

stand des Buches nun zu tun haben mag, stellen die Autorinnen ebendiese Frage selbst und führen alle Gedankenstränge wieder auf einem Pfad zusammen.

Den evidenten und so bedeutsamen Zusammenhang zwischen Populismus auf der einen und Fake News bzw. Verschwörungstheorien auf der anderen Seite stellen die Autorinnen im vorletzten Kapitel her. Dieser spät eingeführte Zusammenhang subsumiert bisherige Erkenntnisse. So sehen die Autorinnen populistische Bewegungen als „Resultat einer Krise der Demokratie [...], getragen von dem Gefühl, dass ‚die da oben‘ die Probleme ‚derer da unten‘ nicht sehen“ (S. 169). Gerade für den Rechtspopulismus kämen in der politischen Debatte und im Nachrichtengeschehen willkommene Feindbilder vor. Verschwörungstheorien ebenso wie Populismus profitierten dabei von „aufmerksamkeitsökonomischen Strategien der Medien“ (S. 170).

Im Fazit geben die Autorinnen Hinweise, wie Fake News und Verschwörungstheorien begegnet werden kann: mit allen (journalistischen) Mitteln sorgfältiger Recherche, kritischer Nachfrage und Wahrheitsfindung. Dieses gut verständliche und perspektivenreiche Werk ist Studierenden wie Lehrenden, Medienpraktiker_innen wie Medienrezipient_innen, eigentlich allen an der Thematik Interessierten als umfassende Einführung nachdrücklich zu empfehlen.

Annika Franzetti, Eichstätt

Laura Flöter: Der Avatar – die Schatten-Identität. Ästhetische Inszenierung von Identitätsarbeit im phantastischen Rollenspiel. Baden-Baden: Tectum 2018, 462 Seiten, 68,00 Euro.

Der Avatar im Rollenspiel – menschlicher Gott oder göttlicher Mensch? Während im Allgemeinen die Etymologie dieses hinduistischen Begriffs „Avatar“ als Gottesmanifestation in den Hintergrund rückt, ist in popkultureller Hinsicht derselbe präsenter als je zuvor. Der Avatar steht heute synonym für eine Kunstidentität, eine Rolle, in die man schlüpft. Laura Flöter erörtert den Avatar insbesondere in den Spiewissenschaften, den Game Studies, als Repräsentanz von Menschen in der Virtualität eines Computerspieles. Dass Bildschirmspiele jedoch historisch ein junger Verwirklichungsraum sind, im Gegensatz zum Begriff des Avatars, gerät nicht selten



aus dem Blick. Flöters Verdienst ist es, zum einen die kulturellen Hintergründe des Spiels in Rollen aktualisiert zu beleuchten und dies anhand der *pen-and-paper*-Rollenspiele zu tun.

Die vorliegende Dissertation ist in drei Hauptbereiche unterteilt: 1. Theoretische, begriffliche und strukturelle Orientierung im Gebiet des phantastischen Rollenspiels und der Ästhetik, 2. Der Avatar im Kontext von ästhetischer Praxis – die Schatten-Identität und 3. Das phantastische Rollenspiel im gesellschaftlichen Kontext.

Während die Autorin im ersten Teil Begriffsklärungen tätigt und den Forschungsstand rezipiert sowie das phantastische Rollenspiel inhaltlich definiert, erhalten die ästhetischen Gehalte in der gestalterischen Tätigkeit des Rollenspiels breiten Raum. Flöter legt dar, welche Strukturmomente wie bspw. Spannung oder Kommunikation hier wirksam werden (S. 97 ff.).

