Zeitschrift: Colloquium Helveticum : cahiers suisses de littérature générale et comparée = Schweizer Hefte für allgemeine und vergleichende Literaturwissenschaft = quaderni svizzeri di letteratura generale e comparata

Herausgeber: Association suisse de littérature générale et comparée

Band: - (2012)

Heft: 43: Die Literatur und ihr Spiel = La littérature et son jeu

Artikel: Illusion, Immersion und Identifikation im Erzähl-Rollenspiel

Autor: Klimek, Sonja

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1006318

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 04.08.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Sonja Klimek

Illusion, Immersion und Identifikation im Erzähl-Rollenspiel

1. Erzähl-Rollenspiele und andere Formen des Rollenspiels

Das so genannte Erzähl-Rollenspiel ist eine seit den 1980er Jahren verbreitete, also noch relativ junge Medienpraktik. Es verbindet komplexe Regelsysteme mit schriftlich-literarischem und spontan-verbalem Erzählen sowie dem typischen Spielelement des Zufalls, generiert durch Würfeln. Als solche stellt das Erzähl-Rollenspiel[1] – als Teil und Ausgangspunkt eines ganzen „Medienverbundangebots"[2] – ein interessantes und relativ neues Phänomen im Grenzbereich von Literatur und Spiel dar. Oft liegen die Spielinhalte der Erzähl-Rollenspielsysteme im Bereich des Fantastischen, doch eroberte diese Art von Rollenspiel mit der Zeit auch andere populäre Genres wie Sci-Fi, Western oder Krimi. Die fiktiven Welten der jeweiligen Spielsysteme vermischen dabei nicht selten in postmoderner Art Adaptationen antiker Götter- und Helden-Mythen mit Versatzstücken aus mittelalterlichen Aventiure-Plots oder aus klassischen Abenteuerromanen à la Jules Vernes und Karl May sowie, allen voran natürlich, Tolkiens Middle-Earth-Geschichten.

1 Ich verwende im Folgenden die Begriffe *Erzähl-Rollenspiel*, *Pen-&-Paper-Rollenspiel* und *Tisch-Rollenspiel* synonym, da jeder einen anderen Teilaspekt desselben Spiels aufgreift.

2 Vgl. Tanja Monique Bruske-Guth, *Rollenspiel als Medienverbundangebot. Am Beispiel der Systeme ‚Das Schwarze Auge' und ‚Advanced Dungeons and Dragons'. Magisterarbeit der Wolfgang-Goethe-Universität Frankfurt a.M.*, Norderstedt, Grin-Verlag, 2002: Der Medienverbund besteht aus dem eigentlichen Gruppen-Rollenspiel mit seinen Textgrundlagen und Regelwerken sowie aus Solo-Abenteuerheften, Computer-Rollenspielen in Online- und Offline-Varianten für einen oder mehrere Spieler, Kartenspiel-Adaptationen, Spielfilmen, Romanen, Internet-Foren mit vielseitiger Fanfiction sowie Rollenspielläden und -clubs und die von ihnen organisierten Großzusammenkünfte namens *Conventions*. Ein besonderes Kuriosum stellen Begleit-Zeitschriften wie der *Aventurische Bote* dar, der in der Realität erscheint, aber das Erscheinungsbild einer fiktiven Zeitung hat und sowohl ‚Zeitungsberichte' über Ereignisse der fiktiven DSA-Welt Aventurien als auch Kleinanzeigen von realen Spielern enthält.

Aus dem eigentlichen *Pen-and-Paper-Rollenspiel* (auf Englisch auch bekannt als „tabletop role-playing game", da es am Tisch gespielt wird) gingen weitere Arten des Rollenspiels hervor, als da wären *Live-Action-* (oder *Live-Act-*) *Role-Playing-Games* (kurz: LARPs) und *Computer-Rollenspiele*, welche sich aus den frühen, noch ohne Graphik auskommenden *Text-Adventures* der 1980er Jahre[3] mittlerweile in *Video-Spiele* für einen einzelnen Spieler und *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) ausdifferenziert haben.[4] Computergestützte Rollenspiele generieren in diesem Sinne keine fiktive („fictional"), sondern eine virtuelle Welt („virtual world"),[5] deren Illusions- und Immersionspotential in dem computer-fokussierten Zweig der zeitgenössischen *game studies* ausgiebig untersucht wird.[6] LARPs wiederum generieren durch ihren ausgeprägten Performanzcharakter eine Art von „dramatischer Fiktionalität",[7] die sich eventuell im Rahmen theaterwissenschaftlicher Studien annähern ließe. Das klassische Erzähl-Rollenspiel lässt sich jedoch – trotz seines verbalen Performanz-Charakters – eher über einen Vergleich mit

3 Vgl. Winfried Nöth, Nina Bishara u. Britta Neitzel, *Mediale Selbstreferenz. Grundlagen und Fallstudien zu Werbung, Computerspiel und den Comics,* Köln, Halem, 2008, S. 14–16.

4 MMORPGs werden online über mehrere Server verwaltet, „die es tausenden Spielern ermöglichen, gleichzeitig zu spielen", wobei man Tag und Nacht online Zugriff auf das Gruppenspiel hat, so Rebecca Trippe, *Virtuelle Gemeinschaften in Online-Rollenspielen. Eine empirische Untersuchung der sozialen Strukturen in MMORPGs,* Münster u. Berlin, LIT, 2009, S. 3f. – „Allein *World of Warcraft*, das zur Zeit bekannteste Fantasyonlinerollenspiel, zählte im Januar 2007 mehr als 8 Millionen Spielerinnen und Spieler", so Frank Weinreich, *Fantasy. Einführung,* Essen, Oldib, 2007, S. 138.

5 Vgl. Grant Tavinor, „Virtual Worlds and Interactive Fictions", *Truth in Fiction,* hg. v. Frank Lihoreau, Frankfurt a.M., Ontos Verlag, 2011, S. 223–244, hier S. 228.

6 Vgl. etwa die ausführlichen bibliographischen Angaben im Abschnitt „II. Computational Fictions", *SecondPerson. Role-Playing and Story in Games and Playable Media,* hg. von Pat Harrigan u. Noah Wardrip-Fruin, Cambridge, Mass. u. London, MIT Press, 2007, S. 107–216, sowie in der aktuellen Monographie von Zach Waggoner, *My Avatar, My Self. Identity in Video Role-Playing Games,* Jefferson, NC u. London, McFarland, 2009, Bibliographie: S. 193–198.

7 Im Unterschied zur „narrative fictionality", die sich in einer semantischen Abweichung von der Alltagssprache äußert, unterläuft „dramatic fictionality" die Konventionen des pragmatischen Sprachgebrauchs. (Vgl. Harald Fricke, "Semantics or Pragmatics of Fictionality? A Modest Proposal", *Poetics* 11, 1982, S. 439–452, hier S. 439.)

narrativer Fiktionalität, d.h. mit literarischen Texten wie beispielsweise einem Abenteuerroman, als über einen Vergleich mit Theater und Computerspiel verstehen:

> The easiest way to understand a [tabletop] role-playing game is to think of it as a work of fiction [...]. In a novel the author determines the setting of the novel along with the reactions of all the characters and thus the plot; however, in a role-playing game, the author (called the Gamemaster) only determines the setting and some of the basic elements of the plot. The action of the characters (and thus the plot) are determined during the game by the game 'players' and the Gamemaster.[8]

Zwar weisen Erzähl-Rollenspiele auch eine gewisse formale Ähnlichkeit zur Tradition des Improvisationstheaters (kurz: *Impro-Theater*) als einer anderen Art von Gesellschaftsspiel auf. Auch dabei wird eine Geschichte spontan in einer Gruppe simultan kreiert und erzählt. Das *Impro-Theater*, wie es von Keith Johnstone seit den 1970er Jahren bekannt gemacht wurde,[9] grenzt sich vom klassischen Erzähl-Rollenspiel jedoch in mehrfacher Hinsicht ab. So gibt es beim Erzähl-Rollenspiel etwa keine Nicht-Spieler (außer dem Meister, der als eine Art Spielleiter über die Regelbefolgung in der realen Welt wacht). Beim Impro-Theater teilen sich die Anwesenden dagegen in eine Gruppe von Akteuren (normalerweise auf der Bühne) und eine größere Gruppe von Zuschauern, die nur als Stichwortgeber an dem Prozess des Generierens der fiktionalen Geschichte beteiligt sind. Ein weiterer Hauptunterschied ist zudem, dass im Erzähl-Rollenspiel keine szenische und oftmals noch nicht einmal eine mimische oder stimmakustische Aktualisierung des fiktiven Geschehens statt findet.[10] Beim Erzähl-Rollenspiel handelt sich zwar wie beim Impro-Theater um eine soziale Form des Gruppen-Erzählspiels oder des

8 Aus dem Regelwerk eines frühen Spielsystems, „Midle-earth Role-Playing Game", zitiert nach Rainer Nagel, *Fachsprache der Fantasy-Rollenspiele. Wortbildungselemente und -prozesse im Englischen*, Frankfurt a.M., Peter Lang, 1993, S. 5.

