

Kreativität trifft Kriegsspiel – die Spielräume des Gero von Greifenstein

Ein Essay

Karsten Jahnke

1. Einführung

Wohl kaum ein Thema aus dem Bereich der Pädagogik wie auch aus der gesellschaftspolitischen Diskussion erhitzt seit Ende des Zweiten Weltkriegs die Gemüter immer wieder so sehr wie das Kriegsspiel. Denn, so die ebenso weit verbreitete wie wohlbegründete Meinung: »Krieg spielt man nicht!« Wenn also kleine Jungen mit beliebigen Gegenständen aufeinander zielen, schießen oder miteinander fechten oder gar auf Erwachsene zielen, dann greift bei den meisten Erziehungsberechtigten eine Art moralischer Reflex, der das Spiel der kleinen Ritter, Cowboys oder Superhelden ebenso schnell wie vehement ausbremst oder beendet. Später geht es in jugendlichem Alter meist um die Altersangemessenheit und moralische Qualität von sogenannten »Ballerspielen« – Computer- und Konsolenspielen mit mehr oder weniger realistischen Darstellungen von kriegerischen Handlungen. Dabei stehen sich, um im Bild zu bleiben, die Fronten unversöhnlich gegenüber. Und das ist fatal, denn blankes Entsetzen und Unverständnis auf der einen Seite, Beschämung in jungen Jahren und hilflose Rechtfertigungsversuche oder schlichtes Schulterzucken im jugendlichen Alter auf der anderen Seite lassen kaum Spielräume für tatsächliches Verständnis füreinander, für Gespräch und für tiefere Einsichten.

Dabei sind es die Einsichten sowohl im übertragenen als auch im wörtlichen Sinn, die den Beteiligten in dieser moralisch aufgeladenen Lage unmöglich scheinen bzw. die ihnen verwehrt werden. Denn Eltern erhalten in der Regel weder Einblicke in das Spielgeschehen und dessen eigene Regeln, noch scheint die Jugendlichen die moralisierende Argumentation ihrer Eltern tatsächlich zu interessieren, denn: »Es ist doch nur ein Spiel...!«

Gerade in gesellschaftlich aufgeregten Zeiten versuchen Akteur_innen in Politik und Medien mit dem Kriegsspiel von Jugendlichen eine allgemein um sich greifende Verrohung der Umgangsformen im öffentlichen Raum und im Internet zu er-

klären – ja, selbst für Amokläufe sieht man ihre Wurzeln im virtuellen Kriegsspiel.¹ Spätestens an diesem Punkt ist klar: Die Lage in Sachen Kriegsspiel ist verworren, wenn nicht verfahren.

Aus diesem Knoten, dieser Melange von Moral, Mutmaßungen und Mordgelüsten scheint nur ein Weg hinauszuführen: genauer hinzuschauen. Genauer hinschauen heißt in diesem speziellen Fall, einen Kriegsspieler ins Visier zu nehmen; einen jungen Ritter zu betrachten, seiner Entwicklung über nunmehr fast drei Jahrzehnte zu folgen und zusammen mit ihm seine Spielräume zu erkunden und seine Motivationen für sein Spiel zu ergründen. Im Folgenden sollen somit anhand eines realen Fallbeispiels Einblicke in die moralisch belastete und zugleich schwer fassbare Materie genommen werden. Das Essay beginnt zunächst mit der Frage, ...

2. ... wie alles beginnt

Im Sommer 2007 bringe ich meinen damals 5-jährigen Sohn Enno ins Bett. Draußen ist es noch nicht dunkel, Enno ist noch recht munter und offenbar an Grundsatzen interessiert:

»Papa, wie ist denn eigentlich der erste Mensch entstanden?« Für die Antwort muss ich etwas ausholen: »Die Menschen haben sich im Laufe vieler, vieler Jahrtausende aus den Affen entwickelt...« Weiter komme ich nicht, denn Enno beginnt schallend zu lachen: »...Affen!?!«, japst er, »Ach, Papa, du bist sooo witzig!« Er kommt aus dem Kichern gar nicht mehr heraus. »Na, was meinst *du* denn, wie das mit den ersten Menschen war?«, gebe ich zurück. »Na, ist doch klar!«, entgegnet er: »Erst gab's die Dinos, dann die Ritter und dann viel später die Menschen!«

Kampf und Gewalt im kindlichen Spiel, das Eintauchen in die Zeit von Rittern und Schwertkampf und – meist später – Jedi-Ritter und Laserschwertkampf: das ist zugleich Traum und Realität von vielen kleinen und heranwachsenden Jungen. Dies scheint auch – folgt man Enno² – das Ergebnis einer gewissen Evolution zu sein. Und so zieht sich eine imaginierte Linie aus der Urzeit, in der Dinos mit-

1 Nach dem Amoklauf von Emsdetten wurde 2006 über ein Verbot von »Killerspielen« diskutiert, vgl. »CDU-Politiker fordern Verbot von »Killerspielen«« unter <https://www.stern.de/panorama/stern-crime/amoklauf-emsdetten-cdu-politiker-fordern-verbot-von--killerspielen--3320532.html> (23.10.2020). Zum Amoklauf in Winnenden 2009 brachte man den Täter in einem Artikel der Frankfurter Allgemeinen Zeitung sowohl mit dem Computerspiel »Counter Strike« als auch mit Airsoft-Waffen in Verbindung, vgl. »Erste Ansatzpunkte für ein Motiv« unter <https://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/kriminalitaet/amoklauf-in-winnenden--erste-ansatzpunkte-fuer-ein-motiv-1928927.html> (23.10.2020).