Im zweiten Teil spürt sie der Rolle und Bedeutung des Avatars als spielerische „Schatten-Identität“ nach und fragt, welche Bedeutung Regeln oder Inhalte haben, wie sich dynamische

Spielprozesse ergeben und vermitteln (S. 156) und welcher Form die Wechselwirkungen zwischen Spieler und Avatar sind. Hier greift die Autorin auf den Forschungsstand der (Computer) Game Studies zurück (u. a. Fritz, Montola) und setzt diesen in Bezug zu ihrem

Hauptthema (z. B. S. 147 ff.), löst sich dann jedoch wieder davon und findet zurück in ihr eigentliches Feld. Flöter orientiert sich an Sarah L. Bowmans Konzeption des Bleed (S. 172 ff.), wonach sich Gefühle und Gedanken des Avatars und Spielers wechselseitig beeinflussen (lassen).

Weitere Themenschwerpunkte sind Symbole und Metaphern des Menschlichen, wie sie sich nicht zuletzt kulturhistorisch in Form von Märchen vermittelten und bis heute erhalten haben, wobei sie einer stetigen Formung durch Medien und interkulturelle Globalisierungsprozesse ausgesetzt sind. Explizit geht die Autorin auf das Rollenspiel „World of Darkness“ ein und die darin enthaltenen phantastischen und kulturellen Inhalte. Sie versteht den Avatar als „Träger einer ästhetisierten Funktion der Selbstinszenierung“ (S. 254) und folgert, dass dieser „zugleich ent- wie verhüllende Funktion“ habe. „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

Explizit geht die Autorin auf „World of Darkness“ ein und die darin enthaltenen phantastischen und kulturellen Inhalte.

Selbstinszenierung mit den Mitteln der Phantastik ist – der Schatten-Identität“ (ebd.).

Im dritten Teil diskutiert die Autorin das phantastische Rollenspiel im gesellschaftlichen Kontext. Hier schreitet sie von jugendkulturellen und subkulturellen Ausführungen zur „Rollenspiel-Szene“ und durch gruppendynamische Prozesse bis zur abschließenden Frage, ob Rollenspiel eine Kunstform sei. In diesem Teil findet sich eine kleine qualitative empirische Aufarbeitung in Form von Interviews (allerdings per E-Mail geführt), die sich im Anhang im Detail nachlesen lassen (S. 385 ff.). Abschließend resümiert Flöter Formen der Inszenierung des Selbst in inneren Bildwelten (S. 366 ff.). Hier wäre ein Blick auf die Charakter- und Identitätskonzeption von Sarah L. Bowman (2010) anregend gewesen, die ja ihrerseits sieben Formen der individuellen Einbindung in das Spielgeschehen vorstellte. Diese finden sich akzentuiert bei Flöter an verschiedenen Stellen des Buches (z.B. Kap. 3, S. 245 f.), aber eine abschließende Einordnung wäre interessant gewesen.

Flöters Buch ist eine wohltuende Abwechslung. Sie führt vor Augen, dass heute die meisten im Kontext von Computer- und Videospielen diskutierten Phänomene wie Identitätswechsel, Immersion etc. auf vordigitale Rituale zurückgehen und oft sogar religiösen Ursprungs sind. Das Spiel, das Rollenspiel, war immer schon fester Bestandteil sowohl von Sozialisations- und Adoleszenzprozessen. Es kommt in allen Zeitaltern und Weltkulturen vor. Laura Flöter greift auf klassische Autoren der Spieldeutung und Spieltheorie wie Roger Caillois (z. B. 1958) und Johan Huizinga (z. B. 1939) zurück und versteht sie so, wie diese ihre Texte damals gemeint haben, ohne sie – wie insbesondere in vielen Beiträgen zu den Game Studies festzustellen – mehr oder weniger passend auf digitale Unterhaltungsspiele zu applizieren, die damals nicht bekannt waren.

Wissenschaft soll analysieren, problematisieren und zu neuen Erkenntnissen führen. Sie darf aber auch inspirieren und Spaß machen. Auf die Dissertation von Flöter trifft all das Genannte zu.

*Wissenschaft soll analysieren,
problematisieren, aber auch Spaß machen.
Das trifft auf die Dissertation
von Laura Flöter zu.*

Stefan Piasecki, Mülheim an der Ruhr