



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Helden im Geiste – Freunde am Spieltisch: Die soziale Interaktion als Kern des Fantasy-Rollenspiels

Verfasserin

Sina Wandinger

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt: A 308
Studienrichtung lt. Studienblatt: Volkskunde
Betreuerin / Betreuer: Dr. Elisabeth Timm

Dank

an meine Mutter, die immer für mich da war und mir Mut macht, alles schaffen zu können
an meinen Vater, der mir mein Studium ermöglicht hat und an mich glaubt
an meinen Freund, ohne den ich sicher aufgegeben hätte oder verrückt geworden wäre
an den Rollenspieltreff und alle lieben Menschen, die sich mir für Interviews zu Verfügung gestellt haben

an meine Betreuerin die mich stets angespornt hat, mein Bestes zu geben

Ich versichere, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst habe.
Ich habe keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.
Ich habe die Arbeit bzw. Teile davon weder im In- noch im Ausland einer Beurteilerin / einem Beurteiler zur Begutachtung als Prüfungsarbeit vorgelegt, noch sie in irgendeiner Form veröffentlicht.

Wien, August 2011

Inhalt:

<u>1 Einleitung</u>	Seite 5
<u>2 Definition des Fantasy-Rollenspiels</u>	
2.1 Der Versuch das Spiel zu erläutern.....	Seite 8
2.2 Spielsituation und Ablauf.....	Seite 9
2.3 Der Spielleiter.....	Seite 12
2.4 Regelwerke und ihre Bedeutung.....	Seite 13
2.5 Handwerkszeug des Rollenspielers.....	Seite 14
2.6 Der Spieler und sein Charakter.....	Seite 15
2.6.1 Die Heldengenerierung.....	Seite 15
2.6.2 Der Charakterbogen.....	Seite 16
2.6.3 Die Entwicklung des Charakters.....	Seite 16
2.6.4 Die Gruppe.....	Seite 17
2.7 Spielwelt(en).....	Seite 17
2.8 Geschichte des Fantasy-Rollenspiels.....	Seite 18
<u>3 Forschungsstand</u>	
3.1 Überblick.....	Seite 20
3.2 Historischer Verlauf.....	Seite 21
3.3 Fachrichtungen.....	Seite 24
3.4 Methoden und Quellen.....	Seite 26
3.5 Beispiel aus der Europäische Ethnologie.....	Seite 28
3.6 Wiederkehrende Thematik.....	Seite 29
<u>4 Die empirische Untersuchung</u>	
4.1 Selbstreflexion.....	Seite 32
4.2 Methodische Vorgehensweise.....	Seite 33
4.2.1 Wahl der Interviewpartner.....	Seite 33
4.2.2 Die Interviewsituation.....	Seite 34
4.2.3 Der Interviewleitfaden.....	Seite 35
4.2.4 Auswertungskriterien.....	Seite 36
4.3 statistische Auswertung	
4.3.1 Sozialprofil.....	Seite 36
4.3.2 Organisation.....	Seite 39

4.3.2.1 Private Organisation.....	Seite 39
4.3.2.2 Rollenspieltreff.....	Seite 40
4.3.2.3 Organisation übers Internet.....	Seite 41
4.4 Spielzeiten und Zeit zu spielen.....	Seite 42

5 Analyse des gesammelten Materials

5.1 Erste Erfahrungen mit dem Fantasy-Rollenspiel.....	Seite 45
5.2 Faszination am Fantasy-Rollenspiel.....	Seite 46
5.2.1 Motivationsgründe.....	Seite 46
5.2.2 Atmosphäre und Raum.....	Seite 51
5.3 soziale Interaktion im Fantasy-Rollenspiel	
5.3.1 soziale Interaktion – Begriffserklärung.....	Seite 52
5.3.2 gemeinsames Essen.....	Seite 54
5.3.3 Männer – Frauen.....	Seite 55
5.3.4 Kommunikation	
5.3.4.1 Kommunikation während des Spieles.....	Seite 57
5.3.4.2 Kommunikation außerhalb des Spiels.....	Seite 58
5.3.4.3 Exkurs: Kommunikation während des Interviews.....	Seite 62
5.3.5 Gruppendynamik	
5.3.5.1 Der Spieler	Seite 63
5.3.5.2 Der Spielleiter	Seite 67
5.3.5.3 Die Gruppe.....	Seite 70
5.3.6 Aktivitäten außerhalb des Fantasy-Rollenspiels.....	Seite 78
5.3.7 Medienaneignung durch Rollenspieler.....	Seite 79
5.4 Themenfamilie.....	Seite 84
5.5 Negative Erfahrungen.....	Seite 86

<u>6 Schluss</u>	Seite 89
-------------------------------	----------

Anhang:

Abstract.....	Seite 91
Liste der Begriffe.....	Seite 92
Literaturverzeichnis.....	Seite 94
Charakterbogen.....	Seite 96
Lebenslauf	Seite 97

Helden im Geiste – Freunde am Spieltisch

Die soziale Interaktion als Kern des Fantasy-Rollenspiels

1. Einleitung

Das Fantasy-Rollenspiel ist eine Freizeitgestaltung, ein Hobby, das die Teilnehmer in ihren Alltag einbinden. Es ist Teil ihres sozialen Umfeldes, ihres Freundeskreises. Es ist ein populäres Vergnügen, aber eines das nicht passiv genossen, sondern aktiv erlebt, gestaltet und verändert wird. Es ist eine gelebte Praxis und deshalb einem kontinuierlichen Wandel ausgesetzt. Es ist Teil der Kultur, nährt und füllt sich aus ihr und prägt sie selbst mit. Es ist aktuell, es findet jetzt statt, an vielen Orten überall auf der Welt. *“Die kulturpsychologische Bedeutung der Fantasyrollenspiele verdient ein eigenes Kapitel, weil in ihnen eine kreative Kulturströmung zum Ausdruck kommt, die dazu beitragen kann, dass die Tiefenspannungen menschlicher Individuation nicht mehr in den destruktiven Inszenierungen von Kriegen ausgetragen werden müssen, sondern auf der Ebene gemeinsam im Spiel inszenierter Individuationsabenteuer.“* (Janus, 2007, S.291). Die Frage nach der Gestaltung der Freizeit wird immer wichtiger in unserer Gesellschaft. Wie verbringen wir sie? Mit welchen Inhalten füllen wir sie? Welche Aspekte der Kultur sind wichtig für uns? Fragen denen anhand des Fantasy-Rollenspiels auf den Grund gegangen werden kann.

Ich glaube, dass es gerade die Stärke der Europäischen Ethnologie ist, ein solch komplexes, umfassendes und vielschichtiges Feld erforschen zu können. Rein quantitative Methoden können den Untersuchungsgegenstand nicht zur Gänze erfassen. Es benötigt flexiblere Arbeitsweisen, die sich dem anpassen können, was sie analysieren wollen. Die nicht nur Daten erheben, sondern diese kontextualisieren und wahrnehmen, dass es nicht darum geht, ein Spiel zu erforschen, sondern das Spielen an sich. Das Fantasy-Rollenspiel kann sehr viel darüber verraten, wie Ereignisse, Bilder und Informationen der Medien, der Kultur und Gesellschaft von den Nutzern aufgenommen und im Spiel selbst verarbeitet und wieder-gegeben werden. Es zeigt keine bloße Rezeption sondern konstruktive Kreativität von Individuen, die Kinder ihrer Zeit und ihres sozialen Umfeldes sind. Die Europäische Ethnologie schärft den Blick dafür, dass es eine soziale Tätigkeit ist, eingebettet in eine Vielzahl von Bedeutungsschichten und Interaktionen.

