Rollenspiele dienen meiner Meinung nach dazu. Fremde Welten zu erkunden, Abenteuerliche Situationen zu erlebe, die ich in meinem Leben nicht erleben

85 kann und will.

Der Avatar dient als Instrument dies zu bewerkstelligen.

Auf der einen Seite. Auf der anderen Seite ist es auch reizvoll die Entwicklung des Charakters mitzuverfolgen. Frei nach dem alten DSA-Motto: Was ich tun würde weiß ich ja, aber was würde mein Charakter tun.

90

6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?

Prinzipiell eine hohe. In meiner Gruppe werden Charaktere über einen sehr langen Zeitraum gespielt. Sie entwickeln sich in dieser Zeit sehr stark, knüpfen Verbindungen untereinander und zu Anderen. Sie entwickeln eine eigene Geschichte,

95

einen eigenen Mythos, eine ganz eigenen Charakter. Nachdem man einen Charakter über so viele Jahre begleitet hat, wächst er einen sehr an Herz, und gewinnt natürlich eine hohe Bedeutung.

- 100        7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen?  
Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?

In unserer Gruppe wird eigentlich nie, oder nur sehr selten gestorben. Tode, die bisher vorkamen waren gewollt und dienten als dramaturgisches Element.

105

### **Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**

8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren, auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen?

110

Meiner Meinung nach verändern sich Charaktere zwangsläufig während des Spiels. Von jungen Erststufen zum erfahrenen Helden durchläuft der Charakter ja schon eine Entwicklung, an der ich teilhabe, die sich aber auch selbstständig entwickelt. Generell finde ich solche Entwicklungen sehr positiv, es stellt doch den gewissen Reiz da zu erkunden, wie sich ein Charakter entwickelt.

115

9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?

Gar nicht. Generell habe ich zwar eine Charakteridee, aber das Spiel entwickelt sich ja erst beim Spielen. Wenn ich z.B. einen mächtigen Drachenritter spielen will, während meiner Abenteuer aber nur mit Elfen zu tun habe, dann ergibt sich eben nicht die Chance auf einen Drachenritter. Vielleicht ist der Charakter ja doch eher ein Diplomat oder ein Weltengänger oder oder oder.

120

- 125        10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf zu?

Wie oben erläutert. Ich denke man sollte offen sein für alles, da die Welt in der wir spielen den Charakter definiert nicht ich.

130

**Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?**

11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige 'Person'?

Klar. Ganz sicher sogar. Ich glaube, als ich angefangen habe zu spielen war das  
135 noch nicht so. Ich glaube, zu Beginn einer Rollenspielkarriere spielt man meistens  
sich selbst, mit Schwert und Zauber. Aber je länger man spielt, desto  
eigenständiger wird der Charakter, deshalb heißt der Spass ja Rollenspiel, weil man  
halt ne Rolle spielt. Ich glaube jüngeren Spielern fällt es schwer loszulassen, den  
Charakter einfach mal den Charakter sein lassen. Über die Zeit lernt man dann, dass  
140 die Situationen im RP nicht immer so schwarz-weiß sind wie der Charakter, und  
dann wird es interessant. Ich möchte dies an einem Beispiel erläutern: Ich  
spiele einen Krieger. Der Krieger ist ein alter Veteran und Schlachtengestalt. Ein  
aufrechter, rechtschaffender Bursche. Ein bisschen altbacken, vielleicht sogar  
reaktionär, aber mit dem Herz am rechten Fleck. So, nun wurde eine, für den  
145 Charakter, wichtige Person entführt. Während der Rettungsmission stellte sich  
heraus, dass mein Charakter die entführte Person nur im Tausch gegen ein  
mächtiges, böses Artefakt wiedererlangen konnte.

Nun musste sich der Charakter entscheiden: Rette ich das Mädchen oder rette  
ich das böse Artefakt vor den Bösen. Was ich getan hätte weiß ich ja, aber wie  
150 entscheidet sich ein Recke, der seit 50 Jahren für das Gute, das Reich, die  
Gerechtigkeit kämpft?

12. Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?

155 Das kommt auf den Charakter an. z.B. Ich spiele seit fast 20 Jahren einen Elfen, der  
Kerl ist mehr auf das Gleichgewicht der Welt aus als auf persönlichen Ruhm, und so  
entscheidet sich der Charakter auch. Mein Krieger ist sehr autoritätsgläubig, ich kann  
auf Autoritäten gar nicht. Mein Vampir ist ein Partyholic und Jungfrauenverführer.  
Ich hab's lieber gemütlich und lebe seit Entdeckung meiner Männlichkeit eigentlich  
160 immer in festen Beziehungen.

13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du  
ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?

165           Nitten de neinen, nä nä nä...

**Zum Eigenleben (D)eines Avatars**

14. Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du  
es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine  
170           Erfahrungen!

Meiner Erfahrung nach entwickeln sich Charaktere immer anders als man will,  
ich glaube soetwas wie eine „fertige“ Charaktergeschichte gibt es nicht.  
Eigentlich ergibt sich immer etwas Anderes als das Geplante. Ich will eine  
175           „guten“ Charakter darstellen, schwupp di wupp muss ich mich unmoralischen  
Entscheidungen bängen und so weiter...

15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja,  
inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!

180           Wie oben schon erklärt. Das Eigenleben entwickelt sich im Laufe der Jahre. Zu  
Anfang ist der Avatar eben genau das, eine gesteuerte Einheit, aber das gibt sich  
dann im Laufe der Jahre. Heute gibt es Sachen die meine Charaktere getan haben,  
auf die Ich nicht sehr stolz bin, mein Charakter aber schon. Hier wieder ein Bei-  
185           achtung gleich kommt es- Spiel: Bei meinem Vampire-Charakter hat sich im  
Laufe der Zeit ein Hass gegen Technokraten und die Tremere erspielt. Das war  
nie geplant und auch nie gewollt. Vor ein paar Jahren hat er mit einem Mit-Avatar  
ein Gilde-Haus der Tremere platt gemacht. Ich persönlich halte Massenmord für  
kein probates Mittel der Argumentation, Mein Charakter aber fand das epic!

190           16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?

Durch das Spiel selbst. Wenn man jung ist, gibt man seinen Charakter ungerne  
aus der Hand. Aber im Laufe der Zeit stellt man dann fest, das es eigentlich ganz  
195           reizvoll ist, den Charakter auch zu entdecken, ihm ein Eigenleben zu zugestehen.  
Man entdeckt die Faszination von: Ich spiele einen Charakter, wozu ist er fähig  
(emotional und sozial). Mich selber kenne ich, ich weiß wozu ich fähig bin,

und was ich nicht kann. Das muss ich nicht immer und immer wieder unter Beweis stellen. Aber was tut der Charakter, wie erlebt er seine Welt...

200

17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?

Hä? Duum? 'de Eigenleben, ja!

205 **Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen**

18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein 'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen könnten Deines Erachtens diesen Zweck erfüllen? Schreibe einfach auf, was

210

Dir dazu einfällt.

Ich würde sich den Charakter ersteinmal vorstellen lassen. Ihn erzählen lassen womit er seine Brötchen so verdient. Und dann mal nachfragen was er so von verschiedenen Dingen hält. Ob er vielleicht manchmal das Gefühl hat, dass sein Schicksal vorbestimmt ist, ob er glaubt, dass es eine höhere Macht gibt, die alles steuert, ob er an Gott glaubt und so weiter.

215

19. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der Thematik wichtig fändet, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und Vorschläge!

220

Wie alt sind die Leute und wie lang spielen sie schon. Ich glaube, dass sowas recht wichtig ist. Erst mit wachsender Lebens- und Rollenspiel Erfahrung wächst auch das Verständnis für den Charakter, oder gibt es Naturtalente?

225

Vielen Dank für Deine Teilnahme!!!

Bitte!!!

## 5 Fragebogen Teilnehmer GS

### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein 'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet. Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse daran zu veranschaulichen.
- Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei, am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich wissenschaftlichen Zwecken.
- Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!

## Das Eigenleben des Avatars – Fragen

### Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars

- 35        1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?

Früher waren vor allem Filme und Bücher eine große Quelle, später dann auch einfaches Ausprobieren. Ab einem gewissen Punkt hat man meines Erachtens ein  
40        Gefühl dafür bekommen, welchen Charaktertyp, welche Charaktermerkmale etc. man verkörpern möchte. Das Ausprobieren hat man hier natürlich immer noch, aber häufig drängen sich dann je nach eigener Lebenssituation andere Verhaltensmuster in den Charakter, so dass eine sehr reale Quelle für das Spielen eines --charakters für mich dann auch die eigene Persönlichkeit ist.

- 45        2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit diesem Charakter hattest.

50        Sehr häufig. Ich würde sogar sagen die überwiegende Mehrheit meiner erschaffenen Charaktere habe ich relativ bald wieder abgelegt. Über meinen gesamten Spielzeitraum bleibt eigentlich nur eine Handvoll von Charakteren übrig, die ich wirklich intensiv gespielt habe.

Die Gründe dafür sind vielfältig. Manchmal muss halt aus praktischen Gründen ein  
55        neuer Char erschaffen werden, weil alle anderen zu hochstufig sind und der Spielleiter auf einer Convention lieber niedrigstufte Charaktere möchte oder diese Charakterklasse in diesem Abenteuer nicht möchte o.ä. mehr. Solche Einwegcharaktere werden von mir dann auch nach dem einen Abenteuer i.d.R. gar nicht mehr gespielt, oder nur, falls der gleiche Spielleiter wieder ähnliche Char-Vorstellungen hat.

60        Ein anderer wichtiger Grund ist auch einfach das Ausprobieren. Gerade in der Findungsphase habe ich viel mit Charakterkonzepten experimentiert - unterschiedliche Persönlichkeiten und Klassenkombination und dergleichen. Wenn sich ein Char dann

im Spiel nicht gut anfühlt (im Spiel lebendig wird) oder nicht in die Gruppe passt, dann wird er entweder angepasst, oder abgelegt.

65

3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?

An einem Charakter ist mir wichtig, dass ich und auch die anderen Mitspieler Spaß haben. Der Char sollte Züge haben, die ich gerne verkörpern möchte, aber auch in die  
70 Spielgruppe passen. Häufig geht es einher, dass der Spaß an meinem Charakter die Gruppe positiv beeinflusst, da gelebte Charaktere das Spiel bereichern. Es kann allerdings auch sein, dass der Spaß an meinem Char von den anderen nicht geteilt wird – sei es weil das Konzept nicht gut in die Gruppe passt oder das Machtlevel zu unterschiedlich ist. In dem Fall ist meiner Meinung nach die Gruppenverträglichkeit  
75 der entscheidendere Faktor.

Davon abgesehen ist natürlich die emotionale Bindung zum Char überaus wichtig, die sich bei mir häufig erst durch langfristiges Spielen einstellt.

4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?

80

Ich habe nicht nur einen Charakter, sondern mehrere. Bei jedem einzelnen gibt es unterschiedliche Aspekte, die mir bei diesem Char am wichtigsten sind. Wenn ich aber einen übergreifenden Aspekt finden müsste, dann wäre es wohl der Spaß, den ich in der Gruppe haben kann.

85

**Zur Beziehung von Spieler und Avatar**

5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!

90 Die Frage setzt meines Erachtens eine Frage über die Funktion oder Form des Spiels voraus. Wenn wir aber auf der reinen spielerischen Spielebene bleiben, dann ist der Char aus meiner Sicht in erster Linie ein Instrument, das den Zugang zur Spielwelt ermöglicht. Das heißt nicht, dass der Char nicht auch außerhalb des Spielens einen Zweck haben kann. Da das Eintauchen in die Welt nicht ohne passenden Charakter  
95 erfolgen kann, ist meines Erachtens dies auch die primäre Funktion des Charakters. Ein Charakter ohne Spielbezug erscheint mir mehr wie ein imaginärer Freund.



6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?

100 In erster Linie ein Zugang zur Spielwelt, in der dann dem Charakter entsprechend agiert werden kann. Eine Rolle in die man schlüpft, um etwas anderes erleben zu können. Verkörperung bestimmter Eigenschaften, die ich mir vielleicht an mir selbst stärker ausgeprägt wünschen würde oder die ich für wünschenswert halte. Der Charakter kann die Möglichkeit geben, aus dem Alltag auszubrechen und in einer  
105 einfacheren, spannenderen und sicher-erlebnisreichen Welt Geschichten zu erleben. Er gibt die Möglichkeit, stellvertretend für einen selbst außergewöhnliches zu erleben. Dieses Gefühl des Erlebens ist natürlich dann am Stärksten, wenn ein hoher Identifikationswert mit dem Charakter besteht, was durch eine ausgearbeitete Hintergrundgeschichte und über Zeit entsteht.

110

7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen?  
Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?

Wenn Charaktere von mir gestorben sind, dann waren das durchweg solche, an denen  
115 ich nicht gehangen habe. Keiner meiner wichtigen Charaktere ist je gestorben.

**Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**

8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren, auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat  
120 es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen?