9 Vgl. u.a. Keith Johnstone, *IMPRO: Improvisation and the Theatre*, London, Methuen, 1979.

10 Zum Kontext von Rollenspiel und Impro-Theater vgl. auch Tim Uren, "Finding the Game in Improvised Theatre", *SecondPerson. Role-Playing and Story in Games and Playable Media,* hg. v. Pat Harrigan u. Noah Wardrip-Fruin, Cambridge, Mass. u. London, MIT Press, 2007, S. 279–283.

„interactive story-telling",[11] wobei durch jeweils spontane Phantasie-Eigenleistung der Teilnehmer eine fiktionale Geschichte erzeugt wird. Im Unterschied zum Impro-Theater basiert das Erzähl-Rollenspiel jedoch auf literarischen Textvorgaben, den so genannten *Abenteuerheften* sowie den diese ergänzenden Regelwerken.

Insofern grenzt sich das Erzähl-Rollenspiel auch vom LARP ab, welches während eines Treffens von oft sehr vielen Spielern an einer besonderen, vorher dafür ausgesuchten *Location* gespielt wird. Beim LARP sind Kostüme, Requisiten, die passende Atmosphäre des Ortes und das szenische Rollenspiel zentral. Zudem wird LARP gewöhnlich draußen im Gelände (durchaus auch teilweise, aber selten ausschließlich innerhalb von Gebäuden wie Burgen oder Schlössern) gespielt,[12] während das klassische Erzähl- oder Pen-&-Paper-Rollenspiel unabhängig von den räumlichen Gegebenheiten, d.h. zumeist am heimischen Wohnzimmertisch, statt findet. Vermutlich begünstigen LARPs als performative Spielform mit vollem Körpereinsatz der Spieler ein im Gegensatz zum erzählerisch dominierten Pen-&-Paper-Rollenspiel stärkeres Aufgehen in der gespielten Rolle. Dies zu untersuchen wäre jedoch ein Thema für gesonderte Forschungsbeiträge.

Will man das Pen-&-Paper-Rollenspiel über seine generischen Gemeinsamkeiten mit anderen Formen des Rollenspiels verstehen, so wären des Weiteren gewisse Ähnlichkeiten zum *Psychodrama* zu bemerken.[13] Dabei handelt es sich um das von Jacob Levy Moreno bereits in den 1920er Jahren entwickelte „Konzept des Nachstellens von Situationen durch Ausspielen verschiedener Rollen", das zu einer der „Standardmethoden der Psychologie und Psychoanalyse sowie der Erziehungswissenschaften" wurde.[14] Anders als dieses Therapie-

11 Tobias Röhl u. Regine Herbrik, "Mapping the Imaginary – Maps in Fantasy Role-Playing Games", *Forum: Qualitative Social Research* 9:3, 2008, http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:01114-fqs0803255 [14.05.2012], hier Abschnitt 13.

12 Zum Unterschied von LARPs (üblicherweise draußen gespielt) und ihrer Sonderform LIRPs (= Live-*Indoor*-Role-Playing), vgl. Lars Schiele u. Momo Evers, *Liverollenspiel. Das Handbuch für Spieler, Organisatoren und Interessierte,* Erkrath, FanPro, 1999, S. 15.

13 Vgl. Jacob Levy Moreno, *Gruppenpsychotherapie und Psychodrama. Einleitung in Theorie und Praxis*, Stuttgart, Thieme Verlag, 1959.

14 Vgl. Rainer Nagel, a.a.O., S. 10f. sowie generell „Kap. 4. Die Parallelen zwischen Psychodrama und Fantasy-Rollenspiel" in Hermann Ritter, *Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen – neue Formen der Gruppenarbeit?*, Diplomarbeit im Fach Sozialarbeit an der Evangelischen Fachhochschule Darmstadt,

Instrument werden Erzähl-Rollenspiele jedoch nicht von einem Fachmann bei einem oder mehreren Patienten angewendet, sondern von gleichberechtigten Partnern freiwillig in spielerischer Absicht (d.h. als sinnvolles, aber zweckfreies Handeln) vollzogen. Dabei wird ein einzelnes *Abenteuer* (manchmal als Teil einer größeren *Kampagne*) von einer Gruppe Spieler während einer oder mehrerer Sitzungen gespielt, wobei dieselbe Spielergruppe sich in nahezu gleicher Besetzung über längere Zeit immer wieder zusammenfindet und sukzessive immer weitere Abenteuer durchspielen kann.

2. Das Pen-&-Paper-Rollenspiel zwischen mündlichem und schriftlichem Erzählen und interaktivem Spiel

Eine durchaus typische Pen-&-Paper-Rollenspiel-Situation wird folgendermaßen beschrieben:

> Eine Gruppe von ca. 6 Personen [...] sitzt um einen Tisch herum. Auf selbigem liegen ein Haufen loser Zettel, Würfel, Bleistifte, Kekse und Trinkbares. Ein Teilnehmer, neben dem sich besonders viel Papier nebst einigen Büchern stapeln, sitzt entweder verschanzt hinter einem Sichtschirm, oder mit einem überquellenden Ringbuch auf den Knien. Ein ständiges Gespräch mit wechselnden Teilnehmern liegt in der Luft, wobei immer wieder die Gegenstände auf dem Tisch fleißig benutzt werden. Es wird gestikuliert und sich bedeutungsvoll angeschaut; die Interaktionsdichte ist groß.[15]

Dieser Beschreibung kann man drei zentrale Punkte entnehmen: Erstens werden Erzähl-Rollenspiele ohne großen körperlichen Einsatz der Spielenden ausgeführt. Zweitens werden keine Requisiten verwendet. Die mündliche Kommunikation ist der Kern des Spiels. Die einzigen Elemente, die während der oben beschriebenen prototypischen Situation an szenisches Rollenspiel einer Theater-Aufführung erinnern mögen, sind besagtes „[G]estikulier[en]" und die „bedeutungsvoll[en]" Blicke. Ansonsten werden die Figuren und ihre Ge-

1988, http://www.rpgstudies.net/ritter/struktur.html [15.05.2012]; vgl. des Weiteren Gary Alan Fine, *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds* [1983], Paperback Edition, Chicago u. London, University of Chicago Press, 2002, S. 206.

15 Peter Kathe, *Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen. Diplomarbeit im Fachbereich Sozialwesen, Fachhochschule Bielefeld 1986*, http://www.rpgstudies.net/kathe/ [15.05.2012], hier vgl. Kap. 3.1.

schichte in der fiktiven Spielwelt nicht performativ, sondern rein verbal dargestellt: „Tisch-Rollenspiele kommen mit einem Minimum an körperlicher Inszenierung aus (Gesten, Mimik, Tonfall)."[16] Drittens ist zwar auch beim Erzähl-Rollenspiel das Element des Improvisierens stark vertreten, doch agieren Helden wie Meister stets im Rahmen der vorgegebenen (und ggf. innerhalb der Gruppe abgewandelten, in jedem Fall aber vor Spielbeginn ausgehandelten und von allen Spielern akzeptierten) Regeln des Rollenspiel-Systems.