In der vorliegenden Arbeit versuche ich mich aktuellen Fragen an das Spiel zu nähern, aber auch solche aufzuarbeiten, die ihre Aktualität inzwischen verloren haben. In dem Kapitel „Wiederkehrende Thematik“ zeigt sich, dass die Diskussionen um das Fantasy-Rollenspiel in bestimmten Themenkreisen, mit bestimmten Blickwinkeln geführt wurden. Ich möchte zeigen, dass diese Autoren in ihrer Zeit verhaftet waren. Ihre Arbeiten haben dem damaligen aktuellen Stand und der Methodik des Forschens entsprochen. Bis heute hat sich aber viel gewandelt und einige Schlussfolgerungen dieser Arbeiten müssen heute nicht mehr zutreffen. Ich möchte mich nicht den Diskussionen anschließen, die sich heute damit beschäftigen, Online-Rollenspiele, deren Auftreten, Erscheinungsformen und Möglichkeiten zur Interaktion über das Internet zu untersuchen. Mir ist die Verwandtschaft zu anderen Spielformen, wie Computerspielen und einigen Brett- und Kartenspielen durchaus bewusst, des Weiteren die Wichtigkeit gewisser Genres und der Entwicklung, die diese durchmachten. Doch all diese Faktoren bis ins Detail einzubeziehen würde den Rahmen sprengen und die Intention dieser Arbeit verfehlen. So wurde nur aufgenommen, was von den Interviewten selbst angesprochen wurde.

In meiner Arbeit soll es nicht um das Spiel als Spiel gehen, nicht um seinen Inhalt, seine Sprache oder um seine Wirkung auf die Menschen. Es soll viel mehr von den Spielern handeln, von den Individuen, die mit ihrer verbalen und geistigen Leistung das Spiel an jedem Abend neu erschaffen. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich damit, wie nicht das Spiel die Spieler beeinflusst, sondern die Spieler das Spiel formen und gestalten.

Das Fantasy-Rollenspiel ist ein Gruppenspiel und so muss sich jeder in ein Team mit eigener Dynamik einfinden und Teil davon werden, damit es funktioniert. Ich möchte auf die Bedeutung der sozialen Kontakte, der sozialen Interaktionen eingehen, die vor, während und nach einem solchen Spiel getätigt werden. Wie arbeiten Menschen zusammen, um einen Rollenspielabend zu generieren? Was nehmen sie auf sich, damit er zustande kommt? Wie sieht die tatsächliche Spielpraxis aus? Wie, wann, wo und auf welche Weise wird sie ausgelebt?

Meinen Rahmen spanne ich über den eigentlichen Moment des Spielens hinaus und setze dort an, wo sich die Spieler treffen bis sie sich wieder trennen. Ich beziehe des Weiteren Unternehmungen mit ein, die eine Gruppe von Rollenspielern oder Mitglieder des untersuchten Rollenspielvereins miteinander teilen, ohne dass sie das Fantasy-Rollenspiel explizit betreffen.

In meiner Arbeit werde ich aus praktischen Gründen immer die männliche Form verwenden, auch wenn es genügend Spielerinnen und Meisterinnen gibt. Des Weiteren passe ich mich den in der Fachliteratur eingeführten Termini an und verwende den Begriff „Fantasy-Rollenspiel“ für das „Pen+Paper-Rollenspiel“. Bei einigen Quellen, die nur als Onlineressource zugänglich waren, konnten bei Zitaten und Verweisen, nur Kapitelangaben gemacht werden, da sich die Seitenzahl ändern kann, je nach Darstellungsart im Internet, oder beim Übertrag in ein Dokument. Alle Begriffe und ihre Bedeutungen, die aus der spezifischen Sprache und Fachtermini der Rollenspieler übernommen wurden, sind im Anhang in einer Liste zusammengestellt und erläutert.

2. Definition des Fantasy Rollenspiels

2.1 Der Versuch das Fantasy-Rollenspiel zu erklären

Die Erläuterungen im folgenden Kapitel stützen sich auf meine Erfahrungen in der Praxis, mein Wissen aus Regelbüchern und persönlichen Gesprächen mit Rollenspielern, gesammelt in den drei Jahren eigenen Spielens.

Manchen mag das Fantasy-Rollenspiel bereits geläufig sein, doch obwohl einer der Befragten glaubt „*die Zeiten sind vorbei wo, wo das irgendwie als total obskur angesehen wurde*“ (Transkript Nr. 3 Seite 8) und davon ausgeht „*mittlerweile wissen eigentlich die meisten Leute wenigstens ungefähr, worums geht*“ (Transkript Nr. 3 Seite 8), bin ich der Meinung, dass nicht jeder dieser besonderen Erscheinung der Freizeitgestaltung schon begegnet ist.

Allerdings, und da sind sich sowohl Spieler als auch Wissenschaftler wie Janus Ulrich einig, kann man das Spiel in seinen zahlreichen Facetten erst ganz begreifen, wenn man es selbst einmal gespielt hat.

Die vielleicht schwierigste aller Fragen zum Fantasy-Rollenspiel ist die nach seiner genauen Definition. Und jeder Befragte wird mit einer anderen Erklärung, einer individuellen Sicht antworten. Man könnte vereinfacht sagen, es handle sich um ein interaktives Spiel das in einer fiktiven Welt stattfindet, die allein durch die mündliche Beschreibungen der Spieler unter Leitung eines Spielleiters entsteht und in der sie Rollen übernehmen, um gemeinsam Abenteuer zu lösen.

Auch die Hersteller der Spiele und Regelwerke versuchen einzugrenzen, worum es sich bei einem Fantasy-Rollenspiel handelt. Meist handelt es sich bei diesen Versuchen, um ein deskriptives Beschreiben der Inhalte. Ein solches Beispiel, entnommen aus dem Regelwerk 'Pathfinder' deutsche Ausgabe 2009, soll hier in kurzer Form wiedergegeben werden:

„Willkommen in einer Welt, in der edle Krieger mit schrecklichen Drachen kämpfen und mächtige Magier längst vergessene Gräfte erkunden. Willkommen in einer Fantasy-Welt, von geheimnisvollen Elfen und wilden Orks, weisen Zwergen und gewitzten Gnomen bevölkert ist. In diesem Rollenspiel kann dein Charakter ein Schwertmeister werden, der kein Duell verliert, oder er wird ein talentierter Dieb, der selbst dem König noch die Krone vom Kopf stibitzen kann. Du kannst fromme Kleriker spielen, welche die macht der Götter nutzen, oder als rätselhafter Hexenmeister die

Geheimnisse der Magie ergründen. Diese Welt will erkundet werden und deine Handlungen werden einen entscheidenden Einfluss darauf haben, wie ihre Geschichte verlaufen wird. Wer wird den König aus den Klauen des mächtigen Vampirs retten? Wer wird die rachsüchtigen Riesen vertreiben, die aus den Bergen gekommen sind, um das Volk zu versklaven? Diese Geschichten sind es, die darauf warten, dass dein Charakter die Bühne betritt und die Hauptrolle übernimmt. Du brauchst nur dieses Regelwerk, ein paar Freunde und eine handvoll Würfel und deine epische Queste kann beginnen.“ (Pathfinder, 2009, S. 5)

In diesem Abschnitt wird einiges deutlich, zum einen wie vielfältig ein solches Fantasy-Rollenspiel sein kann, und dass es der Spieler ist, der es in verschiedene Richtungen lenken kann. Zum anderen zeigt sich, dass es sich um ein „*Imaginationsspiel*“ (Grumiller, 1997, S. 16), handelt. Ein großer Teil des eigentlichen Geschehens spielt sich im Kopf der Teilnehmer ab. Man kann sogar so weit gehen zu sagen, dass dieses Spiel ohne die nötige Vorstellungskraft nicht funktionieren wird. In den folgenden Abschnitten wird versucht, das wesentliche des Fantasy-Rollenspiels zu erläutern, doch zunächst noch eine kurze Erläuterung wie auch Abgrenzung zweier mit diesem verwandter Spiele.