Grundsätzlich halte ich Einflüsse durch den Char von außen, gerade solche auf die ich keinen Einfluss habe, für spannend und wichtig. Ein Teil des Reizes der Entwicklung eines Charakters ist auch zu sehen, wie der Charakter auf solche unerwarteten  
125 Situationen reagiert und was sich daraus für das Wesen des Chars ergibt. Schließlich ist für das emotionale Erleben einer aufregenden Spielwelt meines Erachtens wichtig, als Spieler nicht über jeden Aspekt volle Kontrolle zu haben. Das Ungewisse macht einen Teil des Spiels aus, auch beim Charakter.  
Allerdings hängt dies auch vom Entwicklungsstadium des Chars ab. Ein sehr alter und  
130 schon reichlich entwickelter Charakter sollte solche Veränderungen nicht ohne

Abprache von außen bekommen, da das Konzept bereits feststeht. Ein noch weniger lang gespielter Charakter hingegen, der eher noch in einer Findungsphase ist, sollte durchaus auch ungefragt von außen gefordert werden um bei dem Entwicklungsprozess zu helfen.

135

9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?

Bei manchen Charakteren habe ich von Anfang an eine ungefähre Vorstellung, in welche Richtung sich der Charakter entwickeln soll. Bei anderen habe ich eine sehr konkrete Vorstellung, und bei manchen noch gar keine. Abhängig davon, wie konkret meine Vorstellungen sind, nehme ich mehr oder weniger Anregungen aus Büchern etc., aber vor allem auch aus dem praktischen Spiel auf. Diese ergeben sich dann aus Interaktionen mit anderen SCs oder Herausforderungen, denen sich der Char im Spiel stellen musste.

145

10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf zu?

Für manche ja, aber nicht für jeden. Und selbst wenn man mit einem Ziel für einen Char anfängt, kann sich dieses auch durch das Spiel ändern. Wenn ich ein Ziel habe, versuche ich das durch das Spiel zum Ausdruck zu bringen und umzusetzen. Sollte das nicht reichen, setze ich mich mit dem Spielleiter auseinander um gemeinsam zu gucken, wie das Ziel für meinen Char in Welt/Gruppe(In-&Outtime)/Abenteuer passt und wie man es dann gemeinsam umsetzen kann.

155

### **Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?**

11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige 'Person'?

Ja und nein. Bei einer Gewichtung würde ich allerdings deutlich stärker zu „abhängig“ tendieren.

160

12. Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?

- Die Person des Charakters ist insofern anders als ich, als ich über einen ganz anderen  
165 Erfahrungshintergrund verfüge, wenn man Hintergrundgeschichte, Umwelt und  
Abenteuer als erlebte Erfahrungen des Charakters akzeptiert. Dadurch und aus anderen  
Gründen kann ich durch diese Person Dinge tun, die mir sonst nicht möglich wären.  
Allerdings nur im Rahmen dessen, was der Charakter mir für Möglichkeiten bietet.  
Der Charakter ist daher natürlich nicht personenidentisch mit mir. Selbst wenn er  
170 Aspekte/Eigenschaften/Ideen von mir verkörpern sollte, hat er doch indirekt seinen  
eigenen Willen, da ich mein Spiel den Eigenheiten und Umständen des Charakters  
anpasse und nicht so reagiere wie ich persönlich in der gleichen Situation reagieren  
würde.  
Je stärker ausgeprägt Hintergrundgeschichte und Umwelt/Spielwelt des Charakter sind,  
175 desto stärker könnte man den Charakter als unabhängig von mir sehen.

13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du  
ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?

- 180 Der Char kann nur abhängig von mir existieren, da nur ich diesen Char so  
‘führen‘ kann wie er geführt werden muss um tatsächlich dieser Char zu sein. Ohne  
mich ist dieser Charakter nicht dieser Charakter. Der Char braucht mich als Spieler um  
ihm Leben einzuhauchen.

185 **Zum Eigenleben (D)eines Avatars**

14. Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du  
es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine  
Erfahrungen!  
190 Sehr selten. In der Regel habe ich relativ schnell eine klare Vorstellung vom Wesen  
meines Charakters und bin dann nicht von irgendwelchen Entwicklungen überrascht.

15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja,  
inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!  
195 Mein Charakter hat insofern ein Eigenleben, als dass sich seine Entwicklung auch  
unabhängig vom Spielgeschehen in meinem Kopf entwickelt. Er braucht also nicht

zwangsläufig die Erfahrungen des aktiven Spiels um zu handeln. Aber dieses „Eigenleben“ existiert nur abhängig von mir als Spieler bzw. von mir als Denkendem.

200 Salopp gesagt wache ich nicht morgens auf und lese in der Zeitung, was mein Charakter über Nacht im Nachbardorf getan hat. Das Leben des Chars existiert nur wenn ich es weiß und wenn andere Spieler es durch das Spiel erfahren.

205 16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?

17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?

Mein Spielercharakter ist für mich genau das: ein Charakter für den Spieler. Es gibt einen recht großen überlappenden Bereich zwischen dem Char und seinem Spieler,

210 wobei der Großteil des Chars dem Spieler entspricht aber nicht umgekehrt. Der Char ist der Weg in eine andere Welt, ein anderes, häufig einfacheres und klareres Ich.

#### **Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen**

215 18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein 'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen könnten Deines Erachtens diesen Zweck erfüllen? Schreibe einfach auf, was Dir dazu einfällt.

220 19. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der Thematik wichtig fändet, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und Vorschläge!

Vielen Dank für Deine Teilnahme!!!

## 6 Fragebogen Teilnehmer JR

### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir  
10 einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als  
ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein  
'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet.  
Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt  
sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses  
15 Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich  
empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll  
allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal  
darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse  
daran zu veranschaulichen.
- 20 Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei,  
am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die  
Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich  
wissenschaftlichen Zwecken.
- 25 Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines  
Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für  
Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das  
befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der  
Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir  
30 etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!

## Das Eigenleben des Avatars – Fragen

### Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars

- 35        1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?
- Die Ideen sind einfach da. Sowieso denke ich mir ständig Geschichten, oder Personen aus. Wenn ich einen Rollenspielcharakter erschaffe gibt es zunächst Vorgaben, durch die bespielte Welt (oder manchmal sinnlose Vorgaben wie
- 40        wenn manche DSA Spieler ihre Körpergröße, Haarfarbe etc.
- AUSWÜRFELN! (absurd)). Meistens weiß ich schon, was für einen Charakter der Avatar haben soll (will ich eine „böse“ d. h. Person mit tragischem Hintergrund und ungewöhnlichen oder keinen Moralvorstellungen spielen oder eine zweifelnde Fanatikerin, oder...), dann kommen Klasse,
- 45        gesellschaftliche Position, Alter, Geschlecht und (ganz wichtig) die persönliche Geschichte des Charakters und seine Bekannten. Ausgehend von diesem Gerüst wächst und verändert sich dann der Charakter. Manche Eigenschaften passen nicht und werden weggelassen, andere fehlen und kommen hinzu. Es entsteht ein Gefühl für die Persönlichkeit des Avatars. Im
- 50        Spiel durch die Erfahrungen, die der Avatar macht ändert sich diese Persönlichkeit weiter. Die Ideen sind also wie ein Baum, wachsen immer weiter. Inspirationen sind die Geschichten die ich kenne, oder Lieder oder ein Gedicht und die Vorstellungen und Gefühle, die in mir daraus entstehen.
- 55        2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit diesem Charakter hattest.
- Ja. zB. Für das Spiel mit einer DSA Gruppe erschuf ich den Magier Seferino. Und es entstand einfach kein Gefühl für den Charakter. Ich konnte mich nicht
- 60        einfühlen und eine Rolle spielte sicher auch das Geschlecht. Es war unpassig die mit Weiblichkeit einhergehende Bewunderung durch Männer aufzugeben und stattdessen immer der stärkste und tollste sein zu müssen. Allgemein gibt man wohl Charaktere auf die nicht interessant sind oder keinen Spass zu spielen

65                    machen, weil ihre Eigenschaften den eigenen zu unähnlich sind. Nein, wenn  
sie Eigenschaften haben, die einen selbst nicht interessieren. Mir würde ein  
dummer Charakter zB keinen Spass machen (Interesse durch  
Übereinstimmung). Andererseits spiele ich auch gerne Charaktere die  
unmoralisch sind oder einen Psychischen Knacks haben (Interesse durch  
Andersartigkeit).

70

3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?

Ich finde wichtig, dass ein Avatar keine Helden- oder Bösewicht-Spielfigur  
sein sollte, zweidimensional mit Fähigkeiten und Eigenschaften ausgestattet.  
Sondern eine komplexe Figur, mit Erlebnissen, Ängsten, Schwächen,  
75                    Stärken und Widersprüchen. Sehr wichtig sind mir auch die Beziehungen der  
gespielten Figuren untereinander und wie diese sich entwickeln. Man kann  
Rollenspiel auch dazu nutzen verschiedene Beziehungskonstellationen  
nachzufühlen und zu erleben, die im echten Leben unmöglich oder  
unangenehm wären, oder einfach um zwischenmenschliche Vorgänge zu  
80                    bewerten, und durchleben.

4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?

Komplexität. Sonst ist er langweilig. Und Beziehungen zu anderen  
85                    Charakteren (so.) und auch das er ein interessantes Leben hat mit moralischen  
Zwiespälten (so.) zuletzt vielleicht auch einmal ein Held zu sein und bewundert  
werden oder ein fieser Bösewicht. Macht haben. Machtlos sein. Wunderschön.  
Hässlich. Also das mein Avatar mir die Möglichkeit gibt verschiedene  
Persönlichkeiten anzuprobieren und die spannenden auszuleben.

90

**Zur Beziehung von Spieler und Avatar**

5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument  
im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!

Ein Zweck ist, er ist mein Gefäß, mein Weg in die Spielwelt. Auf jedenfall ist  
95                    er eine Möglichkeit der Selbstverwirklichung und auch dazu da als  
Kunstobjekt mit kreativität geschaffen zu werden.

6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?

100 Ein spannendes Spielzeug. Macht mir Spaß und ich bin auch stolz darauf, als meine Schöpfung. Und dann, ist er ja ein Aspekt von mir. Durch den ich mit meinen Freunden interagiert habe. Aus diesen gemeinsamen Erlebnissen und Gefühlen entsteht schon eine starke Bindung zu manchen Charakteren. Meist die lange und gut bespielten.

105 7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen?

Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?

Es ist noch kein P&P Charakter von mir gegen meinen Willen gestorben. Aber als Mellie ihren Shadowrun Charakter sterben ließ, war das traurig. Ihr Charakter und meiner waren Herz-Freundinnen und die Traurigkeit meines 110 Charakters habe ich auch empfunden.

**Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**

8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren, auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat 115 es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen?

Ja das ist vorgekommen. Das ist wie im echten Leben, wenn einem Dinge passieren auf die man keinen Einfluss hat. Der Charakter ändert sich, reagiert und passt sich an. Das kann dann auch dazu führen, das der Charakter keinen Spaß mehr macht, oder nicht mehr spielbar ist.

120

9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?

Ob es eine in-time nachvollziehbare Ursache der Veränderung gibt (emotional im Charakter oder auch oben genannte äußere Ursachen). Die Art der Veränderung muss auch wieder logisch nachvollziehbar sein. Wie reagiert die 125 Persönlichkeit des Avatars auf die Änderung, wie das Umfeld? Aus den möglichen Änderungen suche ich dann die spannendste, spassigste aus.

10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf zu?

130 Nein. Kein Ziel wohin ich ihn entwickeln will. Die Charaktere aber, die haben natürlich Ziele. Das spannende ist ja das unbekannte, die Interaktion mit



Geschichte und Spielern, wenn ich Sachen vorher festlege oder alles bekannt ist, dann ist es weniger interessant. Dann kann nur noch spannend sein eben emotional Anteil zu nehmen.

135

**Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?**

11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige 'Person'?

Ja. Nein. Beides

140

12. Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?

Der Charakter ist eine Figur. Hat andere Fähigkeiten, Persönlichkeitsmerkmale, lebt sogar in einer anderen Welt und hat andere Probleme.

145

13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?

Klar, ist er ein Teil von mir. Meine Schöpfung und meine Phantasie. Wenn er spricht, bin ich es, die spricht, es sind meine Worte, ich habe sie mir ausgedacht. Eine Geschichte die ich erzähle ist auch meine Erfindung. Ein Teil meiner Gedanken.

150

**Zum Eigenleben (Deines Avatars)**

14. Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erfahrungen!

155

Ja, diese unbeabsichtigten Änderungen geschehen dann durch Spielleiter und die anderen Spieler. Das macht ja den Spaß aus beim spielen.

160

15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!

Nein. Also doch. Aber dieses Eigenleben geschieht in mir. Ist Teil meiner Psyche, den Charakter gibt es ja auch nur in mir.

16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?

Unterbewusste psychische Prozesse??

165

17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?

siehe oben

**Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen**

- 170 18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein  
'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu  
veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen  
könnten Deines Erachtens diesen Zweck erfüllen? Schreibe einfach auf, was  
Dir dazu einfällt.
- 175 19. Wie wäre es mit einem Punktefragebogen zu ein paar konkreten  
Fragestellungen. Dann könntest du auch quantitative Statistik machen...und  
damit angeben :)
- 180 20. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der  
Thematik wichtig fändet, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und  
Vorschläge!

Vielen Dank für Deine Teilnahme!!!

## 7 Fragebogen Teilnehmer NB

### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein 'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet. Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse daran zu veranschaulichen.
- Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei, am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich wissenschaftlichen Zwecken.
- Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!