Während einer Rollenspiel-Runde lenkt jeder Mitspieler in der fiktiven *Storyworld* eine einzige Spielfigur, deren Rollentyp (also einen Helden-Charakter,[17] etwa Krieger, Streuner, Elf oder Magier) und Eigenschaften sowie deren besondere Begabungen, Kenntnisse, Ausrüstung etc. vorher festgelegt und auf einem so genannten *Charakterbogen* schriftlich fixiert wurden. Einer der Beteiligten ist der Meister, dem die Rolle des Spielleiters zukommt. Er allein kennt die durch das Abenteuerheft[18] vorgegebenen Eckdaten, Orts- und Personenbeschreibungen sowie die möglichen Wendungen der jeweiligen *Queste*.[19] Durch sein Nacherzählen oder Vorlesen einiger Passagen aus der Textvorlage und dann vor allem durch sein Improvisieren liefert er die Grundlage für die spontanen Aktionen der Helden. Die anderen

16 Ramona Kahl, a.a.O., S. 276.

17 „Charakter" bezeichnet im Spieler-Jargon die einzelne fiktive Figur und geht insofern auf den englischen Begriff „character" (= Figur in einer Fiktion), nicht auf das deutsche Wort „Charakter" (= Wesen oder mentale Haupteigenschaften eines Menschen) zurück (vgl. Ramona Kahl, „‚Nichts anderes als ein Spiel?' Fantasy-Rollenspiele als Bühne verdrängter Lebensentwürfe", *Doku-Soap, Reality-TV, Affekt-Talkshow, Fantasy-Rollenspiel. Neue Sozialisationsagenturen im Jugendalter,* hg. v. Ulrike Prokop u. Mechtild M. Jansen, Marburg, Tectum, 2006, S. 275–314, hier S. 277.

18 Abenteuerhefte enthalten drei Arten von Informationen: allgemeine, die der Meister den Spielern zu Beginn einer Situation mitteilt, Zusatzinformationen, die die Spieler erst durch ihr geschicktes Rollenspiel erlangen können, und „Meisterinformationen", die nur für den Spielleiter bestimmt sind und die er benötigt, um sich selbst innerhalb der fiktiven Welt des Abenteuers zu orientieren und so die Handlungen der Spieler zu moderieren (vgl. Tanja Monique Bruske-Guth, a.a.O., S. 18).

19 Vgl. dazu Ulrich Müller, „‚Suchet, so werdet ihr finden': Die Queste als epische Universalie in Literatur, Film, Pop – und im Computer", *Phantastik in Literatur und Film. Ein internationales Symposion des Fachbereichs Germanistik der Gesamthochschule-Universität Kassel,* hg. v. Wolfram Buddecke u. Jörg Hienger, Frankfurt a.M. et al., Peter Lang, 1987, S. 33–54, hier vgl. S. 40.

Teilnehmer lauschen seinen Ausführungen, lassen ihre Figuren mittels verbaler Ansagen in der durch den Meister beschriebenen fiktiven Situation handeln und in der Heldengruppe interagieren. Sodann nimmt der Meister

> die Handlungsstränge, die von der Gruppe entwickelt werden, auf und führt sie weiter. Er stellt hierbei alle anderen Personen der fiktiven Welt dar, beschreibt die Umgebung, in der sich die Heldencharaktere bewegen, und ist auch immer Schiedsrichter und somit letzte Instanz bei verschiedensten Entscheidungen.[20]

Das Pen-&-Paper- oder Erzähl-Rollenspiel stellt aus narratologischer Sicht eine interessante neue Medienpraktik dar, und zwar wegen seiner komplexen Erzählsituation,[21] die „weder rein literal, noch rein oral ist, denn als Grundgerüst dient dem Spielleiter eine schriftliche Fassung der Geschichte",[22] das so genannte Abenteuerheft. In dieser Textsorte herrscht die für fiktionale literarische Erzähltexte übliche Doppelstruktur vor: Der Autor eines solchen Abenteuerhefts erfindet den textinternen Erzähler, welcher sich wiederum in der zweiten Person („Sie können" dieses oder jenes tun) an eine textinterne Adressaten-Instanz wendet, mit der sich beim empirischen Leseprozess der jeweilige Meister der Rollenspielrunde identifiziert. Es gibt also die Ebene der textinternen Kommunikation, in der „authentisch-imaginär" erzählt wird (d.h. in der fiktiven Welt von einem fiktiven Erzähler Aussagen getätigt werden, die aus seiner Sicht authentisch sind), und die empirische Kommunikationssituation, in der „real-nichtauthentisch" (d.h. von echten Menschen ohne Anspruch auf Referentialisierbarkeit in der Realität) kommuniziert wird.[23]

Aus dieser doppelten Kommunikationsstruktur der fiktionalen Textvorlage des Abenteuerheftes ergibt sich für die Umsetzung in der

20 Jürgen C. Abeln, „Fantasy-Rollenspiele", Zauberland und Tintenwelt. Fantastik in der Kinder- und Jugendliteratur, hg. v. Jörg Knobloch u. Gudrun Stenzel, Weinheim, Beltz Juventa, 2006, S. 146–158, hier S. 149.

21 Zum ersten Mal aus literarisch-erzähltheoretischer Sicht analysierte das Fantasy-Rollenspiel Nils Kappeler, „Fantasy-Rollenspiele, eine neue Form des Erzählens", *Phantastische Welten. Märchen, Mythen, Fantasy*, im Auftrag der Europäischen Märchengesellschaft hg. v. Thomas LeBlanc u. Wilhelm Solms, Regensburg, Röth, 1994, S. 223–236.

22 Tanja Monique Bruske-Guth, a.a.O., S. 42.

23 Vgl. Matias Martinez u. Michael Scheffel, *Einführung in die Erzähltheorie*, 5. Auflage, München, Beck, 2003, S. 17.

empirischen Rollenspielsituation wiederum eine Mehrebenenstruktur. Aufzuschlüsseln sind dabei die Ebene des Spielens (die empirische Spielsituation) und die Ebene des Gespielten (die rein gedachte, fiktive Spielwelt). Röhl und Herbrik differenzieren diese grundlegende Situationsbeschreibung – aufbauend auf klassischen Spieltheorien[24] – weiter aus: Die Ebene des Spielens nennen sie „everyday life-world", in der die „gaming situation" statt findet. Diese Ebene (die Situation am Tisch, an dem gerade ein Rollenspiel gespielt wird) enthält das eigentliche „play", aber auch (Kommunikations-)Handlungen der Anwesenden, die nicht zum Spiel gehören.[25] So ergeben sich *drei* Ebenen, wobei zwei davon real sind und eine fiktiv:

World	**Situation**	**Person**	**Example**
everyday life-world	gaming situation	participant	asking for a drink or snack
	play	player	announcing a move
imaginary world		character	speaking in-character ("I am Embros, sorcerer of the northern wastes!")

Leicht abgewandelt nach Tobias Röhl / Regine Herbrik, a.a.O., Abschnitt 14, Tabelle 1.

An anderer Stelle wurde zur Beschreibung von Tisch-Rollenspielsituationen auch zwischen der empirischen „person", ihrer Aktivität als „player" und der von ihr gelenkten „persona" unterschieden.[26] Auch in dieser Begrifflichkeit spiegelt sich also die Dreischichtigkeit des Rollenspiels wider. Theoretisch kann es darüber hinaus in einer Pen-&-Paper-Rollenspielrunde auch nicht-mitspielende Anwesende geben, doch üblicherweise lenken alle Anwesenden in der „everyday life-world" auch einen „character" in der

24 Vgl. Erving Goffman, *Encounters: Two studies in the sociology of interaction,* Indianapolis, Bobbs-Merrill, 1961, sowie Gary Alan Fine, a.a.O.

25 Tobias Röhl u. Regine Herbrik, a.a.O., Abschnitt 14.

26 Dennis D. Waskul, "The Role-Playing Game and the Game of Role-Playing. The Ludic Self and Everyday Life", *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games,* hg. von J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks u. W. Keith Winkler, Jefferson, North Carolina u. London, McFarland, 2006, S. 19–38, hier S. 31.