2 Eine Bedeutung des friesischen Namens Enno ist bezeichnenderweise »Der mit dem Schwert kämpft«.

einander rangen, bis hin zu kämpfenden Rittern und »viel später« zu einander bekriegenden Menschen.

Das kindliche, Gewalt beinhaltende Spiel wird allerdings in Konjunkturen von Pazifismus und unter den Vorzeichen gewaltfreier Erziehung kritisch betrachtet und kontrovers diskutiert: Wirkt sich exzessives Kriegsspiel in der späteren Entwicklung nicht letztlich negativ aus? Wird hierdurch gar einer ›Gewalt-Karriere‹ der Weg geebnet?

Abbildung 1: Ein Blick in ein Kinderzimmer, nachgestellt in der Ausstellung »Kriegsspiele« im Dresdner Museum für Sächsische Volkskunst 2014. Bis auf die Möbel bestand diese Inszenierung ausschließlich aus Leihgaben von Theo



Foto: Karsten Jahnke

Als Kurator des Museums für Sächsische Volkskunst in Dresden begab ich mich 2014 mit meiner Sonderausstellung *Kriegsspiele*³ (der Beginn des Ersten Weltkriegs jährte sich zum hundertsten Mal) ganz bewusst auf ein seit 1945 »vermintes«, gesellschaftliches Konfliktfeld. Zwar traf ich dort nicht auf aggressive Dinos, doch sah ich mich schnell umzingelt von einer unüberschaubaren Menge Cowboys, Indianer, Aliens und Rittern – natürlich belagert von einer Vielzahl Soldaten aus Zinn, Holz, Kunststoff, aus Papier, Pappe und Pixeln.

Allerdings wurde mir bei meinen Recherchen sehr bald klar, dass kriegsrische »Spielräume« sich nicht auf Orte wie Kinderzimmer und das Spiel mit kleinen Figuren beschränken. Denn gespielter Krieg findet heute schon lange nicht mehr nur mit Miniaturfiguren in Kinderzimmern statt. Trotzdem beginnt die Geschichte,⁴ die ich erzählen möchte, mit einem Kinderzimmer (Abb. 1), voll mit ungezählten Spielzeugfiguren, Waffen und Rittern – dem Kinderzimmer unseres Protagonisten Theo Johnne. Bei der Recherche für meine Ausstellung traf ich Johnne erstmalig Anfang 2014. Unverhofft erwies er sich als wichtiger Leihgeber und wertvolle Informationsquelle für die Ausstellung.

3. Ritter Theo und seine Welt

Theo wird 1989 in Dresden geboren. Zwei Jahre später verkleidet er sich zum ersten Mal als Ritter. Theo ist dreieinhalb, als Ende 1992 etwas geschieht, was sein weiteres Leben maßgeblich bestimmen wird: Er bekommt zu Weihnachten eine von Großmutter und Onkel selbstgefertigte Kinder-Ritterrüstung geschenkt. Ritter Theo zieht fortan mit Leidenschaft durch seine Spielwelten und schlägt so manche imaginäre Schlacht (Abb. 2). In Freunden und seinem jüngeren Bruder findet er hierfür furchtlose Mitstreiter. Sein Vater unterstützt ihn außerdem tatkräftig mit kreativen Ideen. Seine Spielräume erstrecken sich auf sein Kinderzimmer, die elterliche Wohnung und die unmittelbare Nachbarschaft.

Theos kindliche Vorstellung vom Ritter ist stark beeinflusst von der Comic-Figur des *Ritter Runkel*⁵, einer in der DDR wohlbekannte Gestalt (Abb. 3), die sich

3 Museum für Sächsische Volkskunst: *Kriegsspiele*. Rollen, Regeln, Regimenter, Dresden (07.06. – 02.11.2014).

4 Dieser Beitrag basiert auf autobiografischen Informationen aus Gesprächen, die ich von Theo Johnne im Rahmen der Ausstellungsvorbereitungen 2014 geführt hatte. Ergänzende Informationen zum aktuellen Stand gab Johnne mir 2019/2020.