## Das Eigenleben des Avatars – Fragen

### Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars

- 35
1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?
- 40
- Irgendwann kommt mir einfach eine Idee, manchmal durch einen Film oder ein Buch, manchmal von alleine. Wenn sich diese Idee über lange Zeit in meinem Kopf festsetzt (meistens bis ich einen neuen Charakter brauche), setze ich sie nach den Regeln in Werte um. Die Idee, etwas zu bestimmtes zu spielen ist eigentlich immer vor dem Erschaffen da.
- 45
2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit diesem Charakter hattest.
- 50
- Ja - und nein! Bei meinem Pen & Paper-Charakteren hatte ich eigentlich (bisher) immer Spaß am Spiel. Abgelegt habe ich trotzdem schon welche, weil der Charakter, so wie ich ihn mir vorgestellt hatte, nicht in die Gruppe der anderen Charaktere passte. Und ihn dann so zu verändern, dass er harmoniert, hätte mein Verständnis und meine Vorstellung des Charakters zerstört. Dann lege ich die Charaktere zur Seite und erwarte eine Gelegenheit/ eine andere Charaktergruppe um ihn zu spielen.
- 55
- Bisher kam immer immer die Gelegenheit dazu...
3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?
- & (zusammen/ gleiche Antwort)
- 60
4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?
- Ich sehe keinen Aspekt des Chars wichtiger als den anderen. Wichtig ist für mich, das der Char in sich stimmig ist und meinen Vorstellungen, zumindest bei
- 65
- Erschaffung, so genau wie möglich entspricht. Ein klein wenig variiert es natürlich je nach Gruppe, die spielt. Ist es eine Gruppe, die sehr viel würfelt, muß man sich nicht so viele Gedanken um "zwischenmenschliches" machen; in einer Gruppe mit viel Rollenspiel will der Char auch im Hintergrund gut überlegt sein.
- 70
- Zur Beziehung von Spieler und Avatar
5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!
- 75
- Für mich ist mein Char Ausdruck von etwas, das ich meiner Meinung nach nicht bin oder nicht sein kann. Man kann im "realen" Leben nicht z.B. hoffnungslos naiv und flatterhaft sein ohne Probleme zu bekommen. Auch sind dem Körper Grenzen gesetzt, die ich durch meinen Char überwinden kann. Mit ihm kann man sich auch mal Fehler erlauben, die ansonsten fatale Folgen hätten.

- 80 6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?
- Für mich ist mein Char immer wie ein kleiner Urlaub. Einfach die Probleme/Widrigkeiten des normalen Lebens hinter sich lassen. Zudem ist er aber
- 85 auch ein Mittel um Dinge zu erleben, die sonst nicht möglich wären.
7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen? Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?
- 90 Schmerzhaft ist das falsche Wort... Traurig, ja. Es steckten schließlich viele Erlebnisse mit anderen Charakteren/ Spielern, viele Erinnerungen, viele Stunden Spaß und nicht zuletzt auch viel Arbeit in einem guten, langjährigen Charakter. Aber wenn der Tod des Charakters "gut dargestellt" ist, in einer schönen Situation passiert ist - kurz: ein schöner Tod war, macht es mir trotzdem Freude, auch den Tod meines
- 95 Chars zu erleben. Der Char stirbt schließlich nicht einfach zu hause im Bett an Altersschwäche. Wie der Tod auch aussieht, es ist die Konsequenz der Handlungen des Chars/ Spielers.
- Ich habe ein bißchen für mich um den Char getrauert, aber um weiterhin Spielspaß zu haben, habe ich einen neuen Char erschaffen. Der bringt mir neue, andere
- 100 Erfahrungen...
- Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel
- 105 8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren, auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen?
- JA! Die Veränderungen am Char haben mir noch nicht einmal soviel ausgemacht.
- 110 Diese Veränderungen waren zumeist so, das sie irgendwie zu dem Char passten, oder auf Dauer rückgängig zu machen waren. Es kam auch schon zu Veränderungen, die die Handlungen des Chars ausgelöst haben; hätte er aber anders gehandelt, wäre es charakterunlogisch gewesen. Schlimmer empfand ich einen Eingriff auf das persönliche Umfeld des Chars, ohne gefragt zu werden. Es ist surreal, das ich mich so darüber geärgert habe, weil es keinen direkten Einfluss auf meinen Char und das
- 115 Spiel mit ihm hat. Mit gemeinsamer Überlegung mit anderen Spielern haben wir dieses Ereignis für ungeschehen erklärt.
9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?
- 120 Ich entscheide das gar nicht, oder zumindest selten bewußt... die Veränderungen ergeben sich im Spiel. Der Char lernt und macht Erfahrungen, dadurch verändert er sich von alleine. Immer ein kleines bißchen mehr.
- 125 10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf zu?
- Am Anfang des Chars habe ich noch kein Ziel. Auch das ergibt sich beim Spiel mit den anderen Chars/Spielern. Man könnte es als Ziel bezeichnen, dass ich möchte, das der Char etwas kann, was für die Gruppe von Wert ist. Aber das muß sich halt erst

- 130 ergeben, auch wenn ich als Spieler die anderen Chars kenne. Ich baue mir keinen Char um eine Fähigkeit auf... Der Char muß "selbst darauf kommen".
- Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?
- 135 11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige "Person"?
- Nicht vollständig unabhängig. Der Char macht zwar seine Erfahrungen, aber ich entscheide schließlich, wie er handelt. Und wenn ich als Spieler etwas nicht weiß, kann der Char es zwangsläufig auch nicht wissen.
- 140 12. Wenn ja: Inwiefern ist er anders als Du?
- Der Char kann Dinge, die ich als Spieler niemals können werde. Sei es durch körperliche, gesellschaftliche oder andere Einschränkungen.
- 145 13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?
- Ich entscheide, was der Char tut. der Char kann nur so intelligent, so praktisch, so humorvoll, schlagfertig etc. sein, wie ich als Spieler es bin. Insofern ist er ein Teil von mir, es ist meine Phantasie, die ihn zum Leben erweckt.
- 150 Zum Eigenleben (D)eines Avatars
- 155 14. Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erfahrungen!
- Da ich die Entwicklung meines Chars nicht plane, kann ich auch nichts erwarten. Die
- 160 Entwicklung ist ein Zusammenspiel aus Erfahrungen und den anderen Chars. Mit dem Verhalten sieht das schon anders aus. Fast bei jeder Spielsitzung "muß" sich mein Char anders verhalten als ich es erwartet habe. Ich habe oft einige Tage vor dem Spielen "Kopfkino". Dann war in der letzten Sitzung eine Situation, meist zu Ende hin, wo ich mir schon Tage vor der nächsten Sitzung überlege, wie mein Char
- 165 darauf reagiert, was er sagt etc. Aber oft (nicht immer) wird es dann doch anders, weil die anderen Chars anders reagieren oder etwas anderes sagen, wie ich dachte. Aber das macht für mich unter anderem den Reiz des Rollenspiels aus; man kann es nicht planen!
- 170 15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!
- Ja, hat er. Der Char trifft in seinem Leben Entscheidungen, die vollkommen logisch sind (aus Sicht des Chars). Im "realen" Leben, als "normaler" Mensch, würde ich
- 175 aber vollkommen anders entscheiden.
16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?

- 180 Ich denke, dieses Eigenleben kann sich nur entwickeln, wenn man sich in gewisser Weise mit seinem Char identifiziert. Und man muß vom normalen Leben abschalten können und sich in den Char hineinfallen lassen können. Man muß sich auf die (andere ?) Denkweise und die Fähigkeiten des Chars einlassen. Und ganz wichtig ist die Gruppe, mit der man spielt!!! Man muß die gleichen Interessen am Spiel haben, sollte gut harmonisieren. (" Auf einer Wellenlinie sein") Es muß meines Erachtens
- 185 Vertrauen in der Gruppe bestehen, ansonsten kann man sich nicht in den Char und das Spielgeschehen hineinversetzen.
17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?
- 190 -----
- Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen
- 195 18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein 'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen könnten Deines Erachtens diesen Zweck
- 200 erfüllen? Schreibe einfach auf, was Dir dazu einfällt.  
-----
- 205 19. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der Thematik wichtig fändet, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und Vorschläge!
- 210 Ich habe nicht viel Ahnung von solchen Fragebögen... Aber du solltest versuchen, die Fragen so zu formulieren, das die Person kürzer darauf antworten kann. Ich denke, auf einer Ausstellung/ Messe/ Con haben die Leute nicht die Zeit und/oder Lust, sich eine Stunde oder länger mit einem Fragebogen zu beschäftigen. Zum Teil könntest du die Fragen vielleicht auch zusammenfassen, weil die Antworten sich quasi überschneiden. (Frage 3+4, Frage 5+6)

## 8 Fragebogen Teilnehmer RW

### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir  
10 einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als  
ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein  
'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet.  
Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt  
sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses  
15 Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich  
empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll  
allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal  
darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse  
daran zu veranschaulichen.
- 20 Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei,  
am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die  
Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich  
wissenschaftlichen Zwecken.
- 25 Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines  
Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für  
Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das  
befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der  
Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir  
30 etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!



## Das Eigenleben des Avatars – Fragen

### Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars

- 35 1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?
- Ich spiele seit Jahren, und mag es daher, immer mal wieder neue Herausforderungen anzunehmen und Charaktere und auch Wesenszüge zu spielen, die ich vorher noch nicht ausgespielt habe. Die Ideen orientieren sich dabei an einer Mixtur aus
- 40 vorhergegangenen Erfahrungen wie Charaktere anderer Mitspieler, Charakteren aus Filmen und Büchern aber auch an den Geschichten von und über DSA.
2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit diesem Charakter hattest.
- 45 Nein, eigentlich nur, wenn es keine Möglichkeit gab, ausschweifend mit dem Avatar zu spielen und ihm dadurch neues Leben zu geben. (Wäre es nicht besser, hier in den Fragen immer das Wort „Avatar“ zu nutzen? Sonst kommt man mit Charakter == Persönlichkeit und Charakter == Avatar durcheinander)
3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?
- 50 Dass er mit Leben und mit einem eigenen, persönlichen Charakter gefüllt wird. Also darum, wie er nach außen erscheint, wie er aufgenommen wird, wie er reagiert – und wie er sich entwickelt, welche Sachen ihn prägen werden, und wie das wiederum seinen Charakter prägt.
4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?
- 55 Seine Persönlichkeit – sein „Charakter“ eben.

### Zur Beziehung von Spieler und Avatar

5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!
- 60 Es entwickelt sich – am Anfang ist ein Avatar immer erst mal nur ein Instrument. Er ist nicht mit Leben gefüllt, und daher weitestgehend unwichtig. Das Spiel muss, soll in die Gänge kommen, dafür wird er genutzt. Im Laufe der Zeit entwickelt ein

Charakter ein Eigenleben, und das macht ihn stärker zum Selbstzweck. Schlussendlich ist aber das Ziel noch immer, mit dem Avatar zu spielen und Spaß am Spiel zu haben.

- 65        6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?

Das ist abhängig davon, welcher Avatar es ist. Meine ersten Avatare erinnern mich an die ersten Jahre als Spieler, mein letzter Avatar, den ich die letzten zwei Jahre gespielt habe, ist dafür aber der „bewussteste“, weil ich bei ihm am stärksten auf den Charakter und die Wesensbildung geachtet habe und mich daher am intensivsten und damit  
70        besten mit ihm identifizieren kann.

7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen?

Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?

Einer meiner Avatare ist bisher „entrückt“ worden, als er starb. Das war eine einschneidende Erfahrung, da ich den Avatar jahrelang geführt hatte. Schmerzhaft war  
75        es nicht, es ist und bleibt für mich ein Spiel. Ein wenig wehmütig war ich aber.

### **Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**

8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren, auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat  
80        es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen?

Ein Avatar wurde mit einer Macht und damit mit einer Pflicht ausgestattet, die ich nicht vorhersehen konnte und die ich nicht hätte ablehnen können. Das war einschneidend – da es sich aber gut in das Abenteuer einfügte und stimmig gestaltet war, passte es einfach.

- 85        Bei anderen Avataren anderer Spieler hatte ich aber schon einmal das Gefühl, dass Änderungen bewusst hervorgebracht wurden, um dem Avatar gegen den Willen des Spielers zu beeinflussen, ohne dass es im Abenteuer erkennbar notwendig gewesen wäre. Das stört, weil da Meisterwillkür vermutet wird.

9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?

- 90        Das gibt das Spiel, das erlebte Abenteuer vor. Abhängig davon, wie die Abenteuer sich entwickeln, welche Einflüsse ich bei dem Avatar sehe, verändert dies den Avatar.

10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf zu?

Es gibt kein großes Ziel, nur kleine Ziele (diese oder jene Fähigkeit/den Zauber/dieses  
95        Ritual). Diese lassen sich meist ins Spiel einbetten, nur dann verfolge ich sie auch.

**Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?**

11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige 'Person'?

Die Grenze ist schwierig zu ziehen, und hängt davon ab, als was „unabhängige  
100 Person“ definiert ist. Daher kann ich hier leider keine klare Antwort geben.

12. Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?

Der Avatar ist anders als ich, da viele Wesenszüge anders sind als meine: in meinem  
Falle sind es südländisches Aufreißertum, der Hang nach waghalsigen Manövern  
sowie ein fester Glaube.