Bei dem „Table Top Spiel“, von einigen als Urvater des Rollenspiels gesehen, werden auf genau festgelegten Spielrastern und mit speziellen Figuren Schlachten nachgestellt. Mit festen Regeln können so historische Militäroperationen nachgespielt werden oder aber in den Genres Sciencfiction und Fantasy erdachte Heere gegeneinander kämpfen. Hierbei ist der Ausgang vom Geschick des Spielers und dem Zufallsentscheid des Würfels abhängig.

Bei dem „Live Rollenspiel“, kurz LARP, verlassen die Spieler ihren Platz am Tisch und agieren nicht mehr nur mit Worten, sondern mit Einsatz ihres Körpers an einem vorher festgelegten Ort, meist im Freien. Diese Events werden von Vereinen und Clubs organisiert und haben in Deutschland am größten LARP 'Mythodea', laut Aussagen von Mitwirkenden, schon Ausmaße von tausenden Teilnehmern erreicht. Diese Treffen bieten Gelegenheit, das Spiel in Gewandungen und mit Schaumstoffwaffen über mehrere Tage als Verkörperung des eigenen Charakters zu bestreiten.

2.2. Spielsituation und Ablauf

In einer Rollenspielrunde, sitzen in der Regel 4-7 Personen um einen Tisch. Vor sich haben sie ihre Materialien, darüber hinaus Essen und Getränke. Eine Person aus der Gruppe, der Spielleiter, sitzt etwas Abseits, meist am Kopfende des Tisches. Oft ist vor ihm eine Art Sichtschutz aufgebaut, genannt der Spielleiterschirm, hinter welchem er vorbereitete Werte und Informationen für das

aktuelle Abenteuer verbirgt und geheime Würfelproben durchführen kann. Meist sind deutlich mehr Männer in einer Runde als Frauen. Das Alter der Teilnehmer kann zwischen 14 und 40 liegen, durchschnittlich aber rangiert es um Mitte 20.

Die meisten Runden spielen an privaten Orten, also in Wohn- und Esszimmern, vorwiegend in der Wohnung des Spielleiters. Rollenspielabende, die von Clubs und Vereinen organisiert werden, mieten hingegen öffentliche Räume für mehrere Stunden an. Diese Runden finden dann im Gegensatz zu privaten Treffen regelmäßiger statt.

Nach einer kurzen Anlaufphase des Abends, in der gegessen und Privates ausgetauscht wird, eröffnet der Spielleiter den eigentlichen Rollenspielabend. Generell wird mit einer Zusammenfassung der Ereignisse des letzten gemeinsamen Abenteuers gestartet, damit man an die zuletzt gespielte Szene anknüpfen kann. Jeder Spieler schlüpft dann in seine Rolle und spielt sie weiter, mit allen Motivationen und Intentionen die diese hat.

Oft zieht die Gruppe gemeinsam herum, sodass alle an gleichen Aktivitäten beteiligt sind und vor allem untereinander kommunizieren und durch den Spielleiter mit der Welt interagieren. Doch es gibt auch Situationen, in denen sich die Mitglieder trennen und unterschiedlichen Aktivitäten nachgehen. Da nicht alle gleichzeitig reden können, wendet sich der Spielleiter den Spielern einzeln zu und spielt Szenen nur mit ihnen, während die anderen kurz warten oder sich untereinander unterhalten. Ein fairer Spielleiter versucht, alle gleichermaßen ihre Aktionen setzen zu lassen.

Viele Teile des Abends müssen aber gar nicht vom Spielleiter 'moderiert' werden, sondern finden in Interaktion unter den Charakteren statt. So beraten sich beispielsweise der Zauberer und der Krieger, wie die Festung des Feindes am besten zu stürmen sei - eine Unterhaltung nur zwischen den Spielern in ihren Rollen.

Neben diesem sogenannten 'freien Spiel' gibt es aber auch noch die 'Standartsituationen', also Situationen, deren Ablauf durch die Regeln der Systeme vorgegeben sind. Damit sind vor allem die Kämpfe gemeint, die in festgelegten Bahnen zu geschehen haben. Hier wird nun durch ein Würfelergebnis, die so genannte 'Initiative' zunächst die Reihenfolge festgelegt, in der die Spieler und alle noch vom Spielleiter beteiligten NSCs (Nicht-Spieler-Charakter) ihre Handlungen tätigen dürfen. Des Weiteren ist reglementiert, wie-viel jeder in einer Kampfrunde, die nur ein paar Sekunden des Kampfes darstellt, tun kann, also wie weit er sich bewegen darf oder wie oft er den Feind angreifen kann. Es werden so viele Kampfrunden ausgeführt bis der Gegner besiegt wurde oder sich die Spieler zu einer anderen Handlung entscheiden, wie etwa der Flucht.

Ein Beispiel:

Der Spielleiter schildert den Spielern zunächst die Umgebung in der sie sich befinden, etwa eine Lichtung, die sie ihm dichten Wald gefunden haben. Da er bereits weiß, dass gleich eine Horde Orks aus dem Unterholz bricht, die Spieler dieses Wissen aber noch nicht haben, lässt er alle eine Würfelprobe auf ihre Sinnesschärfe ablegen. Denn eine größere Anzahl von Feinden, kann sich den Helden durch Geräusche oder Bewegungen verraten. Gelingt einem, oder mehreren Spielern diese Probe, werden sie nun auf die Situation anders reagieren. Vielleicht schicken sie einen Späher voraus, das Gebiet zu erkunden oder machen sich kampfbereit um der Gefahr trotzen zu können.

Kommt es dann zur Kampfsituation könnte sie wie folgend ablaufen:

Spieler A darf beginnen, da er die höchste Zahl für die Initiative gewürfelt hat. Hierbei handelt es sich um den Krieger der Gruppe, der sogleich nach vorne stürmt, um den Feind zu attackieren. Er darf sich 9 Felder weit bewegen und dann noch einen Angriff starten oder aber mehr Felder weit gehen und dafür keine weitere Aktion tätigen. Spieler B, der Waldläufer, hat vor dem Kampf seinen Bogen nicht gespannt, was ihn nun die Zeit einer ganzen Runde kostet sich entsprechend vorzubereiten. So ist gleich Spieler C an der Reihe, der vielleicht Hilfe holen geht und so setzte sich das Kampfgeschehen nach und nach fort. Je nachdem, welche Zahl für die Gegner gewürfelt wurde, haben auch sie ihre Zeit um anzugreifen, sich zu koordinieren oder zu fliehen.

Die Dauer eines Abends variiert von Runde zu Runde, aber selten sind es weniger als 3 Stunden Spielzeit, im Durchschnitt sind es 5 Stunden. Organisierte Runden haben feste Spieltage und feste Spielzeiten. Private Runden hingegen treffen sich weit unregelmäßiger, spielen dafür im Durchschnitt aber länger, manche sogar ganze Nächte hindurch.

Wie lange an einem ganzen Abenteuer, einer Kampagne oder einer Quest hingegen gespielt wird, kann keiner sagen, das hängt von den Spielern ab. In der Theorie hat das Fantasy-Rollenspiel kein festgelegtes Ende, kein ultimatives Ziel. Im Prinzip kann selbst mit Charakteren, die ein Abenteuer erfolgreich bestanden haben, einfach das Nächste begonnen werden, solange bis die Spieler keine Lust mehr verspüren weiter zu machen. Viele nutzen jahrelang den gleichen Charakter in verschiedenen Geschichten und genießen es ihn dabei weiter zu entwickeln, ihn in Erfahrung und Level steigen zu lassen und sein Leben zu begleiten.