„imaginary world". Ein und dieselbe Person kann somit Äußerungen tätigen, die auf die Alltagssituation bezogen sind (Bsp.: „Gib mir bitte die Kekse.", aber auch Sätze, die die Materialität des Spiels [game] in der Alltagssituation behandeln, beispielsweise „Gib mir mal den Würfel für die Schleichen-Probe."), solche, die auf die Handlungen im Spiel [play] bezogen sind (Bsp.: „Mein Streuner schleicht sich an.") und schließlich solche, die „in-character" [d.h. innerhalb der *Fiktion*] getätigt werden (Bsp: „Seid gegrüßt, mein Freund!", evtl. eingeleitet von einer [dann wieder auf der Play-Ebene angesiedelten] Inquit-Formel wie „Mein Streuner sagt zu dem Magier: [...]"). In diesem Mehrebenenmodell ist der Meister diejenige Person, die am häufigsten zwischen diegetischem Erzählen im *play* (Vorlesen oder Improvisieren) und Kommentieren auf der Meta-Ebene des *game* (Anweisungen, Regelungen des Spielverlaufs etc.) hin und her wechseln muss.

„Erzählzeit" und „Erzählte Zeit" können dabei auseinanderklaffen, aber auch in eins fallen: „Bei einer Reise liegt meistens eine Raffung vor", während etwa beim „Lösen eines Rätsels" oder in genau ausgespielten Zentralsituationen der Handlung Kongruenz zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit herrschen kann.[27]

> Schließlich gibt es noch das zeitdehnende Erzählen, welches beim Kampf eintritt. Durch die komplizierte Mechanisierung des Kämpfens [mit Würfeln, dem Ausrechnen von Attacke- und Paradewerten etc.] dauert ein Kampf in der Erzählzeit üblicherweise länger als in der erzählten Zeit.[28]

Das Pen-&-Paper-Rollenspiel gehört nach diesen Ausführungen zweifellos in den Grenzbereich von spontan-mündlichem Erzählen, schriftlich-literarischem Erzählen und dramatischer Fiktionalität. Hinzu kommt, dass dort, wo Zufallsentscheidungen mit Hilfe eines Würfels gefällt werden, „das reine Erzählen zum Spiel" wird.[29] Das Pen-&-Paper-Rollenspiel stellt somit als „polyperspektivisches Erzählspiel"[30] eine neue, hybride Medienpraktik dar.

27 Vgl. Tanja Monique Bruske-Muth, a.a.O., S. 43.

28 Ebd.

29 Vgl. Jürgen C. Abeln, a.a.O., S. 150.

30 Rüdiger Zymner, „Phantastische Sozialisation", *Phantastik – Kult oder Kultur? Aspekte eines Phänomens in Kunst, Literatur und Film,* hg. von Christine Ivanovic, Jürgen Lehmann u. Markus May, Stuttgart u. Weimar, Metzler, 2002, S. 299–314, hier S. 308 [der Artikel ist zuvor bereits erschienen als Rüdiger Zymner, „Erzählspiele", *Erzählte Welt — Welt des Erzählens. Festschrift für Dietrich Weber,* hg. von Rüdiger Zymner, Köln, edition chova, 2000, S. 261–271].

3. Geschichte des Pen-&-Paper-Rollenspiels und seiner Erforschung

Ursprünglich ist das Erzähl-Rollenspiel hervorgegangen aus den *war-games* der 1960er/70er Jahre und den ebenfalls zu dieser Zeit entwickelten *Abenteuerspielbüchern*. Bei den *war-games* der so genannten *Re-enactment*-Szene handelt es sich um eine zunächst vor allem amerikanische Tradition, berühmte Schlachten der Weltgeschichte im Bekanntenkreis, entweder mit Tischfiguren oder auch mit menschlichen Akteuren im Gelände, nachzuspielen.[31] Abenteuerspielbücher dagegen sind literarische Gebrauchstexte, die für die Heimlektüre durch einen einzelnen Rezipienten verfasst werden:

> In some ways, they're actually quite like hypertext fiction; you read a passage of text, at the end of which you are generally called upon to make a choice [...], then turn to another passage elsewhere in the book that describes the outcome of the choice.[32]

In einer Art Verschmelzung dieser beiden bereits existierenden Modi des Fiktionalen bzw. des Spielens wurde 1974 in den USA das erste kommerziell vermarktete Rollenspielsystem *Dungeons and Dragons* (kurz: D&D) veröffentlicht. Mit diesem Spiel war der Übergang von einem rein auf Schlachten fixierten Nach-Spielen hin zu einem thematisch breiter angelegten, an einer Tolkien'schen Fantasy-Welt orientierten Rollenspiel vollzogen: „D&D was set in a medieval fantasy world and allowed players to take on the roles of warriors, elves, wizards, and other stock fantasy characters and interact with other characters."[33] Im weiteren Verlauf der 1970er Jahre wurde D&D kontinuierlich berühmter[34] und kann spätestens zu Beginn der 1980er Jahre für die USA als ein Massenphänomen bezeichnet werden.[35]

31 Vgl. dazu J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks u. W. Keith Winkler, "Introduction: Fantasy Games, Gaming Culture, and Sozial Life", *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games,* hg. von J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks u. W. Keith Winkler, Jefferson, North Carolina u. London, McFarland, 2006, S. 1–18, hier S. 3.

32 Greg Costikyan, "Games, Storytelling, and Breaking the String", *SecondPerson. Role-Playing and Story in Games and Playable Media,* hg. von Pat Harrigan u. Noah Wardrip-Fruin, Cambridge, Mass. u. London, MIT Press, 2007, S. 5–13, hier S. 7.

33 J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks u. W. Keith Winkler, a.a.O., S. 3.

34 Vgl. Tobias Röhl u. Regine Herbrik, a.a.O., Abschnitt 13 u. 15.

35 Allein zwischen 1979 und 1983 wurden über 7 Millionen Exemplare der Grundausrüstung für D&D verkauft (vgl. Tanja Monique Bruske-Guth, a.a.O., S. 13).

Generell verbreitet sich die neue Medienpraktik Erzähl-Rollenspiel zwar international, ihre Popularisierung geschieht jedoch von Land zu Land zeitlich versetzt, wird nach Sprachgemeinschaften von je anderen Spieleherstellern und den von ihnen produzierten Spielsystemen bestimmt und ist insofern regional stark ausdifferenziert. Zudem wird das Erzähl-Rollenspiel von lokal meist strikt begrenzten konkreten Spieler-Gruppen empirisch umgesetzt. Globalisierung und Regionalisierung wirken in dieser neuen Medienpraktik also eng zusammen. Für den deutschsprachigen Raum etwa fällt die Übersetzung von D&D bzw. dem Nachfolger-Modell *Advanced Dungeons and Dragons* (AD&D) zeitlich in etwa zusammen mit der Produktion eines eigenen deutschsprachigen Rollenspiel-Systems 1984, genannt *Das Schwarze Auge* (DSA), das sich seitdem in Deutschland, Österreich und der Schweiz vom Geheimtipp unter ‚Insidern' der Fantasy-Szene zum Marktführer entwickelt hat.[36] Als ein populäres Phänomen mit einer Massenverbreitung kann das Pen-&-Paper-Rollenspiel in Europa etwa seit dem Beginn der 1990er Jahre festgemacht werden.

Träger und Entwickler der Erzähl-Rollenspiele sind in Europa zumeist ein eher bildungsnahes junges Publikum. Es spielen vor allem Gymnasiasten und Studierende,[37] wobei es deutlich mehr männliche als weibliche Spielende gibt.[38] Die relative Bildungsnähe der meisten Rollenspieler liegt vermutlich in der Natur der Spielsysteme

36 Ebd., S. 14.

37 Vgl. die Ergebnisse von Peter Kathe (a.a.O.): 34% der von ihm befragten Spielenden sind Schüler (davon wiederum 84% Gymnasiasten), 33% Studierende (davon 53% in den MINT-Fächern), 7% Auszubildende und 26% Berufstätige. Er ermittelt ein Durchschnittsalter von 22,4 Jahren. – Ähnlich sind die Ergebnisse einer Umfrage aus dem Jahre 1995 in Frankreich. Dort sind « la plupart des joueurs [...] entre 17 et 25 ans », 27% Schüler (« Lycéen-ne-s et Collégien-ne-s ») und 38,5 % Studierende. (Vgl. Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes,* Paris, Presses Universitaires de France, 2001, S. 112.)