5 Eigentlich: Heino Runkel von Rübenstein, besser bekannt als Ritter Runkel, eine von Hannes Hegen erschaffene Comic-Figur der Zeitschrift Mosaik. Auf www.digedags.de/buecher/ritter-runkel-serie/ (21.12.2020) heißt es dazu, die 10-bändige Comic-Serie handle vom »streitsüchtigen, stets prahlenden aber dennoch sympathischen Ritter Runkel, der in allen Le-

Abbildung 2: Ritter Theo kurz nach Weihnachten 1992 mit seiner »ersten und besten« Kinderrüstung (links); Der kleine Theo bei »Kampfübungen« im Garten kurz nach seinem vierten Geburtstag im Mai 1993 (Mitte); Theo im Juni 1998 auf einem Barock- und Kostümfest auf Schloss Nischwitz (Landkreis Leipzig). Das sommerliche »4. Lichterfest« hatte sein Onkel mitorganisiert (rechts)



Fotos: Familienarchiv Johné

laut Wikipedia auszeichnet »durch Humor, Ungeschick, ein goldenes Herz und seine unverwundlichen, gereimten Ritterregeln«. ⁶ Diese Ritterregeln lauten etwa: »Des Drachenkämpfers höchste Wonne ist nach dem Kampf die Regentonne!« oder »Wer Damen keine Achtung zollt, dem sei ein Ritter niemals hold!« ⁷ Ob reimend, beritten oder zu Fuß: Als Ritter – so scheint es – findet Theo seine wahre Bestimmung. Er wächst mit den Jahren zwar aus der kleinen Rüstung heraus, doch zugleich immer tiefer in seine Rolle als Ritter hinein – nicht zuletzt mit Hilfe und auf Basis medial vermittelter Bilder vom Ritter.

4. Ritter Theo, theo-retisch

Bei der Verkörperung fiktiver Figuren liegt es nah, sich des Modells der Theatralität zu bedienen, um das Handeln in Kategorien fassen und beschreiben zu können. ⁸

benslagen einen [sic!] passende Ritterregel parat hat und ständig in Schwierigkeiten steckt« (05.06.2020).

6 Vgl. Wikipedia unter https://de.wikipedia.org/wiki/Ritter_Runkel (05.06.2020).

7 Vgl. <http://mosapedia.de/wiki/index.php/Ritterregeln>. Hier sind Dutzende Ritterregeln aufgeführt. (05.06.2020)

8 Theatralität dient hier als heuristisches Modell zum besseren Verständnis kultureller Äußerungen, in diesem Fall des Kriegsspiels in Gestalt eines Ritters.

Theatralität beinhaltet die Teildimensionen Inszenierung, Performanz, Verkörperung und (Selbst-)Wahrnehmung.⁹ Wie im Theater, so geht es auch beim Kriegs- bzw. Ritterspiel um Fragen der Inszenierung, der Verkörperung und der Wahrnehmung des Aufgeführten. Zugrunde liegt die Annahme, dass auch alltägliches Handeln Elemente des Theatralen besitzt, also als performativer Akt anzusehen ist. Oder, wie Eric Bentley es für das Schauspiel auf die ebenso kurze wie griffige Formel brachte: »A verkörpert B, während C zuschaut.«¹⁰ Ob diese Formel auch in diesem Fallbeispiel von Theo ihre Gültigkeit hat, wird sich im Folgenden noch zeigen.

Seit früher Kindheit inszeniert sich Theo als Ritter. Mehr noch: Er *ist* Ritter, sobald er sich dazu erklärt. Mit Hilfe der Rüstung, diverser Waffen und weiterer Utensilien kann er den Ritter glaubhaft verkörpern. Dabei ist es nicht nur die Rüstung, die ihn zum Ritter macht. Er übernimmt bereits als Kind spielerisch Charakterzüge dessen, was er unter ritterlich versteht – inklusive gereimter Ritterregeln und *Fair Play*. Vermutlich wird er als »Knirps mit Holzsword« von seiner erwachsenen Umgebung (je nach Standpunkt des Betrachtenden) entweder als moralisch verwahrlost oder als niedlich wahrgenommen worden sein.

Und seine Selbstwahrnehmung? Hier kann man nur spekulieren, doch der kleine Theo schlüpft in die Rolle des Ritters und bewältigt in dessen Haut bzw. Rüstung Abenteuer, die er als kleiner Junge nicht meistern könnte. Als Ritter mutiert Theo gewissermaßen zum Superhelden, der einem ehrenwerten Moralkodex folgt – ähnlich wie es etwa *Superman* oder *Captain America* seit Jahrzehnten tun.

5. Ritter – Wichtel – Schlachtenbilder

Theo belässt es nicht dabei, mit Ritterfiguren zu spielen oder selbst als Ritter zu agieren. Der Junge hat außerdem – so stellt sich schnell heraus – Zeichentalent. Und so zeichnet Theo mit Begeisterung vorzugsweise Ritter und kriegerrische Wichtel. Dabei entsteht im Alter zwischen sieben und 14 Jahren unter anderem sein Zyklus *Wichtelkriege* (Abb. 4) – und zwar als gezeichnete Antwort auf die Frage, ob nun der Weihnachtsmann oder das Christkind den Kindern die Weihnachtsgeschenke bringt. Theos Schlussfolgerung ist klar: Alle Jahre wieder kämpfen die Wichtelarmeen von Christkind und Weihnachtsmann darum, wer wem die Geschenke bringen darf.

