

Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien
Theorie – Geschichte – Didaktik

Band 73

David Nikolas Schmidt

Zwischen Simulation und Narration

Theorie des Fantasy-Rollenspiels



PETER LANG
Internationaler Verlag der Wissenschaften

Zwischen Simulation und Narration

Kinder- und Jugendkultur, -literatur und -medien

Theorie – Geschichte – Didaktik

Herausgegeben von Hans-Heino Ewers,
Ute Dettmar und Gabriele von Glasenapp

Band 73



PETER LANG

Frankfurt am Main · Berlin · Bern · Bruxelles · New York · Oxford · Wien

David Nikolas Schmidt

Zwischen Simulation und Narration

Theorie des Fantasy-Rollenspiels

Mit einer Analyse der Spielsysteme

*Das Schwarze Auge, Shadowrun
und H.P. Lovecraft's Cthulhu*



PETER LANG

Internationaler Verlag der Wissenschaften

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

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

Zugl.: Frankfurt (Main), Univ., Diss., 2011

Umschlaggestaltung:

© Olaf Glöckler, Atelier Platen, Friedberg

Umschlagabbildung:

G. Litzinger

D 30

ISSN 1435-4721

ISBN 978-3-653-01619-2 (E-Book)

DOI 10.3726/978-3-653-01619-2

ISBN 978-3-631-63621-3 (Print)

© Peter Lang GmbH

Internationaler Verlag der Wissenschaften

Frankfurt am Main 2012

Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des

Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für

Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

www.peterlang.de

Für meine Eltern

Danksagung

Die vorliegende Untersuchung wurde im April 2011 vom Fachbereich Neuere Philologien der Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main als Dissertation angenommen. Für die Veröffentlichung wurde der Text leicht überarbeitet.

Mein Dank gilt meinem Doktorvater, Herrn Professor Hans-Heino Ewers, für die Betreuung und Begleitung der Arbeit. Sein wissenschaftlicher Rat und seine wertvollen Kurskorrekturen haben die Entstehung dieser Studie ermöglicht. Des Weiteren danke ich Frau Professor Verena Kuni für die anregenden Impulse, insbesondere in Bezug auf H.P. Lovecraft und ihre Bereitschaft, die Zweitbegutachtung der Arbeit zu übernehmen.

Zur Fertigstellung der vorliegenden Arbeit haben zahlreiche Korrekturleser, Ratgeber, Kollegen und Freunde beigetragen. Ihnen allen sei an dieser Stelle herzlich gedankt. Namentlich hervorheben möchte ich Daniel Buggle, Katja Buggle, Ursula Buggle, Jan Horneck, Pirkko Horneck, Johannes Kurzweil, Oxane Leingang, Gabi Litzinger und Jonas Tilly. Viele fruchtbare Gespräche, kritische Anregungen und wertvolle Hinweise verdanke ich den Teilnehmern des Rollenspiel-Promotionskollegs. Gleiches gilt für die Mitglieder der DocAG Kinder- und Jugendliteraturwissenschaft, Agnes Blümer, Ariane Born und Ragna Metzdorf. Die gemeinsame Organisation von Vorträgen und Workshops wie auch die Teilnahme an Tagungen und Konferenzen im Rahmen dieser selbstorganisierten Arbeits- und Forschungsgruppe hat meinen wissenschaftlichen Horizont erweitert.

Ich möchte darüber hinaus der *Frankfurt Graduate School for the Humanities and Social Sciences* (FGS) für die finanzielle Förderung von Konferenz- und Vortragsreisen, die es mir ermöglicht haben Inhalte meiner Forschung vor einem größeren Publikum vorzustellen und zu diskutieren, herzlich danken. Für die organisatorische Betreuung des Promotionsverfahrens danke ich dem Team des Dekanats des Fachbereichs Neuere Philologien, auf dessen professionelle Unterstützung und Hilfsbereitschaft ich mich jederzeit verlassen konnte.

Das Erreichte wäre undenkbar ohne das unerschütterliche Zutrauen meiner Eltern, die mich auch in schwierigen Phasen bestärkt und ermutigt haben. Ihnen möchte ich hiermit noch einmal von ganzem Herzen danken.

In besonderer Weise verdanke ich den erfolgreichen Abschluss des Promotionsvorhabens meiner Frau und meinen Kindern, die in den letzten drei Jahren oft auf mich verzichten mussten und ohne deren verständnisvolle und aufmunternde Unterstützung die Arbeit eine sehr einsame gewesen wäre.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	11
I. Charakterisierung der Gattung Fantasy-Rollenspiel.....	29
1. Begriffsdefinition	29
2. Entstehung und Entwicklung der Gattung	36
3. Regeln, Rollen, Funktionen	51
4. Genres, Spielstile, Spielsysteme	94
5. Verwandte Spiel- und Erzählformen.....	109
II. Exemplarische Untersuchungen	123
1. Ansatz, Auswahlkriterien und Vorgehen.....	123
2. Analyse des Spielsystems <i>Das Schwarze Auge</i>	125
3. Analyse des Spielsystems <i>Shadowrun</i>	170
4. Analyse des Spielsystems <i>H.P. Lovecraft's Cthulhu</i>	199
5. Conclusio.....	225
III. Rollenspiele – eine neue Form des Erzählens?	231
1. Der Rollenspieler als Erzähler	231
2. Der Rollenspieler als Darsteller	246
3. Regelwerk und Spielmechanismen	250
4. Hybridformen und Überschneidungen.....	262
5. Rollenspiele als nichtlineare Erzählform	285
6. Gattungswandel: Wargaming, Roleplaying, Storytelling	294
7. Conclusio.....	308
IV. Spielend erzählen – erzählend spielen	313
1. Gattungstheoretische Ansätze	313
2. Vorschlag einer integralen Gattungstheorie.....	338

V. Gesellschaftlich-kulturelle Bedeutung des Rollenspiels.....	349
VI. Spielen und Erzählen	371
1. Ausblick	371
2. Schlussbemerkungen.....	377
Literaturverzeichnis.....	381

Einleitung

*„Der Mensch spielt nur,
wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist,
und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“¹*

Spiele – Erzählen

Die von Schiller geprägte Sentenz charakterisiert das Spiel² als die menschliche Tätigkeit, deren Einzigartigkeit darin besteht, dass sie in der Lage ist, die Ganzheitlichkeit der menschlichen Natur hervorscheinen zu lassen. Spielen gilt als elementare menschliche Lebensäußerung, als das älteste bekannte Kulturphänomen überhaupt. Es ist älter als Sprache, Schrift und Kunst.³ Zugleich zählt das Spiel zu den wichtigsten und lebensgeschichtlich frühesten Formen des menschlichen Lernens.⁴ Das Spiel ermöglicht es dem Menschen, die einzelnen Elemente einer Situation so zu verändern, dass etwas vollkommen Neues und bis dahin Unbekanntes entsteht. Die dem Spiel innewohnende Kreativität besitzt damit das Potential, Innovation hervorzubringen und verfestigte Strukturen aufzubrechen.

Ungeachtet der seit Jahrtausenden bestehenden Präsenz des Spiels im Alltag, gab es bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts keinerlei nennenswerte Bestrebungen, dieses komplexe kulturelle Phänomen wissenschaftlich zu untersuchen. Die Lu-

-
- 1 Schiller, Friedrich: Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. 15. Brief. In: Riedel, Wolfgang (Hrsg.): Friedrich Schiller. Sämtliche Werke. Band V. München, 2004, S. 618.
 - 2 Der Blick in einschlägige Lexika offenbart eine Fülle von Verwendungsmöglichkeiten für die Begriffe Spiel bzw. spielen. Der Versuch aus der Vielzahl von Bedeutungsvarianten eine konstante Definition zu abstrahieren ist wiederholt als aussichtslos erkannt worden. Vgl. dazu auch Matuschek, Stefan: Literarische Spieltheorie. Heidelberg, 1998, S. 4. Zu Ergiebigkeit und Universalität des Spielbegriffs, insbesondere auch im philosophischen Diskurs vgl. etwa Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. Stuttgart, 1960. Axelos, Kostas: Le jeu du monde. Paris, 1969. Gadamer, Hans-Georg: Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik. Tübingen, 1975. Hans, James S.: The Play of the World. Amherst, 1981.
 - 3 Vgl. Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg, 2006 (OA 1938), S. 9 ff. Eibl, Karl: Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Ein evolutionsbiologischer Zugang. In: Anz, Thomas/Kaulen, Heinrich (Hrsg.): Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte. Berlin, 2009, S. 11-25.
 - 4 Es findet in dieser Funktion auch im Tierreich seine Entsprechung. Zur Förderung der kognitiven Entwicklung durch das Spiel vgl. Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum. Die Entwicklung der Symbolfunktion beim Kinde. Stuttgart, 1975. Zu einer rechtfertigungsbedürftigen Tätigkeit wurde das Spiel freilich erst mit der Entdeckung der Kindheit und dem Aufkommen der Pädagogik im 18. Jahrhundert. Vgl. dazu auch Kühme, Dorothea: Bürger und Spiel. Frankfurt am Main, 1997, S. 65 ff.

dologie (Spieleforschung) als eigenständige Disziplin entstand erst in den 1990er Jahren. Ein nicht zu unterschätzender Faktor scheint dabei die zunehmende Ausbreitung digitaler Spiele und deren Auswirkungen auf die Gegenwartskultur sowie deren wachsende wirtschaftliche Bedeutung zu sein. In den letzten Jahren haben Theorien und Modelle der als multidisziplinär verstandenen *Game Studies* in vielen kultur- und medienwissenschaftlichen Disziplinen und insbesondere im angelsächsischen und skandinavischen Raum stark an Bedeutung gewonnen. Die Modelle der Spieleforschung beruhen indes teilweise auf Vorarbeiten des niederländischen Kulturhistorikers Johan Huizinga (1872-1945) und des französischen Soziologen und Philosophen Roger Caillois (1913-1978), die bis in die 1930er Jahre zurückreichen.

Voraussetzung für ein gemeinsames Spiel ist, dass eine Anzahl von Personen in direktem Kontakt übereinkommt, ihre Interaktion für eine begrenzte Zeitspanne festgelegten Regeln zu unterwerfen.⁵ Für die Teilnehmer⁶ ist nicht in erster Linie das Ergebnis und auch kein Produkt oder Profit von Interesse. Spiel ist ein Prozess, der von den Teilnehmern um des Vorgangs willen betrieben wird. Der Ablauf der Handlung und die eigentliche Beschäftigung stehen im Zentrum. Das Spiel ist demnach eine autotelische Tätigkeit, eine Aktivität, die mit intensiver Freude verbunden ist und ihre Belohnungsanreize daher nicht von außen erhält, sondern in sich selbst trägt.⁷ Spiele verlocken durch den ihnen innewohnenden Reiz des Gegensätzlichen. „Im Spiel mischen sich Zufall und Gesetz, so daß der Zuschauer zwischen Vorhersehbarkeit und Überraschung, der Beteiligte zwischen eigener Willkür und Regelzwang hin- und hergeworfen wird.“⁸ Die Kollision von Freiheit und Gesetzmäßigkeit ist eng verknüpft mit dem Gegensatz von Subjektivität und Allgemeingültigkeit, ein Umstand, der in einer im Entstehen begriffenen Informationsgesellschaft gar nicht hoch genug eingeschätzt werden kann. Zu fragen wird sein, was das Spiel als bedeutendes Phänomen der Gegenwart auszeichnet, wo seine gesellschaftlich-kulturelle Bedeutung liegt.

Der Spielprozess stellt eine Handlungsebene dar, die von der realen Lebenssituation der Beteiligten dadurch unterschieden ist, dass Spielhandlungen im Normalfall folgenlos für das Leben außerhalb des Spiels bleiben. Das Handeln der Beteiligten hat keine praktischen Konsequenzen, sondern wird lediglich für die Zeit des Spielens als gültig angenommen. Das Spiel ist ein Experimentierfeld, in dem modellhaft Handlungen und Abläufe erprobt werden können. Es ist

5 Vgl. Ballstaedt, Steffen-Peter/Denker, Rolf: Aggression im Spiel. Stuttgart, 1976, S. 56.

6 Im Folgenden wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit ausschließlich die männliche Form verwendet. Wo anderes nicht ausdrücklich vermerkt ist, impliziert diese aber immer auch die weibliche Form.

7 Vgl. Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten. Frankfurt am Main, 2000, S. 24. Zu Formen von Tätigkeitsrausch und Funktionslust im Spiel vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: Das flow-Erlebnis. Stuttgart, 1987, S. 46 ff.

8 Matuschek 1998, S. 1.

damit stets mehr als nur Spielen; es ist gleichzeitig auch ein Modell, bzw. besitzt Modellcharakter.