38 Eine nicht-repräsentative Befragung unter 185 Schülern in Salzburg ergab 1996 einen Frauenanteil von ca. 20% in den Spielgruppen. (Vgl. Tilmann Knopf, *Fantasy-Rollenspiele. Eine neue Herausforderung für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Analyse und Ansätze für den Umgang mit dem Problemkreis. Praxisarbeit im 2. Lehrvikariatsjahr,* Salzburg, 1995, http://www.rpgstudies.net/knopf/ [12.05.2012], Kap. 3.) – Peter Kathe (a.a.O., Abschnitt 5.1) kam in einer größer angelegten und überregionalen Studie auf 14,4% Frauen. – In Frankreich ist der Frauenanteil unter den Spielenden laut diverser Umfragen aus den 1990er Jahren noch geringer (vgl. Laurent Trémel, a.a.O., S. 111).

selbst begründet, denn für die Teilnahme an diesem „vorwiegend intellektuelle[n] Spiel" muss der Spieler sich vorgängig durch ein dickes Buch voller Regeln, Welt- und Möglichkeitsbeschreibungen durcharbeiten; während des Spielens selbst sind zudem vor allem „Wissen, Intelligenz, sprachliches Darstellungsvermögen, Selbstbeherrschung und geistiges Improvisationsvermögen" gefragt, wohingegen „körperliches oder handwerkliches Geschick" keine Rolle spielen.[39]

Die Forschung sowohl zum klassischen Erzähl- als auch zum Live-Act- und zum Computer-Rollenspiel ist inzwischen recht arriviert.[40] Zwei Online-Bibliographien führen über hundert wissenschaftliche bzw. journalistische Publikationen.[41] Diese belegen jedoch auch, dass bis in die späten 1990er Jahre der Großteil wissenschaftlicher Beschäftigung mit Erzähl-Rollenspielen nur in Form von z.T. im Internet privat veröffentlichten Diplom- oder Doktorarbeiten vorlag, die nicht selten von Autorinnen und Autoren verfasst waren, die sich selbst als (z.T. ehemalige) Spieler zu erkennen gaben. Die Aufmerksamkeit der Forschung für die neue Medienpraktik Erzähl-Rollenspiel wurde also vor allem aus der Fan-Szene selbst heraus generiert. Neben dieser Forschung ‚aus der Szene heraus' lässt sich eine zweite Gruppe von Publikationen identifizieren, die von außen ‚in die Szene hinein' zu blicken suchte. Autoren sind hier oft Lehrer,[42] Sozialarbeiter[43] oder Psychologen,[44] die sich in den 1980er und 1990er Jahren

39 Vgl. Peter Kathe, a.a.O., Kap. 3.1.

40 J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks u. W. Keith Winkler (a.a.O., S. 1) sprechen sogar von „the explosion of popular and academic interest in fantasy games" womit sie im Bereich der wissenschaftlichen Forschung aber vor allem diejenige über *Computer*-Fantasy-Rollenspiele meinen (vgl. ebd., S. 2).

41 http://www.rpgstudies.net/ oder http://www.rollenspielstudien.de/ (identisch) sowie der von Ronja Flick erarbeitete und bis zum Jahr 2003 aktualisierte *Index Bibliothecae Londrianae. Bibliographie zum Fantasyrollenspiel:* http://ringgeister.gescher.net/conpresso/_data/Bibliographie_LARP.pdf.

42 Vgl. etwa Joachim Metzner, „Das Fantasy-Rollenspiel in der Schule", *Lehrmittel aktuell*, Februar 1987, S. 42–44.

43 Vgl. Hermann Ritter, a.a.O.

44 Vgl. etwa Jeannette Schmid, *Persönlichkeitsfaktoren bei Fantasy-Rollenspielern – eine empirische Studie,* Heidelberg, Psychosoziales Institut der Ruprecht-Karls-Universität, 27.4.1995, http://www.rpgstudies.net/schmid/umfrage.html [13.05.2012].

mit den Auswirkungen der neuen populären Medienpraktik auf die geistige Entwicklung von Heranwachsenden beschäftigten.

Diese letztere Gruppe von AutorInnen hat gerade die *Fantasy*-Variante des Pen-&-Paper-Rollenspiels immer wieder kritisch bewertet. Erzieher und andere, die sich für die psychische Entwicklung ihrer Schützlinge verantwortlich fühlten, warnten vor gewissen gefährlichen Tendenzen der neuen Freizeitbeschäftigung. In den Hintergrundgeschichten identifizierte man rassistisches und sexistisches Gedankengut. Der Mythensynkretismus[45] vieler dieser Fantasy-Welten à la J.R.R. Tolkien erweckte die Angst, junge Spielende seien gefährdet, in eine Art von Okkultismus abzurutschen,[46] wobei man sogar so weit ging, den Spielergruppen „Sektencharakter" zu unterstellen.[47] Mit Sorge verzeichnete man auch die starke Präsenz von Gewalt in den Fantasy-Spielwelten. Dabei bemerkte man jedoch nicht, dass durch das stark „zeitdehnende Erzählen" von Kampfszenen, bei dem das Auswürfeln von Attacke- und Paradewerten mehr Aufmerksamkeit braucht als die detaillierte Ausmalung der Gewaltaktion an sich,[48] gerade in solchen Szenen die Künstlichkeit des Mediums Erzähl-Rollenspiel sehr stark in den Vordergrund tritt und insofern die Illusionswirkung gebrochen wird.[49]

Am stärksten artikulierte sich in den Publikationen von der Szene Fernstehenden die Angst, die neue Medienpraktik Erzähl-Rollenspiel

45 Beim DSA etwa entstammt das Modell der „Zwölfgötter" eindeutig der Mythologie des antiken Griechenland bzw. Rom (vgl. Tanja Monique Bruske-Guth, a.a.O., S. 22f.). Der Schöpfungsmythos des Volkes der Zwerge geht beim DSA dagegen auf die germanische Mythologie zurück (vgl. Ulrich Kiesow, *Aventurien. Völker, Mythen, Kreaturen,* Eching, FanPro, 1985, S. 10), Heldennamen wie die des legändaren Schwertkönigs „Raidri Conchobair" vermutlich auf keltisch-altirische Heldengeschichten wie die *Ulstersage* um den Enkel des Oberkönigs (ruirí) Conchobar (vgl. Rolf Breuer, *Irland. Eine Einführung in seine Geschichte, Literatur und Kultur,* München, Fink, 2003, S. 29–31).

46 Für diese Darstellung vgl. Williams / Hendricks / Winkler, a.a.O., S. 8–11.

47 Etwa in dem schmalen Bändchen von John Weldon u. James Bjornstad, *Playing with Fire*, Chicago, Moody Press, 1984, in dem neben den Gefahren, in einer Welt ohne christliche Moralregeln zu spielen, bereits auch auf mögliche Rückkopplungen zwischen Spielendem und Spiel-Charakter eingegangen wird.

48 Vgl. Tanja Monique Bruske-Guth, a.a.O., S. 43.

49 Zu diesem Mechanismus des *foregroundings* und des damit verbundenen Illusionsbruchs vgl. allgemein Werner Wolf, *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörendem Erzählen*, Tübingen, Niemeyer, 1993.