105 13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du  
ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?

Es finden sich Teile von mir wieder: im Kern ist mein Avatar „ein Guter“, könnte nicht  
Quälen, folgt nicht blindlinks, teilt aber auch meine charakterlichen Schwächen  
(Harmoniebedürftigkeit, schnelles Verständnis für die Fehler anderer, Glaube an das

110 Gute).

**Zum Eigenleben (D)eines Avatars**

14. Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du  
es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine

115 Erfahrungen!

Da ich die Entwicklung nicht plane, sondern hingegen es sehr genieße, dass ich die  
Entwicklung treiben lassen kann, dass ich keine Ziele habe, sondern mich überraschen  
lasse, ist die Frage nicht zu beantworten.

15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja,  
120 inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!

Ein Eigenleben ist vielleicht eine starke Formulierung, was aber hervortritt, sind  
charakterliche Eigenheiten, die ich als Mensch nie hätte. Ein Beispiel ist die Art des  
Avatars, mit waghalsigen Manövern sich selbst und seine Fähigkeiten zur Schau zu  
stellen. So habe ich vorher noch nie einen anderen Avatar gespielt. Das macht aber  
125 Spaß, und bringt Wesensmerkmale hervor, die ich in der Realität niemals hätte.

16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?

Ich vermute, dass ich gerne auch mal anders wäre, als ich bin, und dass ich diese  
fremden Wesenszüge dabei auslebe und genieße. Der Avatar wird so also teilweise  
zum Abbild einiger erträumter Eigenschaften, teilweise zum Negativ meiner

130 Wesenszüge.

17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?  
 Da Eigenleben eine starke Formulierung ist: ich würde es in letzter Instanz nicht als  
 Eigenleben betrachten. Der Avatar ist und bleibt eine Figur, die von mir weitestgehend  
 bewusst gespielt wird. Ich probiere diverses damit aus, er ist und bleibt aber eine Figur  
 135 unter meiner Kontrolle.

#### Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen

18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein  
 'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu  
 140 veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen  
 könnten Deines Erachtens diesen Zweck erfüllen? Schreibe einfach auf, was  
 Dir dazu einfällt.
- Spannend ist die Frage, warum ein Avatar anders handelt, als der Spieler. Ich  
 würde die Spieler das fragen, und Ursachen nennen lassen. Eine ursache könnte  
 145 ja die Lebensgeschichte des Avatars sein, oder sein Glauben, oder die  
 mangelnde Bildung.
  - Ich würde insbesondere nach Situationen fragen, in denen der Spieler anders  
 gehandelt hätte als der Avatar – und warum der Avatar dann aber so gehandelt  
 hat.
- 150 19. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der  
 Thematik wichtig fändet, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und  
 Vorschläge!
- Ich würde das Wort „Charakter“ überall vermeiden, und generell nur von  
 „Avatar“ sprechen, sonst führt es zu sprachlicher Verwirrung.
  - 155 – Die Formulierung des Eigenlebens kann auch so aufgefasst werden, dass nach  
 Menschen gesucht wird, deren Avatar sich ihrer Kontrolle entzogen hat. Das  
 klingt schon creepy. Ich würde den Fragebogen da etwas entspannter  
 formulieren, um niemanden abzuschrecken. Oder gibt es Spieler, die das  
 Eigenleben des Avatars als unangenehm empfinden?
  - 160 – Spannend wäre eventuell noch zu wissen, wie die Leute spielen: ob sie sich bei  
 jeder Handlung bewusst fragen, wie ihr Avatar agieren würde. Und zur  
 Kontrolle vielleicht auch die Frage, ob die Spieler immer wieder das Gefühl  
 bekommen, dass der Avatar sich immer wieder an den eigenen Charakter des

- 165                    Spielers angleicht. Oder generell zu erfragen, in wie weit die Spieler glauben,  
dass der Avatar vor allen Dingen eine Projektion des eigenen Charakters ist.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!!!

## 9 Fragebogen Teilnehmer MP

### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir  
10 einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein 'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet. Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses  
15 Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse daran zu veranschaulichen.
- 20 Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei, am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich wissenschaftlichen Zwecken.
- 25 Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir  
30 etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!

## Das Eigenleben des Avatars – Fragen

### Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars

- 35      1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?
- Meistens ergeben sich meine Figuren aus dem vorhandenen Spiel. Ich leite des öfteren für meine Gruppe und bin auf diese Art schon zu neuen Charakteren gekommen. Ein Bösewicht wird zum Helden, eine Nebenfigur nimmt plötzlich
- 40      soviel Phantasie ein, dass ihre Lebendigkeit zunimmt und sie immer „farbiger“ wird, bis sie sich letztlich eine feste Rolle im sozialen Gefüge der Gruppe und der Weltordnung erkämpft hat.
2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt?
- 45      - Das ist mir bisher nur ganz am Anfang meines Rollenspieldaseins passiert. Damals war ich noch nicht so sicher in meinen Vorlieben und habe ein paar Chars nur mal ausprobiert bevor ich mich entschied.
3. Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit diesem Charakter hattest.
- 50      - Ich war noch zu unsicher und wusste nicht ganz was mir Spaß machen würde. Mittlerweile spiele ich meine Chars über lange Zeiträume und die Chars werden nur dann abgelegt wenn ein besonderes Ereignis in der Welt oder in der Chargeschichte mich dazu „zwingt“. D.h. Wenn der Char sein Schicksal erfüllt und somit „fertig“ gespielt ist oder wenn er stirbt, oder aus irgendeinem
- 55      andren Grund unspielbar wird. Das ist meist eine Sache des Gefühls.
3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?
- Ich muss mich mit ihnen identifizieren können. So fremd mir Geschlecht und Rolle auch sein mögen: jeder Char besitzt irgendeine Eigenschaft die ich auch auf mich projizieren kann und die es mir sehr leicht macht einen Draht zu der
- 60      Figur aufzubauen.
4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?
- Am wichtigsten ist wohl das Eigenleben und die Dynamik. Mein Char kann, darf und muss vielleicht auch dazu in der Lage sein sich im Laufe seines

- 65 Daseins zu verändern. Es ist mir wichtig dass der Char mit Eigenleben entwickelt und so lebendig wie möglich wird. Ich möchte ja nicht nur die Figur spielen und steuern sondern ihr zusehen wie sie wächst und sich verhält.

### **Zur Beziehung von Spieler und Avatar**

- 70 5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!  
Mein Char ist auf keinen Fall mein Instrument. Mein Char ist eine PERSON jemand der aus meinen Kopf entsprungen ist und ein alternatives Leben führt. Es macht mir wesentlich mehr Spaß dem Char dabei zu folgen und seiner inneren Logik nachzugehen als ihn hölzern wie eine Marionette durch das Spiel zu steuern, als säße ich vor einem Computer.
- 75 6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?  
-Ganz ehrlich? Ich liebe ihn!^^ jeder meiner Chars ist mein persönliches Baby, ein lebendig gewordener Characterzug, der sein Eigenleben entwickelt hat und durch eine alternative Realität läuft und diese mit seinen Handlungen beeinflusst. Wenn meine Charactere etwas Großartiges tun bin ich stolz, wenn
- 80 sie etwas Schlimmes tun tut mir das leid. Alles folgt der inneren Logik des Characters. Ich könnte eine Figur kaum so beeinflussen, dass sie etwas bestimmtes nicht tut oder eben tun muss, das würde mein Spielgefühl und meine Immersion zu sehr beeinträchtigen.
- 85 7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen? Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?  
- Der Tod gehört dazu. Wenn die Geschichte eines Chars erzählt war, ihr Schicksal sich erfüllte oder das Ende einer langen Queste schließlich im Tod des Chars gipfelte, so hab ich das immer mit einem lachenden und einem
- 90 weinenden Auge hingenommen. Der Tod ist etwas auf das wir im Leben kaum einfluss haben, warum sollte ich dann im Spiel das anders machen? Wenn mein Char sich in tödliche Gefahr begibt, wäre es natürlich sehr traurig wenn er stirbt, aber meistens hat der Tod eines Chars ja auch was mit Aufopferung für eine Gute Tat zu tun, deswegen kann man auch beim Dahinscheiden eines Chars
- 95 stolz und glücklich sein.

### **Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**



- 100 8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren, auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen?
- Solche Veränderungen sind mir schon sehr oft untergekommen. Gestört hat mich das nie, ich freue mich immer, wenn sich eine Dynamik entwickelt die auch ohne meine Kommandos auskommt. Selbst wenn die Veränderung nicht in meinem Sinne ist muss ich eben schauen wie ich damit zurecht komme.
- 105 Wenn das Spielgefühl so stark beeinträchtigt wird dass der Char für mich unspielbar wird, dann ist das eben so.
9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?
- Garnicht. Veränderungen ergeben sich aus dem Spiel. Der Char entscheidet selbst was er tut und wohin er sich entwickelt. Alles folgt der inneren Logik des Chars. Seinen Erfahrungen die er bisher gemacht hat, seinen Träumen, 110 Erinnerungen und Wünschen.
10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf zu?
- Nunja. Es gibt schon eine gewisse Vorstellung davon wie es mal sein könnte wenn der Held „groß“ geworden ist. Ein gewisses Wunschenken, was schön wäre und wohin man irgendwann mal will, aber letztlich ist das nicht meine Entscheidung. Meistens deckt sich dieser Wunsch und die Vorstellung ohnehin mit der Charlogik und ist somit fest in der Figur verankert. Aber sollte sich 115 alles anders entwickeln als gedacht, lasse ich mich auch gerne überraschen.
- 120

#### **Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?**

11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige 'Person'?
- Absolut. Meine Charaktere sind nicht ich.
12. Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?
- 125 - Meine Charaktere haben sehr unterschiedliche Lebenseinstellungen, Charakterzüge, emotionale Beweggründe. Sie mögen andre Dinge als ich und finden andre Dinge wichtiger oder eben weniger wichtig als ich. In gewisser weise sind sie natürlich Teile von mir und auch abhängig, da ich diejenige bin die sie ins Leben gerufen hat und ich diejenige bin über die die Figuren mit 130 ihrer Umwelt kommunizieren. Ein Teil von mir sind sie nur in der Weise, dass

ich die Schöpferin der Figur bin. Dass sich gewisse Eigenschaften von mir in ihnen spiegeln, ansonsten sind sie völlig andre Personen.

13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?

135 -

### **Zum Eigenleben (D)eines Avatars**

14. Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erfahrungen!

140

- Ohje....da gab es tausend Dinge, deswegen beschreibe ich nur eine Situation stellvertretend. Ein von mir erdachter Bösewicht sollte die Gruppe quälen und zum absoluten Antagonisten werden. Hassenwert und gemein. Schließlich hat er sich aber völlig anders entwickelt. Im Laufe des Spiel gewann er immer mehr Facetten hinzu, ein Character aus meiner Gruppe beschäftigte sich sehr intensiv mit ihm und so kamen nach und nach seine Motive und auch seine weichen Seiten zutage, denn kein Mensch ist NUR böse. Das ist einfach nicht möglich. Jeder noch so fiese Typ hat menschliche Seiten und diese brachte die Gruppe eben zum Klingen, so dass sich der Bösewicht schließlich bekehrte und zum Teil der Heldengruppe wurde. Er verliebte sich sogar! DAS hätte ich garnicht planen können.

145

150

15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!

Mein Character bewegt sich fast autark von mir. Wenn ich meine Erlebnisse schildern wollen würde müsste ich einen Roman schreiben^^. Er trifft seine Entscheidungen, sucht sich eine Kleidung selbst aus und hat einen bestimmten Geschmack was Essensgewohnheiten und Geschlechtsverkehr betrifft. Eigentlich alles!

155

16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?

160

- Es entspringt der inneren Logik des Chars. Die Figur ist, wie jeder Mensch, die Summe seiner Erfahrungen, Erinnerungen, Vorlieben und Abneigungen, Gefühle, Wünsche und so weiter. All das ergibt ein Personenprofil welches selbständig arbeitet und wirkt ohne dass ich groß eingreifen muss und will.

17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?

165 -----

**Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen**

170 18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein 'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen könnten Deines Erachtens diesen Zweck erfüllen? Schreibe einfach auf, was Dir dazu einfällt.

- Eben persönliches: Was isst du gern? Welche Musik magst du?....

-

175 19. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der Thematik wichtig fändest, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und Vorschläge!

180 Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erfahrungen!

Und

Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!

185 Sind einander sehr ähnlich. Vielleicht nochmal differenzieren.

Das wars! Und ich hoffe es war hilfreich!

## 10 Fragebogen Teilnehmer TF

### *Das Eigenleben des Avatars*

problemzentriertes Interview per e-Mail

Laura Flöter

Universität Duisburg-Essen

[LauraFloeter@gmx.de](mailto:LauraFloeter@gmx.de)

5

Hallo zusammen!