2.3. Der Spielleiter

Der Spielleiter, oder auch Meister genannt, erfüllt in einem Fantasy-Rollenspiel verschiedene wichtige Funktionen und ohne ihn kann kein Abend stattfinden. Er ist der unparteiische Schiedsrichter, der darauf achtet, dass alle Spieler gleich und fair behandelt werden. Er kennt die Regeln und sorgt für deren Einhaltung, kann aber auch eigene 'Hausregeln' festlegen, die von den gedruckten abweichen, wenn sich alle Teilnehmer darüber einig sind.

Darüber hinaus, verkörpert er die gesamte Welt, in der gespielt wird, mit allem was darin vorkommt. Durch seine Beschreibungen der Umgebung, in der sich die Charaktere aufhalten, wird die Welt lebendig. In seinen Erzählungen führt er sie in dunkle Höhlen, auf staubigen Straßen oder in große Paläste. Er verkörpert alle NSCs, die den Spielern begegnen, wie Stadtwachen, Gastwirte, Monster oder Räuber und handelt in gesprochenen Interaktionen mit ihnen und durch sie. Er fordert so von den Spielern aktiv am Geschehen teilzunehmen und bindet sie ein.

Seine Informationen bezieht er aus Büchern zu dem jeweiligen System. Oft besitzt er, neben dem so genannten Grundregelwerk, auch Erweiterungen, etwa zu den Themen Magie, Fauna und Flora, Städte und Dörfer und den Kulturen der unterschiedlichen Bewohner. Er kann sich entweder für eine vorgefertigte Geschichte des Verlages entscheiden oder aber er entwirft und schreibt das Abenteuer, das die Gruppe erlebt, selbst.

Ein guter Spielleiter sollte zum einen sehr gut auf den jeweiligen Abend vorbereitet sein und sich sicher in der Welt und ihren Regeln bewegen. Zum anderen sollte er aber das Talent besitzen zu improvisieren und kreativ auf die Aktionen der Spieler einzugehen. Besonders geschätzt wird es, wenn auf die Eigenarten, Besonderheiten und Hintergrundgeschichten, die die Spieler ihren Charakteren verliehen haben, vom Spielleiter eingegangen wird.

Er ist weiterhin dafür zuständig, am Ende eines Abends, eines Abschnittes eines Abenteuers oder einer Kampagne die Abenteuerpunkte (auch XP oder EP genannt) an die Spieler zu verteilen. Diese Punkte summieren sich und ab einem bestimmten Wert erreicht der Charakter eine neue Stufe oder ein neues Level. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, Fähigkeiten und Werte seines Charakters zu verbessern und ihn sich so weiterentwickeln zu lassen. Wie der Meister die Punkte verteilt, ist ihm überlassen, viele Regelwerke geben Anleitungen, doch kann er auch besonders positive oder negative Spielweise durch Vergabe von Extrapunkten belohnen oder bestrafen.

Der Spielleiter ist also derjenige, der die meiste 'Arbeit' zu leisten hat. Bereits vor dem Rollenspielabend investiert er Zeit um sich Gedanken über das Abenteuer zu machen. Während des Abends ist es seine Aufgabe, die gesamte Welt in der gespielt wird lebendig zu beschreiben und den Spielern Interaktion mit ihr zu ermöglichen. Er verlangt Würfelproben in verschiedenen Situationen, um zu bestimmen, ob eine Fähigkeit, ein Talent oder ein Zauber bei dieser Gelegenheit erfolgreich angewendet werden kann. Die letzte Entscheidung über den Ausgang einer Aktion obliegt immer ihm, denn er allein kennt die ganze Geschichte und ihre Zusammenhänge.

2.4. Regelwerke und ihre Bedeutung

Wie schon erwähnt, ist es für den Spielleiter unerlässlich, die Regeln seines Systems zu kennen und auch wenn der Spieler nicht das gesamte Detailwissen braucht, so sollte auch er sich mit den Basisregeln vertraut machen um einen angenehmen Spielfluss zu gewährleisten.

Die Regeln dienen der Fairness und Chancengleichheit. Kein Charakter sollte wesentlich schwächer oder wesentlich stärker sein als die anderen, damit in einer gemischten Gruppe Ausgewogenheit herrscht. Des Weiteren liefern die Regelwerke die Rahmenbedingungen der Welt und fixieren ihre Gesetzmäßigkeiten. Damit sind sowohl die rechtlichen Systeme in den Städten, Dörfern und Ländern gemeint aber mehr noch die physikalischen Grundgesetze dieser erdachten Welt. Sie spannen ein Netz aus Wissen, in dem sich die Spieler sicher bewegen können und das sie in Fragen anleitet. Ab welcher Höhe eines Sturzes bricht sich mein Charakter ein Bein? Wie weit kann ich im Dunklen sehen? Wie lange brauche ich, um eine bestimmte Strecke zurück-zu-legen?

Aber noch mehr ist in einem Regelwerk zu finden. Neben ausführlichen Beschreibungen der Charakterklassen und -rassen, wie sie generiert und ausgerüstet werden können, finden sich detaillierte Angaben zu der Spielwelt. Von Preisen für Schwerter und Schilde, über Spezifika der Feinde und Monster, Erläuterungen zum Kampf und zu den Zaubersprüchen, bis hin zu vorgefertigten Abenteuern. In vielen Systemen erscheinen zusätzlich zu einem Basisregelwerk eine oder mehrere Erweiterungen, die noch tiefere Einblicke in das Leben bis hin zu Trinkliedern und Legenden dieser Welt liefern. Und wem all das noch nicht genug ist, der kann auch noch Romane lesen, die in den Fantasy-Welten der Spielsysteme spielen und weitere Einblicke ermöglichen.

So gerne die Spieler und Spielleiter ihre Regelwerke haben, so ungern halten sie sich an alle

Regeln. Beinahe in jeder Gruppe existieren so genannte 'Hausregeln', Regeln die zwar meist noch Ähnlichkeit mit jenen aus den Werken haben, aber für die Wünsche und Bedürfnisse der jeweiligen Gruppe oder ihres jeweiligen Abenteurers modifiziert worden sind. Meist sind das nur kleine Änderungen, etwa darf der Zauberer seinen Heilspruch öfter einsetzen oder der Krieger ein Schwert tragen, das eigentlich nur in anderen Ländern gefertigt wird. Doch manchmal wird von Spielern soviel überarbeitet und modifiziert, dass daraus letztendlich ein neues System entsteht, welches seinerseits vermarktet und gedruckt wird.

2.5. Das Handwerkszeug des Rollenspielers

Im Gegensatz zu anderen Hobbys kommt der Rollenspieler mit nur wenigen Dingen aus und kann praktisch nur mit Bleistift, Papier, Radiergummi und Würfeln in das Abenteuer starten. Die Kosten sind deshalb sehr niedrig. In der Regel kann man mit einem Satz, bestehend aus unterschiedlichen Würfeln, von vierseitig bis hundertseitig, die meisten Fantasy-Rollenspiele bestreiten. Diese besonderen Würfel, wie etwa der zwanzigseitige, sind zusammen mit und für diese Spiele entstanden.

Viele Spieler besitzen darüber hinaus Regelwerke der Systeme, in denen sie vorwiegend spielen. Zum einen um sich mit den Regeln und der Welt vertraut zu machen, zum anderen werden die Werke oft als Sammlerstücke betrachtet, selbst wenn es sie in großen Auflagen gibt.

Der Spielleiter hat im Gegensatz zum Spieler einen meist größeren Umfang an Material. Neben den Regelwerken, die er aus praktischen Gründen an den Abenden dabei hat, besitzt ein Großteil der Spielleiter weiterführende Bücher und Literatur zu den Systemen, in denen sie sich bewegen. In einigen Systemen sind eigens Handbücher für den Spielleiter erschienen, die ihm Anleitungen, Hinweise und Tipps zur Gestaltung der Runden geben.