„führe zu psychischer Abhängigkeit und Realitätsflucht."[50] Besonderes Misstrauen galt dabei dem immensen Zeitaufwand und Enthusiasmus, den viele Rollenspieler für ihr Hobby betrieben. Gewarnt wurde von verschiedenster Seite vor der vermuteten „Gefahr" für junge Menschen, „sich in der Spielwelt zu verlieren" und „die Rückkehr in den Alltag dauerhaft zu verweigern."[51] Bereits aus dem Jahr 1982 datiert der folgende Ausschnitt aus dem Zeugen-Jehova-Magazin *Erwachet!*:

> Ein junger Mann, der vor kurzem damit aufgehört hat, *Dungeons and Dragons* zu spielen, äußerte sich wie folgt: „Das Spiel ist ganz heimtückisch. Am Anfang denkt man, es wäre nur ein harmloser Spaß und ein kleines Abenteuer, doch sehr schnell wird man *hineingezogen*. Man ist dann wie in einem Rausch."[52]

In dieser bemerkenswert frühen Warnschrift wird vor dem von Spielern oft als besonders beglückend erlebten Immersionserlebnis gewarnt. *Immersion* und *Illusion* stehen für den oder die Autor(en) des Artikels in direktem Zusammenhang mit der *Identifikation* der Spielenden mit dem von ihnen dargestellten Heldencharakter:

> „Man identifiziert sich mit seiner Figur", sagte ein Exspieler. [...] Natürlich muß man das Spiel sehr oft spielen, bis man dieses Ziel erreicht hat. Was geschieht aber, wenn in der Zwischenzeit eine Spielfigur ‚getötet' wird? – „Wenn eines dieser anderen Ichs getötet wird [...], erleidet der Spieler manchmal einen seelischen Schock und ist völlig fertig." – Klingt das nach einem harmlosen Spaß?[53]

Obwohl es spielerisch nicht zum täglichen Geschehen gehört, kann es bei den meisten Erzähl-Rollenspielen durchaus zur hier beschriebenen Situation des Ablebens eines Heldencharakters kommen, was dann für den Spieler tatsächlich „im hohen Grade frustrierend" sein kann.[54] Von daher empfehlen die meisten Regelsysteme einem Meister, diese Extremsituation (etwa bei außergewöhnlichem Würfelpech eines Spielers) durch lenkendes Eingreifen zu vermeiden. Doch kann

50 Vgl. Tilmann Knopf, a.a.O., Kapitel 5.

51 Peter Kahl, a.a.O., S. 292.

52 „Dungeons and Dragons – ein gefährliches Unterhaltungsspiel", in *Erwachet!*, 63:12, 22. Juni 1982, S. 26f., http://www.rollenspielstudien.de/erwachet/dungeons_and_dragons/ [12.05.2012]. (Hervorhebung von mir, S.K.)

53 Ebd.

54 Vgl. Tanja Monique Bruske-Guth, a.a.O., S. 40.

ein Spieler seinen Charakter auch aus Unvorsichtigkeit, Übermut oder Spielverdruss in Lebensgefahr bringen. In solchen Fällen soll der Meister ihn dann auch die Konsequenzen seines Tuns tragen lassen, denn „gestorben werden darf [z.B.] in Aventurien [der Welt des DSA] durchaus."[55]

Die starke Identifikation mancher Spieler mit ihren fiktiven Charakteren in Kombination mit der prinzipiellen Möglichkeit des Todes dieser Charaktere im Spiel gab Kritikern schon früh Anlass zu einer weiteren Sorge: 1983 wurde D&D in den USA erstmals in Zusammenhang gebracht mit dem Selbstmord eines Schülers.[56] Auch in Europa erweckte der große Enthusiasmus von vielen Fantasy-Rollenspielern bei den Erziehungsberechtigten Ängste, ihr Nachwuchs könne durch das exzessive Spiel in eine Identitätskrise geraten. Diese Tendenz zieht sich durch die wissenschaftlichen wie durch die journalistischen Publikationen zum Tisch-Rollenspiel bis in die Gegenwart hinein, wobei diesen Vorwürfen mit der Zeit allerdings die Schärfe genommen wird.[57] So wird gerade im deutschsprachigen Raum neuerdings häufiger darauf hingewiesen, dass der Immersion in fiktive Welten und der Identifikation mit einer darin beheimateten alternativen Persönlichkeit durchaus auch eine gewisse „Entlastungsfunktion" zukomme. Diese werde von der modernen Spieltheorie generell nicht negativ bewertet, sondern als eine „gesunde und notwendige Verhaltensweise" betrachtet, mit der sich Spielende „zeitweilig aus dem Alltag [...] zurückziehen und sich dadurch zu erholen

55 Florian Don-Schauen et al., *Das Schwarze Auge. Die Basisregeln,* 4. Edition, Erkrath, FanPro, 2001, S. 86.

56 Vgl. die Darstellung des Falles bei Paul Cardwell, „The Attacks on Role-Playing Games", in *Skeptical Inquirer,* 18:2, Winter 1994, S. 157–165, http://www.rpgstudies.net/cardwell/attacks.html [12.05.2012].

57 Ramona Kahl (a.a.O.) beispielsweise reduziert das Pen-&-Paper-Rollenspiel in ihrer „psychoanalytisch-tiefenhermeneutischen" Studie komplett auf den Aspekt der virtuellen Erfüllung verdrängter Wünsche der Spielenden, ohne dies jedoch negativ zu bewerten. – Diese Sicht entspricht in etwa auch der Kernthese von Michelle Nephew, „Playing with Identity. Unconcsious Desire and Role-Playing Games", *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games,* hg. v. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks u. W. Keith Winkler, Jefferson, North Carolina u. London, McFarland, 2006, S. 120–139.

und das eigene innere Potential zu entfalten" suchen.[58] Peter Kahl kommt sogar zu dem Ergebnis, dass „die Identifikation mit dem Charakter für die emotionale Intensität des Fantasy-Rollenspiels enorm wichtig" sei und überhaupt die „Bedeutung des Handlungsgeschehens" in der Spielwelt erst durch diese „Identifikation mit dem Charakter gegeben" werde.[59]

4. Immersion in fiktive Welten, Identifikation mit fiktiven Figuren und das neue Element sprachlicher Interaktivität im Erzähl-Rollenspiel

Bietet das Pen-&-Paper-Rollenspiel seinen Teilnehmern durch die Identifikation und Immersion nun eine bewusst wählbare, spielerische Entlastung vom Alltag und somit eine positive Integration der eigenen Phantasie in die Gesamtpersönlichkeit oder handelt es sich um eine latent gefährliche, in Weltflucht und psychische Instabilität führende Tätigkeit mit hohem Suchtpotential? Diese – hier einmal polemisch zugespitzte – Frage leitete die Diskussion um (Fantasy-) Erzähl-Rollenspiele während der 1980er und 1990er Jahre. Dabei wurde jedoch selten oder nie beachtet, dass es sich bei der negativen Beurteilung des Erzähl-Rollenspiels eigentlich um eine neue Runde der alten Debatte um Phantasie und Fiktionalität generell handelt, die bis zu Platons grundlegender Skepsis gegenüber dem Dichter als Lügner zurückreicht[60] und die sich seit der Antike sukzessive auf alle anderen fiktionalen, die Phantasie nutzenden Kunstformen, Medien und Sozialpraktiken ausgeweitet hat.

Für das Medium der bürgerlichen Schaubühne etwa findet diese Skepsis gegenüber der Fiktion ihren Ausdruck im – wiederum fiktionalen[61] – Roman *Anton Reiser* (1785-1790) von Karl Philipp Moritz. Darin erlebt der als psychisch labil geschilderte Jüngling Reiser die Ambivalenz von begeistertem, als bereichernd erlebten Mitspielen im

58 Vgl. Eckhard Schiffer u. Alexander Pey, *Warum Huckleberry Finn nicht süchtig wurde. Anstiftungen gegen Sucht und Selbstzerstörung bei Kindern und Jugendlichen,* 5. Auflage, Weinheim u. Basel, Beltz, 2001, S. 38.