- Wie Du ja weißt, schreibe ich meine Doktorarbeit zum Thema phantastische (pen-and-paper-)Rollenspiele – der Spielercharakter, wegen der Neutralität des Begriffes bei mir einfach 'Avatar', ist dabei einer der wichtigsten Aspekte. Um seinen Status als
- 10 ästhetisches Produkt (aka 'Kunstwerk') zu bestimmen, untersuche ich u.a. sein 'Eigenleben', d.h. die Eigendynamik, die ein Charakter beim Spielen entfaltet. Vielleicht hast Du es selber schon erlebt: Dein (pen-and-paper-)Charakter entwickelt sich oder handelt ganz anders, als Du es eigentlich geplant hast. Ich versuche, dieses
- 15 Phänomen zu beschreiben und dann zu analysieren. Grundlage sind natürlich empirische Erhebungen – also die Erfahrungen der Spieler selbst. Meine Studie soll allerdings nicht repräsentativ sein – an diesem Punkt geht es für mich erst einmal darum, das Phänomen 'Eigenleben des Avatars' nachzuweisen und meine Ergebnisse daran zu veranschaulichen.
- 20 Daher bitte ich Dich, diesen Fragebogen für mich auszufüllen – einfach in der Datei, am besten andersfarbig – und bis zum **1. März 2012** an mich zurückzusenden. Die Daten werden natürlich anonym behandelt und dienen ausschließlich wissenschaftlichen Zwecken.
- 25 Anonymisiere Deine Antworten einfach, indem Du nur den ersten Buchstaben Deines Vornamens angibst. Und bitte antworte ausführlich – diese Daten sind Material für Grundlagenforschung. Je detaillierter die Antworten ausfallen, desto genauer kann das befragte Phänomen beschrieben werden, und desto höher ist die Qualität der Ergebnisse. Wenn Dir zu einer Frage nichts einfällt, lass sie einfach aus. Wenn Dir
- 30 etwas unklar ist, kannst Du mir jederzeit eine e-Mail schreiben. Danke!

## Das Eigenleben des Avatars – Fragen

### Zur Erschaffung und Funktion (D)eines Avatars

- 35        1. Woher nimmst Du die Ideen und Inspiration, einen Charakter zu erschaffen und zu spielen?
- Meine Inspiration beziehe ich zumeist aus Filmen und Büchern. Aber auch Charakterkonzepte von anderen Spielern geben mir ab und zu eigene Ideen. Dabei handelt es sich dann aber nicht um Kopien. Ich verwende das dann höchstens
- 40        als Anregung oder        verwende einzelne kleine Aspekte.
2. Hast Du schon einmal einen Charakter erschaffen und dann doch bald wieder abgelegt? Wenn ja, bitte beschreibe, warum Du keine Freude am Spiel mit diesem Charakter hattest.
- 45        Ja, es handelte sich dabei um einen Drow Magier, der zuerst als NSC verwendet wurde und        den ich dann noch auf zwei Veranstaltungen als SC weitergespielt habe. Eingestampft habe ich ihn dann, weil mir das Drow-Spiel an sich mit seinen Intrigen und        allem was dazu gehört keinen Spass mehr gemacht hat. Ausserdem bin ich der Meinung, daß man eine Rolle, wenn man sie sich ausgesucht hat, auch
- 50        konsequent spielen sollte, und das wäre mit dem Drow auf normalen Veranstaltungen nicht möglich gewesen.
3. Welche Aspekte erscheinen Dir an (D)einem Charakter wichtig?
- Gewandung, Ausrüstung und die Persönlichkeit des Charakters, seine Fähigkeiten
- 55        spielen (mittlerweile) nur noch eine untergeordnete Rolle. Wahrscheinlich, weil ich verstanden habe dass mehr Fähigkeiten nicht unbedingt schöneres Spiel bedeuten.
4. Welcher Aspekt Deines Charakters ist Dir am wichtigsten – und warum?
- Am wichtigsten ist mir, dass die oben genannten Aspekte ein stimmiges Gesamtbild
- 60        ergeben. Zu diesem Zweck werden auch oder gerade im wahrsten Sinne des Wortes suboptimale Gewandung und Ausrüstung ein Makel in der Persönlichkeit genutzt und akzeptiert.

**Zur Beziehung von Spieler und Avatar**

- 65        5. Welchen Zweck erfüllt Dein Charakter aus Deiner Sicht – ist er ein Instrument  
im Spiel, oder erfüllt er einen Selbstzweck? Bitte beschreibe Deine Sicht!

Sowohl als auch. Zum einen ist für mich natürlich der Charakter das Instrument, durch  
welches ich als Spieler am Spiel teilnehme, zum anderen erfüllt der Charakter natürlich  
auch eine Rolle im Spiel und eine Funktion innerhalb der Gruppe im Spiel.

70

6. Welche Bedeutung hat Dein Charakter für Dich persönlich?

Ich identifiziere mich bis zu einem gewissen Masse mit meinem Charakter und freue  
mich mit ihm über positive Erlebnisse und leide mit ihm bei negativen Erlebnissen.

75

7. Ist der Tod eines Charakters für Dich schon einmal schmerzhaft gewesen?

Wenn ja, warum – und wie bist Du damit umgegangen?

Mir ist noch nie ein Charakter gestorben.

80

**Zur Entwicklung des Avatars im und durch das Spiel**

8. Hat Dein Charakter schon einmal eine größere Veränderung im Spiel erfahren,  
auf die Du keinen Einfluss hattest – wenn ja, wie hast Du das empfunden? Hat  
es Dich gestört, und wie bist Du damit umgegangen?

- 85        Bis jetzt habe ich noch keine solche Veränderung erfahren, aber sollte das einmal  
passieren, denke ich, dass es mich doch sehr stören würde, wenn das ohne vorherige  
Absprache mit mir passiert.

9. Wonach entscheidest Du generell, ob und wie ein Charakter sich verändert?

- 90        Zum einen natürlich danach, wie ich mir im Vorfeld die Entwicklung meines  
Charakters vorstelle, aber auch danach, was er im Spiel erlebt. Da mache ich mir dann  
auch oft Gedanken darüber, wie sich das Erlebte auch meinen Charakter mittel- und  
langfristig auswirkt.

- 95        10. Hast Du ein 'Ziel' für jeden Charakter? Wenn ja, wie bewegst Du ihn darauf  
zu?

Ja. Ich versuche, im Spiel in Eigeninitiative aktiv auf diese Ziele hinzuarbeiten und versuche auch, sich bietende Gelegenheiten zu nutzen.

100 **Der Avatar – Alter Ego oder imaginäre Person?**

11. Empfindest Du Deinen Charakter als von Dir unabhängige 'Person'?

Ja und nein ;-)

12. Wenn ja: Inwiefern ist sie anders als Du?

105 13. Wenn nein: Inwiefern ist Dein Charakter von Dir abhängig – empfindest Du ihn als einen Teil von Dir? Wenn ja – welcher Teil könnte das sein?

Ich bin der Meinung dass die Fragen 12 und 13 zusammen beantwortet werden sollten. Zum einen sind meine Charaktere immer von mir als Person abhängig, weil sie alle auch ein oder mehrere Charakterzüge und Eigenschaften meiner Person haben. Nicht jeder Charakter die gleichen, aber es sind immer welche da.

110 Auf der anderen Seite sind andere Aspekte jedes meiner Charaktere auch immer grundverschieden von mir als Person.

**Zum Eigenleben (D)eines Avatars**

14. Hat sich Dein Charakter schon einmal anders verhalten oder entwickelt, als Du es geplant bzw. erwartet hast? Wenn ja, inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erfahrungen!

Ja. Es passierte in einer Situation, als gerade eine gute Freundin des Charakters gestorben war. Ein umstehender Spieler äußerte eine abfällige Bemerkung. In dem Moment ist mein Charakter auf diesen Spieler losgegangen. In dieser Situation 120 handelte rein der Charakter und nicht der Spieler. Das Spiel war vollkommen intuitiv und in keinsten Weise geplant. In dem Moment WAR ich im wahrsten Sinne des Wortes der Charakter.

15. Würdest Du sagen, dass Dein Charakter ein Eigenleben hat? Wenn ja, 125 inwiefern? Bitte beschreibe Deine Erlebnisse!

In manchen Situationen ja. Siehe Antwort Frage 14

16. Woher, glaubst Du, kommt dieses 'Eigenleben'?

Ich glaube, das passiert, wie weiter oben bereits beschrieben, wenn man so intensiv im Spiel ist, dass der Charakter eigenständig und ohne vom Spieler gelenkt zu werden 130 handelt.

17. Wenn nein, was ist er dann? Als was würdest Du Deinen Avatar beschreiben?

**Sonstiges – Vorschläge, Anmerkungen, Ideen**

- 135      18. Ich plane, auf der Basis dieses Fragebogens auch einen Fragebogen für ein 'Charakterinterview' zu entwickeln, um dessen 'Eigenleben' zu veranschaulichen, zu beschreiben und zu dokumentieren. Welche Fragen könnten Deines Erachtens diesen Zweck erfüllen? Schreibe einfach auf, was Dir dazu einfällt.
- 140      Fragen zum „Werdegang“ und Lebenslauf des Charakters und zu seiner Motivation und seinen Zielen.
19. Hast Du weitere Ideen für Fragen? Gibt es sonst noch Aspekte, die Du bei der Thematik wichtig fändet, abzufragen? Bitte notiere Deine Ideen und Vorschläge!
- 145      Fragen, gerade im Bereich der PnP Charaktere nach der Visualisierung, ob ja oder nein und wenn ja mit welchen Mitteln, wenn nein, warum nicht.

Vielen Dank für Deine Teilnahme!!!

150





# Literaturverzeichnis

## Primärquellen

### Ludographie I: phantastische Rollenspiele

#### System *Das Schwarze Auge*

**Don-Schauen, Florian; Herz, Britta u. Römer, Thomas:** Aventurische Helden. Erkrath, Fantasy Productions 2002 a [1997]

**Don-Schauen, Florian; Herz, Britta u. Römer, Thomas:** Mit flinken Fingern – Grundregeln, Talentsystem, Spieltipps. Erkrath, Fantasy Productions 2002 b [1997]

**Don-Schauen, Florian u. Römer:** Wege der Götter. Regelwerk zur (sic!) den Göttern Aventuriens in der Welt des Schwarzen Auges. Waldems, Ullisses Spiele 2008

**Don-Schauen, Florian; Römer, Thomas u. Anton, Weste:** Liber Cationes. Eine Sammlung aventurischer Zaubersprüche und Rituale in überarbeiteter Fassung. Erkrath, Fantasy Productions 2004

**Ebling, Gero; Epping, Magnus; Gosse, Chris u.a.:** Schattenlande. Das umkämpfte Tobrien, Warunk, Beilunk und Maraskan. Eine DSA-Spielhilfe. Waldems, Ullisses Spiele GmbH 2011

**Falkenhagen, Lena; Kneiphof, Ulrich; Raddatz, Jörg u.a.:** Unter der Dämonenkrone. Das besetzte Tobrien und das Eisreich sowie Kampagneninformationen zu den Schwarzen Landen. Ein DSA-Regionalband zu den Schwarzen Landen. Erkrath, Fantasy Productions GmbH 1999

**Kiesow, Ulrich:** Abenteuer-Basis-Spiel: Das Buch der Abenteuer – Oder: Die Einführung in das Reich des Schwarzen Auges. München, Droemer Knaur 1984

**Kiesow, Ulrich; Kramer, Ina u. Römer, Thomas:** Abenteuer Basis-Spiel. Die Helden des Schwarzen Auges. Düsseldorf, Fantasy Productions 1992

**Kiesow, Ulrich:** Das Buch der Regeln. München, Droemer Knaur 1984

**Kiesow, Ulrich:** Die Helden des Schwarzen Auges. Regelbuch II. München, Droemer Knaur 1988

**Kiesow, Ulrich:** Helden, Monster, dunkle Mächte – Wer sie sind, was sie können, wo sie leben. München, Droemer Knaur 1984

**Spohr, Alex u. Ullrich, Jens:** Das Schwarze Auge. Regelwerk. Waldems, Ulisses Spiele 2015

***System The World of Darkness, Teilsysteme Changeling – The Dreaming, Magus – Die Erleuchtung, Vampire – Die Maskerade; Werewolf – The Apocalypse***

**Achilli, Justin et al.:** Vampire – Die Maskerade. Neuauflage, deutsch von Oliver Hoffmann u.a., Mannheim, Feder & Schwert 1999

**Barth, Rachel et al.:** Magus – Die Erleuchtung. Neuausgabe, deutsch von Björn Lippold. Mannheim, Feder & Schwert 2000

**Dansky, Richard E. et al.:** Rosen, gesprossen aus Blut: Das Camarilla Handbuch. Ein Quellenband für Vampire: Die Maskerade. Deutsch von Claudia Wittemund. Mannheim, Feder und Schwert 1999

**Hatch, Robert et al.:** Werewolf – The Apocalypse. A Storytelling Game of Savage Horror. Second Edition. Atlanta/USA, White Wolf Publishing Inc. 1998 [1992]

**Summers, Cynthia et al.:** Changeling – The Dreaming. The Storytelling Game of Modern Fantasy. Second Edition. Atlanta/USA, White Wolf Publishing Inc. 1997

**Sonstige**

Middle-Earth Role-Playing Game. Charlottesville/Virginia USA, Iron Crown Enterprises 1984–1999

**Philippy, Maurizio:** Shattered Prophecy, [www.shattered-prophecy.com](http://www.shattered-prophecy.com). Zugriff 29.10.2016, 17:15 h