Nicht alle, doch viele Gruppen nutzen darüber hinaus ein Spielraster und Figuren, wie in Table Top Systemen üblich, um Kampfsituationen übersichtlich darstellen zu können. Oft hilft sich auch der Spielleiter mit Skizzen, von kleinen schematischen Kritzeleien bis hin zu detaillierten Zeichnungen, um etwa die Anordnung eines Raumes zu verdeutlichen oder die Inschriften einer Höhlenwand, die es zu enträtseln gilt.

2.6. Der Spieler und sein Charakter

2.6.1. Die Heldengenerierung

Die Erschaffung eines Charakters hängt von zwei Aspekten ab. Zum einen, dem Bild, der Idee, die der Spieler von der Figur, die er für das Abenteuer verkörpern möchte, hat und zum anderen von den Regeln, wie ein fertiger Heldencharakter geformt sein muss. Nehmen wir an, unser Spieler möchte einen verwegenen Krieger spielen und im Geiste hat er schon ein genaues Bild und ein paar Charaktereigenschaften für ihn. Doch würden alle Spieler nur eine völlig erdachte Figur spielen, so käme es zu Unsicherheiten: woher weiß man wie gut er eine Wand hinaufklettern kann? Wie wird bestimmt, wie gut ich einen Kampf bewältige oder die hübsche Schankmaid bezirze?

Um allem ein Gerüst und eine Grundlage zu geben, aufgrund derer sie ihre Charaktere sowohl vergleichen als auch individuell ausgestalten können, hat man gewisse Fähigkeiten und Talente festgelegt und diesen Zahlenwerte zugeteilt. Nun kann zwar immer noch nicht jeder diese Wand erklimmen, doch anhand der Zahlenwerte kann nun auf faire Weise bestimmt werden, wem in welcher Situation was gelingt.

Die meisten Rassen und Klassen implizieren gewisse Verhaltensstrukturen. So wird ein Heiler versuchen, verletzten Wesen zu helfen, während ein Dieb auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist. Doch obwohl es einige Voraussetzungen und Vorgaben gibt, bleibt es jedem Spieler selbst überlassen seine Rolle nach seinen Vorstellungen zu gestalten. Ein Schurke, der nur auf schnelles Geld aus war, kann durch seine Hintergründe oder den Verlauf des Abenteuers ehrenhafte Absichten entwickeln. Das Schreiben einer Vorgeschichte ist eine Möglichkeit, seinen Charakter zu einem einzigartigen Individuum mit einer Vergangenheit, Wünschen und Zielen zu machen. Diese Vorgeschichte kann, muss aber keine Motivation des Charakters sein, sich der Gruppe anzuschließen und sich auf das Abenteuer einzulassen. Andere Motive wären etwa Hoffnung auf Geld oder Ruhm. Für diejenigen, die sich entweder nicht die Arbeit machen wollen oder aber den Zufall schätzen, ist es in einigen Systemen auch möglich, die Vorgeschichte aus-zu-würfeln und verschiedene prägende Ereignisse anhand von Listen zu bestimmen. Wie auch immer man vorgeht, dauert es eine Weile, einen neuen Charakter ins Leben zu rufen, weshalb es meist einen eigenen Abend für diese Tätigkeit gibt, bevor man mit der Kampagne startet.

Etwas, das vor allem in Systemen wie „Dungeons and Dragons“ vorkommt, ist die so genannte Gesinnung. In Einteilungen von gut über neutral bis böse wird, nach Vorgaben der gewählten Rasse, Klasse und Wahl der Gottheit, Anleitung gegeben mit welcher Einstellung der Charakter seiner Außenwelt begegnet. Hält er sich an Gesetze und versucht jene zu schützen, die es nicht selbst können? Bleibt er eher neutral und ergreift selten Partei? In der Regel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Helden, die sich bemühen auf der Seite des Guten zu kämpfen. Schon öfter wurde dieses sehr streng schwarz-weiß-malerische Bild der Gesinnung, das einige Regelwerke vorgeben, kritisiert. Allerdings tendieren die Spiele inzwischen mehr dazu, Abstufungen zu machen oder die Entscheidung über die Gesinnung ganz dem Spieler zu überlassen.

2.6.2. Der Charakterbogen

Der Charakterbogen, auch unter anderen Namen wie Heldenbogen bekannt, besteht meist aus mehreren DIN A4 Blättern, auf denen vorgedruckte Listen, Spalten und Angaben sind, die der Spieler je nach System, Klasse und Rasse ausfüllt. Dies geschieht mit Bleistift, da sich einige Werte ändern durch Levelaufstiege oder den Verlust von Lebenspunkten im Kampf. Auf diesen Bögen findet der Spieler die wichtigsten Fähigkeiten, Talente und Eigenschaften seines Charakters. Dazu zählen körperliche, wie Kraft, Ausdauer oder Gewandtheit, aber auch Attribute wie Mut, Charisma und Intelligenz. Weiterhin das Können in verschiedenen Untergliederungen, von dem Einsatz von Waffen im Kampf über Fähigkeiten wie Schwimmen oder Reiten bis hin zu Wissenstalenten wie Etikette oder Geographie. Natürlich variieren diese vorgegebenen Charakteristika von System zu System, manche sind schlichter gehalten, andere viel differenzierter. (vgl. Anhang S. 95)

Ebenfalls einen Platz auf dem Charakterbogen hat die gesamte persönliche Habe und die Ausrüstung des Helden. Von Waffen und Rüstungen über Heiltränke hin zu praktischen Dingen wie Proviant und Zelt, kann der Charakter, sofern er über das nötige Geld verfügt, die verschiedensten Dinge erwerben.

2.6.3. Entwicklung des Charakters

Die Figur des Spielers erforscht die Welt, lernt neue Wesen kennen, übt sich im Kampf und macht allgemein eine Menge Erfahrungen. Wie sich auch ein Mensch in der realen Welt weiterentwickelt, neues Wissen aufnehmen und seine Fähigkeiten verbessern kann, tut dies die Figur auch im Fantasy-Rollenspiel. Hier kann der Charakter Erfahrungspunkte sammeln, beispielsweise wenn ein

Gegner bezwungen oder ein Rätsel gelöst wird. Haben diese einen bestimmten Wert erreicht, kann der Spieler, nach systemspezifischen Schemata und Vorgaben, die Werte seines Charakters erhöhen. Hier entscheidet meist der Würfel, ob die Figur in Zukunft besser klettern, sich verkleiden oder kämpfen kann. In anderen Systemen hingegen stehen dem Spieler einfach Punkte zu Verfügung, die er frei verteilen und so die Werte erhöhen kann.

Zu den Werten kommen noch Erfahrungen, die die Figur im laufenden Spiel gesammelt hat. So können sich Zuneigungen oder Abneigungen zu anderen Figuren oder NSCs entwickeln, Ängste abgelegt oder Eigenheiten angenommen werden. Dies ist ganz dem Spieler überlassen, der die freie Wahl hat, wie er seinen Charakter ausgestaltet.

2.6.4. Die Gruppe

Generell versuchen die Teilnehmer der Rollenspielrunde, ihre Charaktere aufeinander abzustimmen und eine ausgewogene Gruppe zu finden, in der sich verschiedene Figuren gut ergänzen. Nur selten wird eine Kampagne gestartet, in der viele gleiche Typen, wie etwa Magier, vorhanden sind. Das erste Abenteuer beginnt damit, dass sich die Charaktere in der Welt zusammenfinden, kennen lernen und anschließend ihre Talente und Fähigkeiten kombinieren, um dem Abenteuer gewachsen zu sein. Jede Figur hat eine eigenen Motivation und eine persönliche Absicht, die sich aber mit dem aktuellen Missionsziel vereinbaren lassen sollte. Oft starten sie auf der niedrigsten Stufe und verbessern sich im Laufe der Quest. Es ist die Aufgabe des Spielleiters, es den Charakteren schmackhaft zu machen das Abenteuer überhaupt zu bestreiten. So kann er einen Dieb mit einem großen Schatz locken, einen Barden damit, neue Geschichten und Legenden kennen zu lernen und einen Krieger damit, Ruhm und Ehre zu erwerben.