59 Vgl. Peter Kahl, a.a.O., S. 299f.

60 Vgl. Platons *Politeia*, 377D, geschrieben um 370 v.Chr.

61 – wenn auch vermutlich stark autobiographisch gefärbtem –

Theater und Abhängigkeit von fiktionalen Ersatz-Gefühlen, die ihn weiter von seiner realen Existenz entfremden:

> Und dann konnte er auf dem Theater alles sein, wozu er in der wirklichen Welt nie Gelegenheit hatte – und was er doch so oft zu sein wünschte – großmütig, wohltätig, edel, standhaft, über alles Demütigende und Erniedrigende erhaben – wie schmachtete er, diese Empfindungen, die ihm so natürlich zu sein schienen, und die er doch stets entbehren mußte, nun einmal durch ein kurzes, täuschendes Spiel der Phantasie in sich wirklich zu machen.[62]

Reisers Passion für das szenische Rollenspiel im Theater lässt sich auf das Pen-&-Paper-Rollenspiel übertragen. Auch hier verschaffen sich Menschen „durch ein kurzes, täuschendes Spiel der Phantasie" gewisse „Empfindungen", die sie durch das Interagieren in der Spielgruppe „in sich wirklich [...] machen."[63] Was jedoch die Theaterleidenschaft Reisers von der Spielleidenschaft des Rollenspielers unterscheidet, ist das höhere Maß an Interaktivität und Spontaneität, das letztere mobilisiert: Während der Schauspieler einen vorgegebenen Text nur reproduziert, reduziert sich seine kreative Eigenaktivität auf die gestische, mimische und stimmliche Darstellung des Vorgegebenen. Im Erzähl-Rollenspiel sind dagegen Sprechtexte und Handlungen nicht vorgegeben. Auch ist die Geschichte nicht fertig, sondern nur in diversen möglichen Planskizzen angelegt. Sie entsteht erst während des Spielverlaufs. Im Pen-&-Paper-Rollenspiel wird „Fantasy nicht mehr nur rezipiert, sondern an ihr [wird] partizipiert."[64] Durch die Identifikation mit einem fiktiven Charakter wird psychische Immersion in die fiktive Spielwelt möglich. Indem der Spielende seinen Helden-Charakter lenkt, erzeugt er im Akt des erzählenden Spiels die Abenteuergeschichte selber mit.

Schon seit den Anfängen der Rollenspielforschung wird Immersion (d.h. mentales Eintauchen in eine von der Alltagswirklichkeit abweichende Anderswelt) als eine der Hauptmotivationen von Rollenspielern erkannt.[65] Dabei spielt der Faktor Zeit eine wichtige Rolle für das starke Identifikationspotential der Helden-Charaktere:

62 Karl Philipp Moritz, *Anton Reiser. Ein psychologischer Roman*, hg. u. m. einem Nachwort versehen v. Horst Günther, Frankfurt a.M., Insel, 1998, S. 190f.

63 Ebd.

64 Frank Weinreich, a.a.O., S. 93.

65 Vgl. etwa Gary Alan Fine, a.a.O., S. 207: "One motivation for gaming [...] is the desire to immerse oneself in a strange environment [...]."

> In einem Rollenspiel gibt es nicht, wie in vielen anderen Spielen, ein Zeitlimit oder eine Beendigung des Spiels in Form von Gewinnen oder Verlieren. [...] Man kann unbegrenzt weiterspielen und neue Abenteuer erleben. Somit ist man auch in der Lage, sich unbegrenzt in das Thema zu vertiefen und sich immer weiter mit seinem Charakter zu identifizieren.[66]

Kompensation von Alltagsfrustrationen und die Möglichkeit eines zeitlich quasi unbegrenzten Vertiefens in die fantastische Alternativwelt haben gerade dem Pen-&-Paper-*Fantasy*-Rollenspiel den Eskapismus-Vorwurf eingebracht. Doch im Gegensatz zu anderen potentiell Sucht auslösenden Spielen ist das Erzähl-Rollenspiel ein gruppenzentriertes Ereignis, das nur innerhalb eines sozialen Netzwerks stattfinden kann. So ist „die Gefahr der kompletten Weltflucht" beim Erzähl-Rollenspiel geringer als etwa bei den auf passive und einsame Rezeption hin orientierten fiktionalen Medien. Durch die Gruppendynamik unter den Spielenden wird beim Pen-&-Paper-Rollenspiel ein vollkommenes „Abgleiten" einer weltfluchtgefährdeten Person, „das niemandem auffällt, sehr unwahrscheinlich."[67] Die Skepsis Fantasy-Rollenspielen gegenüber fällt also in vielen Punkten in eins mit der traditionellen Skepsis allen fiktionalen Medien und Kunstformen gegenüber, ignoriert aber das besonders starke Interaktivitätselement des Erzähl-Rollenspiels. Dieser Fokus auf Interaktivität ermöglicht beim Tisch-Rollenspiel eine andere Art von Immersion und Identifikation als etwa beim Rezipieren eines Romans oder Spielfilms:

> Unbeirrt von Ihren guten Ideen nimmt die Handlung im Film [oder Roman] ihren Lauf. Genau hier setzt die Idee des Rollenspiels an: Sie selbst schlüpfen in die Rolle der Hauptfigur einer Geschichte und können nun selbst entscheiden, was Sie tun wollen.[68]

Immersion in fiktive Welten ist generell an die Perspektive der Wahrnehmung dieser fiktiven Welten gebunden. Ein nicht-interaktives, linear zu rezipierendes Medium wie der Roman oder der Spielfilm kann dem Leser oder Zuschauer zur Immersion in die fiktive Welt immer nur die durch Erzählperspektive oder Kameraführung beding-

66 Jürgen C. Abeln, a.a.O., S. 152f.
67 Hermann Ritter, a.a.O., Kap. 3.
68 Florian Don-Schauen et al., a.a.O., S. 6.

te Sicht auf die fiktive Welt anbieten. Beim Pen-&-Paper-Rollenspiel dagegen wählt sich der Spieler zunächst selbst einen der vom Rollenspielsystem angebotenen Helden-Typen aus und erschafft sich sodann auf Grundlage dieser Vorgaben seinen eigenen individuellen Helden-Charakter. Er legt seine Eigenschaften, seinen sozialen und familiären Status, seine bisherige Lebensgeschichte etc. fest. Mit ihm kann er sich im Verlauf des Spiels identifizieren, durch seine Perspektive nimmt er die Spielwelt wahr und durch ihn kann er diese Spielwelt und die darin stattfindende Geschichte auch aktiv beeinflussen.

Wie genau läuft diese Immersion in die fiktive Welt hinein während einer Spielrunde ab? Da es sich um ein *Erzähl*-Rollenspiel handelt, ist anzunehmen, dass die Sprache bei diesem mentalen Prozess zentral ist:

> Since these games often have very few, if any, physical representations to serve as reference points, incorporation into the fantasy world must be effected primarily through language. [...] [T]he Game Master and players do, indeed, incorporate themselves into the fantastic world of the game through the use of language, discourse strategies.[69]

Bereits Zymner fiel die Besonderheit in der Erzählperspektive auf, dass die Teilnehmer eines Tisch-Rollenspiels im Spielverlauf zwischen Erzählabschnitten in der „distanzierten Dritten Person" und solchen „in der Ersten Person" wechseln.[70] Konkret kann das beispielsweise so aussehen, dass ein Spieler zunächst gelassen beschreibt, „*meine Kriegerin*" öffne eine Tür und betrete den dahinter befindlichen Raum, um dann auf den entsprechenden Einwurf des Meisters hin (z.B., dass ihm dort im Dunkeln als erstes ein Dolch entgegen fliege) plötzlich zu rufen: „*Ich* springe sofort zur Seite!" In solchen Spielmomenten wird „die Distanz der epischen Fiktionalität aufgegeben [...] und [...] zur Unmittelbarkeit dramatischer Fiktionalität" gewechselt.[71] Neben Zymners Beobachtung, dass der Eindruck von Unmit-

69 Sean Q. Hendricks, "Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming", *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games,* hg. v. J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks u. W. Keith Winkler, Jefferson, North Carolina u. London, McFarland, 2006, S. 37–56, hier S. 40f.