Ebenso wie das Spielen verfügt auch das Erzählen über eine jahrtausendealte Tradition, die etwa in Form von Höhlenmalereien bis in früheste Formen der menschlichen Kultur zurückreicht. Und ebenso wie das Spiel wurde insbesondere die *mündliche Dichtung* (orales Erzählen) lange Zeit von der Forschung vernachlässigt.⁹ Dies erstaunt insofern, als die Wurzeln und Überlieferungen mündlicher Dichtung deutlich weiter zurückreichen als die des gemeinhin als Literatur verstandenen *schriftliterarischen Erzählens*. Die mündliche Überlieferung ist genuines Merkmal vorschriftlicher Kulturen, allerdings keineswegs auf solche Kulturen beschränkt.¹⁰ *Narration* (lat.: *naratio*) bedeutet zunächst Bericht, Erzählung oder Geschichte, also zunächst einmal die Wiedergabe eines Geschehens unabhängig von der Art der Vermittlung oder Präsentationsform.¹¹ Inwieweit der Terminus *Literatur*, dessen Wortherkunft (aus dem lateinischen *littera*, der Buchstabe) deutlich auf das aufgezeichnete Wort verweist, ausschließlich für Geschriebenes gilt, oder ob damit auch Formen wie die traditionell mündliche Erzählung mit eingeschlossen sind, ist in der Forschung bereits seit geraumer Zeit umstritten.¹²

-
- 9 Vgl. etwa Ong, Walter J.: *Oralität und Literalität*. Opladen, 1987. Wolf, Werner: *Das Problem der Narrativität in Literatur, bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu einer intermedialen Erzähltheorie*. In: Nünning, Ansgar/Nünning, Vera: *Erzähltheorie transgenerisch intermedial, interdisziplinär*. Trier 2002, S. 23-87. Nicole Mahne. *Transmediale Erzähltheorie*. Göttingen, 2007.
- 10 Vgl. Ewers, Hans-Heino: *Literatur für Kinder und Jugendliche*. München, 2000, S. 129 ff. Die mündliche Überlieferung von religiösen, geschichtlichen und gesellschaftlichen Inhalten ist insbesondere in Kulturen, die nicht über Literalität bzw. schriftliche Überlieferungen verfügen, von großer Wichtigkeit. Sie erfolgt häufig in Form von Geschichten, Sagen und Legenden, die, oft gekleidet in eine poetische Hilfssprache, von Generation zu Generation weitergegeben werden. Der mündlichen Überlieferung kommt daher eine maßgebliche Bedeutung für die Kulturerhaltung zu.
- 11 Vgl. Barthes, Roland: *Das semiologische Abenteuer*. Frankfurt am Main, 1988, S. 102: „Träger der Erzählung kann die gegliederte, mündliche oder geschriebene Sprache sein, das stehende oder bewegte Bild, die Geste oder das geordnete Zusammenspiel all dieser Substanzen; man findet sie im Mythos, in der Legende, der Fabel, dem Märchen, der Novelle, dem Epos, der Geschichte, der Tragödie, dem Drama, der Komödie, der Pantomime, dem gemalten Bild [...], der Glasmalerei, dem Film, den Comics, im Lokalteil der Zeitungen und im Gespräch.“
- 12 Vgl. dazu etwa Ong 1987, S. 16: „Ungeachtet [...] der oralen Wurzeln aller Verbalisierung, schreckte das wissenschaftliche und literarische Studium von Sprache und Literatur jahrhundertlang [...] vor der Oralität zurück. So entschieden heischten Texte nach Aufmerksamkeit, daß orale Schöpfungen im allgemeinen nur als Varianten schriftlicher Produkte verstanden oder sogar von der Wissenschaft als nicht beachtenswert eingestuft wurden.“ Martinez, Matias/Scheffel, Michael: *Einführung in die Erzähltheorie*. München, 42003. Zur Geschichte des Worte Literatur vgl. Simons, Olaf: *Marteaus Europa oder Der Roman, bevor er Literatur wurde*. Amsterdam, 2001, S. 85-94.

Endgültige Grenzziehungen erweisen sich an dieser Stelle als schwierig, zumal der Literaturbegriff immer wieder Veränderungen unterworfen war. Grundsätzlich erscheint die Entscheidung für einen erweiterten Literaturbegriff jedoch fruchtbar zu sein, insbesondere in Anbetracht des geweiteten Blickwinkels der jüngeren Kinder- und Jugendliteraturforschung¹³ und auch unter Berücksichtigung der gegenwärtigen Entwicklung in den Kultur- und Medienwissenschaften.¹⁴ Der Vorzug eines erweiterten Literaturbegriffs, der einer interdisziplinären und transmedialen Erzähltheorie Rechnung trägt, liegt in seiner Integrationskraft. Er verlangt zugleich auch ein erweitertes Verständnis des Begriffs *Text*.¹⁵ Wird Text als Bezeichnung für ein kommunikatives Generalkonzept verstanden, als ein universelles Mittel zur Konstruktion von Sinn, so umfasst er neben Film und Theater auch verschiedene andere Erzählformen. Der Terminus bezeichnet demnach eine „Folge von Sätzen oder sonstigen sprachlichen Äußerungen, die als Einheit betrachtet werden kann“.¹⁶ Ein solcher Textbegriff schließt auch nicht verschriftlichte, aber grundsätzlich schreibbare Sprachinformationen, etwa ein Lied oder eine improvisierte Theateraufführung mit ein.

In Folge der primären Fokussierung der Forschung auf schriftliches Erzählen findet sich häufig die Ansicht, dass sich orale Verbalisierung im Wesentlichen nicht von schriftlicher Verbalisierung unterscheidet. Orale Kunstformen, unabhängig vom Gebrauchszweck, lediglich als „Texte, die zufällig nicht niedergeschrieben“¹⁷ wurden, zu verstehen, greift jedoch zu kurz. Problematisch erscheint auch die Übertragung dieser Denkweise auf alle Arten von literarischen Kommunikationsprozessen und damit auch auf Mischformen oralen und literalen Erzählens.

Fraglos erweist sich das literale Erzählen in der westlichen Kultur als dominierend und so beschäftigt sich die Literaturwissenschaft in erster Linie mit der verschriftlichten Erzählung und ihrem Bezug zum Leser als deren Rezipienten.¹⁸ Im Gegensatz zum Spielen ist das Lesen freilich eine individualisierte Beschäftigung, die gewöhnlich auf den Einzelnen beschränkt ist und der als Akt daher jegliche (gruppen-)dynamische Interaktion fehlt. „Selbst auf Autorenlesungen,

13 Vgl. Ewers 2000, S. 26 ff.

14 Vgl. Liebrand, Claudia/Schneider, Irmela/Bohnenkamp, Björn/Frahm, Laura (Hrsg.): Einführung in die Medienkulturwissenschaft. Münster, 2005. Schanze, Helmut (Hrsg.): Metzler-Lexikon Medientheorie, Medienwissenschaft. Ansätze, Personen, Grundbegriffe. Stuttgart, 2002.

15 Vgl. etwa Mahne 2007. Ryan, Marie-Laure (Hrsg.): Narrative across Media. The Languages of Storytelling. Lincoln, 2004.

16 Vgl. Horstmann, Susanne: Text. In: Müller, Jan-Dirk (Hrsg.): Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Band 3. Berlin, 2007, S. 594. Zur historisch bedingten Entstehung unterschiedlicher Textbegriffe innerhalb der Literaturwissenschaft vgl. S. 596.

17 Ong 1987, S. 17.

18 Vgl. etwa Stanzel, Franz K.: Theorie des Erzählens. Stuttgart, ⁸2008. Genette, Gérard: Die Erzählung. München, ²1998. Martinez/Scheffel 2003.

bei denen der Leser zum Hörer wird, gebietet es die Konvention, sich ruhig zu verhalten und den Vorlesenden nicht durch Zwischenrufe zu stören, geschweige denn Einfluss auf das gelesene Werk zu nehmen.¹⁹ Auch in diesem Fall besteht eine klare und konsequente Trennung zwischen Autor und Rezipient.

Als fundamentale kognitive Fähigkeit ermöglicht das Erzählen dem Menschen „Ereignisse der Lebenswirklichkeit sinnvoll zu organisieren und zu vermitteln.“²⁰ Grundlage für den Aufbau von Erzählwerken ist das menschliche Wahrnehmungsvermögen, das es ermöglicht, „zeitliche Prozesse in eine chronologische und kausale Ordnungsstruktur“²¹ zu übertragen. Der Mensch ist lebenslang von Narrationen umgeben. Das Erzählen von Geschichten kann verschiedene Aufgaben erfüllen. Es kann der Weitergabe von Wissen oder der Vermittlung von Sachinformationen dienen, ebenso aber auch zu Verhaltensänderungen anregen, mögliche Problemlösungen aufzeigen und zum Handeln motivieren. Ein genuiner Zweck des Geschichtenerzählens ist darüber hinaus die Unterhaltung der Zuhörer. In Gestalt des *Storytelling* hat das lebendige Erzählen von Geschichten, mit bewusster Einbindung der Zuhörer, in den letzten Jahren eine neue Popularität erreicht. Diese Erzählmethode findet ihre Anwendung in unterschiedlichsten Bereichen, so etwa im Bildungssektor (v.a. im Fremdsprachenunterricht), als therapeutische Technik in der Psychotherapie (Narrative Psychologie) und im Wissensmanagement in Unternehmen, aber auch als reine Kunstform.

Der Erfolg des Geschichtenerzählens und dessen Wirkung auf die Zuhörer fußt auf der Individualität des Erzählten und des Erzählens, das auch durch persönliche Ausdrucksmittel wie Gestik, Mimik und Stimme beeinflusst wird. So lässt sich mit einer lebendig erzählten Geschichte deutlich müheloser die Aufmerksamkeit und das Interesse eines Zuhörers gewinnen als mit einer sachlich gehaltenen Beschreibung. Ein aufmerksames und zugleich entspanntes Zuhören ermöglicht es den Hörern, die erzählten Inhalte tiefer aufzunehmen. Sie werden motiviert, sich aktiv mit dem Erzählten zu beschäftigen, um Handlungsablauf und Sinn der Geschichte zu erfassen. Voraussetzung ist allerdings, dass das Grundmuster der Geschichte ausreichende Parallelen zur Lebenswelt der Zuhörer aufweist.

Ebenso wie für das Spielen gilt auch für das Erzählen, dass es eine Dimension besitzt, die über seine eigentliche Funktion als Wiedergabe eines Geschehens hinausgeht. All das, was der Mensch an Identitätsprojekten formuliert, wie er sie mit sich und anderen verhandelt, findet in Narrationen statt.²² Barbara Hardy

19 Humbeck, Nannie: Ein Sänger nun wieder und kein Schreiber mehr: Rollenspiel als interaktive Kunstform. In: Janus, Ulrich/Janus, Ludwig (Hrsg.): Abenteuer in anderen Welten. Gießen, 2007, S. 186.

20 Mahne 2007, S. 9.

21 Ebd.

22 Vgl. Roesler, Silke: Identity Switch im Cyberspace. Frankfurt am Main, 2007, S. 19.

hebt hervor: „For we dream in narrative, daydream in narrative, remember, anticipate, hope, despair, believe, doubt, plan, revise, criticize, construct, gossip, learn, hate, and love by narrative.“²³

Auch das Erzählen besitzt Modellcharakter und kann zur modellhaften Darstellung und Erprobung von Handlungen und Abläufen dienen. Wie das Spiel entwirft die Literatur Muster der Wirklichkeit und vermittelt realitätsbezogene Erkenntnisse.²⁴ In Anlehnung an Schillers eingangs zitierten Ausspruch ließe sich im Sinne der modernen Narratologie somit auch sagen: Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er erzählt.

Huizinga untersucht die Rolle des Spiels in allen Bereichen der Kultur. Er begreift das Spiel als zentralen und selbstständigen Kulturfaktor. Der Mensch ist nach seinem Verständnis ein Spieler. Die Neigung zum Spiel ist für Huizinga der Ursprung großer kultureller Entwicklungen. Was der Mensch an großen Kulturleistungen erbringt, entsteht als Spiel. Damit ist nicht gemeint, dass „Kultur durch einen Entwicklungsprozeß aus Spiel hervorgeht, in der Weise, daß etwas was ursprünglich Spiel war, später in etwas übergegangen wäre, was nicht mehr Spiel ist und nun Kultur genannt werden kann.“²⁵ Seine These ist vielmehr, dass „Kultur in Form von Spiel entsteht, daß Kultur anfänglich gespielt wird“²⁶, ihr demnach etwas Spielmäßiges eigen ist.

Versteht man das Spiel als ein grundlegendes ästhetisches Phänomen, so erscheint eine Verortung in verschiedene Ausdrucksformen der Kunst naheliegend. Huizinga regt eine generelle Übertragbarkeit des Spiel-Begriffs auf die Literatur an,²⁷ ein Gedanke, der in der Folge immer wieder aufgegriffen und diskutiert wurde.²⁸ Matuschek betont: „Was Literatur als Kunst ausmacht, kann alles vom Spielbegriff her gedacht werden: das sprachlich Formale, das schöpferische Vermögen des Autors, die Fiktionalität und die Rezeption.“²⁹

„Es hängt je davon ab, was man unter Spiel versteht. Wählt man das Merkmal ‚So tun als ob‘, wird Spiel zum Oberbegriff für die Literatur als Fiktion. Das Literarische ist dann im eigentlichen Sinne des Wortes ein Spiel. Der Autor tut so, als ob er etwa Berichtstatter oder Herausgeber wäre, als ob er situativ authentisch etwas

23 Hardy, Barbara: Towards a Poetics of Fiction: An Approach through Narrative. In: *Novel* 2 (1968), S. 5.

24 Vgl. Lotman, Jurij M.: *Die Struktur des künstlerischen Textes*. Frankfurt am Main, 1993, S. 102.

25 Huizinga 2006, S. 56 f.

26 Ebd., S. 57.

27 Ebd., S. 146.

28 So etwa in sprachphilosophischer Zuspitzung von Huizingas These Hans 1981, S. 16: „All of that which is considered culture is an example of the playing out of man’s play with language.“ Einen zeichentheoretischen Ansatz bietet Iser, Wolfgang: *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main, 1991.