Obwohl es so genannte Solospiele gibt, bevorzugen die meisten Rollenspieler eine Gruppe, die durch Dynamik und Interaktion an Reiz gewinnt. Dies betrifft sowohl die Figuren aber noch mehr die Spieler untereinander. Wie in jeder Gruppe treffen auch hier die unterschiedlichsten Individuen aufeinander, aber durch den regen Kontakt untereinander und oft vom Spielleiter gefördert, finden sie sich zu einem Team mit gemeinsamen Zielen und Motivationen zusammen.

2.7. Die Spielwelt(en)

Die Frage nach der Spielwelt ist nicht eindeutig zu beantworten, da es viele Systeme und deshalb auch viele Welten gibt. Man könnte sie grob nach Genres einteilen, in denen sich beinahe alles

findet, vorrangig aber die so genannte „Sword-and-Sorcery-Fantasy“ oder auch „Heroic-Fantasy“. Neben Fantasy- aber auch Horror-, Krimi-, und Sciencefictionwelten. Es gibt Welten die unserer bis aufs Haar gleichen und zum Teil in anderen Zeitepochen spielen, bis hin zu Systemen die sich Vorlagen aus Filmen, Literatur und Comics nehmen (von Conan über Indianer Jones und König Arthus bis Star Trek). So wird etwa immer wieder der Einfluss von J.R.R Tolkiens Werk „Der Herr der Ringe“ (1954-1955) auf die Fantasyliteratur und die Fantasy-Rollenspiele erwähnt, in denen heute noch Orks, Halblinge und Elfen vorkommen. Einige bemühen sich um viel Realismus und in sich schlüssige Logik, andere legen Wert auf Magie und den Hauch des Mystischen.

Eventuelle Abenteuer, die bereits vorgeschrieben sind oder aber vom Spielleiter erdacht wurden, wären etwa: die Rettung eines Dorfes vor Überfällen, eine Schatzsuche nach einem alten Relikt, Begleitung und Schutz einer Karawane, Aufdeckung eines Mordes, Besiegen einer Söldnerbande, Lösen eines magischen Rätsels. Die Möglichkeiten sind praktisch unendlich und ein Meister kann sowohl auf eigene Fantasie als auch auf Vorlagen aus Medien und Literatur zugreifen.

Parallelen zu realen Kulturen finden sich in Legenden, Mythologien, der Geschichte und, wie schon genannt, in Literatur und Film. So kann man in einigen Religionen und Gottheiten, die in den Regelwerken genannt werden, Vorbilder in alten Kulturen der Erde finden.

Allen Welten jedoch ist gemein, dass sie Gesetzmäßigkeiten aufstellen, die durch die Regeln einzuhalten sind. In ihnen herrscht das Prinzip von Ursache und Wirkung, dem weder Spieler noch Spielleiter entgegen-wirken können ohne das Spiel zu zerstören.

2.8. Geschichte des Fantasy-Rollenspiels

Zum Abschluss noch ein kurzer Überblick über die historische Entwicklung des Fantasy-Rollenspiels. (vgl. Rainer Nagel „Die Geschichte der Rollenspiele“ In: Janus Ulrich, 2007. S. 35-55)

Schon im 17ten Jahrhundert beschäftigte man sich auf militärischer Ebene mit Simulationsspielen, in welchen reale Konflikte und deren möglicher Ausgang erprobt werden konnten. Doch es dauerte bis in die 1960er, bis die Idee, einzelne Rollen in solchen Spielen zu übernehmen, Fuß fasste. In dieser Zeit sind vor allem die „Table Top Spiele“ angesiedelt, die sich bis heute in leicht veränderter Struktur erhalten haben. In den folgenden Jahren ist es vor allem die stärker werdende Fantasy-Szene, darunter Literatur wie der „Herr der Ringe“ von Tolkien und Filme wie Star Wars, die auf

die neuen Spiele einwirken. Das Jahr 1974 wird von manchen als Geburtsstunde der heutigen Fantasy-Rollenspiele bezeichnet, da in diesem Jahr 'Dungeons & Dragons', kurz D&D, erstmalig erschien. Dieses Werk war bei weitem nicht das Erste, doch dasjenige, welches zu großer Bekanntheit, großem finanziellem Gewinn und großer Popularität gelangte. Die Neuerungen der Regeln, Strukturen der Welten und Systeme dieses Spiels, das sich bis heute in mehreren Auflagen gut verkauft, prägten die nachkommenden Generationen von Fantasy-Rollenspielen. Immer bekannter wurden diese Spiele durch Präsentationen an Messen, Conventions, Publikationen in Zeitschriften und Fanmagazinen und vor allem durch Mundpropaganda. Mit der Zeit differenzierten sich sowohl die Systeme als auch Genres weiter aus und bald gab es kaum eine Kategorie der Alltagskultur, mit ihren vielfältigen medialen Erscheinungen, die nicht auch in einem Fantasy-Rollenspiel zu finden waren. Dennoch dauerte es eine Weile, bis die Gemeinde der Spieler wuchs. In Deutschland, im Gegensatz zu anderen europäischen Ländern, verließ man sich vor allem auf Übersetzungen und es gab zu Anfang nur wenige Eigenentwicklungen. Hierbei zu nennen, ist das System „Das schwarze Auge“, abgekürzt D S A, das sich bis heute als das bekannteste deutsche Fantasy-Rollenspiel gehalten hat.

Durch die ständige Weiterentwicklung wurde mehr Augenmerk auf eine detaillierte Hintergrundwelt gelegt und der Trend ging und geht in Richtung „Storytelling Games“. Also Spiele, bei denen die Geschichte und ihr Ausleben wichtiger ist, als viele starre Regeln.

Heute finden sich zum einen etablierte Systeme, wie D S A und D&D, die in regelmäßigen Abständen neue Abenteuer und Informationen zu ihren Welten liefern und ständig bemüht sind, sich weiter-zu-entwickeln. Aber auch neue und innovative Systeme werden entwickelt. Das Fantasy-Rollenspiel kann als Spiegel betrachtet werden, der aktuelle Strömungen und Interessen an Kultur und medialen Erscheinungen zeigt, diese in sich aufnimmt und verarbeitet.

3. Forschungsstand

3.1. Überblick

Ein vielschichtiges Spektrum an Literatur zum Fantasy-Rollenspiel erschließt sich nach einiger Recherche und bietet viele Erkenntnisse. Von Beiträgen in Zeitschriften bis hin zu Sammelbänden werden von starken Befürwortern, wie auch Kritikern des Fantasy-Rollenspiels, unterschiedliche Aspekte des Spieles untersucht. Vor allem erschienen Arbeiten zur Erlangung eines akademischen Grades aus den Fächern Psychologie, Soziologie und auch der Europäischen Ethnologie erläuterten vor allem die Fragen nach Gefahren und Chancen des Spieles. Veröffentlichungen aus dem gleichen Zeitraum beschäftigten sich meist auch mit ähnlichen Problemstellungen. Darüber hinaus existiert ein weitläufiger, aber eher unüberschaubarer Bereich der Fanmagazine und Publikationen, sowohl durch Spieler als auch Hersteller der Spiele. Diese große Zahl an Werken ist aber nur schwer zugänglich und oft nur in Teilen erhältlich.