Theo weitet seine Spielräume im Lauf seiner Kindheit immer weiter aus. Auch in der Öffentlichkeit hinterlässt er Spuren: Für das 750. Ortsjubiläum von Beeskow

9 Vgl. Fischer-Lichte, 2001.

10 »The theatrical situation, reduced to a minimum, is that A impersonates B while C looks on« nach Bentley, 1966, 150.

Abbildung 3: »Ein Ritter, der nicht haut und sticht, ist auch ein echter Ritter nicht.« Zitat des Ritter Runkel, einem ebenso unerschrockener wie liebenswerter Held aus Theos Kindertagen



Mit freundlicher Abdruckerlaubnis des Tessloff Verlag Nürnberg.
Verfügbar unter: <https://www.digedags.de/mosaik-hefte-von-hann-es-hegen-wie-viele-gab-es-wirklich/> (05.06.2020)

in Brandenburg illustriert er als 14-Jähriger eine Broschüre für Kinder, in der eine historische Belagerung und Plünderung der Stadt veranschaulicht wird.¹¹ Und auch in der Kinderbuchabteilung der Dresdner Stadtbibliothek sind seine charak-

¹¹ Theos Großmutter Waltraud ist damals Vorsitzende des Kunstkreises Beeskow e.V. Von ihr stammt die Idee einer Kinderversion stadthistorischer Ereignisse.

Abbildung 4: Diese Zeichnung aus dem Zyklus Wichtelkriege entstand etwa 2002. Das »Action«-reiche Geschehen erinnert heute an dramatische Kampf-Szenen aus Epen wie *Der Herr der Ringe* oder *Game of Thrones*



Foto: Karsten Jahnke

teristischen Zeichnungen für einige Jahre an den Wänden einer beispielbaren Ritterburg zu sehen.¹²

Wird Kindern (oder Erwachsenen) etwas verboten, so erscheint es ihnen umso erstrebenswerter. Dies gilt ebenso für Spielverbote, deren Umgehung manch hohen Preis kosten und manchen Streit zur Folge haben können. Und so befeuert auch ein ausschlaggebendes Verbot Theos Kreativität: Da seine Eltern dem Jungen den Erwerb von damals schwer angesagten, doch sehr teuren Sammelspielkarten untersagen, schreitet der junge Künstler zwischen 2000 und 2006 zur schöpferischen Selbsthilfe. Sein randvolles Schatzkästchen (Abb. 5) enthält 1.023 selbst ersonnene, handgefertigte Spielkarten. Die Bandbreite der detailreich gezeichneten Wesen reicht von antiken Helden über diverse Geist-, Fantasy-, Cyber-, Monster- und Kriegerfiguren bis hin zu wenig beliebten Lehrer_innen.

Ein anderes, von Theo zusammen mit seinem Freund Manuel ersonnenes strategisches Spiel *Schlachtfeld* (Abb. 6) spielt er – in zahllosen Schulstunden und in seiner Freizeit – mit Begeisterung über Jahre. Es ist eine schlichte Version, die

12 Mittlerweile ist die Stadtbibliothek an einen neuen Standort umgezogen. Die von Theo gestaltete Wand existiert daher nicht mehr.

an das Strategiespiel *Käsekästchen* erinnert. Eine Unzahl Gebäude, Fahrzeuge und Waffen eröffnen hier jedoch schier unbegrenzte Spielmöglichkeiten.¹³

Abbildung 5: Theos Schatzkästchen mit 1.023 handgefertigten Spielkarten. Jede einzelne Karte ist mit Energie- und Lebenspunkten versehen – sowie mit weiteren charakteristischen Eigenschaften der abgebildeten Wesen



Foto: Karsten Jahnke

6. Fußballfeld – Bühne – Gelände

Wie bereits gezeigt wurde, ist unser Protagonist beileibe nicht nur auf Ritter geeicht. Er spielt auch jahrelang – bis er 16 ist – Fußball und verlagert das »Kampf-geschehen« auf den grünen Rasen – im Team und regelkonform. Theo spielt seit dieser Zeit außerdem Gitarre und Keyboard in einer Band. Mit Fußballfeld und Bühne erobert sich Theo weitere Spielräume – hier wie dort: als Teamplayer.

Auf der Bühne verkörpert Theo sich selbst. Zugleich inszeniert er sich als die Figur, die er gern wäre bzw. die das Publikum in ihm sieht. Bis heute spielt Theo

13 Künftig soll das Spiel auch online zum Download bereitstehen. Ein Programmierer ist mittlerweile gefunden.

Abbildung 6: Das Strategiespiel »Schlachtfeld«. Erinnert das Spiel »Schlachtfeld« in seiner Anfangsphase noch an »Käsekästchen« oder »Schiffe Versenken«, so ändert sich dies im Laufe des Spiels drastisch. Nach einer Weile macht »Schlachtfeld« seinem Namen auch optisch alle Ehre. Das Spielfeld kann sich unter Umständen über neun A4-Seiten erstrecken