29 Matuschek 1998, S. 10.

mitteilte. Zur Metapher wird Spiel dort, wo realistisch konkrete Spiel-Phänomene als Erklärungsmodell dienen.³⁰

Unlängst haben auch Anz und Kaulen hervorgehoben, dass Literatur anderen Spielen „nicht zuletzt darin [gleich], dass die Theorien und Debatten über sie ganz ähnlichen Mustern unterliegen.“³¹ Die Beziehung der Prozesse *Spielen* und *Erzählen* erweist sich auf wissenschaftlich-theoretischer Ebene jedoch als äußerst komplex. Bezeichnend ist eine im Zuge der Entstehung der Spieleforschung geführte Grundsatzdebatte zwischen Ludologie und Narratologie, die in einigen Bereichen noch immer Auswirkungen auf den wissenschaftlichen Diskurs hat. Die Ursache für die Vehemenz dieser Debatte ist in ihrer Wahrnehmung als Schlüsselkonflikt um die Deutungshoheit des Phänomens Spiel gegründet. Streitpunkt war die Frage, ob Spiele als eine (weitere) Form von Text deklariert und dementsprechend auch mit den traditionellen Instrumentarien der Analyse untersucht werden können.³²

Eine konsequente Anwendung dieser Theorie würde nahe legen, dass sogar ein Spiel wie *Schach* als eine Art von Erzählung angesehen werden kann.³³ Dieser Ansatz wurde von Seiten der Ludologie anfangs kategorisch abgelehnt und stattdessen das Prinzip der Simulation zum Kern des Spiels erklärt.³⁴ In jüngerer Zeit hat sich in der internationalen Spieleforschung allerdings eine gemäßigte ludologische Sichtweise weitestgehend durchgesetzt. Neben der Simulation als zentralem Grundprinzip des Spiels wird eine generelle Nützlichkeit textueller Analyse von Spielinhalten anerkannt, sofern in einem Spiel originär narrative Elemente vorhanden sind. Die formalen Erfordernisse, die erfüllt sein müssen, damit ein Spiel originär narrative Elemente besitzt, werden allerdings, insbeson-

30 Ebd., S. 253.

31 Anz, Thomas/Kaulen, Heinrich: Vom Nutzen und Nachteil des Spiel-Begriffs für die Wissenschaften. In: Dies. (Hrsg.): Literatur als Spiel. Berlin, 2009, S. 2.

32 Vgl. etwa Murray, Janet: Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. Cambridge, 1998. Ryan, Marie-Laure: Narrative as virtual reality. Baltimore, 2001.

33 Vgl. etwa Pearce, Celia: Towards a Game Theory of Games. In: Wardrip-Fruin, Noah/Harrigan, Pat: First Person, New Media as Story, Performance and Game. Cambridge, 2003. Dagegen Frasca, Gonzalo: Ludologists love stories, too. Notes from a debate that never took place (2003). In: www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf (19.12.2011), S. 6: „[I]t is impossible for the game of Chess [to] be narrative since it is not a recounting, there is no narrator and no narratees. Of course, a specific match could be narrated, but that is not equivalent to the match itself.“

34 Vgl. etwa Aarseth, Espen: Genre Trouble. In: Electronic Book Review (2004). In: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/vigilant> (19.12.2011): „Simulation is the hermeneutic Other of narratives; the alternative mode of discourse, bottom up and emergent where stories are top-down and preplanned. In simulations, knowledge and experience is created by the player's actions and strategies, rather than recreated by a writer or moviemaker.“

dere was die Notwendigkeit eines manifesten Erzählers betrifft, nach wie vor unterschiedlich bewertet:

„[A]llerdings gilt das Kernargument der Ludologen – ‚there is no narrator‘ – eben auch für heterodiegetische Narrationen ohne manifesten Erzähler sowie beispielsweise für einen Großteil aller filmischen Narrationen, jedenfalls so lange man sich nur an das Phänomen hält und die Genettesche Tiefenstruktur-Annahme einmal beiseite lässt. Streng genommen lässt sich das Argument für jede Art von Text in Anschlag bringen, der nicht gerade aktuell mündlich von jemandem erzählt wird.“³⁵

Stark formalisierte Spiele wie *Schach* oder *Mensch ärgere Dich nicht* lassen sich schwerlich als Spiele mit originär narrativen Elementen beschreiben. Anders verhält es sich indes mit einigen Sonderformen, die sich durch eine besonders komplexe und mehrschichtige Strukturierung auszeichnen; hier ist tatsächlich von einem Vorhandensein solcher Elemente auszugehen. Eine Spielform, die in besonderer Weise über narrativ-literarische Anteile verfügt, ist das Fantasy-Rollenspiel.

Rollenspiel – Gattung zwischen Spielen und Erzählen

Das Fantasy-Rollenspiel ist ein Gegenstand, der bislang kaum ins Blickfeld der literaturwissenschaftlichen Forschung gerückt ist. Es handelt sich dabei um ein relativ junges Grenzphänomen zwischen spielerischer Interaktion (Spiel), Stegreif-Theaterspiel (improvisiertes Schauspiel) und Geschichtenerzählen (Erzählung). Das Rollenspiel ist eine neue Gattung, die sowohl Elemente von Spiel und Simulation als auch Formen von literalem wie oralem Erzählen und literarische Elemente in verschiedenen medialen Ausprägungen in sich vereint, das gewissermaßen eine Verschränkung von Spiel und Erzählen darstellt. Wer sich mit dem Rollenspiel beschäftigt, muss sich mit dem Erzählen beschäftigen und er muss sich ebenso mit dem Spiel beschäftigen.

Obzwar eine Mischform aus beidem, grenzt sich das Fantasy-Rollenspiel durch sein Grundkonzept sowohl von anderen literarischen Kommunikationsprozessen als auch vom konventionellen Spiel ab. Es unterscheidet sich von anderen Spielformen in erster Linie durch seine offene Struktur und die immanenten kommunikativen und kooperativen Elemente. Zu beachten ist auch, dass, obwohl dies nicht in der ursprünglichen Spielform intendiert war, dem Bereich der freien Darstellung (improvisiertes Schauspiel) ein zunehmend wichtiger werdender Anteil zukommt. Ähnlich wie auch beim Theater entstehen beim Rollenspiel maßgebliche Anteile über Interaktion, die sich in einer wissenschaftlich-theoretischen Forschungsarbeit bisweilen nur unzulänglich in allgemeingül-

35 Baßler, Moritz: Diegese und Simulation. In: Intermedien. Zur kulturellen und artistischen Übertragung. Hrsg. v. Alexandra Kleihues, Barbara Naumann und Edgar Pankow. Zürich, 2010, S. 554.

tigen Definitionen festschreiben lassen. Ungeachtet dieser Ähnlichkeiten ist das Rollenspiel vom traditionellen Kinder- und Jugendtheater nach Taube³⁶ deutlich abzugrenzen.

Die Spieler verkörpern bei diesem Imaginations- und Kooperationsspiel fiktive Figuren, die in einer fantastischen Welt Abenteuer erleben. In der Interaktion der Beteiligten – und das bedeutet in diesem Fall tatsächlich im abwechselnden Erzählen der Spieler – wird eine erdachte Spielhandlung entwickelt und vorangetrieben. Rollenspiele sind nicht allein Spiele im konventionellen Sinne. Sie besitzen zugleich ein erzählerisches Potential, das dem des Spiels an Bedeutung zumindest gleichkommt.³⁷ An Stelle der Reproduktion einer linearen Textvorlage bieten sich dem Rezipienten beim Rollenspiel durch die Komponente des aktiven, gestaltenden Eingreifens besondere Möglichkeiten der Interaktion. Das Rollenspiel ermöglicht die „konstitutive Teilnahme an kollektiven Phantasien, wobei die traditionelle Differenzierungen in Rezipienten und Produzenten aufgehoben wird.“³⁸ Die Teilnehmer können in einem bislang ungekannten Ausmaß auf die Handlung der von ihnen dargestellten und fortentwickelten Geschichte Einfluss nehmen.

Rollenspiele lassen sich auch als eine Form des gemeinsamen Geschichtenerzählens beschreiben und besitzen daher ebenfalls Qualitäten einer literarischen Form. Die Grundelemente einer Geschichte sind *Ort*, *Zeit*, *Figurenpersonal*, *Handlung* und *Geschehnis*. Alle diese Elemente sind in einer Rollenspielerzählung vorhanden und das gemeinsame Verfassen einer Narration ist ein zentraler Bestandteil des Spielprozesses. Das Erzählen findet in direkter face-to-face-Kommunikation, ohne raum-zeitliche Distanz oder die Einbeziehung technischer Apparate statt. Wie eng Spielen und Erzählen in dieser Gattung miteinander verbunden sind zeigt bereits der vielfach synonym für Rollenspiel verwendete Terminus *Erzählspiel*. Auch wird der Spielleiter eines Rollenspiels in vielen Spielsystemen in Abgrenzung zu den übrigen Spielteilnehmern bewusst als *Erzähler* bezeichnet. Beide Funktionen liegen hier so dicht beieinander, überschneiden und vermischen sich teilweise sogar, dass eine eindeutige Festlegung geradezu unmöglich erscheint. Rollenspiele sind beides: Spiel und Erzählung.

Rollenspielbücher werden zwar als ‚Bücher‘ bezeichnet und neben Spielwaren- und Fachgeschäften auch über Buchläden vertrieben, dennoch unterscheiden sie sich in der Rezeption in einigen zentralen Punkten von Büchern im eigentlichen Sinne. Ihr Zweck liegt nicht in erster Linie darin, dem Leser bei der

36 Vgl. Taube, Gerd: Kinder- und Jugendtheater. In: Ewers, Hans-Heino: Literatur für Kinder und Jugendliche. München, 2000, S. 34-38.

37 Vgl. Kappeller, Niels: Fantasy-Rollenspiele, eine neue Form des Erzählens. In: Le Blanc, Thomas/Solms, Wilhelm (Hrsg.): Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy. Regensburg, 1994, S. 230

38 Riedel, Roman. Jugendliche Alltagsgestaltung und Identitätsbildung mit Fantasy-Rollenspielen – Schule öffnen für Elemente des Spiels und spielerische Aktionsformen. Kassel, 2005, S. 121. Vgl. auch Murray 1998, S. 152.

Lektüre ein spannendes oder unterhaltendes Lesevergnügen zu ermöglichen.³⁹ Rollenspiel-Abenteuerbände sind vielmehr darauf ausgelegt, erst im gemeinsamen ‚Spiel‘, also im interaktiven Erzählen der Spieler, mit der nur in Grundzügen vorgegebenen Rahmengeschichte ihre Handlung zu entfalten. Das Rollenspiel lässt sich nicht in das Raster der klassischen Erzählformen einordnen. Es nimmt somit als Gattung eine gewisse Sonderrolle ein und erscheint durch die etablierte, primär an schriftbasierten Erzählformen orientierte Erzähltheorie nur unzureichend beschreibbar. Die meisten bewährten Beschreibungskategorien wie auch Betrachtungs- und Untersuchungsmethoden der Narratologie lassen sich auf das Fantasy-Rollenspiel nicht oder nur mit gewissen Anpassungen anwenden. Dies gilt insbesondere, da das „umfangreiche Analyseinstrumentarium der Erzählforschung [...] methodisch hauptsächlich an dem Untersuchungsobjekt Roman ausgerichtet“⁴⁰ wurde. Mahne bemerkt mit Blick auf eine transmediale Erzähltheorie:

„Das Narrative, verstanden als *universal structure*, umfasst heterogene mediale Erscheinungsformen. Es lässt sich nicht anhand formaler Kriterien eines Einzelmediums isolieren und kennzeichnen. [...] Ein transmedialer Ansatz des Narrativen verlangt nach einer medienunabhängigen Begriffsbestimmung, d.h. Darstellungsmöglichkeiten eines Einzelmediums dürfen nicht als definitionsrelevant gesetzt werden. [...] Eine Übertragung der Analysekriterien muss zwangsläufig zu fehlerhaften, medieninadäquaten Ergebnissen führen.“⁴¹

Die hohe Relevanz des Rollenspiels wird erkennbar, wenn man bedenkt, dass das Rollenspiel das Potential besitzt, Autorschaft in einem bisher ungekannten Ausmaß für Millionen von Menschen zu ermöglichen (vgl. III.1).⁴² Die exakte Zahl der Rollenspieler ist schwer bestimmbar. Für den deutschsprachigen Raum existieren keine gesicherten Zahlen, in den USA spielen mehr als sechs Millionen Menschen mindestens einmal im Jahr Rollenspiele.⁴³ Größer noch ist die Zahl der Computer- und Online-Rollenspieler. So verfügt allein das Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel *World of Warcraft* weltweit über mehr als 12 Millionen Abonnenten, die eine monatliche Spielgebühr an den Hersteller *Blizzard Entertainment* entrichten.⁴⁴

39 Grundsätzlich lassen sich Rollenspielbücher in drei Hauptgruppen (Regelwerke, Quellenbücher und Abenteuerbände) einteilen, die jeweils eine andere Form des Leseerlebnisses beinhalten. Auf diese gattungsinterne Unterteilung wird im Folgenden noch genauer eingegangen.