Auf der Internetseite RPG-Studies.net wurde, von einem privaten Rollenspielverein im Jahr 1994, eine Großzahl an bisher publizierten Artikeln, Arbeiten und Beiträge zusammengetragen. Darunter Werke sowohl zur wissenschaftlichen Erforschung des Fantasy-Rollenspiels als auch zur Beschäftigung mit dem Thema aus den Bereichen der Massenmedien. Die Betreiber möchten ein Archiv anlegen, in dem alle Werke, die sich mit dem Thema beschäftigen, gesammelt vertreten sind. Auf Anfrage stellen sie Arbeiten und Artikel zur Verfügung, des weiteren geben sie, nach Absprache mit den Autoren, deren Emailadressen weiter und setzen Links zu Arbeiten, die im Netz gelesen werden können. Damit hoffen sie, Allen die sich auf wissenschaftliche oder andere Weise mit dem Fantasy-Rollenspiel auseinander-zu-setzen wünschen, die Arbeit der Recherche und Literatursuche zu erleichtern. Als Hauptgrund ihrer Tätigkeit geben sie zudem an, den mannigfaltigen Anfeindungen gegen das Fantasy-Rollenspiel und seine Inhalten entgegen-treten zu wollen. Allerdings wurde die Seite scheinbar nur bis Anfang 2000 gewissenhaft betrieben und bietet deshalb nur einen Ausschnitt über die Literatur zum Fantasy-Rollenspiel.

Diese Sammlung ist ebenfalls im Anhang an den Sammelband von Ulrich Janus aus dem Jahr 2007 zu finden (vgl. Janus, 2007).

Autoren, die sich mit bestimmten Teilbereichen, wie zum Beispiel den Fanmagazinen befassen

möchten, sind oft auf Hilfe angewiesen. Freunde oder private Sammler lassen ihnen Publikationen zukommen, an die sie auf anderem Wege nicht gelangen könnten. So auch bei Tilmann Knopf, der bestätigt, dass ohne einige Zusendungen seine „[...]Materialbasis bei der schwierigen Quellenlage – es existieren kaum deutschsprachige Veröffentlichungen – weitaus schmaler gewesen wäre.

Aus dieser problematischen Quellenlage ergibt sich auch die Notwendigkeit der Heranziehung unveröffentlichter Diplom- und ähnlicher Arbeiten.“ (Knopf, 1996, Kapitel 1.1)

Im Folgenden möchte ich den Forschungsstand, soweit er sich mir erschlossen hat, näher beleuchten und ein Beispiel aus der Europäischen Ethnologie nennen.

3.2. Historischer Verlauf

Das Interesse an dem Phänomen Fantasy-Rollenspiel war von Anfang an groß, kam von vielen Richtungen und war vor allem im englischsprachigen Raum früh präsent. Seit Ende der 1970er Jahre finden sich jährlich Beiträge in Zeitschriften und Zeitungen, selbstständigen Publikationen sowie wissenschaftlichen Arbeiten an Universitäten und Hochschulen. Dabei lassen sich verschiedene Trends und Richtungen heraus-filtern.

Ende der 70er und Anfang der 80er beschäftigten sich viele noch mit der Frage, was Fantasy-Rollenspiele überhaupt sind. Das Hobby erfreute sich stetig wachsender Spielerzahlen, auch wenn die tatsächliche Zahl der Spieler zu diesem Zeitpunkt noch überschaubar war. Das dadurch gesteigerte Interesse der Öffentlichkeit nahmen vor allem Zeitungen als Anlass, über die Spiele zu berichten. Es gibt Beiträge zum ansteigenden Erfolg und in Wirtschaftszeitschriften wurde über die neue Einnahmequelle der Spielehersteller diskutiert. Noch wurde das Phänomen eng mit den Bereichen 'Sciencefiction' und 'fantastische Literatur' in Verbindung gebracht.

Allerdings sind auch schon in dieser Zeit kritische Stimmen zu hören. Besorgte Eltern und religiöse Gruppierungen verleihen ihren Ängsten Ausdruck, das Spiel könnte einen schlechten Einfluss auf Kinder und Jugendliche haben.

Bis Anfang der 80er werden diese Themen fortgesetzt, allerdings erscheinen weniger Berichte und Beiträge. Es scheint, das Phänomen hat für kurze Zeit seine Präsenz in den Medien verloren, erlangt sie aber Mitte der 80er zurück. Ab diesem Zeitpunkt kommt es auch vermehrt zu wissenschaftlichen Abschlussarbeiten über das Fantasy-Rollenspiel, geschrieben meist von Spielern, die hoffen, durch eine fundierte Aufarbeitung des Themas Vorwürfe entkräften zu können. Die öffentliche Diskussion

in den Medien dreht sich aber weiter um die schlagzeilenkräftigeren Anschuldigungen. Zudem versuchen auch einige christliche Religionen, vor den Gefahren des Spieles zu warnen und bedienen sich dabei erstmals eines Mediums, das der Lebenswelt von Jugendlichen und jungen Erwachsenen sehr nahe ist. Ein Comic wird veröffentlicht, in dem die Protagonistin den Versuchungen des Fantasy-Rollenspiels durch die Hilfe Gottes widerstehen kann.

Die Diskussion um das Thema Fantasy-Rollenspiel wird Ende der 80er und in den 90ern noch stärker weitergeführt. Jährlich erscheint eine Vielzahl an Publikationen von Befürwortern und Kritikern und auch mehr und mehr Fachdisziplinen versuchen, das Spiel zu analysieren und zu entschlüsseln. Auch ist dies die große Zeit der Zeitschriften und Magazine zum Fantasy-Rollenspiel, die ihre Auflagen aber meist nicht bis über die Mitte der 90er Jahre hinaus aufrecht erhalten können. Immer wieder geben Ereignisse wie Selbstmorde oder verschwundene Jugendliche neuen Anstoß zu Berichten in den Massenmedien sowie Diskussionen in Journalen.

Danach nimmt die Zahl der Publikationen langsam ab. Bis heute erscheinen einige Arbeiten pro Jahr im deutschsprachigen Raum, wie etwa 2002 die Diplomarbeit von Claudia Hörhan (Hörhan, 2002) oder 2007 der Sammelband von Ulrich Janus (Janus, 2007). Diese Werke erschließen neue Themengebiete und beziehen auch angrenzende Kontexte mit ein, wie etwa verschiedene Medienangebote oder die Nutzung der Regelwerke in öffentlichen Bibliotheken. Man versucht, die Lebenswelten eines Jugendlichen oder jungen Erwachsenen im Ganzen zu erfassen und das Fantasy-Rollenspiel als einen Teil daraus zu betrachten. Es wird nicht mehr ganz so stark der Ausgangstext, also das Regelwerk und dessen Auswirkungen betrachtet, sondern auch die schöpferischen Leistungen derjenigen untersucht, die selbstständig Abenteuer verfassen oder für sich umdeuten. Dennoch wird die Diskussion um die möglichen Risiken des Fantasy-Rollenspiels immer noch geführt und aktuell gehalten. Sie scheint ein Bestandteil dieses Phänomens zu sein und wird es voraussichtlich weiter begleiten.

Es zeigt sich, dass diese Entwicklung mit anderen Entwicklungen der Medien, der Gesellschaft und Technik zusammenhängt. Wie auch in der Massenkommunikationsforschung wurde zunächst allein die Wirkung untersucht. Die Studien der Wirkung der Medien auf den Rezipienten, wie in der traditionellen Wirkungsforschung, können parallel gesetzt werden zu den Studien zur Wirkung des Fantasy-Rollenspiels auf seine Nutzer. Lange ging man davon aus, dass die Zuschauer oder hier eben Spieler nur passiv auf die Einflüsse des Spieles reagieren, diesem sozusagen unterliegen. Erst später wurde erkannt, dass nicht nur das Spiel etwas mit den Menschen macht sondern das ganze

auch umgekehrt funktioniert.