70 Vgl. Rüdiger Zymner, a.a.O., S. 308.

71 Vgl. ebd., S. 311. – Vgl. hierzu auch Sonja Klimek, "Metalepsis and Its (Anti-) Illusionist Effects in the Arts, Media and Role-Playing Games", *Metareference in the*

telbarkeit durch den grammatikalischen Wechsel erweckt wird, ist ferner zu bemerken, dass auch rahmende Inquit-Formeln in solchen Spielszenen wegfallen. Beides zusammen, der grammatikalische Übergang vom „sie/er" zum „ich" und der Wegfall von Rahmung der Rededarstellung, kann als sprachlicher Ausdruck einer punktuellen Identifikation des Spielers mit dem gespielten Charakter gelten: Die drei Ebenen *game*, *play* und *Fiktion* sind stark miteinander verwoben, „boundaries inevitably implode as person, player, and persona blend and blur into an experience that necessarily involves all three."[72]

Bei einer Untersuchung des Immersionspotentials von Pen-&-Paper-Rollenspielen darf man jedoch nicht übersehen, dass trotz aller emotionalen Anteilnahme an der Spielwelt und trotz starker Identifikation mit dem fiktiven Helden-Charakter die Distanz zur Fiktion dennoch auch in Gefahrensituationen wie dieser durch den ständigen Sprechakt-Wechsel der Spielenden zwischen den drei oben beschriebenen Ebenen des *game*, *play* und der *Fiktion* immer wieder aktualisiert wird. Auf den fiktionalen Satz „*Ich* springe sofort zur Seite!" des Spielers wird der Meister nämlich umgehend mit einer Äußerung auf der *play*-Ebene antworten, etwa in der Art: „Dann würfle doch erst einmal für eine Gefahreninstinkt-Probe, ob dieses Ausweichmanöver auch wirklich gelingt."

Der Meister selbst identifiziert sich nicht mit einem einzigen Helden-Charakter. Er lenkt vielmehr zahlreiche Nebencharaktere (so genannte NPCs, „non-player characters"), auf die die Heldengruppe in der Spielwelt stößt, um den Fortgang der Handlung zu garantieren, tätigt aber nie direkte Figurenrede ohne Inquit-Formel und bleibt auch in den Handlungsbeschreibungen in der Dritten Person. Als nicht-immersierter Spielteilnehmer wacht er u.a. auch über die Aufrechterhaltung der Grenze zwischen Spieler- und Charakter-Wissen. So muss er z.B. eingreifen, wenn ein Spieler seinen Charakter auf eine Information Bezug nehmen lassen will, die zwar der Spieler am Tisch aus einem Gespräch zwischen dem Meister und einem anderen Spieler entnommen hat, über die jedoch der Held im Spiel nicht verfügen kann, weil er in besagter Situation nicht an der Seite des vom anderen

Arts and Media: Theory and Case Studies, hg. v. Werner Wolf, Amsterdam u. New York, Rodopi, 2009, S. 169–187.

72 Dennis D. Waskul, a.a.O., S. 35.

Spieler gelenkten Helden war. Von daher ist der Meister derjenige Spielteilnehmer, der mit seinen Äußerungen am häufigsten zwischen den Ebenen des *game* und des *play* wechselt.

Der für die Rezeption aller Illusionsmedien typische Wechsel zwischen Fiktionalitätsbewusstsein einerseits und temporärem, als beglückend erlebten Eintauchen in die Fiktion andererseits wird in der Medienpraktik Erzähl-Rollenspiel auf sprachlicher Ebene ständig vollzogen. Das zweischichtige Verhalten, das auch bei rein rezeptiven Medien wie Romanen oder Spielfilmen gefordert ist, wird beim Erzähl-Rollenspiel jedoch um die oben beschriebene Ebene des *play* erweitert: Zwischen Kommentaren, die die Rahmenwelt betreffen,[73] und solchen, die die Illusionsebene der Spielwelt betreffen und die in der ersten Person getätigt werden,[74] existiert beim Pen-&-Paper-Rollenspiel noch jene mittlere Ebene des vermittelnden Erzählens ohne grammatikalische Identifikation mit dem Helden-Charakter.[75] Auf dieser Zwischenebene werden nicht nur Aussage-, sondern auch Fragesätze[76] und sonstige Äußerungen getätigt, in denen zwischen Meister und Spielern über Gelingen oder Scheitern von Aktionen der fiktiven Helden verhandelt wird.

Immersion, entstanden durch die Identifikation mit einem fiktiven Helden-Charakter, führt also durch die Interaktivität in der *Helden*gruppe *innerhalb* und mit der *Spieler*gruppe *außerhalb* der Fiktion sowie mit dem stets außerhalb der Fiktion verbleibenden Meister beim Erzähl-Rollenspiel nicht zu einer die ganze Spielzeit über andauernden, kompletten Illudierung der Spielenden. Stattdessen aktualisiert der ständige Wechsel zwischen den drei Kommunikationsebenen *game*, *play* und *Fiktion* auch und gerade in Momenten größter Spannung immer wieder das Fiktionalitätsbewusstsein der Spielenden. Dies macht sie – entgegen landläufigen Befürchtungen – zu selbstbestimmten Nutzern einer Medienpraktik,[77] die es genießen, punktuell und im Gruppenverbund in eine fiktive, häufig fantastische Anders-

73 Bsp.: „Gib mir bitte mal die Kekse."

74 „Ich grüße dich, fremder Magier." als Beispiel für Figurenrede.

75 Etwa in Sätzen wie „Mein Barde geht durch das Burgtor."

76 Z.B. die an den vorigen Satz angeschlossene Frage an den Meister: „Lassen die Wachen mich passieren?"

77 Ähnliche Gedanken finden sich ausgeführt bei Sonja Klimek, *Paradoxes Erzählen. Die Metalepse in der phantastischen Literatur,* Paderborn, Mentis, 2010, Kap. 4.4: „Der selbstbewusste Fiktionsnutzer der Gegenwart", S. 240–246.

welt einzutauchen und sich dort aktiv einzubringen, ohne sich selbst in einer Art von Weltflucht völlig darin zu verlieren.

5. Interaktivität und Rollenspiele heute

Die extreme Beliebtheit von Pen-and-Paper-Rollenspielen während der 1990er Jahre kam offenbar dem Bedürfnis vieler und gerade jüngerer Menschen entgegen, Fiktionen nicht mehr nur als passive Medienkonsumenten zu erleben, sondern sich mit einer fiktiven Gestalt zu identifizieren und durch Rollenspiel das Fiktionsgeschehen aktiv mitzugestalten. Doch der ‚Boom' von Tisch-Rollenspielen war ein zeitlich begrenztes Phänomen. Heute wird dieses Bedürfnis zunehmend durch die Nutzung digitaler Medien wie MMORPGs ausgelebt. Diese Veränderung hängt mit der rasanten Entwicklung und Verbreitung der Computertechnologie zusammen. Jugendliche zu Beginn des 21. Jahrhunderts werden oft nicht mehr mit der klassischen Variante des Erzähl-Rollenspiels vertraut, sondern lernen, ihren Wunsch nach Interaktivität und Immersion in fantastische Welten direkt über die Computerspiel-Variante des Rollenspiels auszuleben. Zugleich sind die ursprünglichen Träger der ehemals so beliebten Medienpraktik Erzähl-Rollenspiel mittlerweile mehrheitlich der Lebenssituation des Studiums bzw. der Schulzeit, in der laut der oben zitierten Studien viele Menschen Tisch-Rollenspiele spielten, entwachsen. Auch für viele dieser zudem räumlich inzwischen nicht selten versprengten ehemaligen Pen-&-Paper-Rollenspielergruppen haben sich die digitalen Rollenspiel-Angebote zu einer echten Alternative entwickelt.

Durch den Wegfall des interaktiven Erzählens und der räumlichen Präsenz der Spieler in der Tisch-Rollenspielgruppe entsteht jedoch bei Video-Rollenspielen ein anderes als das oben beschriebene Gefüge der drei Kommunikationsebenen *game*, *play* und *Fiktion* – und somit auch ein völlig anderes Zusammenspiel von Illusion, Immersion und Identifikation.

Dieser Aufsatz erscheint auch auf Englisch in gekürzter Fassung in: New Directions of the European Fantastic. Ed. by Sabine Coelsch-Foisner and Sarah Herbe.

Abstract

'Pen and paper' or 'storytelling' role-playing games are a hybrid media practice between games and literary narratives that strongly influenced international youth culture during the 1990s. To date, this interactive media-practice has been largely ignored by literary studies. The present paper initially places the 'storytelling' role-playing game in the field of different types of literary and non-literary role-playing games in general. Thereafter the history of the 'storytelling' role-playing game with its generic characteristics, as well as the history of the study of this type of role-playing game, will be clarified. In particular this paper focuses on the role of aesthetic illu-sion, identification with the fictive hero character and immersion into the story world during the role-playing game situation and describes them in terms of literary and game theory.