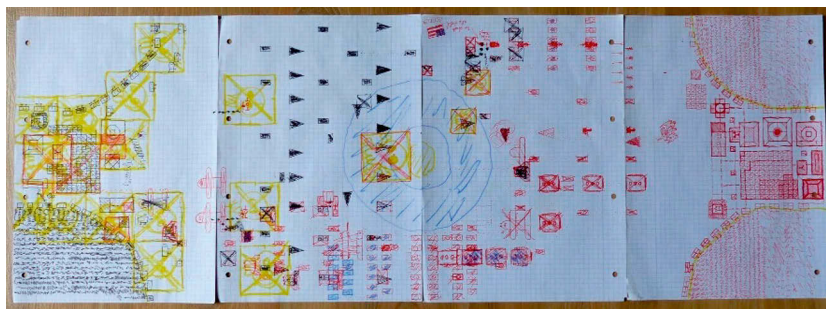


Foto: Karsten Jahnke

in zwei Bands (Abb. 7).¹⁴ – gelegentlich überlagern sich auch die Spielräume von Theo: So hat er 2015 für *Morlas Memoria* den Song (A Hero Called) *Hynreck* über einen Ritter geschrieben, der sich gewaltig überschätzt.¹⁵

Abbildung 7: Theo Johne bei einem Auftritt seiner Band Morlas Memoria im Februar 2018



Screenshot des Live-Videos zum Song »Goab« der Band Morlas Memoria, Abgerufen von: <https://www.youtube.com/watch?v=osWOJ7zck3E> (23.10.2020). Die Bildrechte liegen bei Morlas Memoria/Theo Johne.

Als er 16 Jahre alt ist, erschließt sich Theo einen neuen Spielraum und wechselt vom Fußballplatz ins offene Gelände. *Airsoft* ist nun seine neue Leidenschaft,

14 Zum einen ist dies die Band The fuccflokks, vgl. auch www.fuccflokks.de, zum anderen ist es die Symphonic-Metal-Band Morlas Memoria; vgl. www.morlasmemoria.de.

15 Der Song wurde 2017 veröffentlicht.

eine Geländesportart mit Druckluftwaffen, mit denen kleine Kunststoffkugeln verschossen werden.¹⁶ *Airsoft* gilt, trotz des teilweise militaristischen Looks der Spieler, in der Szene als Gentleman-Sport, da man als Getroffener den Treffer anzeigt. Denn die kleinen Kunststoffkugeln hinterlassen keine sichtbaren Spuren – im Gegensatz etwa zum *Paintball*. *Airsoft* ist also genau das Richtige für »Ritter Theo«: Hier geht es um *Fair Play* im Team, um Spielspaß und, ganz wichtig: Es gibt dem jungen Mann viel Raum für Kreativität. Theo ersinnt eine Reihe den Spielspaß steigende Regelzusätze, während des Spiels zu lösende Aufgaben (Abb. 8) und Drehbücher für Spielhandlungen.

Im Gegensatz zum Fußballfeld gewinnt Theo beim *Airsoft* wesentlich mehr Möglichkeiten der Inszenierung, der Verkörperung von Spiel-Figuren, bis hin zur Gestaltung der Regeln und des Spielgeschehens. Beim *Airsoft* entfaltet Theo Johnne von 2005 bis 2018 seine ganze Kreativität und gestaltet zehn Jahre lang als Mitglied des Leitungs- und Organisationsteams die *Beerzone* in Tschechien, eine fantasievoll konzipierte Veranstaltung mit über 1.000 Mitspielern.¹⁷ Hier geht es einmal im Jahr um den »ewigen Kampf« zwischen Bierbauern und Bierdieben. Statt mit Fußballschuhen und Trikot inszeniert sich Theo nun mit Schutzbrille und Druckluftgewehr. Doch Theo Johnne ist noch nicht am Ziel.

7. Gero, LARP und Drachenfest

Mit knapp 18 Jahren entdeckt Johnne einen weiteren, neuen Spielraum für sich: LARP (Live Action Role Playing oder Live-Rollenspiel). Live-Rollenspiel bezeichnet ein Rollenspiel in Gemeinschaft, das meist, aber nicht unbedingt, unter freiem Himmel stattfindet. Angesiedelt ist LARP in den unterschiedlichsten Genres: Krimi, Science-Fiction, Western, Horror, oder – zumeist – Fantasy.

Einen ebenso amüsanten wie interessanten Einblick in das Live-Rollenspiel aus dem Bereich der Fantasy gibt der Kurzfilm *Ravioli Ritter*¹⁸ von Félix Koch. Dieser Film offenbart, was Live-Rollenspiel ist – und wie abenteuerlich es sein kann, in

16 Beim *Airsoft* existiert eine große Bandbreite von Teams auf der Skala von Spaß über Spiel bis Ernst; so finden sich spaßorientierte Geländespiel-Freunde mit Hang zum gewissen Kick, der ihnen das Waffentragen gibt, bis hin zu Teams, die sich nach Möglichkeit in Originaluniformen kleiden und einer festen, arbeitsteiligen Kommandostruktur unterliegen und nach dieser vorgehen. – Theos Team gehört zur ersten Kategorie. Ein Indikator friedlich gesonnener Teams ist u.a. der Anteil der Mädchen- bzw. Frauenquote der Mannschaft.