40 Mahne 2007, S. 10. Vgl. dazu auch Martinez/Scheffel 2003, S. 92 ff.

41 Mahne 2007, S. 16 f.

42 Vgl. Hammer, Jessica: Agency and Authority in Role-Playing ‚Texts‘. In: Knobel, Michele/ Lankshear, Colin (Hrsg.): A New Literacies Sampler. New York, 2007, S. 90.

43 Vgl. Wiechmann, Peer: Das Event der Phantasie im Rahmen der Wirklichkeit. In: Journal der Jugendkulturen 4 (2001), S. 12.

44 Nach Angaben von Blizzard Entertainment, Inc. hat die Zahl der registrierten Spieler am 7. Oktober 2010 die 12-Millionen-Marke überschritten. Die Gebühr beträgt je nach

Auch wenn Fantasy-Rollenspiele nicht als ausschließlich kinder- bzw. jugendliterarische Gattung einzuordnen sind,⁴⁵ besteht deren hauptsächliche Zielgruppe aus Jugendlichen und jungen Erwachsenen.⁴⁶ Sie haben sich seit den 1980er Jahren als ein fester Bestandteil der Jugendkultur etabliert.⁴⁷ Rollenspiele sind daher nach Ewers als intendierte Kinder- und Jugendlektüre, fernerhin jedoch nicht als Pflicht-, sondern als Freizeitlektüre zu betrachten.⁴⁸ Sofern an einer Rollenspielsitzung ausschließlich Kinder und Jugendliche beteiligt sind handelt es sich um eine kinder- und jugendliterarische Kommunikation, die ohne erwachsene Beteiligung stattfindet und dementsprechend auch keinen erwachsenen Vermittler beinhaltet. Der Kommunikationstyp ähnelt damit dem der *Folklore*.⁴⁹

Forschungsstand

Der im Rahmen der Untersuchung gewählte Bereich ist im Gegensatz zur phantastischen Literatur bislang noch relativ wenig bis gar nicht erforscht. Von der Literaturwissenschaft wurde das Rollenspiel meist als Phänomen der Populärkultur betrachtet und deshalb nur am Rande zur Kenntnis genommen. Im Kontext einer kultur- und medienwissenschaftlichen Erweiterung der Forschungsperspektiven und -gegenstände der Literaturwissenschaft ist eine Auseinandersetzung mit Fantasy-Rollenspielen aber dringend geboten und sinnvoll. Martinez und Scheffel weisen darauf hin, dass „sich die literaturwissenschaftliche Forschung bislang meist entweder auf die Rolle des fiktiven Erzählers oder auf die des Lesers konzentriert und das Zusammenspiel beider Instanzen im Rahmen

Tarif zwischen 11 und 13 Euro pro Monat. Vgl. Blizzard Entertainment: Pressemitteilung 07.10.2010. In: <http://eu.blizzard.com/de-de/company/press/pressreleases.html?101007> (19.12.2011).

- 45 Zur Frage der Altersstruktur vgl. Kahl, Ramona: Fantasy-Rollenspiele als szenische Darstellung von Lebensentwürfen. Marburg, 2007, S. 14 sowie Antrack, Michael: Flucht vor der Realität? Koblenz, 1996, S. 26.
- 46 Dies wird unter anderem in den auf Rollenspielbüchern und -materialien aufgedruckten Altersempfehlungen deutlich, so findet sich beispielsweise bei Produkten des Rollenspiels Das Schwarze Auge die Altersempfehlung ‚Ab 14 Jahre‘ (bis 1986 ‚Ab 12 Jahren‘). Hierbei ist allerdings zu beachten, dass diese Adressierung ähnlich wie in anderen Bereichen der Literatur und des Films nicht zwangsläufig bindend ist und Rollenspiele, die sich formal an eine ältere Zielgruppe richten, einen ungleich größeren Reiz auf Kinder und Jugendliche ausüben.
- 47 Vgl. etwa Zymner, Rüdiger: Phantastische Sozialisation. In: Ivanovic, Christine/Lehmann, Jürgen/May, Markus (Hrsg.): Phantastik – Kult oder Kultur? Aspekte eines Phänomens in Kunst, Literatur und Film. Stuttgart, 2003, S. 299-314. Ebenso Riedel 2005.
- 48 Vgl. Ewers 2000, S. 18 f.
- 49 Vgl. Ewers 2000, S. 130 f.

der in einer fiktionalen Erzählung entworfenen Sprechsituation vernachlässigt hat.“⁵⁰

In Anbetracht des Fehlens umfangreicherer Forschungsarbeiten zu Erzähl- und Rollenspielen in der Literaturwissenschaft bieten sich nur bedingt Anknüpfungspunkte für Ergebnisse aus anderen Beiträgen. Ein Referieren des bestehenden Forschungsstands in gewohnter Form ist somit kaum möglich. Faktisch ergibt sich die Notwendigkeit der vorliegenden Untersuchung, insbesondere aus der in diesem Bereich objektiv bestehenden Forschungslücke. Die Erforschung narrativer Elemente von Rollenspielen steht weltweit noch am Anfang. Spiel- und Erzählstrukturen in Fantasy-Rollenspielen sind in Deutschland noch weitestgehend unerforscht, auch im angelsächsischen und skandinavischen Raum fehlt eine systematische Untersuchung. Es liegen lediglich vereinzelte Veröffentlichungen zu Teilaspekten vor. Infolgedessen fehlt bislang auch ein international verbindlicher, gemeinsamer Forschungsstrang.⁵¹ Es finden sich allenfalls schwach systematisch vernetzte Ansätze aus unterschiedlichen Forschungsdisziplinen.⁵²

Rollenspiele wurden bislang lediglich unter soziologischen, pädagogischen und didaktischen Gesichtspunkten wahrgenommen und erforscht. Diese Herangehensweise mag durchaus ihre Berechtigung haben, allerdings lassen diese Untersuchungen die spezifisch literarischen bzw. narrativen Aspekte weitgehend unberücksichtigt. Primär beschäftigen sich diese Studien aus dem Bereich der Soziologie und der Pädagogik mit sozialen und gruppendynamischen Strukturen und den typischen Persönlichkeitsmerkmalen von Fantasy-Rollenspielern. Relevante Thesen und Forschungsergebnisse verwandter Disziplinen betreffen häufig nur bestimmte und begrenzte Teilaspekte der vorliegenden Studie. Es wird daher an dieser Stelle auf eine Überblicksdarstellung verzichtet, die entsprechenden Forschungsergebnisse werden direkt in den betreffenden Abschnitten der Arbeit dargestellt.

Erwähnung verdient an dieser Stelle neben der bislang auch in benachbarten Wissenschaftsdisziplinen geringen Zahl an Veröffentlichungen zum Themenfeld Rollenspiel die ungewöhnlich hohe Zahl populärwissenschaftlicher Forschungsarbeiten, in denen sich Rollenspieler mit ihrem Hobby und dessen signifikanten Aspekten auseinandersetzen. Bereits seit der Entstehung der Gattung in den frühen 1970er Jahren haben sowohl Rollenspiel-Autoren als auch Spieler versucht, eine grundlegende Theorie des Phänomens Rollenspiel zu erarbeiten. Aus diesen Versuchen ist eine Vielzahl von Theorien und Modellen entstanden, die häufig direkt oder indirekt aufeinander aufbauen. Die Komplexität vieler Untersuchun-

50 Martinez/Scheffel 2003, S. 85.

51 Vgl. dazu Montola, Markus/Stenos, Jaako (Hrsg.): *Beyond Role an Play*. Helsinki, 2004, S. 9. Ebenso Mertz, Marcel/Schürmann, Jan: *Wissenstypen und Wissensverteilung im Pen-and-Paper-Rollenspiel*. Norderstedt, 2008, S. 14.

52 Vgl. Mertz/Schürmann 2008, S. 15.

gen überrascht, bedenkt man, dass sie fast ausschließlich von Laien und ohne nennenswerte personelle und finanzielle Ressourcen durchgeführt werden. Freilich finden diese besonderen Forschungsarbeiten meist lediglich in Fan-Zeitschriften und in jüngerer Zeit vor allem auch auf Internetplattformen Veröffentlichung. Sie wurden jedoch aufgrund der insgesamt eingeschränkten und lückenhaften Forschungslage – sofern sie zugänglich waren und für die vorliegenden Fragestellungen relevant erschienen – ebenfalls in die Untersuchung mit einbezogen. Gleiches gilt für einige herausragende Examensarbeiten zum Thema Fantasy-Rollenspiel.

Fragestellung und Untersuchungsmaterial

Ogleich Rollenspiele als Mischformen aus Spiel und Erzählung, nicht zuletzt auch durch die wachsende Popularität von Computer-Rollenspielen, Millionen Menschen betreffen und damit eine hohe gesellschaftliche Relevanz aufweisen, blieben sie von Seiten der germanistischen Narratologie bislang weitgehend unbeachtet.⁵³ In der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Fantasy-Rollenspielen fehlt, wie aufgezeigt, bislang eine Analyse der narrativen Elemente und Potentiale der Gattung. Obwohl Rollenspiele weitestgehend die charakteristischen Merkmale eines Spiels erfüllen, müssen sie dennoch zugleich auch als eine literarische Gattung angesehen werden, bei der sowohl literales als auch orales Erzählen wichtige Elemente sind.⁵⁴ Die Differenzierung zwischen narrativen bzw. literarischen Aspekten einerseits und simulativen Spiel-Aspekten andererseits, verlangt indes eine detaillierte Untersuchung. Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, die zentralen Merkmale und Mechanismen der Gattung im Einzelnen zu prüfen und anhand der etablierten Kategorien von Erzähltheorie und Ludologie einzuordnen. Soweit erforderlich sind dabei, unter Bezug auf etablierte Modelle der beiden Disziplinen, auch neue Kategorien zu definieren. Ein besonderes Augenmerk liegt hier auf der Funktion des Spielers als (Mit-)Erzähler und damit zugleich auch Erschaffer der fiktiven Handlung.

Der Erzähltheorie kommt, als einer der wenigen Grundlagendisziplinen, eine zentrale Bedeutung in der internationalen Literaturwissenschaft zu.⁵⁵ Zugleich handelt es sich dabei um eine interdisziplinäre Methode, die Geisteswissenschaften, Kulturwissenschaften und Sozialwissenschaften verbindet. Als Herausforderung erweist sich indes die in dieser Disziplin bestehende, schwer überschaubare „Konkurrenz alternativer Methoden, Begriffe und Nomenklaturen“.⁵⁶ Es liegt

53 Vgl. Zymner 2003, S. 314.

54 Vgl. Bruske, Tanja: Rollenspiel als Medienverbundangebot. Norderstedt, 2002, S. 15 ff.

55 Vgl. etwa Barthes 1988. Ricoeur, Paul: Zeit und Erzählung. München, 1989. Genette 1998. Stanzel 2008. Schmidt, Wolf: Elemente der Narratologie. Berlin, 2008.

56 Martinez/Scheffel 2003, S. 7. Vgl. dazu auch Mahne, Nicole: Mediale Bedingungen des Erzählens im digitalen Raum. Frankfurt am Main, 2006, S. 9 f.

bislang weder eine einheitliche Begrifflichkeit noch eine überzeugende Systematik vor. Die vorliegende Untersuchung stützt sich in erster Linie auf die erzähltheoretischen Systeme und Definitionen von Gerard Genette.⁵⁷ Darüber hinaus erscheint die Nutzung des Analysesystems von Martinez und Scheffel sinnvoll, da deren integratives Beschreibungsmodell im Gegensatz zu anderen Typologien „keine beschränkte Zahl typischer Erzählformen, sondern einen grundsätzlich erweiterbaren Katalog von frei miteinander kombinierbaren Merkmalen“⁵⁸ vorsieht.

Das Fantasy-Rollenspiel lässt sich nicht in das Raster der klassischen Erzählformen einordnen,⁵⁹ als Gattung nimmt es somit eine Sonderrolle ein. Es weist grundsätzliche Unterschiede zu anderen Literaturformen auf und verfügt daher über Komponenten, die durch die etablierte Erzähltheorie nur unzureichend beschrieben werden können. Viele konventionelle Betrachtungs- und Untersuchungsmethoden, die zur Analyse schriftliterarischer Werke genutzt werden, lassen sich auf das Fantasy-Rollenspiel als handlungsbasiertes Improvisationsspiel nicht oder nur mit gewissen Anpassungen anwenden.⁶⁰ Durch ihre sowohl auf literarische bzw. narrative als auch auf simulative Aspekte bezogene Fragestellung führen die Themenstellung der Studie und die Fragen nach der Verbindung von Simulation und Narration im Rollenspiel an die Grenzen traditionell abgesteckter Forschungsfelder.

Innerhalb der literaturwissenschaftlichen Forschung ließen sich Rollenspiele im Bereich der *New Literacies* verorten. Ähnlich den Game Studies handelt es sich dabei um ein zunächst im angelsächsischen Raum entwickeltes und noch junges Untersuchungsfeld, dessen Schwerpunkt in der Erforschung neuer Literaturformen des 21. Jahrhunderts, nicht zuletzt solcher, die durch die Entwicklung digitaler Technologien und Medien möglich geworden sind, liegt. Dies umfasst etwa Videospiele, digitales Storytelling und die Kommunikation in Chatrooms oder sozialen Onlinenetzwerken, aber auch Formen wie Fan-Fiction und Webblogging.⁶¹ Auch das Fantasy-Rollenspiel, in seiner konventionellen Form ebenso wie in seiner Adaption als Computer- bzw. Online-Spiel, ist der Gruppe

57 Vgl. Genette 1998.

58 Martinez/Scheffel 2003, S. 94.

59 Vgl. etwa Genette 1998, S. 277. Martinez/Scheffel 2003, S. 95. Stanzel 2008, S. 81.

60 Vgl. Bruske 2002, S. 43 f. Ebenso Bienia, Rafael: Anregungen aus der Erzähltheorie. In: Dombrowski, Karsten (Hrsg.): LARP: Über den Tellerrand. Braunschweig, 2011, S. 17 f.