**Ludographie II: Digitale Spiele**

NEVERWINTER NIGHTS. Bioware, CD-Rom u.a., Atari 2002

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH. Snowblind Studios, Playstation 3 u.a., Warner Bros. Interactive Entertainment 2011

WORLD OF WARCRAFT. Blizzard Entertainment, MMORPG, Activision Blizzard seit 2008

## Filmographie

- Der Student von Prag*. Stellan Rye und Paul Wegener, Deutschland 1913  
*The Lord of the Rings I–III*. Peter Jackson, Neuseeland/USA 2011–2003  
*Game of Thrones*. David Benioff und D. B. Weiss, USA 2011–2018

## Literatur

- Andersen, Hans Christian**: Der Schatten. In: Ders.: Sämtliche (sic!) Märchen. Zweite vermehrte Auflage. Leipzig 1850, S. 462–479  
**Chamisso, Adelbert von**: Peter Schlemihls wundersame Geschichte. Durchgesehene Ausgabe 2003. Stuttgart, Reclam 2003  
**Hofmannsthal, Hugo von**: Die Frau ohne Schatten. Eine Erzählung. In: Ders.: Erzählungen. Auswahl und Nachwort von Ursula Renner. Stuttgart, Reclam 2000, S. 266–378  
**Rowling, J. K.**: Harry Potter and the Philosopher's Stone. London, Bloomsbury 2000 [1997]  
**Tolkien, John R.R.**: The Lord of the Rings. London, Allen & Unwin 1954

## Sekundärliteratur

- Adamowsky, Natascha**: Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt a.M., Campus 2000  
**Adamus, Tanja**: Computerspiele: Mods, Clans und e-Sportler. Saarbrücken, Verlag Dr. Müller 2006  
**Arnold, David O.**: The Sociology of Subculture. Berkeley/California, Glendessary Press 1970  
**Baacke, Dieter u. Ferchhoff, Wilfried**: Von den Jugendsubkulturen zu den Jugendsubkulturen: Der Abschied vom traditionellen Jugendsubkulturkonzept. In: Klein, Ansgar [Hrsg]: Subkultur und Subversion. Neue soziale Bewegungen – Forschungsjournal Heft 2. Opladen u.a., Westdeutscher Verlag, S. 33–46  
**Bächtold-Stäubli, Hanns [Hrsg.]**: Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens Bd. IX, Waage–Zypresse. Berlin u.a., de Gruyter 1941, Sp.140  
**Baumann, Hans D.**: Horror. Die Lust am Grauen. Reihe Psychologie Heute Sachbuch. Weinheim, Beltz 1989  
**Balzer, Myriel**: *Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing*. In: International Journal of Role-Playing 2/2011, S. 32–43

- Beahrs, John O.:** Unity and multiplicity: Multilevel Consciousness of Self in Hypnosis, psychiatric Disorder and mental Health. New York, Brunner/Mazel 1982
- Berger, Florian u. Flöter, Laura:** Eintreten in imaginäre Räume. Der Avatar als Funktion der Immersion im phantastischen Rollenspiel. In: Institut für immersive Medien [Hrsg.]: Jahrbuch immersiver Medien 2012: Bildräume – Grenzen und Übergänge. Marburg, Schüren 2012, S. 60–71
- Bienia, Rafael:** Role Playing Materials. Braunschweig, Zauberfeder 2016
- Bonacker, Maren:** Eskapismus, Schmutz und Schund?! Fantasy als besonders umstrittene fantastische Gattung: In: Knobloch, Jörg und Stenzel, Gudrun [Hrsg.]: Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. Weinheim, Juventa 2006, S. 64–70
- Bowman, Sarah Lynne:** The Functions of Role-Playing Games. How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. Jefferson/North Carolina u.a., McFarland & Company 2010
- Bowman, Sarah:** Social Conflict in Role-Playing Communities. An Exploratory Qualitative Study. In: International Journal of Role-Playing 4/2013, S. 4–25. Online als PDF unter <http://journalofroleplaying.org/>. Zugriff 31.07.14, 12:33 h
- Braun, Peter:** Mediale Mimesis. Licht- und Schattenspiele bei Adelbert von Chamisso und Justinus Kerner. München, Wilhelm Fink 2007
- Brown Nephew, Michelle Andromeda:** Playing with Power: The Authorial Consequences of Role-Playing Games. Ann Arbor, UMI Dissertation Services 2003
- Bucher, Leandra:** Divergentes Denken im kreativen Schaffensprozess – Grundlegende Erkenntnisse der Kognitionswissenschaften. In: Buschkühle, Carl-Peter [Hrsg.]: Künstlerische Kunstpädagogik. Ein Diskurs zur künstlerischen Bildung. 1. Auflage. Oberhausen, Athena 2012, S. 275–284
- Cassirer, Ernst** – Gesammelte Werke. Hamburger Ausgabe Band 6: Substanzbegriff und Funktionsbegriff. Hrsg. von Birgit Recki. Hamburg, Meiner 2000
- Cassirer, Ernst:** Versuch über den Menschen. Einführung in eine Philosophie der Kultur. 2., verbesserte Auflage. Hamburg, Felix Meiner 2007
- Dürholt, Bernd:** Educatio magica: Fantasy-Spiele – Spiele zum Verderben? München, Arbeitsgemeinschaft für Religions- und Weltanschauungsfragen 1991
- Der Duden.** Das neue Buch der Szenesprachen 2009
- Dilthey, Wilhelm:** *Über die Einbildungskraft der Dichter. Bausteine für eine Poetik.* In: Zeitschrift für Völkerpsychologie und Sprachwissenschaft 1/1878 (10), S. 42–104. Online unter: [https://www.uni-due.de/lyriktheorie/texte/1878\\_dilthey.html](https://www.uni-due.de/lyriktheorie/texte/1878_dilthey.html). Zugriff 13.10.2016, 12:39 h
- Duderstadt, Matthias:** Improvisation und ästhetische Bildung. Ein Beitrag zur Ästhetischen Forschung. Köln, Salon 2003
- Eggert, Hartmut u. Rutschky, Michael:** Literarisches Rollenspiel in der Schule. Medium Literatur Band 10, hrsg. von Eberhard Lämmert. Heidelberg, Quelle & Meyer 1978

- Engels, Helmut:** Heuristik – oder: Wie kommt man auf philosophische Gedanken. In: Rohbeck, Johannes [Hrsg.]: Methoden des Philosophierens. Dresden, Thelem 2000, S. 46–75
- Erikson, Erik Homburger:** Identität und Lebenszyklus. Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1966
- Ferchhoff, Wilfried:** Jugend und Jugendkulturen im 21. Jahrhundert. Lebensformen und Lebensstile. 2., aktualisierte und überarbeitete Auflage. Wiesbaden, VS 2011
- Fine, Gary Alan:** Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds. Chicago u.a., The University of Chicago Press 2002 [1983]
- Flick, Uwe:** Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung. Vollständig überarbeitete u. erweiterte Neuauflage, Oktober 2007. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt 3. Auflage 2010 [1995]
- Franz, Marie-Louise von:** Psychologische Märcheninterpretation. Eine Einführung. München, Kösel 1989
- Franz, Marie-Louise von:** Der Schatten und das Böse im Märchen. München, Kösel 1991
- Frenzel, Elisabeth:** Doppelgänger. In: Dies.: Motive der Weltliteratur: Ein Lexikon dichtungsgeschichtlicher Längsschnitte. 5., überarbeitete und ergänzte Auflage. Stuttgart, Kröner 1999, S. 94–113
- Frey, Gerd:** Fantastik in Computerspielen. In: Knobloch, Jörg und Stenzel, Gudrun [Hrsg.]: Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. Weinheim, Juventa 2006, S. 159–172
- Fritz, Jürgen:** Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen Bd. 67. Berlin, Vistas 2011
- Fritzsche, Marc:** Eigenes und Fremdes: Identität als Thema im Kunstunterricht. In: Buschkühle, Carl-Peter [Hrsg.]: Künstlerische Kunstpädagogik. Ein Diskurs zur künstlerischen Bildung. 1. Auflage. Oberhausen, Athena 2012, S. 145–155
- Fröhler, Birgit:** Seelen Spiegel und Schatten-Ich. Doppelgänger motiv und Anthropologie in der Literatur der deutschen Romantik. Marburg, Tectum 2004
- Fromme, Johannes u. Biermann, Ralf:** Identitätsbildung und politische Sozialisation. In: Bevc, Tobias und Zapf, Holger [Hrsg.]: Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz, UVK 2009, S. 113–138
- Früchtel, Josef und Zimmermann, Jörg:** Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines gesellschaftlichen, individuellen und kulturellen Phänomens. In: Früchtel, Josef und Zimmermann, Jörg [Hrsg.]: Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens. Erste Auflage. Frankfurt am Main, Suhrkamp 2001
- Glogauer, Werner:** Kriminalisierung von Kindern und Jugendlichen durch Medien. Wirkungen gewalttätiger, sexueller, pornographischer und satanischer Darstellungen. Baden-Baden, Nomos 1991

- Götzenbrucker, Gerit:** Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions). 1. Auflage. Wiesbaden, Westdeutscher Verlag 2001
- Goffman, Erving:** Frame-Analysis. An Essay on the Organization of Experience. New York u.a., Harper & Row
- Grünewald, Dietrich u. Schubert, Peter:** *Schatten – Bilder*. In: Kunst und Unterricht 168/1992, S. 20–46
- Haas, Gerhard:** Funktionen von Fantastik. In: Knobloch, Jörg und Stenzel, Gudrun [Hrsg.]: *Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur*. Weinheim, Juventa 2006, S. 26–38
- Haußer, Karl:** Identitätspsychologie. Berlin u.a., Springer 1995
- Hein, Peter Ulrich:** Der Künstler als Sozialtherapeut. Kunst als ideelle Dienstleistung in der entwickelten Industriegesellschaft. Frankfurt a.M./New York, Campus 1982
- Hein, Peter Ulrich:** Jahrhundertwende, Kunstenthusiasmus und Jugendbewegung. Eine Generalprobe zur Transformation des Ästhetischen in der Postmoderne? In: Ders. [Hrsg.]: *Künstliche Paradiese der Jugend. Zur Geschichte und Gegenwart ästhetischer Subkultur*. Münster, Lit 1984 a, S. 14–35
- Hein, Peter Ulrich:** Protestkultur und Jugend. Ästhetische Opposition in der Bundesrepublik Deutschland. Münster, Lit 1984 b
- Hein, Peter Ulrich:** Wissenschaft aus zweiter Hand. Historische und systematische Hypothesen der Kunstpädagogik. In: Hartmann, Dirk u.a. [Hrsg.]: *Methoden der Geisteswissenschaften. Eine Selbstverständigung*. Erste Auflage. Weilerswist, Velbrück 2012, S. 183–196
- Hein, Peter Ulrich:** Postulate und Aporien einer partizipativen Ästhetik. Wissenssoziologische Anmerkungen zu Fragen der kulturellen Intervention. In: Fuchs, Max u. Braun, Tom [Hrsg.]: *Die Kulturschule und kulturelle Schulentwicklung. Grundlagen, Analyse und Kritik. Band zwei – Zur ästhetischen Dimension von Schule*. Weinheim/Basel, Beltz Juventa 2016
- Herbrik, Regine:** Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten. Wiesbaden, VS 2011
- Ritter, Hermann:** Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen – neue Formen der Gruppenarbeit? Darmstadt 1988. Diplomarbeit. Online abrufbar unter <http://www.rpgstudies.net/ritter/struktur.html#6.3.2>. Zugriff 30. Mai 2015, 20:02 h
- Hitchens, Michael u. Drachen, Andres:** *The Many Faces of Role-Playing Games*. In: *International Journal of Role-Playing* 1/2008, S. 3–21
- Hitzler, Ronald u. Niederbacher, Arne:** *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*. 3., vollständig überarbeitete Auflage. Wiesbaden, VS 2010