17 Ursprünglich hatte ich Johnne als *Airsoft*-Spieler kontaktiert. Er erwies sich allerdings schnell als wesentlich vielseitiger als angenommen. – Vgl. auch www.beerzone.de. Seine maßgebliche Rolle im Leitungs- und Organisationsteam hat Johnne 2018 aus Zeitgründen aufgegeben.

18 Hochschule für Film und Fernsehen (HFF), 2009: *Ravioli Ritter*, vgl. auch den Trailer auf www.ravioliritter.de.

Abbildung 8: Airsoft-Spiel im Gelände. Während einer Airsoft-Mission mit weihnachtlichen Accessoires Mitte Dezember 2011 war eine Aufgabe der Spielenden, einen Wunschzettel zu malen. Ein anderer Auftrag lautete: Plätzchen »backen« und dann die vollen Bleche wohlbehalten zu einem bestimmten Punkt mitten durchs feindliche Feuer zu bringen



Foto: Torsten Hippe

seine Rolle als Ritter hinein- und wieder aus ihr herauszufallen. Denn genau darauf kommt es im Live-Rollenspiel an: seine Rolle zu spielen, seine Figur zu verkörpern und ihrem Charakter während des Spiels treu zu bleiben. Vorstellen kann man sich das Live-Rollenspiel als improvisierte Filmhandlung bzw. Theateraufführung, jedoch ohne Aufnahmetechnik wie Kameras oder Mikrofone und: ohne Zuschauer_innen¹⁹ ...und Johnne spielt begeistert mit. Nach kurzer Orientierungsphase landet er beim Fantasy-basierten LARP – und dort spielt er noch heute, denn hier kann Theo Johnne endlich Ritter spielen, hier kann er Ritter *sein*. Meist ist beim LARP nämlich nur die Rahmenhandlung vorgegeben, in der sich die Spieler in ih-

19 Natürlich sind die Mitspielenden beim LARP zugleich auch Zuschauer_innen. Vgl. auch Köster, 2020.

ren Rollen bewegen.²⁰ Die Spielenden entwickeln dabei die Geschichte wie ein Improvisationstheater ständig weiter – A verkörpert B, während C D verkörpert und E F usw. – und niemand schaut von außen zu. Außerdem vermag beim LARP niemand mit Sicherheit zu sagen, wohin die Spieler_innen die Geschichte schließlich führen wird, denn das Spiel-Geschehen lebt ganz von der Kreativität der Mitspielenden. Die Teilnehmer_innen sind dabei einerseits mit ihrer Rolle (etwa als Held, Heilerin oder Händler) auf ein gewisses Repertoire an Möglichkeiten festgelegt, andererseits haben und nutzen sie einen beträchtlichen Spielraum, was die Ausgestaltung ihrer Rolle angeht. Auf diese Weise können Spielverläufe auch unvorhergesehene Wendungen nehmen. Dies ist für Johnne ein wesentlicher Unterschied etwa zum Bereich des Tischrollenspiels: »Beim Tischrollenspiel wird mehr gezählt, beim LARP mehr improvisiert.« Und genau um dieses hochkreative Improvisieren im Verlauf des Spiels geht es Theo in erster Linie. Aus Johnnes Sicht betreibt man das Live-Rollenspiel daher am besten »nach dem Prinzip Impro-Theater«. Hierbei ist für ihn, der das Kriegsspiel um des Spielens Willen betreibt, maximales Vergnügen garantiert. Johnne bringt die optimale Grundlage für gutes LARP mit knappen Worten auf den Punkt: »So wenig Regeln wie nötig!«²¹

Theo nimmt beim LARP in unterschiedlichen Settings und an unterschiedlichen Orten auch ganz unterschiedliche Rollen ein. Seit 2013 nimmt er an einer jährlichen LARP-Zusammenkunft teil, dem *Drachenfest* in Nordhessen. Hier begnügt Johnne sich mit der bloßen Teilnahme, hier will er nur seine Rolle als Kämpfer spielen, hier entwickelt er keine Plots und ist als Teilnehmer am *Drachenfest* lediglich einer unter vielen Mitspieler_innen.²²

Zu Hause in Dresden jedoch entwickelt er für seine LARP-Gruppe auch eine ganz neue Geschichte, einen neuen Charakter. Die Figur des Gero²³ von Greifenstein (Abb. 9) ersinnt Johnne vor etwa drei bis vier Jahren. Seither verkörpert er beim LARP diesen ebenso heroischen wie überheblichen Kämpfer. Er genießt es dabei ganz bewusst, wie er sagt, »ganz anders zu sein: heldisch, arrogant, intrigant – ein Großkotz.« Mit Gero von Greifenstein hat sich Theo Johnne – ähnlich wie Dr. Jekyll mit Mr. Hyde – eine Gegenfigur erschaffen. Die Spezialität der »Greifensteiner«,

20 In sogenannten »Regelwerken« sind die mitspielenden Charaktere mit all ihren geistigen bzw. magischen Fähigkeiten, aber auch mit all ihrem rollenbedingten Unvermögen und ihren wesensmäßigen Potenzialen aufgeführt und definiert.