61 Vgl. Knobel, Michele/Lankshear, Colin (Hrsg.): A new literacies sampler. New York, 2007, S. 9: “[W]e mean that new literacies are more ‘participatory’, ‘collaborative’, and ‘distributed’ in nature than conventional literacies. That is, they are less ‘published’, ‘individuated’, and ‘author-centric’ than conventional literacies. They are also less ‘expert-dominated’ than conventional literacies. The rules and norms that govern them are more fluid and less abiding than those we typically associate with established literacies.”

der New Literacies zuzurechnen. Eine endgültige Definition und Eingrenzung dieses Forschungsbereichs steht noch aus, zumal das Gebiet von verschiedenen Schulen und in unterschiedlichen Herangehensweisen erschlossen wurde.⁶² Die Übergänge zu benachbarten Forschungsdisziplinen sind teilweise fließend, insbesondere zu Videospieelforschung und allgemeiner Spieleforschung.

Mehr noch als die Erzähltheorie ist die ludologische Forschung zu interaktiven Spielen ein durch große Interdisziplinarität gekennzeichneter Forschungszweig. Auch im Feld der Game Studies existiert eine Vielzahl zum Teil konkurrierender Begrifflichkeiten, Definitionen und Systeme. Ein besonderes Augenmerk der Spieleforschung liegt gegenwärtig im Bereich der digitalen Spiele.⁶³ Auch wird nach wie vor im Zusammenhang mit der Grundsatzdebatte um die Deutungshoheit des Phänomens *Spiel* dem Themenkomplex *Spiel als Simulation* vs. *Spiel als Narration* einige Aufmerksamkeit zuteil.⁶⁴

Die vorliegende Untersuchung ist ein Versuch, sich der Gattung Rollenspiel unter literarischen Gesichtspunkten zu nähern. Die wissenschaftliche Diskussion über Fantasy-Rollenspiele wird mit dieser Arbeit um eine Betrachtung des narrativen Potentials erweitert. Da der Untersuchungsgegenstand von Seiten der Literaturwissenschaft bislang kaum erschlossen ist, erscheint es notwendig, zunächst grundsätzliche Elemente herauszuarbeiten und zu dokumentieren. Die Arbeit ist in diesem Sinne nicht allein eine umfassende Analyse, sondern auch als eine explorative Bestandsaufnahme zu verstehen; einige Abschnitte haben daher kompilatorischen Charakter. Neben den deskriptiven Passagen liegt ein wichtiges Augenmerk auf vergleichenden und analytischen Abschnitten, in denen die zusammengetragenen Ergebnisse kontrastiert und untersucht werden, um plausible Theorien zu entwickeln und auf ihre Gültigkeit zu überprüfen. Vorgegangen wird dabei nach deduktiver Methode, wobei zentrale Gesichtspunkte jeweils eigenständig dargestellt und untersucht werden.

Sowohl die Narratologie als auch die Ludologie verfolgen mit ihren Gattungstheorien eine Reihe von aussichtsreichen Ansätzen. Jede für sich greifen die Theorien jedoch zu kurz, um das Phänomen Fantasy-Rollenspiel in seiner ganzen Bandbreite zu erfassen. Gegenüber der bestehenden Theorielage wird daher der Versuch unternommen, einen neuen Ansatz zu entwickeln, der die Ansätze beider Disziplinen integriert. Wo eine rein narratologische bzw. rein ludologische Herangehensweise jeweils einzelne Teilaspekte des Rollenspiels

62 Vgl. Coiro, Julie/Knobel, Michele/Lankshear, Colin/Leu, Donald (Hrsg.): Handbook of new literacies research. New York, 2008.

63 Vgl. etwa Salen, Katie/Zimmerman, Eric: Rules of Play. Cambridge, 2003. McAllister, Ken S.: Gamework: Language, Power and Computer Game Culture. Tuscaloosa, 2004. Mäyrä, Frans: An Introduction to Game Studies: Games in Culture. London, 2008.

64 Vgl. etwa Aarseth 2004. Eskelinen, Markku: The Gaming Situation. In: Game Studies 1,1 (2001). In: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen> (19.12.2011). Ebenso Friess, Regina: Narrative versus spielerische Rezeption? Wiesbaden, 2010.

vernachlässigt, verspricht ein interdisziplinärer und integraler Ansatz die Möglichkeit eine kohärente Theorie zu entwickeln.

Wenngleich Spielen und Erzählen zu den ältesten Kulturphänomenen gehören, ist die spezielle Verbindung dieser beiden Formen in Gestalt der Fantasy-Rollenspiele erst seit Anfang der 1980er Jahre in Deutschland verbreitet. Auch in den Vereinigten Staaten, dem Ursprungsland der Gattung, erschien das erste Spielsystem (*Dungeons & Dragons*, kurz D&D) erst 1971. Obzwar jedes Rollenspiel eine eigene Konzeption aufweist, funktionieren sie prinzipiell nach den gleichen Grundprinzipien, was eine Betrachtung des Untersuchungsgegenstands als Gattung mit verschiedenen Ausprägungen ermöglicht.

Da sich der eigentliche Spielvorgang, die Rollenspielsitzung, auf Grund ihrer nicht fixierten Natur einer genauen Analyse entzieht, ist es notwendig im Rahmen der Untersuchung in erster Linie auf schriftlich vorliegendes Material zurückzugreifen. Dies erfordert die Einbeziehung von eher untypischen Quellen wie Regelwerken, Hintergrundbeschreibungen und Szenariobänden. Dem liegt die Annahme zu Grunde, dass das Rollenspiel in der Praxis, von einzelnen Ausnahmen abgesehen, zumeist so abläuft, wie es in den Regelwerken und Spielerhandbüchern dargestellt und beschrieben wird.

Bei genauerer Betrachtung des Untersuchungsmaterials bietet sich ein ambivalentes Bild: Einerseits werden im deutschsprachigen Raum mehr als 200 Rollenspiele – oft im Selbstverlag – vertrieben, die meisten davon mit mehr oder weniger stark im Vordergrund stehenden Fantasy-Elementen. Andererseits gibt es nur ein knappes Dutzend wirklich großer und weit verbreiteter Spielsysteme, die tatsächlich ausreichend hohe Verkaufszahlen erbringen, um von professionellen Redakteuren und Autoren betreut zu werden. Da durchaus von einer gewissen Repräsentativität der populären Spielsysteme ausgegangen werden kann, erscheint es sinnvoll, die Quellen der Untersuchung weitestgehend aus Materialien dieser Systeme auszuwählen. Für eine empirische Betrachtung werden daher mehrere derzeit populäre Rollenspiele herangezogen, in erster Linie Veröffentlichungen der in Deutschland am weitesten verbreiteten Spielsysteme *Das Schwarze Auge* (DSA), *Shadowrun* und *H.P. Lovecraft's Cthulhu*.

Eine Folge der Natur des gewählten Themenfelds ist die Notwendigkeit, in ungewöhnlich hohem Maße auf bislang nur im Internet veröffentlichte Texte und Originalquellen zurückzugreifen. Eine besondere Form der Quelle bilden dabei die Einträge aus Internet-Foren. Diese weisen zwar oftmals sprachliche und grammatische Mängel auf, erweisen sich aber dessen ungeachtet als besonders wichtige Nachweise, da sie ein hohes Maß an Authentizität besitzen und oftmals einen sehr unmittelbaren Einblick in den Spielalltag und die Gedankenwelt der Rollenspieler geben.

Ziele und Vorgehen

Die vorliegende Arbeit hat die Untersuchung der Frage nach der Rolle und der Funktion von Erzählen im Rollenspiel und dabei insbesondere nach dem Verhältnis von Simulation und Narration zum Gegenstand. Sie verfolgt dabei zunächst im Sinne einer Spezialstudie das Ziel, das Rollenspiel zu analysieren und zu explizieren. Es wird hierbei insofern wichtige Pionierarbeit geleistet, als dass das Rollenspiel gattungstheoretisch erfasst und beschrieben sowie unter literatur- und medienhistorischen Gesichtspunkten untersucht wird. Die Studie soll in die Geschichte, die Grundstrukturen und den Ablauf des Rollenspiels einführen und die Funktionsweise von Rollenspielen dokumentieren und analysieren, um auch über die eigentliche Fragestellung hinaus Einblick in mögliche Schwerpunkte dieser Thematik zu ermöglichen. Dies schließt auch mit ein, mögliche Forschungsfelder aufzudecken, die nicht überall einer näheren Analyse unterzogen oder wegen fehlender Vergleichsliteratur verifiziert werden können.

Die Studie ist in fünf Teile gegliedert. Den Ausgangspunkt bildet in einem ersten Teil eine umfassende Charakterisierung der Gattung *Fantasy-Rollenspiel*. Im Zentrum steht die Phänomenologie des Rollenspiels. Zunächst folgt ein Überblick sowohl über Entstehung und Entwicklung der Gattung, als auch über Struktur und Aufbau des Spiels. Das konkrete Spielgeschehen wird zur Erläuterung in seine Strukturelemente gegliedert. Eine klare Abgrenzung wird dabei jedoch teilweise dadurch erschwert, dass die verschiedenen Elemente eines Rollenspiels häufig eng aufeinander bezogen sind. Darüber hinaus werden Genres, Spielstile und Spielsysteme sowie alternative Spielformen und Ausprägungen wie PC- oder Live-Rollenspiel vorgestellt. Dies zeigt einerseits die Bandbreite des Phänomens und grenzt andererseits das Kerngebiet der Untersuchung von diesen Sonderformen ab. Es ist davon auszugehen, dass die daran anschließenden Analysen und Erörterungen nur dann in vollem Umfang nachvollziehbar sind, wenn die komplexen Strukturen und Grundprinzipien des Rollenspiels verständlich sind und erkennbar ist, welche zentralen Elemente das Rollenspiel ausmachen. Daher ist dieses Kapitel relativ ausführlich gestaltet, um einen umfassenden Ein- und Überblick zu ermöglichen.

In einem zweiten Teil erfolgt die ausführliche Analyse dreier als beispielhaft geltender Rollenspielsysteme. Hierbei finden insbesondere Spielwelt, Regelwerk, individuelle Besonderheiten und Aspekte des Medienverbands Beachtung. Dabei sollen sowohl Gemeinsamkeiten bei Spielmechanismen und allgemein gültigen Formen von Simulation und Narration, als auch die Unterschiede zwischen den drei Spielsystemen analysiert werden. Mittels der gezielte Untersuchung von Einzelbeispielen ebenso wie auch durch die vergleichende Analyse von Rollenspieltexten sollen nicht nur literarische, narrative sondern auch simulationsbezogene Merkmale der Texte erarbeitet und gekennzeichnet werden, um

so grundlegende Gesetzmäßigkeiten von Simulation- und Narration aufzeigen zu können.

Der dritte Teil befasst sich mit Rollenspielen als einer neuen Form des Erzählens. Unter Zuhilfenahme der Ergebnisse des zweiten Teils und in kritischer Auseinandersetzung mit den bereits bestehenden Modellen werden Beziehungen zwischen Simulation und Narration aufgezeigt und scheinbare Gegensätze zwischen Spielen und Erzählen aufgelöst. Ebenfalls einbezogen und geprüft werden Grenzfälle, Mischelemente und Übergänge zwischen Spielen und Erzählen, die herausgearbeitet und untersucht werden. Dies kann auf Grund der Breite des Feldes nur in exemplarischer Weise geschehen. Ziel ist es, Rollenspiele in ihrem erzählerischen Potential zu beschreiben und darzustellen, ob und inwiefern hier von einer neuartigen Form literarischer Kommunikationsprozesse gesprochen werden kann. Darüber hinaus wird aufgezeigt, welche Gemeinsamkeiten zu bestehenden Erzählformen und literarischen Genres existieren und welche spezifischen Elemente das Rollenspiel von anderen Gattungen abgrenzen.

In einem vierten Teil erfolgt eine interdisziplinäre Betrachtung bestehender (gattungs-) theoretischer Ansätze zur Beschreibung und Analyse des Rollenspiels. Im Anschluss daran folgt der Vorschlag einer integralen literatur- und medienwissenschaftlichen Gattungstheorie. Ferner wird das Phänomen Rollenspiel in einem fünften Teil in einen größeren sozialen und philosophischen Zusammenhang gestellt und die Frage nach der gesellschaftlich-kulturellen Bedeutung der Gattung gestellt. Den Abschluss bildet ein Ausblick auf zukünftige Formen sowie Entwicklungsmöglichkeiten des Fantasy-Rollenspiels und damit auf Zukunftspotential des Themas.