- Horn, Klaus-Peter:** Was ist denn eigentlich Jugend? Moderne Fragen und vormoderne Antworten. In: Horn, Klaus-Peter; Christes, Johannes und Parmentier, Michael [Hrsg.]: Jugend in der Vormoderne. Annäherung an ein bildungstheoretisches Thema. Beiträge zur Historischen Bildungsforschung, Band 23. Köln u.a., Böhlau 1998, S. 1–20
- Huizinga, Johan:** Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 20. Auflage. Reinbek bei Hamburg, Rowohlt 2006
- Humbeck, Nannie:** Ein Sänger nun wieder und kein Schreiber mehr: Rollenspiel als interaktive Kunstform. In: Janus, Ulrich u. Janus, Ludwig [Hrsg.]: Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen, Imago Psychosozial-Verlag 2007, S. 183–196
- Iser, Wolfgang:** Die Appellstruktur der Texte. Unbestimmtheit als Wirkungsbedingung literarischer Prosa. Konstanz, Universitätsverlag Konstanz 1970
- Jackob, Peter:** Der Schatten. Wandel einer Metapher in der europäischen Literatur. Sulzbach, Kirsch 2001
- Janus, Ulrich u. Janus, Ludwig [Hrsg.]:** Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen, Imago Psychosozial-Verlag 2007
- Janus, Ludwig:** Potentiale des Rollenspiels. In: Janus, Ulrich u. Janus, Ludwig [Hrsg.]: Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen, Imago Psychosozial-Verlag 2007, S. 321–323
- Janus, Ulrich:** Die Rollenspielszene. In: Janus, Ulrich u. Janus, Ludwig [Hrsg.]: Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen, Imago Psychosozial-Verlag 2007, S. 95–100
- Kahl, Ramona:** "Nichts anderes als ein Spiel?" – Fantasy-Rollenspiele als Bühne verdrängter Lebensentwürfe. In: Prokop, Ulrike u. Jansen, Mechthild M. [Hrsg.]: Doku-Soap, Reality-TV, Affekt-Talkshow, Fantasy-Rollenspiele. Neue Sozialisationsagenturen im Jugendalter. Marburg, Tectum 2006, S. 275–314
- Kahl, Ramona:** Fantasy-Rollenspiele als szenische Darstellung von Lebensentwürfen. Eine tiefenhermeneutische Analyse. In: Prokop, Ulrike [Hrsg.]: Reihe Kulturanalysen Bd. 6. Marburg, Tectum 2007
- Kaulen, Heinrich:** *Wunder u. Wirklichkeit: Zur Definition, Funktionsvielfalt u. Gattungsgeschichte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur.* In: JuLit 2004/1 (30), S. 12–20
- Kämpf-Jansen, Helga:** Ästhetische Forschung. Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft. Zu einem innovativen Konzept ästhetischer Bildung. 3., geringfügig korrigierte Auflage. Marburg, Tectum 2012
- Kettel, Joachim:** Warum künstlerisches Denken lernen? In: Buschkühle, Carl-Peter [Hrsg.]: Künstlerische Kunstpädagogik. Ein Diskurs zur künstlerischen Bildung. 1. Auflage. Oberhausen, Athena 2012, S. 447–465
- Keupp, Heiner et al.:** Identitätskonstruktionen. Das Patchwork der Identitäten in der Spätmoderne. 3. Auflage 2006. Hamburg, Rowohlt 2006 [1999]



- Kirchner, Constanze; Schiefer Ferrari, Markus; Spinner, Kaspar H. [Hrsg.]:** Ästhetische Bildung und Identität. Fächerverbindende Vorschläge für die Sekundarstufe I und II. München 2006
- Kleist, Heinrich von:** Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden. In: Sembdner, Helmut [Hrsg.]: Heinrich von Kleist. Sämtliche Werke und Briefe. München, Deutscher Taschenbuch Verlag 2001, S. 319–324
- Liessmann, Konrad Paul:** Philosophie der modernen Kunst. Eine Einführung. Wien et al., UTB 1999
- Lüthi, Max:** Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen. Zehnte Auflage. Tübingen/Basel, Francke 1997 [1947]
- Lüthi, Max:** Märchen. 10., aktualisierte Auflage, bearbeitet von Heinz Röllecke. Stuttgart/Weimar, Metzler 2004
- Luhman, Niklas:** Die Autopoiesis des Bewußtseins. In: Soziale Welt 4/1985 (36), S. 402–446
- Mackay, Daniel:** The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art. Jefferson/ North Carolina u.a, McFarland 2001
- Matt, Peter von:** Hoffmanns Nacht und Newtons Licht. Eine Abschiedsvorlesung. In: Ders.: Öffentliche Verehrung der Luftgeister. Reden zur Literatur. Wien, Hanser 2003, S. 127–147
- Maturana, Humberto u. Varela, Francisco J.:** Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living. Boston, D. Reidel 1980
- Mayring, Philipp:** Einführung in die qualitative Sozialforschung. Eine Anleitung zu qualitativem Denken. 5., überarbeitete und neu ausgestattete Auflage 2002. Weinheim u.a., Beltz 2002
- Mayring, Philipp:** Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken. 10. Auflage, Weinheim u.a., Beltz 2008
- Mead, George Herbert:** Geist, Identität und Gesellschaft aus der Perspektive des Sozialbehaviorismus. Frankfurt a.M., Suhrkamp 1968 [1934]
- Metzner, Joachim:** *Das Fantasy-Rollenspiel in der Schule*. In: Lehrmittel aktuell 1/1987, S. 42–44
- Miller, Patrick D.:** What the Shadow Knows: An Interview with John A. Sanford. In: Abrams, Jeremiah [Hrsg.]: Meeting the Shadow. The Hidden Power of the Dark Side of Human Nature. Los Angeles, Tarcher 1991, S. 13–19
- Moreno, Jakob Levy:** Gruppenpsychotherapie und Psychodrama. Einleitung in die Theorie und Praxis. Stuttgart, Thieme 1959
- Murray, Janet Horowitz:** Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyber-Space. Cambridge, The MIT Press 1998
- Nagel, Rainer:** Die Geschichte der Rollenspiele. Von den Anfängen bis Ende der Neunziger Jahre des letzten Jahrhunderts. In: Janus, Ulrich u. Janus, Ludwig [Hrsg.]: Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen, Imago Psychosozial-Verlag 2007 a, S. 35–54

- Nagel, Rainer:** Zur Sprache der Rollenspieler. In: Janus, Ulrich u. Janus, Ludwig [Hrsg.]: Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen, Imago Psychosozial-Verlag 2007 b, S. 77–93
- Neitzel, Britta u. Nohr, Rolf F.:** Das Spiel mit dem Medium. Partizipation, Immersion, Interaktion. In: Dies. [Hrsg.]: Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft 14. Marburg, Schüren 2006, S. 9–17
- Neuenschwander, Markus P.:** Entwicklung und Identität im Jugendalter. Bern u.a., Paul Haupt 1996
- Otto, Gert u. Otto, Gunter:** Ästhetische Erziehung, Ästhetisches Lernen. In: Mette, Norbert u. Rickers, Folkert [Hrsg.]: Lexikon der Religionspädagogik, Band 1. 1. Auflage. Neukirchen-Vluyn, Verlag Neukirchener Theologie 2001, Sp.12–18
- Patzelt, Birgit:** Phantastische Kinder- und Jugendliteratur der 80er und 90er Jahre. Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien: Theorie – Geschichte – Didaktik. Band 16, hrsg. von Werner Helsper et al. Frankfurt a.M. u.a., Peter Lang 2001
- Peez, Georg:** Einführung in die Kunstpädagogik. Grundriss der Pädagogik/Erziehungswissenschaft Band 16, hrsg. von Werner Helsper et al. 2., überarbeitete u. aktualisierte Ausgabe. Stuttgart, Kohlhammer 2005 [2002] a
- Peez, Georg:** Evaluation ästhetischer Erfahrungs- und Bildungsprozesse. Beispiele zu ihrer empirischen Erforschung. München, kopaed 2005 b
- Pöge-Alder, Kathrin:** Märchenforschung – Theorien, Methoden, Interpretationen. 2., überarbeitete Auflage. Tübingen, Narr 2011 [2007]
- Rank, Bernhard:** Phantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. In: Knobloch, Jörg und Stenzel, Gudrun [Hrsg.]: Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur. Weinheim, Juventa 2006, S. 10–25
- Riedel, Roman:** Jugendliche Alltagsgestaltung und Identitätsbildung mit Fantasy-Rollenspielen – Schule öffnen für Elemente des Spiels und spielerische Aktionsformen. Dissertation der Universität Kassel, Mainz 2004, S. 22. Online als PDF unter [https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/bitstream/urn:nbn:de:hebis:342863/1/dis1046\\_01-1.pdf](https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/bitstream/urn:nbn:de:hebis:342863/1/dis1046_01-1.pdf). Zugriff 19.08.2011, 13:04 h
- Rittmann, Tim:** MMORPGs als virtuelle Welten. Immersion und Repräsentation. Boizenburg, Verlag Werner Hülsbusch 2008
- Scheller, Ingo:** *Szenische Interpretation*. In: Praxis Deutsch. Zeitschrift für den Deutschunterricht 136/1996, S. 22–31
- Schiller, Friedrich:** Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. 4. Auflage. Vollständiger, durchgesehener Neusatz mit einer Biographie des Autors bearbeitet und eingerichtet von Michael Holzinger. Herausgegeben von Michael Holzinger. Berliner Ausgabe 2015 [1795]
- Schirrmeister, Claudia:** Schein-Welten im Alltagsgrau. Über die soziale Konstruktion von Vergnügungswelten. Wiesbaden, Westdeutscher Verlag 2002

- Schmidt, David Nikolas:** Zwischen Simulation und Narration. Theorie des Fantasy-Rollenspiels. Frankfurt am Main u.a., Peter Lang 2012
- Schulze, Gerhard:** Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Um den Anhang gekürzte und mit einem neuen Vorwort versehene 2. Auflage 2005. Frankfurt a.M., Campus 2005
- Schwarcz, Chava Eva:** Der Doppelgänger in der Literatur. Spiegelung, Gegensatz, Ergänzung. In: Fichtner, Ingrid [Hrsg.]: Doppelgänger. Von endlosen Spielarten eines Phänomens. Facetten der Literatur Band 7. Bern u.a., Haupt 1999
- Seel, Martin:** Inszenieren als Erscheinenlassen. Thesen über die Reichweite eines Begriffs. In: Früchtel, Josef und Zimmermann, Jörg [Hrsg.]: Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens. Erste Auflage. Frankfurt am Main, Suhrkamp 2001, S. 48–62
- Shaftel, Fanny R. u. Shaftel, George:** Rollenspiel als soziales Entscheidungstraining. München u.a., Ernst Reinhardt 1973 [1967]
- Simmel, Georg:** Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. Leipzig u.a., Duncker & Humblot, 1908
- Spinner, Kaspar H.:** Handlungs- und produktionsorientierter Literaturunterricht. In: Bogdal, Klaus-Michael und Korte, Hermann [Hrsg.]: Grundzüge der Literaturdidaktik. 4. Auflage. München, Deutscher Taschenbuch Verlag 2006 a [2002], S. 247–257
- Spinner, Kaspar H.:** Handlungs- und produktionsorientierte Verfahren im Literaturunterricht. In: Kämper-van den Boogaart, Michael [Hrsg.]: Deutschdidaktik. Leitfaden für die Sekundarstufe I und II. 3. Auflage. Berlin, Cornelsen 2006 b, S. 175–190
- Stumpfe, Ortrud:** Die Symbolsprache des Märchens. Münster, Aschendorff 1965
- Turkle, Sherry:** Leben im Netz: Identität in Zeiten des Internet. Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 1998
- Ulrich, Janus:** Live-Rollenspiel in der Schule. Grenzen und Möglichkeiten. In: Dombrowski, Karsten [Hrsg.]: LARP: Einblicke. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010. Braunschweig 2010, S. 59–65
- Vaskovics, Lazlo A.:** *Subkulturen und Subkulturkonzept*. In: Klein, Ansgar [Hrsg.]: Subkultur und Subversion. Neue soziale Bewegungen – Forschungsjournal Heft 2. Opladen u.a., Westdeutscher Verlag, S. 11–23
- Vogel, Matthias:** Was heißt künstlerisches Denken? In: Buschkühle, Carl-Peter [Hrsg.]: Künstlerische Kunstpädagogik. Ein Diskurs zur künstlerischen Bildung. 1. Auflage. Oberhausen, Athena 2012, S. 285–295
- Vogelsang, Waldemar:** Jugendliches Medienhandeln in Gruppen. Ein Forschungsbeitrag zur differentiellen Aneignung von Gewaltdarstellungen. In: Bergmann, Susanne [Hrsg.]: Mediale Gewalt – Eine Bedrohung für Kinder? Bielefeld, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik 2000, S. 152–163

- Webber, Andrew:** The doppelgänger. Double Visions in German Literature. Oxford [u.a.], Clarendon Press 1996
- Weinreich, Frank:** Fantasy. Einführung. Essen, Oldib 2007
- Welsch, Wolfgang:** Ästhetisches Denken. Dritte Auflage. Stuttgart, Reclam 1993 [1990],
- Welsch, Wolfgang:** Grenzgänge der Ästhetik. Stuttgart, Reclam 1996
- Wendlandt, Wolfgang [Hrsg.]:** Rollenspiel in Erziehung und Unterricht. 1. Auflage. München [u.a.], Reinhardt 1977
- Wetzel, Tanja:** Mehr als nur ein bloßes Spiel. Spielen als ein anders sagen. In: Busse, Klaus-Peter [Hrsg.]: Kunstdidaktisches Handeln. Dortmunder Schriften für Kunst. Norderstedt, Books on Demand 2002, S. 275–289
- Widdershoven, Guy A. M.:** The Story of Life: Hermeneutic Perspectives on the Relationship between Narrative and Life History. In: Josselson, Ruthellen und Lieblich, Amia [Hrsg.]: The Narrative Study of Lives 1. Newbury Park, Sage 1993, S. 1–20
- Wipert, Gero von:** Der verlorene Schatten. Varianten eines literarischen Motivs. Stuttgart, Kröner 1978
- Wolf, Robert:** Konfliktsimulations- und Rollenspiele: Die neuen Spiele. Köln, Dumont 1988
- Wurzbacher, Gerhard:** Gesellungsformen der Jugend in der Bundesrepublik – Hypothesen über Strukturen und Sozialisationswirkungen. In: Reimann, Helga u. Reimann, Horst [Hrsg.]: Die Jugend. Einführung in die interdisziplinäre Jugendtologie. 2., vollständig überarbeitete Auflage. Opladen, Westdeutscher Verlag 1987, S. 28–52
- Yablonski, Lewis:** Psychodrama. Die Lösung emotionaler Probleme durch das Rollenspiel. 2. Auflage. Stuttgart, Klett-Cotta 1986 [1978]