21 Auch diese Zitate von Theo Johnne stammen aus mehreren Vorgesprächen zur Ausstellung 2014 und von Treffen im Juni 2019.

22 In den Jahren 2016 und 2017 war auch Johnnes Tochter (* 2016) auf dem Drachenfest dabei. 2018 war dies nicht mehr möglich, da sie als muntere Zweijährige nicht mehr so pflegeleicht und rollenkonform in das Geschehen zu integrieren war. – Für die Dauer seiner Teilnahme am Drachenfest mussten wir im August 2014 auch in unserer Ausstellung auf Theos rot-schwarze Gewandung (vgl. Abb. 1) verzichten.

23 Zufall oder nicht: Gero hieß der Hund von Johnnes Großeltern.

der wackeren Frauen und Mannen um diesen streitbaren Charakter, ist interessanterweise nicht das Siegen um jeden Preis, im Gegenteil. Es ist das gekonnte Verlieren bzw. das möglichst dramatisch dargestellte Sterben der Greifensteiner. Denn, so Johnes Sicht auf das Gewinnen-Wollen: »LARPer, die gewinnen wollen, sind anstrengend!« Verbissen und angestrengt für den Sieg zu kämpfen, das überlässt Johne fortan anderen.

Einmal mehr folgt Theo Johne beim LARP gerade nicht den Gesetzmäßigkeiten des Krieges, sondern denen des Spiels. Für ihn stehen die Freude am inszenierten Spiel(en) mit anderen und die Kreativität im Vordergrund. Diese Prämissen bringen ihn dazu, die eigene Rolle fantasievoll auszureizen. Das Fantasy-Genre bietet neben vielen anderen Aspekten auch immer wieder Gelegenheit zu kriegerischen Auseinandersetzungen. Diese dienen Theo jedoch nicht als Selbstzweck. Sie sind lediglich der Hintergrund, vor dem er seine schöpferischen Ideen umsetzt und zusammen mit anderen den Spielspaß in Action-geladenen Szenen steigert.

Abbildung 9: Theo Johnes Spielfigur Gero von Greifenstein: Arrogant und unausstehlich – und wild entschlossen, den nächsten Kampfspektakulär mit seinem Leben zu bezahlen



Szenen aus dem Video »Greifenstein – Der Trailer (2017)« von Aeternum Production, abgerufen von <https://www.youtube.com/watch?v=ZZ2vp9xCcI4> (05.06.2020). Die Bildrechte liegen bei Aeternum Production/Theo Johne.

Anschaulich illustriert dieses inszenierte, kollektive Hinscheiden der Greifensteiner der Trailer des kurzen Films »Greifenstein«, der – prägnanter noch als der Film selbst – in schwarz-weiß-Sequenzen einerseits den kaum verhohlenen Spaß der Greifensteiner an ihrem Auftritt dokumentiert und andererseits bis zum Äußersten die Dramatik des Sterbens inszeniert und (um dieses Bild zu bemühen)

ausschlachtet.²⁴ So macht Johne das Verlieren zum Kern seiner Inszenierung, denn wer beim LARP Verlierer verkörpert, der kann seinen Untergang zelebrieren, hinausögern und so das Maximum an Spaß und Kreativität aus der Rolle herausspielen. In Johnes Worten: »Ein heroischer, wilder Sturmangriff macht mehr Spaß, [...] es ist ein Geben und Nehmen, eine gute Show.«

Wir sehen: Es geht in dieser Inszenierung eines Kampfes ums Ganze, denn es geht ums kreative Spiel. Johne hat in diesem Rahmen mit Gero von Greifenstein sein *Alter Ego* kreiert, als das er sich inszeniert. Er verkörpert mit Behagen einen schwer erträglichen, vor Testosteron strotzenden Angeber – äußerlich eine kuriose Mischung aus Ritter und antikem Gladiator, der regelmäßig auch aufgrund seiner Überheblichkeit sein Leben verliert. Dabei merkt Johne zum Gelingen einer guten Kampf-Szene an: »Dein bester Freund muss dein Feind sein« – denn dann werde das Spiel richtig gut. Gerade in einer solchen Konstellation können sich beide Gegner in jeder Situation sicher sein, dass der andere nicht aus seiner verabredeten Rolle herausfällt und das zwischen beiden bestehende Vertrauen im wahrsten Sinn des Wortes »verspielt«.

8. Zu guter Letzt ...

Durch das Leben von Theo Johne zieht sich als roter Faden das Motiv des Ritters. Anfangs beeinflusst von der Comic-Figur des *Ritter Runkel* und dessen eingängigen, gereimten Ritterregeln, verschreibt er sich dem *Fair Play* und ritterlichem Verhalten. Als Ritter bespielt Theo diverse Räume: als kleiner Junge die elterliche Wohnung, den Garten und die Nachbarschaft, als Jugendlicher das Fußballfeld, die Bühne und später das *Airsoft*-Gelände; als junger Erwachsener erschließt Johne sich mit dem Live-Rollenspiel dann weitere Spielräume, meist in freier Natur.