I. Charakterisierung der Gattung Fantasy-Rollenspiel

1. Begriffsdefinition

Der Begriff Rollenspiel bezeichnet allgemein eine Spielform, bei der von Teilnehmern Rollen mit spezifischen Eigenschaften übernommen werden. Prinzipiell können dabei alle Arten von Rollen übernommen werden, auch fiktive. Ziel ist es, über „die Ausagierung der Rollen durch die Teilnehmer entsprechend ihrer spezifischen Eigenschaften“⁶⁵ eine Interaktion zwischen den Beteiligten im Rahmen einer fiktiven Spielwelt entstehen zu lassen.

Die Bezeichnung ‚Rollenspiel‘ ist mit einer großen begrifflichen Vielfalt verbunden. Es erscheint daher sinnvoll, zunächst eine Definition des Rollenspiel-Begriffs, welcher der Arbeit zu Grunde liegen soll, wie auch eine Abgrenzung gegenüber anderen Wortbedeutungen vorzunehmen. Grundsätzlich bezeichnet *Rollenspiel* das spielerische Hineinversetzen in fremde Rollen und ein „im erheblichen Maße handlungsorientiertes Spielverfahren“⁶⁶. Wie vielfältig der Begriff allerdings im deutschen Sprachgebrauch verwendet wird, lässt sich daran erkennen, dass unter anderem die folgenden Formen als *Rollenspiel* benannt werden:

- die Simulation eines Gesprächs oder Konflikts in der Arbeits- und Organisationspsychologie⁶⁷
- das schauspielerische Inszenieren eines Problems in der Gruppenpsychotherapie, nach Moreno auch als *Psychodrama* bezeichnet⁶⁸
- das Lernen durch Nachvollziehen einer Gesprächssituation in der lernorientierten Pädagogik (szenisches Spiel)⁶⁹
- eine rollenbasierte Methode in der Sozialpädagogik, entsprechend der an einen Status gestellten Erwartungen, Werte, Handlungsmuster und Verhaltensweisen in der Soziologie (Rollentheorie, Soziale Rolle)⁷⁰

65 Balzer, Myriell: Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten. Marburg, 2008, S. 13.

66 Broich, Josef: Rollenspiel mit Erwachsenen. Köln, 1994, S. 11.

67 Vgl. Bodenstein, Gerhard/Geise, Wolfgang: Das Rollenspiel in der betriebswirtschaftlichen Hochschulausbildung. Alsbach, 1987.

68 Vgl. Moreno, Jakob Levy: Gruppenpsychotherapie und Psychodrama. Stuttgart, 1959. Moreno, Jakob Levy: Die Grundlagen der Soziometrie. Opladen, ³1974. Leutz, Grete: Das klassische Psychodrama nach J. L. Moreno. Berlin, 1974.

69 Vgl. Bliesener, Thomas/Brons-Albert, Ruth (Hrsg.): Rollenspiele in Kommunikations- und Verhaltenstrainings. Opladen, 1994.

- eine Schulung zum Umgang mit komplexen soziotechnischen Systemen, z.B. Politik-Simulationen (Planspiel)⁷¹
- eine Standardmethode zur Entwicklung, Überprüfung, Übung und Verfestigung gewünschten Verhaltens in der Verhaltenstherapie⁷²
- eine spielerische Interventionsform in der Sozialtherapeutik (sozialtherapeutisches Rollenspiel)⁷³
- ein pantomimisch-theaterpädagogisches Konzept (Ausdrucksspiel, *Jeux Dramatiques*)⁷⁴
- ein Genre innerhalb der Computerspiele (Computer-Rollenspiel bzw. Online-Rollenspiel)⁷⁵
- das erotische Rollenspiel (Sexualpraktik)
- ein frei assoziiertes und spontanes Kinderspiel (z.B. Vater-Mutter-Kind oder Cowboy und Indianer)
- das Konzept eines interaktiven (Gesellschafts-)Spiels mit literarischen Elementen (Mischform von Spiel und Literatur)

Grob gefasst lassen sich diese 13 Formen in vier Grundtypen von Rollenspielen unterteilen:

1. Behandlungs- oder Therapiemethoden
2. Lehr- und Schulungsmethoden
3. Simulation von Konfliktsituationen und Gesprächen
4. Spiel ohne bewussten Zweck, allein zum Vergnügen

Die vorliegende Untersuchung beschäftigt sich allein mit Rollenspielen der letztgenannten Form, die gewöhnlich dem vierten Grundtyp von Spielen angehören. Innerhalb dieser Gruppe des interaktiven Spiels ist indes eine weitere Eingrenzung vorzunehmen.

Freies bzw. Freizeit-Rollenspiel

Freizeitrollenspiele lassen sich von den übrigen Grundtypen in erster Linie in ihrer Funktion als freies Spiel unterscheiden, das nicht zweckgebunden ist, son-

70 Ralf Dahrendorf: *Homo sociologicus*. Opladen, 162006. Laub Coser, Rose: *Soziale Rollen und soziale Strukturen*. Graz, 1999.

71 Vgl. Keim, Helmut (Hrsg.): *Planspiel – Rollenspiel – Fallstudie*. Köln, 1992.

72 Vgl. Hartung, Johanna: *Verhaltensänderung durch Rollenspiel*. Düsseldorf, 1977.

73 Vgl. Broich 1994.

74 Vgl. Seidl-Hofbauer, Marion: *Jeux Dramatiques in der Grundschule*. Augsburg, 2009.

75 Vgl. Frey, Gerd: *Spiele mit dem Computer – SciFi, Fantasy, Rollenspiele & Co*. Berlin, 2004. Pias, Claus: *Computer Spiel Welten*. Weimar, 2004.

dern allein dem Vergnügen oder der Entspannung dient; eine Tätigkeit, die primär aus Freude an ihrer Ausübung vollzogen wird. Huizinga definiert solches Spiel als

“eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“⁷⁶

Freie Rollenspiele sind Spiele, in denen die Teilnehmer die Rollen fiktiver Charaktere bzw. Figuren (z.B. *Vater-Mutter-Kind*, *Räuber und Gendarme*, *Cowboy und Indianer*) übernehmen und selbst handelnd Situationen in einer erdachten Welt erleben. Entscheidend ist die eigene Fantasie sowie die Fantasie der Mitspieler. Unter Umständen kommt ein Regelwerk hinzu, das dazu dient, das Spiel zu strukturieren und einzugrenzen. Bei spontanen oder traditionellen Rollenspielen sind die Regeln häufig implizit (etwa das „Fangen“ des Mitspielers), bei reglementierten Rollenspielen liegen meist Regelsammlungen oder Regelbücher vor. Komplexe und reglementierte Rollenspiele sehen häufig auch die Funktion eines Spielleiters vor, dessen Aufgabe es unter anderem ist, die Einhaltung der Regeln zu kontrollieren.

Innerhalb der freien Rollenspiele ist demnach zwischen spontanen und reglementierten Rollenspielen zu unterscheiden. Frei assoziierte und spontane Rollenspiele werden von den Spielteilnehmern während des Spiels mit ihrer Vorstellungskraft gestaltet. Das Spiel unterliegt offenen Vereinbarungen bzw. Szenenfolgen, ferner kann Spielmaterial verwendet werden. Zu den konstitutiven Merkmalen dieser Spiele zählt, dass sie spontan und in ständig wechselnden Szenarien gespielt werden können.

Rollenspiele werden einerseits nach Genre, andererseits nach Spielweise, Darstellungsformen und den verwendeten Hilfsmitteln unterschieden. Reglementierte Rollenspiele sind solche Spiele, in denen maßgebliche Elemente des Spiels durch Regeln festgelegt sind. Die Teilnehmer folgen eindeutigen Spielregeln, Spielplänen oder Drehbüchern und bedienen sich bestimmter unterstützender Spielmittel. Dies schließt im weitesten Sinne alle Spieltypen, die wiederholt und nach festgelegten Regeln gespielt werden, mit ein. Die reglementierten Rollenspiele lassen sich wiederum in geschlossene und offene Rollenspiele unterteilen. Werden den Beteiligten bereits im Vorhinein sowohl das Thema des Spiels als auch dessen Ablauf konkret vorgegeben, handelt es sich um geschlossenes Rollenspiel. Können Thema und Ablauf in der konkreten Spielsituation teilweise oder gänzlich spontan von den Teilnehmern festgelegt werden oder völlig unbestimmt bleiben, handelt es sich um offenes Rollenspiel. Nach Bodenstein und

76 Huizinga 2006, S. 37.

Geise liegt ein offenes Rollenspiel aber auch dann vor, „wenn zwar das Thema vorgegeben wird, der Spielablauf jedoch nicht.“⁷⁷

Fantasy-Rollenspiel

Die literarische Gattung *Rollenspiel* wird – im deutschsprachigen Raum – in Abgrenzung zu anderen pädagogischen oder therapeutischen Rollenspielformen vielfach als *Fantasy-Rollenspiel* bezeichnet. An dieser Stelle wird jedoch auf eine Definition des Begriffes Fantasy bewusst verzichtet. Tatsächlich ist die Fantasy das Genre, mit dem das Rollenspiel noch immer häufig assoziiert wird.⁷⁸ Allerdings sind zum einen, wie noch zu zeigen ist, keineswegs alle Rollenspiele in einem klassischen Fantasy-Setting angesiedelt. Zum anderen existiert eine Vielzahl von Begriffen, die zwar etymologisch verwandt sind (Fantasy, Phantastik, Phantasie), jedoch in unterschiedlichen Zusammenhängen und Bedeutungen verwendet werden. Hinzu kommt, dass gerade im Fall der Fantasy, auch durch eine Vielzahl von sich teilweise sogar widersprechenden Definitionen, eine exakte Abgrenzung von benachbarten bzw. verwandten Genres wie Horror oder Science Fiction äußerst schwierig ist.⁷⁹

Fantasy-Rollenspiel lässt sich stark vereinfacht als eine Mischung aus konventionellem Gesellschaftsspiel, Erzählung und Improvisationstheater beschreiben. Die Idee des Spiels besteht darin, den Spielern die Möglichkeit zu geben, in der Rolle imaginärer Figuren an einer fiktiven, interaktiven Abenteuergeschichte

77 Bodenstein/Geise 1987, S. 15.

78 Zur Bedeutung des Rollenspiels als revolutionärer Impuls für das Fantasy-Genre vgl. Melzener, Axel: *Weltenbauer*. Boizenburg, 2010, S. 37. Vgl. dazu auch Riedel 2005, S. 154: „Die Dominanz des Phantastischen in einer Reihe von RPG [Rollenspielen] stellt weniger eine thematische Verengung als vielmehr eine im Sinne der genuinen Fiktionalität des Genres naheliegende Fokussierung dar.“

79 Für neuere Definitionen des Begriffes Fantasy in der deutschen und angelsächsischen Forschung wie auch für die Abgrenzung der unterschiedlichen Spielarten von Fantasy vgl. Ewers, Hans-Heino: *Fantasy – Heldendichtung unserer Zeit. Versuch einer Gattungsdifferenzierung* (2011). In: <http://user.uni-frankfurt.de/~ewers> (19.12.2011). Weinkauff, Gina/Glasenapp, Gabriele von: *Kinder- und Jugendliteratur*. Paderborn, 2010, S. 96-115. Rank, Bernhard: *Phantastische Kinder- und Jugendliteratur*. In: Lange, Günter (Hrsg.): *Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*. Baltmannsweiler, 2011, S. 169 ff. Weinreich, Frank: *Fantasy*. Essen, 2007, S. 17 ff. Zur Problematik im Kontext der Gattung Fantasy-Rollenspiel vgl. Bauer, Ulrich: *Die Umsetzung phantastischer Literatur im Fantasy-Rollenspiel*. Siegen, 2000, S. 4 sowie Knopf, Tilmann: *Fantasy-Rollenspiele – eine Herausforderung für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung*. Salzburg, 1996, S. 11: „Manche dieser Rollenspiele sind streng genommen keine Fantasy-Rollenspiele, sondern Horror-Rollenspiele, Science-Fiction-Rollenspiele usw. Eigentümlicherweise kommen aber kaum Rollenspiele ohne fantasy-typische Elemente wie etwa Magie aus. Das ermöglicht m.E. die Zuordnung auch dieser Rollenspiele zum dann sehr umfassend verstandenen Begriff ‚Fantasy‘.“

teilzunehmen, deren Ausgang ungewiss ist und deren Ablauf sie selbst mitbestimmen können.

In der Regel wird das Spiel von einem Rahmenerzähler (Spielleiter) moderiert. Dieser entwirft den Handlungsrahmen und bestimmt im Voraus sowohl die Handlungsschauplätze der Geschichte als auch die Ereignisse und Figuren, mit denen die Spieler konfrontiert werden. Die Protagonisten der Handlung werden durch die Mitspieler verkörpert. Diese spielen jedoch nicht sich selbst, sondern schlüpfen in die Rolle fiktiver Figuren der Spielwelt und treffen für diese Entscheidungen im Rahmen des Spiels, der vorgegebenen Gesetzmäßigkeiten der fiktiven Welt und der Spielregeln. Das quantifizierte Regelsystem verleiht dem Ganzen die Form eines Spiels und ermöglicht die Darstellung der Fähigkeiten der Spielfiguren. Mit Hilfe des Regelsystems lässt sich eindeutig bestimmen, inwieweit die fiktiven, nur verbalisierten Handlungen der Figuren erfolgreich sind. Als Zufallselemente innerhalb des interaktiven Erzählspiels finden häufig Spielwürfel Anwendung.