## Graue Literatur

- Balzer, Myriel:** Das Erzeugen von Immersion im Live-Rollenspiel. In: Dombrowski, Karsten [Hrsg.]: LARP: Einblicke. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010. Braunschweig, Zauberpfeil S. 17–33
- Bienia, Rafael u. Schlickmann, Gerke [Hrsg.]:** LARP und die (anderen) Künste. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2016. Braunschweig, Zauberpfeil 2016
- Decker, Christian:** Hineingeschlüpft? – Eine qualitativ-empirische Untersuchung zum Einstieg in die Fantasy-Rollenspielszene. Bachelor-Thesis der Fachhochschule Düsseldorf, 2016

- Erling, Rognli:** We Are the Great Pretenders: Larp is Adult Pretend Play. In: Montola, Markus u. Stenros, Jaakko [Hrsg.]: Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. Solmukohta 2008. Helsinki, Ropecon Ry 2008, S. 199–205. Online als PDF unter <http://2008.solmukohta.org/index.php/Book/Book>. Zugriff 08.08.2011, 13:04 h
- Flöter, Laura:** Die ‚Rollenspieltheorie‘ – Meta-Ebenen von Rollenspiel von Spielern für Spieler. In: <http://www.teilzeithelden.de/2012/08/18/die-rollenspieltheorie-meta-ebenen-von-rollenspiel-von-spielern-fuer-spieler/>, 2012 a. Zugriff 12.04.2015, 17:44 h
- Flöter, Laura:** Rollenspiel: ‚Theorie‘ vs. ‚Forschung‘. In: <http://www.teilzeithelden.de/2012/09/22/rollenspiel-theorie-vs-forschung/>, 2012 b. Zugriff 04.12.2016, 17:48 h
- Gade, Morten; Thorup, Linen u. Sander, Mikkel [Hrsg.]:** As LARP grows up – Theory and Methods in LARP. Knudepunkt 2003. Frederiksberg, Projektgruppen KP03, 2003
- Harding, Tobias:** Immersion Revisited: Role-playing as Interpretation and Narrative. In: Donnis, Jesper; Gade, Morten u. Thorup, Linen [Hrsg.]: Lifelike. Knudepunkt 2007. Kopenhagen, Projektgruppen KP07 2007, S. 25–33, S. 29. Online als PDF unter <http://www.liveforum.dk/kp07book/>. Zugriff 08.08.2011, 12:56 h
- Harviainen, J. Tuomas:** The Multi-Tier Game Immersion Theory. In: Gade, Morten; Thorup, Linen u. Sander, Mikkel [Hrsg.]: As LARP grows up – Theory and Methods in LARP. The Lost Chapters: More Theory and Method in Larp. Knudepunkt 2003. Frederiksberg, Projektgruppen KP03 2003, S. 4–9
- Harviainen, J. Tuomas:** Live-Rollenspiel als Kunstform. Eine kurze Einführung. In: Dombrowski, Karsten [Hrsg.]: LARP: Einblicke. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010. Braunschweig, Zauberfeder 2010, S. 7–15
- Henriksen, Thomas Duus:** Learning by Fiction. Theoretical perspectives on learning by participation in the fiction of a role-play. In: Gade, Morten; Thorup, Linen u. Sander, Mikkel [Hrsg.]: As LARP grows up – Theory and Methods in LARP. Knudepunkt 2003. Frederiksberg, Projektgruppen KP03 2003, S. 110–115. Online als PDF unter [http://www.liveforum.dk/kp03\\_book/](http://www.liveforum.dk/kp03_book/). Zugriff 08.08.2011, 12:42 h
- Höhn, Stefan u. Rottler, Steffen:** LARP als Ferienfreizeit. „Akademie von Endiria.“ In: Dombrowski, Karsten [Hrsg.]: LARP: Einblicke. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2010. Braunschweig, Zauberfeder 2010, S. 67–79. Online als PDF unter [http://www.zauberfeder-verlag.de/zf\\_MP10.html](http://www.zauberfeder-verlag.de/zf_MP10.html). Zugriff 18.10.2011, 12:36 h
- Holter, Matthijs:** Stop Saying „Immersion“!. In: Donnis, Jesper; Gade, Morten u. Thorup, Linen [Hrsg.]: Lifelike. Knudepunkt 2007. Kopenhagen, Projektgruppen KP07 2007, S. 19–24

- Jarl, Morgan:** Creating a character. A summary of a process with exercises and advice. In: Fatland, Eirik; Holter, Matthijs u. Tømte, Even [Hrsg.]: LARP, the Universe and Everything. An Anthology on the Theory and Practice of Live-Role-playing (LARP). Knutepunkt 2009, S. 165–172
- Kim, John H.:** Culture and Social Status in Larping. In: Larsson, Elge [Hrsg.]: Playing Reality. Articles on Live Action Role-Playing. Knutpunkt 2010. Stockholm, Interacting Arts 2010, S. 71–81. Online als PDF unter [http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20\(2010\).pdf](http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20(2010).pdf). Zugriff 30.09.2011, 13:56 h
- Lappi, Ari-Pekka:** The Character Interpretation. The Process Before the Immersion and the Game. In: Montola, Markus u. Stenros, Jaakko [Hrsg.]: Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. The book for Solmukohta. Helsinki, Ropecon Ry 2004, S. 97–106
- Lappi, Ari-Pekka:** Playing beyond Facts – Immersion as a Transformation of Everydayness. In: Donnis, Jesper; Gade, Morten u. Thorup, Linen [Hrsg.]: Lifelike. Knudepunkt 2007. Kopenhagen, Projektgruppen KP07 2007, S. 75–79
- Leppälähti, Merja:** About the Community of Role-Players. In: Montola, Markus u. Stenros, Jaakko [Hrsg.]: Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. The book for Solmukohta. Helsinki, Ropecon Ry 2004, S. 289–293, S. 289. Online als PDF unter <http://www.ropecon.fi/brap/>. Zugriff 08.08.2011, 12:18 h
- Lieberoth, Andreas:** With Role-Playing in Mind – A Cognitive Account of Decoupled Reality, Identity and Experience. In: Fritzson, Thorbiörn u. Wrigstad, Tobias [Hrsg.]: Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing. Knutpunkt 10. Stockholm, Föreningen Knutpunkt 2006, S. 67–83
- Mäki-Kulmala, Airi:** Initiaatio ja alakulttuuri. Tampere, Tampereen yliopisto 1994
- Montola, Markus:** The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing, o.J., S. 4. Online als PDF unter <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/10343.56524.pdf>. Zugriff 04.05.2014, 12:08 h
- Morton, Brian:** Larps and their Cousins through the Ages. In: Donnis, Jesper; Gade, Morten u. Thorup, Linen [Hrsg.]: Lifelike. Knudepunkt 2007. Kopenhagen, Projektgruppen KP07 2007, S. 245–259
- Müller, Maya:** From Subculture to Mainstream. In: Bierlich, Christian et al.: Think LARP. Academic Writings from Knudepunkt 2011. Kopenhagen, Rollespilsakademiet 2011, S. 30–51. Online als PDF unter <http://rollespilsakademiet.dk/kpblooks>. Zugriff 08.08.2011, 13:32 h
- Nordgren, Andie:** High Resolution Larping: Enabling Subtlety at Totem and Beyond. In: Montola, Markus u. Stenros, Jaakko [Hrsg.]: Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. Solmukohta 2008. Helsinki, Ropecon Ry 2008, S. 91–101, S. 91. Online als PDF unter <http://2008.solmukohta.org/index.php/Book/Book>. Zugriff 08.08.2011, 13:04 h

- Pettersson, Juhana:** The Art of Experience. In: Fritzson, Thorbiörn u. Wrigstad, Tobias: Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing. Knutpunkt 10. Stockholm, Föreningen Knutpunkt 2006, S. 101–108, S. 101. Online als PDF unter <http://jeepen.org/kpbook/>. Zugriff 08.08.2011, 12:48 h
- Pohjola, Mike:** Larpers Do It Ekstatikoi. In: Panclou 5/2001. Stockholm, o.S. Online abrufbar unter <http://www2.uiah.fi/~mpohjola/turku/ekstatikoi.html> Zugriff 18.02.2012, 11:51 h
- Pohjola, Mike:** Autonomous Identities. Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities. In: Montola, Markus u. Stenros, Jaakko [Hrsg.]: Beyond Role and Play. Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination. The book for Solmukohta. Helsinki, Ropecon Ry 2004, S. 81–96
- Springenberg, Dirk u. Steinbach, Daniel:** Projekt Prometheus. Alternate Reality Games in Civil Education. In: Larsson, Elge [Hrsg.]: Playing Reality. Articles on Live Action Role-Playing. Knutepunkt 2010. Stockholm, Interacting Arts 2010, S. 109–119. Deutsch von Alina Stöteknuel. Online als PDF unter [http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20\(2010\).pdf](http://interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20(2010).pdf). Zugriff 30.09.2011, 13:56 h
- Waade, Anne Marit u. Sandvik, Kjetil:** 'I Play Roles, Therefore I Am': Placing Larp in a Broader Cultural Perspective. In: Donniss, Jesper; Gade, Morten u. Thorup, Linen [Hrsg.]: Lifelike. Knudepunkt 2007. Kopenhagen, Projektgruppen KP07 2007, S. 236–242, S. 239. Online als PDF unter <http://www.liveforum.dk/kp07book/>. Zugriff 08.08.2011, 12:56 h

## Online-Nachweise von Foren, Rollenspielen sowie Webseiten von Vereinen und Veranstaltungen

- Deutscher Live-Rollenspiel-Verband e.V.* <http://www.dlr.v.eu>. Zugriff 11.11.2016, 17:02 h (Verein zur Förderung des Live-Rollenspiels in Deutschland)
- FeenCon* <http://www.feencon.de/>. Zugriff am 13.06.2015, 18:22 h (eines der größten jährlichen Szenetreffen Deutschlands)
- Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V.* [http://www.feencon.de/verein\\_gfr/index.html](http://www.feencon.de/verein_gfr/index.html). Abruf 10.12.2016, 16:34 h (einer der größten Rollenspiel-Vereine Deutschlands)
- Jeepen.org* <http://jeepen.org/dict/index.html#bleed>. Zugriff: 30.07.14, 14:03 h (Sammlung von Begriffen, Konzepten, Blog etc. der Nordic Larp-Szene)
- Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder* <http://follow.de/wp/fantasy-club-e-v/>. Zugriff 08.11.2016, 19:59 h (Interessengemeinschaft Spiele und Phantastik des Fantasy-Club e.V.)
- Mittelpunkt* <http://2016.larp-Mittelpunkt.de/> Zugriff 11.11.2016, 17:02 h (jährlich stattfindende Rollenspiel-Konferenz des Deutschen Live-Rollenspiel-Verbands e.V.)

*NordCon* [www.nordcon.de](http://www.nordcon.de). Zugriff 07.12.2016, 12:34 h (jährlich stattfindendes Szenetreffen)

*nordiclarp.org* <http://nordiclarp.org/wiki/Safewords>. Zugriff am 26.08.13, 16:27 h

<http://nordiclarp.org/wiki/Brake>. Zugriff 14.09.2013, 16:09 h

<http://nordiclarp.org/wiki/Check-in>. Zugriff am 14.09.2013, 16:19 h

(Sammlung von Begriffen, Konzepten, Blog etc. der Nordic Larp-Szene)

*RPG.net* <https://www.rpg.net/>. Zugriff 07.12.2016, 21:58 h (Rollenspieltheorie)

*Spielleiterwerkstatt.de* <http://spielleiterwerkstatt.de/workshops>. Zugriff 25.06.12, 14:18 h (szenezugehörige Webseite mit Hilfestellungen, Anregungen und Konzepten zum gelungenen Spielleiten)

*The Forge* <http://www.indie-rpgs.com/forge/>. Zugriff 07.12.2016, 21:58 h (Rollenspieltheorie)

*The Legend of the Green Dragon* [www.lotgdforum.de/blogs/zanzamar/252-das-eigene-leben-der-charaktere.html](http://www.lotgdforum.de/blogs/zanzamar/252-das-eigene-leben-der-charaktere.html). Zugriff 23.02.2012, 18:01 h (Online-Rollenspiel)

*Whitewolf Wiki* <http://whitewolf.wikia.com/wiki/Consensus>. Zugriff: 01.02.2014, 12:09 h (Online-Datenbank zum phantastischen Rollenspiel *The World of Darkness*, Fan-Projekt)

## Codierung der ausgewerteten Fragebögen

TN-AH Fragebogen Teilnehmer AH (s. Anhang)

TN-AV Fragebogen Teilnehmer AV (s. Anhang)

TN-CD Fragebogen Teilnehmer CD (s. Anhang)

TN-GS Fragebogen Teilnehmer GS (s. Anhang)

TN-JR Fragebogen Teilnehmer JR (s. Anhang)

TN-MP Fragebogen Teilnehmer MP (s. Anhang)

TN-NB Fragebogen Teilnehmer NB (s. Anhang)

TN-RW Fragebogen Teilnehmer RW (s. Anhang)

TN-TF Fragebogen Teilnehmer TF (s. Anhang)