Drei Aspekte sind dabei für Johne und sein Krieg-Spielen bestimmend. Erstens: Seit frühester Kindheit (angeregt und befeuert durch die Figur des *Ritter Runkel*) inszeniert, verkörpert und spielt er den Ritter oft mit selbstironischem Augenzwinkern. Zweitens beschränkt Johne sich nicht auf das Spiel mit Ritter-Figuren oder auf die Verkörperung eines Ritters. Als Zeichentalent, Spiel-Erfinder, als kreativer Kopf, Musiker, Veranstaltungs-Organisator und als Drehbuchautor für *Airsoft*-Missionen nutzt er seinen Ideenreichtum, um dem Spielfluss, dem *Fair Play* und vor allem dem Spielspaß (auch anderer) zu dienen. Man könnte sagen: all dies in durchaus ritterlicher Absicht. Und schließlich – drittens – entwickelt und verkörpert Johne mit seiner jüngsten »Kreation« Gero von Greifenstein ein *Alter Ego*, mit

24 Vgl. Greifenstein – Der Trailer, 2017, online unter <https://www.youtube.com/watch?v=ZZ2vp9xCcl4> (05.06.2020).

dem er sowohl auf LARP-Zusammenkünften als auch auf Youtube für seine Leidenschaft – das Ritterspielen – wirbt. Damit hat er aus seiner lebenslangen Begeisterung für Ritter eine komplementäre Identifikationsfigur erschaffen, als Manifestation eines Teils der eigenen Identität. Mit dieser ›Spiel-Figur‹ lässt er nun seiner außergewöhnlichen Kreativität – und seinem ganz eigenen Blick auf die Figur des Ritters – freien Lauf. Oder, wie Johnne es in Bezug auf Liverollenspiel formuliert: »Eigentlich denkst du dir den ganzen Tag nur Sachen aus. Das ist ja das Tolle!«

Dieser Beitrag erkundete Spielräume auf einem emotionsgeladenen, gesellschaftlichen Konfliktfeld, betrachtete Motivationen hinter dem Kriegsspiel und ergründete eine für die meisten Zeitgenossen fremde, wenn nicht gar suspekta Welt. Dies gab den Blick frei hinter die äußere Hülle eines kriegsspielbegeisterten jungen Mannes. Bei genauerem Hinsehen eröffnet sich dabei ein kreativer Kosmos. Denn eins scheint klar: In dieser Welt lassen sich ebenso dramatisch inszenierte Darstellungen von Gewalt finden wie leidenschaftliche Freude an Improvisation, Spielfreude und ein gehöriges Maß an Kreativität. Vielleicht fördert dieser kleine Einblick das Verständnis füreinander, für Gespräch und für tiefere Einsichten. Es wäre dem Thema zu wünschen. Der studierte Kunsthistoriker Theo Johnne lebt mit Frau und Kind in Dresden. Wir dürfen gespannt sein, welche Räume er sich als nächstes erspielen wird.

9. Literatur- und Quellenverzeichnis

- Aeternum Pictures. (03.05.2017). *Greifenstein – Der Trailer*. [Videodatei]. Länge: 1'51«, verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=ZZ2vp9xCcL4> (05.06.2020).
- Bentley, Eric. (1966). *The Life of the Drama*. London: Methuen.
- CDU-Politiker fordern Verbot von »Killerspielen« (21.11.2006). *Stern*, verfügbar unter: <https://www.stern.de/panorama/stern-crime/amoklauf-emsdetten-cdu-politiker-fordern-verbot-von--killerspielen--3320532.html> (23.10.2020).
- Fischer-Lichte, E. (2001). *Ästhetische Erfahrung: Das Semiotische und das Performative*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Erste Ansatzpunkte für ein Motiv (12.03.2009). *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, verfügbar unter: <https://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/kriminalitaet/a-moklauf-in-winnenden-erste-ansatzpunkte-fuer-ein-motiv-1928927.html> (23.10.2020).
- Koch, F. (Buch und Regie). (2009). *Ravioli Ritter. Der Weg ist das Spiel*. Länge: 29'25«. Potsdam: Hochschule für Film und Fernsehen (HFF) »Konrad Wolf«.
- Köster, M. (2020). Explorative Feldbeobachtung als ethnographischer Zugang zu den historischen Orientierungen und Sinnbildungsprozessen von live-action-

- rollenspielenden. In C. Kühberger (Hg.), *Ethnographie und Geschichtsdidaktik* (S. 161-179), Frankfurt a.M.: Wochenschau.
- Mosapedia (o.D.). *Ritterregeln*. Verfügbar unter: <http://mosapedia.de/wiki/index.php/Ritterregeln> (05.06.2020).
- Ritter Runkel. (o.D.). Verfügbar unter: https://de.wikipedia.org/wiki/Ritter_Runkel (05.06.2020).
- Tessloff Verlag. (o.D.). *Ritter-Runkel-Serie*. Verfügbar unter: www.digedags.de/buecher/ritter-runkel-serie/ (05.06.2020).