Im Gegensatz zu den frei assoziierten und spontanen Rollenspielen erfordern Fantasy-Rollenspiele gewöhnlich eine umfangreiche Vorbereitung wie etwa das Generieren einer Spielfigur oder das Entwerfen einer Rahmenhandlung. Anders als beim Computer- oder Live-Rollenspiel⁸⁰ steht nicht die motorische Geschicklichkeit oder schauspielerische Leistung, sondern die Entwicklung der Handlung, die Erschaffung einer Geschichte im gegenseitigen Erzählen im Vordergrund. Daher verfügen die Spielfiguren in der Regel auch über eine detaillierter ausgestaltete Persönlichkeit (Charaktermerkmale und Eigenheiten), als dies bei den meist eher stereotypen Figuren des spontanen Rollenspiels oder den vorgegebenen Figuren in Computerspielen der Fall ist.

Das Erzählen im Rollenspiel ist meist im Bereich des dramatischen Modus⁸¹ einzuordnen. Gespräche, welche die Spieler in der Rolle ihrer Figuren untereinander führen, werden gewöhnlich in wörtlicher Rede geäußert. Gleiches gilt auch für Gespräche mit den vom Spielleiter dargestellten Nebenfiguren. Oft wird auch versucht, diese Dialoge durch Stimmlage, Mimik und Gestik zu untermalen.⁸² Allerdings bleibt dieses schauspielerische Element in der Regel auf das Gespräch beschränkt. Andere Handlungen der Figuren werden allein durch Spielregeln im Stil von Brettspielen simuliert.

Ein zentrales Merkmal des Rollenspiels ist die Existenz einer umfassenden Fantasiewelt, meist als *Spielwelt* oder *Hintergrundwelt* bezeichnet. Diese Welt bietet den fiktiven Rahmen, innerhalb dessen sich das Spiel bewegt. Sie wird im

80 Auf die spezielle Form des Computer-Rollenspiels bzw. Live-Rollenspiels und ihre Abgrenzung zum gewöhnlichen Pen-&-Paper-Rollenspiel wird in Abschnitt I.5 näher eingegangen.

81 Vgl. Martinez/Scheffel 2003, S. 51 und 62.

82 Zur sprachlichen Kommunikation im Drama vgl. Pfister, Manfred: Das Drama. München,¹¹ 2001, S. 196-219.

Spiel zum Leben erweckt, so dass die Spieler dann anhand ihrer Spielrollen in und mit dieser interagieren. Wesentlich ist dabei die große Freiheit, die den Spielern bzw. ihren Figuren geboten wird. Während dem Spieler in konventionellen Spielen nur solche Handlungen gestattet sind, die explizit in den Regeln aufgeführt sind, stehen ihm bzw. seiner Spielfigur im Rollenspiel alle Entscheidungsmöglichkeiten offen, die einem Bewohner der Fantasiewelt in der betreffenden Situationen zur Verfügung ständen. Dabei ist es zunächst nicht entscheidend, ob eine mögliche Handlung durch eine definierte Spielregel abgedeckt ist oder nicht.⁸³ In Anlehnung an Bauer⁸⁴ lassen sich zusammenfassend die folgenden Merkmale definieren, die ein Fantasy-Rollenspiel ausmachen:

- Es wird eine Geschichte erzählt, deren Verlauf jedoch im Gegensatz zu Roman oder Film nicht fest vorgegeben ist.
- Die Teilnehmer erleben die Geschichte nicht als passive Rezipienten, sondern können in der fiktiven Welt aktiv agieren und den Fortgang der Handlung beeinflussen.
- Die Spieler versetzen sich in eine andere Rolle (Bewohner der Spielwelt).
- Ein Mitspieler übernimmt die Aufgabe des Rahmenerzählers bzw. Spielleiters.
- Das Spiel findet auf mehreren Ebenen statt (Ebene der Spieler, Ebene der Regeln und Ebene der Spielfiguren bzw. der Handlung).
- Die Interaktion sowohl zwischen den Spielern als auch zwischen den Spielfiguren und den übrigen (vom Spielleiter verkörperten) Bewohnern der Spielwelt bildet ein Kernelement des Spiels.
- Es wird weitgehend auf visuelle Hilfsmittel verzichtet und die Handlung findet lediglich in der gemeinsamen Vorstellungswelt der Spieler statt.
- Die Spieler können auch solche Aktionen ausführen, die nicht explizit durch das Regelwerk abgedeckt sind.
- Es ist kein festes Spielziel bzw. Spielende vorgesehen und das Spiel kann jederzeit für einen längeren Zeitraum unterbrochen und dann wieder fortgesetzt werden.
- Es ist kein Gewinnen bzw. Verlieren eines einzelnen Spielers möglich und die Gruppe kann nur durch kooperatives Handeln ihre gemeinsamen Ziele erreichen.

Eine mögliche Definition, die sowohl den Spiel- als auch den Erzählanteilen des Rollenspiels gerecht wird, könnte demnach lauten:

83 Vgl. Franke, Jürgen: Die Welt der Rollenspiele. In: Ders./Fuchs, Werner: Knaurs Buch der Rollenspiele. München, 1985, S. 9.

84 Vgl. Bauer 2000, S. 39 f.

*Das Rollenspiel ist eine von den Teilnehmern gemeinsam erschaffene und er-spielte Narration, die auf expliziten und impliziten Spielregeln basiert. Die Teil-nehmer agieren dazu in der Rolle ihrer Figuren innerhalb einer von ihnen kon-struierten fiktionalen Welt.*⁸⁵

Eine weitere Erläuterung erfordert an dieser Stelle die zu Anfang bereits er-wähnte Mehrdeutigkeit und Missverständlichkeit, die dem Begriff Fantasy-Rollenspiel innewohnt.⁸⁶ In Abgrenzung zum pädagogischen und therapeu-tischen Rollenspiel, das im englischsprachigen Raum als *role-playing* bezeichnet wird, lautet der ursprüngliche in Amerika geprägte Terminus *role-playing ga-me*⁸⁷. Im Deutschen müsste man den Begriff also korrekt mit *Rollenspiel-Spiel* bzw. *Spiel, bei dem man Rollen spielt*, übersetzen, um dessen Charakter deutlich zu machen. Es ist ein Spiel, zu dessen Vollzug eine Rolle gespielt werden muss. Der in der Spieltheorie bedeutsame Unterschied zwischen den englischen Begrif-fen *play*, der sowohl das Spielerische als auch das Spiel als Tätigkeit bezeich-net, und *game*, der das Spiel als Rahmenstruktur bezeichnet, das erst durch die Aktivität der Teilnehmenden (*to play a game*) zum Leben erweckt wird, geht freilich in jedem Fall verloren.⁸⁸

Für die Verwendung der von Anfang an im deutschsprachigen Raum ge-nutzten Bezeichnung *Fantasy-Rollenspiel* lassen sich mehrere Gründe anführen. Die Bezeichnung trägt zum ersten der Notwendigkeit Rechnung, das Konzept gegenüber anderen Formen, die mit dem Begriff Rollenspiel bezeichnet werden, eindeutig abzugrenzen. Hinzu kommt, dass innerhalb der Gattung Rollenspiel das Genre der Fantasy eine dominante Stellung einnimmt. Darüber hinaus haben auch marktorientierte Überlegungen dazu geführt, diese verkürzte Bezeichnung an Stelle der eher schwerfälligen wörtlichen Übersetzung zu verwenden. Dem innerhalb der Rollenspielszene üblichen Sprachgebrauch folgend werden daher im Rahmen dieser Studie die Begriffe *Rollenspiel* und *Fantasy-Rollenspiel* syn-onym für die literarische Gattung Rollenspiel verwendet, unabhängig des jeweils

85 Vgl. Mertz/Schürmann 2008, S. 100.

86 Vgl. Bauer 2000, S. 37. Bauer verweist darüber hinaus auf die Doppeldeutigkeit der Bezeichnung Fantasy-Rollenspiel. Es handelt sich einerseits um den Begriff für das Ob-jekt, das man ähnlich einem Karten- oder Gesellschaftsspiel als materielles Produkt kaufen kann. Andererseits kennzeichnet der gleiche Begriff auch die konkrete Handlung im Sinne einer Tätigkeit bzw. Aktivität („Wir treffen uns heute Abend zum Fantasy-Rollenspiel.“).

87 Erwähnt sei, dass insbesondere in der älteren Literatur auch in englischsprachigen Tex-ten vereinzelt die Bezeichnung *fantasy role-playing game* als Überbegriff für die gesam-te Gattung Verwendung findet. Vgl. etwa Fannon, Sean Patrick: *The Fantasy Roleplay-ing Gamer's Bible*. New York, 2¹⁹⁹⁹.

88 Zur Unterscheidung von *play* und *game* vgl. Avedon, Elliot/Sutton-Smith, Brian (Hrsg.): *The Study of Games*. New York, 1971. Rubin, Kenneth H.: *Early Play Theories Revisted: Contributions to Contemporary Research and Theory*. In: Pepler, Debra/Ders.: *They Play of Children. Current Theory and Research*. München, 1982, S. 4-14.

schwerpunktmäßigen Genres.⁸⁹ Die Begriffe werden dabei, sofern nicht anders gekennzeichnet, stets im Sinne der Bedeutung von *role-playing game* verstanden.⁹⁰ Tatsächlich wird das Wort *Fantasy* in vielen englischsprachigen Begriffsbestimmungen nicht explizit genannt, sofern nicht gezielt Rollenspiele gemeint sind, die thematisch in einer Fantasy-Spielwelt angesiedelt sind. In diesem Sinne definiert auch Lawrence Schick den Begriff *role-playing game* ebenso knapp wie zutreffend als „quantified, interactive storytelling, a collaborative artform that falls between fiction, drama and gaming.“⁹¹

2. Entstehung und Entwicklung der Gattung

Vorläufer und Ursprünge

Einen historischen Überblick über die Entwicklung der Gattung Fantasy-Rollenspiel zu verfassen, erscheint mit Blick auf die zeitliche Nähe zur Entstehung zunächst einfach. Als schwieriger erweist sich jedoch der Versuch, Ursprünge und Vorläufer zweifelsfrei zu identifizieren und in Bedeutsamkeit und Einfluss zuzuordnen. Die Meinungen über die Faktoren, die zur Entstehung des Rollenspiels geführt haben, und den Einfluss einzelner Vorläufer und Vorbilder, gehen innerhalb der Forschung weit auseinander. Die Frage nach dem individuellen Grad des Einflusses einzelner Vorläufer lässt sich schwerlich mit endgültiger Sicherheit klären. Insbesondere da es auch innerhalb der neu entstehenden Gattung Rollenspiel häufig parallele Fort- und Weiterentwicklungen gab, die

89 Auf Grund der Komplexität vieler Rollenspielsysteme und der durch verschiedene Vorlagen und Quellen inspirierten Spielwelten fällt es häufig ohnehin schwer, einzelnen Spielsystemen ein definitives Genre zuzuordnen. Für weitere Deutungen der Begriffsherkunft und -verwendung der Bezeichnung Fantasy-Rollenspiel vgl. auch Haase, Sabine: Soziale Kompetenz durch Fantasy-Rollenspiele. Saarbrücken, 2008, S. 12.

90 Eine weitere verbreitete, ebenfalls aus dem Englischen übernommene, Bezeichnung lautet Pen-&-Paper-Rollenspiel (bisweilen auch Pen-and-Paper-Rollenspiel). Das Präfix ‚Pen-&-Paper‘ dient dabei zur Abgrenzung und Differenzierung von anderen Rollenspielbegriffen bzw. -formen wie etwa Computer- und Online-Rollenspiel. Sein Ursprung liegt darin, dass sich Rollenspiele gerade in der Anfangszeit vor allem dadurch von anderen Brett- und Gesellschaftsspielen unterschieden, dass man für sie neben der Fantasie der Mitspieler lediglich Papier (Charakterdokumente der Spielfiguren) und Bleistift benötigte. Im Sinne einer einheitlichen und übersichtlichen Terminologie wird im Folgenden jedoch auf die Verwendung dieses Begriffs verzichtet, sofern er nicht zur Differenzierung bzw. zur Verdeutlichung eines Sachverhalts unmittelbar notwendig und sinnvoll erscheint.

91 Schick, Lawrence: *Heroic Worlds. A History and Guide to Role-Playing Games*. New York, 1991, S. 421. Frühe Definitionen, die inhaltlich jedoch weitgehend mit Schick übereinstimmen, finden sich bei Fine, Gary Alan: *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago, 1983, S. 6 f. und Lortz, Stephan: *Role Playing*. In: *Different Worlds 1* (1979), S. 36.

ohne direkten Einfluss aufeinander verliefen und dementsprechend sehr wohl von unterschiedlichen Vorbildern inspiriert sein könnten. Dementsprechend erweist es sich als sinnvoll, alle potentiell wichtigen Vorläufer zumindest kurz darzustellen und deren Gemeinsamkeiten und Unterschiede zum Fantasy-Rollenspiel aufzuzeigen.

Die Gattung der Rollen- und Erzählspiele ist in den Vereinigten Staaten entstanden. Rollenspiele sind vor den 1970er Jahren des 20. Jahrhunderts nicht als Freizeitbeschäftigung belegbar, es lassen sich jedoch mehrere Vorläufer aufzeigen. Ebenso existieren auch unterschiedliche Herleitungen, was deren Ursprünge angeht.⁹² Wiederholt angeführt werden das Reiswitzsche *Kriegsspiel* und H.G. Wells *Little Wars*, aus denen sich die *Wargames* entwickelten. Ebenso zu nennen sind J. R. R. Tolkiens Romanwerk *Der Herr der Ringe*, das *Psychodrama* Jakob Levy Morenos und das von Spolin und Johnstone entwickelte *Theatre Game*.

Bereits 1812 entwickelte der preußische Kriegsrat Baron Georg Leopold von Reiswitz für König Friedrich Wilhelm III. ein komplexes Kriegsspiel, einen ‚taktischen Kriegsspielapparat‘. Dieses Spiel sollte es ermöglichen, große Schlachten mit Hilfe von hölzernen Spielfiguren und ausgeklügelten Regelmechanismen zu simulieren.⁹³ Reiswitz' Ziel war es Regeln zu entwickeln, um in der Spielwelt so glaubwürdig wie möglich reale Kriegsbedingungen nachahmen zu können. Das Kriegsspiel weckte nicht nur die Begeisterung des Königs, sondern diente ab 1824 in weiterentwickelter Form auch der Ausbildung und Schulung des preußischen Offizierskorps.⁹⁴

Tatsächlich werden bei Reiswitz in einigen Bereichen Elemente des modernen Rollenspiels bereits deutlich sichtbar. Um reproduzierbare Ergebnisse simulieren zu können entwarf er feste Zahlenwerte, wie nach Waffengattung variierende Bewegungsfaktoren oder Mittelwerte für die Schadenswirkung von Waffen. Auch sah Reiswitz' Konzept das Vorhandensein eines Spielleiters vor und setzte voraus, dass die beteiligten Spieler unterschiedliche (Führungs-)Rollen einnahmen und in dieser Rolle – wenn auch nicht in verbaler Form, sondern durch schriftliche Nachrichten – miteinander kommunizierten:

„Reiswitz' Spiel ließ im Höchstfall die Teilnahme von insgesamt 10 Spielern zu, die dann innerhalb einer Partei Rollen von Kommandanten und einem Oberbefehlshaber

92 Vgl. etwa Fine 1983, S. 206. Schick 1991, S. 17-34 sowie 422-425. Nagel, Rainer: Aktiv-rekreative Fantasy. In: Gaisbauer, R. Gustav: Traditionslinien der deutschen Phantastik. Passau, 1997, S. 147 ff. Ebenso Nagel, Rainer: Die Geschichte der Rollenspiele. In: Janus, Ulrich/Janus, Ludwig (Hrsg.): Abenteuer in anderen Welten. Gießen, 2007, S. 35 ff.

93 Vgl. Pias 2004, S. 174. Pias verweist darauf, dass auf den von Reiswitz entwickelten Spielmechanismen und „Verfahren der Rasterung und Modularisierung von ‚Landschaft‘ im weitesten Sinne [...] noch alle heutigen Strategiespiele [basieren].“

94 Eine detaillierte Darstellung des Kriegsspiels findet sich in Hilger, Philipp von: Das taktische Kriegsspiel 1812-1824. In: Board Game Studies 3/2000, S. 59-77.

übernehmen. Die Kommunikation innerhalb einer Partei war mithin entscheidend. Damit die gegnerische Partei keine Kenntnis von Zügen nahm, die noch kommuniziert und noch nicht ausgeführt wurden, sollten ‚mit kurzen Worten theils Ordres, theils Rapporte oder Vorschläge zu dem Gange des Manoeuvres‘ auf ‚Signalkarten‘ [...] erfolgen. [...] Mündliche Befehlsflüsse – zu der Zeit auf den Schlachtfeldern die noch gängigen – hätten dagegen zu einer Unterbrechung des Spiels geführt, insofern die Kommunikation der Parteien immer außer Hörweite hätte stattfinden müssen. So aber konnten in dem Kriegsspiel innerhalb der Zeitspanne von einer Minute gegnerische Züge analysiert und eigene darauf bestimmt werden – ein Verfahren, das erst seit seiner Automatisierung von der Systemtheorie als Echtzeit verstanden wird. Abwechselnd konnten die verschiedenen Teilnehmer einer Partei dann die ihnen zugewiesenen Spielfiguren innerhalb eines Radius‘ verrücken, wie er bei Berücksichtigung des Maßstabes von 1:2373 und der repräsentierten Waffengattung auch realiter für einen Marsch nach einer Minute anzunehmen war.“⁹⁵

Georg Heinrich Rudolf von Reiswitz, der Sohn des Kriegsrats, entwickelte das Spiel weiter und systematisierte unter anderem den Einsatz von Würfeln in einer Form, wie sie auch bei den meisten Pen-&-Paper-Rollenspielen noch immer zur Simulation des Zufallements genutzt werden. Auch die immerhin 60 Seiten umfassende Spielanleitung des Kriegsspiels weckt mit ihrem Umfang und ihrer Ausführlichkeit Assoziationen an die Regelwerke moderner Rollenspiele.

Im Jahr 1913, rund 100 Jahre nach Reiswitz’ Erfindung des Kriegsspielapparats, veröffentlichte der englische Schriftsteller H. G. Wells mit dem Buch *Little Wars* eine Weiterentwicklung und Vereinfachung des strategischen Kriegsspiels, das den bezeichnenden Untertitel *A Game for Boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys’ games and books* trägt. Wells Ziel war es nicht, eine militärische Simulation zur Ausbildung von Offizieren zu erschaffen. Er wollte vielmehr ein unterhaltsames Spiel entwickeln, „that may be played by two or four or six amateurish persons in an afternoon and evening with toy soldiers.“⁹⁶ An Stelle von Nützlichkeit und Zweckgebundenheit stand bei Wells bereits die Freude am Spiel als Freizeitbeschäftigung im Vordergrund.⁹⁷

Während für Reiswitz vor allem eine realistische oder doch wenigstens realitätsnahe Nachstellung taktischer Manöver eine wichtige Rolle gespielt hatte, versuchte Wells das Spiel soweit wie möglich zu vereinfachen, um es als Freizeitveranstaltung für eine breite Masse zugänglich zu machen. Zugunsten eines

95 Hilger 2000, S. 66.

96 Wells, Herbert George: *Little Wars*. London, 1913. Zitiert nach: Projekt Gutenberg: *Little Wars*. In: <http://www.gutenberg.org/files/3691/3691-h/3691-h.htm> (19.12.2011).

97 Vor Wells beschäftigte sich bereits der englische Autor Robert Louis Stevenson mit einer selbst entwickelten Adaption von Reiswitz’ Kriegsspiel, nutzte diese im Gegensatz zu Wells aber nur für den Eigengebrauch. Vgl. Osbourne, Lloyd: *Stevenson At Play*. In: *Scribner’s Magazine* 12/1898, S. 709-719.

funktionierenden und unterhaltenden Spiels wurde auf all zu detaillierte und realistische Simulation verzichtet:

“And while we thus perfected the Country, we were also eliminating all sorts of tediums, disputable possibilities, and deadlocks from the game. We decided that every man should be as brave and skilful as every other man, and that when two men of opposite sides came into contact they would inevitably kill each other. This restored strategy to its predominance over chance.”⁹⁸

Die vergleichsweise einfachen und leicht erlernbaren Regeln ermöglichten den Verzicht auf einen Spielleiter (Schiedsrichter) und trugen zur Verbreitung des Spiels bei. Bedeutsamer noch als bei Reiszitz war das schauspielerische Element und das Schlüpfen der Spieler in andere Rollen. Auf dieses Grundelement späterer Erzähl- und Rollenspiele wird in Wells Spielanleitung explizit eingegangen. So beginnt er die Schilderung einer Spielpartie mit den Worten:

“And suddenly your author changes. He changes into what perhaps he might have been – under different circumstances. His inky fingers become large, manly hands, his drooping scholastic back stiffens, his elbows go out, his etiolated complexion corrugates and darkens, his moustaches increase and grow and spread, and curl up horribly; a large, red scar, a sabre cut, grows lurid over one eye. He expands – all over he expands. He clears his throat startingly, lugs at the still growing ends of his moustache, and says, with just a faint and fading doubt in his voice as to whether he can do it, ‘Yas, Sir!’”⁹⁹

Während Konfliktsimulationen und strategische Planspiele bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts vor allem für militärische Zwecke genutzt wurden, fanden sie nach dem 2. Weltkrieg als kommerzielles Produkt auch vermehrt Verbreitung im zivilen Bereich.¹⁰⁰ Die neue Form des Gesellschaftsspiels (*Wargames*) fand schnell zahlreiche Anhänger, was sich auch in steil ansteigenden Verkaufszahlen widerspiegelte; so wurden im Jahr 1965 rund 65.000 Simulationsspiele verkauft, 1980 waren es bereits über 2 Millionen.¹⁰¹ Handelte es sich bei den Konfliktsimulationen anfangs ausschließlich um Spiele mit historischen Szenarien, fanden in den sechziger Jahren zunehmend auch fantastische Elemente Einzug.¹⁰²

Maßgeblich prägend für den Einfluss fantastischer Genres auf die Entwicklung des Rollenspiels war J. R. R. Tolkiens Roman *The Lord of the Rings* (*Der Herr der Ringe*). Der 1954/55 veröffentlichte Romanzyklus des englischen Sprach- und Literaturwissenschaftlers zählt zu den Klassikern der Fantasy-Literatur und begründete das Genre der epischen Fantasy (*High Fantasy*). Tol-

98 Wells 1913, o.S.

99 Ebd.

100 Eine ausführliche Darstellung der Entwicklung von Konfliktsimulationsspielen und Wargames bietet Wolf, Robert: Konfliktsimulationen und Rollenspiele. Köln, 1988, S. 12 ff.

101 Vgl. Dunnigan, James: *The complete Wargames Handbook*. New York, 1992, S. 151.

102 Vgl. dazu Melzener 2010, S. 37 ff.

kien erschuf eine eigenständige Welt, mit Völkern, Tieren und Pflanzen, die er mit fiktiven Sprachen sowie eigener Kultur, Geschichte und Mythologie detailliert ausgestaltete. Tolkiens Werk fand rasch Verbreitung, vor allem auch in den USA, wo es in den 1960er und 1970er Jahren in Studentenkreisen eine umfassende Rezeption erfuhr und zum Kultbuch avancierte. Tolkiens Werk förderte durch seine Popularität die Entwicklung von mittelalterlichen, vor allem aber zunehmend von fantastischen Elementen und Kreaturen geprägten Miniaturenspielen.¹⁰³

Gänzlich ohne einen Bezug zu Wargames oder Fantasy-Literatur entwickelte der Psychiater und Soziologe Jakob Levy Moreno in den 1940er Jahren die Methode des *Psychodramas*, einer frühen Form der Gruppenpsychotherapie.¹⁰⁴ Maßgeblich inspiriert durch die in seiner Jugend in Wien erlebten Formen des Stegreiftheaters entwickelte Moreno ein Konzept, in dem der Patient als Hauptdarsteller des psychodramatischen Spiels sein therapeutisches Thema auf einer ‚Psychodrama-Bühne‘ gestalten sollte. Das Konzept Psychodrama enthält die Funktion des Spielleiters in einer Form, die größtenteils dessen Definition bei Rollen- und Erzählspielen entspricht. Auch die im psychotherapeutischen Rollenspiel gegebene Möglichkeit des Schlüpfens in andere Rollen gleicht deren Spielprinzip:

„Es gibt kein Geschlecht im Psychodrama. Ein alter Mann kann ein Kind darstellen, ein Kind einen Greis. Es gibt kein Alter im Psychodrama. Ein Toter kann ins Leben zurückgerufen werden. Es gibt keinen Tod im Psychodrama. Das Psychodrama ist die Rückkehr der Magie in die Wissenschaft. Es setzt quasi den ganzen Kosmos in Szene.“¹⁰⁵

Hauptsächlichlicher Unterschied zwischen Psychodrama und Fantasy-Rollenspielen ist – ähnlich wie zwischen militärisch genutzten Konfliktsimulationen und den als Freizeitspiel angebotenen zivilen Wargames – die fehlende Zweckgebunden-

103 Vgl. Nagel 1997, S. 152. Nagel betont unter Berufung auf Gygax, den Erfinder von *Dungeons & Dragons*, dass der Einfluss von Tolkiens Werk auf die Entwickler der ersten Rollenspiele „weitaus geringer, als allgemein gern angenommen“ gewesen sei. Zugleich verweist Bauer zu Recht auf die förderliche Wirkung der Popularität des Herrn der Ringe bei der Verbreitung der neuen Spielidee. Bauer 2000, S. 59 f.: „[Es folgte] die Verlagerung der Spielhandlung von den historischen Schlachtfeldern der War-Games in eine zunächst noch nicht näher bestimmte Fantasy-Welt. Interessant ist, daß diese Entwicklung ungefähr zur gleichen Zeit stattfand, als *The Lord of the Rings* seinen Siegeszug auf dem amerikanischen Markt antrat. [...] Ob die Verlagerung der War-Games in eine Fantasy-Spielwelt nun speziell durch Tolkien ausgelöst wurde, läßt sich nicht im Detail nachvollziehen. [...] Fakt ist jedoch, daß durch die Popularität Tolkiens ein Nährboden für die Verbreitung der Fantasy-Rollenspiele bereitet war.“ Zum Einfluss Tolkiens auf Fantasy-Autoren und Rollenspiel-Entwickler vgl. außerdem Melzener 2010, S. 135-141.

104 Vgl. Moreno 1959.

105 Moreno 1974, S. 420.