Wie auch in der Medienforschung, wurde erst nach und nach der Umgang mit dem Fantasy-Rollenspiel vom Nutzer aus betrachtet und seine sozialen Kontexte mit-einbezogen. Die Zeit, der Ort und die Art des Mediums gehören neben dem Hintergrundwissen, den Erwartungen und den Erfahrungen des Rezipienten zu diesem Kontext. Es wird nun zusätzlich erforscht wann, wer, wie viel und auf welche Weise die Medien oder eben das Spiel nutzt und welche Bedeutungen die Rezipienten durch diesen aktiven Gebrauch hineinlegen und erst generieren.

Ein großer Teil aller Erscheinungen zum Fantasy-Rollenspiel findet sich in Artikeln und Beiträgen, in Zeitungen, Zeitschriften und Fachjournalen. Sowohl im deutschsprachigen, französischen und skandinavischen, aber vor allem im englischsprachigen Raum hat die Presse dieses Thema aufgegriffen und in verschiedenen Berichten der breiten Masse zugänglich gemacht. Neben einer ganzen Reihe kürzerer wie längerer Texte in Zeitungen, wie der New York Times oder der Washington Post, werden vor allem besorgte Eltern in Zeitschriften informiert, teils beruhigt, teils gewarnt, wie beispielsweise in 'Journal of Child and Youth Care' und 'AJS Informationen'. Darüber hinaus befassen sich vor allem Fachjournale in kleineren Artikeln mit dem Thema, von denen aber nur wenige genannt werden sollen, wie das 'American Journal of Sociology', 'Journal of American Folklore', 'Journal of Popular Culture', 'Critica Sociologica', 'British Journal of Psychology', 'Psychology Today', 'Cultic Studies Journal' und die 'Newsweek' Magazine.

Des Weiteren haben sich Religionen wie das Christentum oder die Zeugen Jehovas in ihren Druckwerken dazu geäußert, wie etwa in „Erwachtet! oder in 'Christianity Today'.

Auch finden sich eigenständige Publikationen, wie etwa Selbsterscheinungen der Regelwerkverlage, oder auch Bücher der 'Game Manufacturers Association (GAMA)'. Dies ist eine Organisation, die sich in ihren Werken darum bemüht, die Vorurteile und Ängste gegenüber dem Fantasy-Rollenspiel abzubauen. Ähnliche Ansätze werden auch in anderen Erscheinungen verfolgt, unter anderem von Ulrich Janus, der sich mit anderen Autoren in seinem Sammelband bemüht, ein umfassendes Bild dieser Freizeitbeschäftigung zu bieten und verschiedene Aspekte zu erforschen.(vgl. Janus, 2007)

Eine nicht unerhebliche Anzahl an Publikationen erscheint an Hochschulen und Universitäten über das Fantasy-Rollenspiel. Dabei handelt es sich um Abschlussarbeiten, Hausarbeiten und Arbeiten zur Erlangung des Diplom- oder Dokortitels, aus den verschiedensten Fachrichtungen, wie etwa die Diplomarbeiten von Hermann Ritter (vgl. Ritter, 1988), Wiltraud Grumiller (vgl. Grumiller, 1997)

oder Brigitte Löcker-Rauter (vgl. Löcker-Rauter, 1996).

3.3. Fachrichtungen

Ein großer Teil aller Arbeiten, sowohl Beiträge in Fachzeitschriften als auch Abschlussarbeiten, kommen aus dem Bereich der Psychologie und der Psychotherapie, wie etwa die Diplomarbeit von Waltraud Grumiller (vgl. Grumiller, 1997). In diesen, größtenteils aus dem englischsprachigen Raum und hier vorrangig aus den USA stammenden Werken, wird vor allem der Frage nachgegangen, ob das Fantasy-Rollenspiel Einfluss auf Psyche, Persönlichkeit und Identität nehmen kann. Die Auswirkungen auf die soziale Entwicklung und die Prägung auf das spielende Individuum wird untersucht. Des Weiteren wird der nutzbringende Einsatz von Fantasy-Rollenspielen in der Psychotherapie erörtert und die Chance des Spiels positiven Einfluss auf Jugendliche und junge Erwachsene zu nehmen.

Ein ebenfalls großer Anteil an Veröffentlichungen fällt den Bereichen Soziologie, Sozialarbeit und Sozialwesen zu. Auch hier geht es um das Spiel und den möglichen Effekt den es haben kann. Untersucht wird vor allem die Funktion des Spieles, die es etwa in der Gruppenarbeit einnehmen kann. Oft diskutiert wird auch hier, das Fantasy-Rollenspiel in therapeutischer Hinsicht zu nutzen. So sieht Josef Broich Einsatzmöglichkeiten in Theater, Pädagogik, Psychotherapie, Gruppendynamik, Betriebswirtschaft, um dabei Fähigkeiten wie Assoziation, Interaktion, Kommunikation, Konfliktbewältigung und Kreativität zu trainieren. (vgl. Broich, 1980) Auch beschäftigt man sich damit, was es für die Freizeitgestaltung bedeutet und wie viel Platz es dort einnehmen kann. Manchmal wird es im großen Themenkomplex 'Fantasy' und 'Sciencefiction' untersucht und mit Filmen, Büchern und Computerspielen verglichen.

Auch die Bereiche Sozialpädagogik und Pädagogik beforschen das Fantasy-Rollenspiel. Gerade im Bereich der Jugendprävention ist es ein heiß diskutiertes Thema und mehrmals wird der Frage nachgegangen, welche Gefahren und Chancen das Spiel Jugendlichen bietet. Auch von Seiten verschiedener Spieltheorien wird versucht, diese Freizeitaktivität einzuordnen und deren Nutzen zu untersuchen wie etwa bei Waltraud Grumiller (vgl. Grumiller, 1997).

Interessanterweise finden sich auch Arbeiten, die sich mit dem Fantasy-Rollenspiel als Hilfe bei Lernschwächen und Sprachstörungen befassen. Die besondere Sprache der Rollenspieler zu erforschen hat sich unter anderem auch die Germanistik zum Ziel gesetzt und ein Beispiel finden wir bei Rainer Nagel im Sammelband von Ulrich Janus (vgl. Janus, 2007). Es finden sich sowohl

Textsortenanalysen von Spielabenteuern wie auch linguistische Untersuchungen der Fanmagazine.

Des Weiteren finden sich Artikel, Berichte und Arbeiten aus den Fachbereichen Philosophie und Anthropologie. Untersucht werden virtuelle Gesellschaften und die Ausbildung von Gemeinschaften die sich selbst oft als Community bezeichnen, aber auch die Rhetorik der Spiele. Sie werden als Teil und als Erscheinung der Popular-Kultur erforscht. Fantasy-Rollenspiele als mögliche Therapie werde überdacht und sind Vortragstoff auf Tagungen. In diesen Arbeiten sind sowohl Jugendliche als auch Erwachsene Untersuchungsgegenstand.

Auffallend viele Schriften über das Thema Fantasy-Rollenspiel stammen aus der Feder verschiedener Religionen und Sekten. Vor allem in den Vereinigten Staaten haben die Spiele viele Gegner in den Reihen der Gläubigen gefunden. Diese sind davon überzeugt, dass die Inhalte des Spieles sowie die Art und Weise, wie gespielt wird, den Nutzern schaden kann. Sie sehen darin eine Abkehr von ihrem Glauben und eine Hinwendung zum Bösen. Am häufigsten wird die Welt mit all ihren fantastischen Bewohnern kritisiert, in der die Helden auf Geschöpfe aus der Hölle, auf Dämonen und andere dunkle Wesen treffen. Beschreibungen von Zaubersprüchen der Hexenmeister und Magier, die es als Charakterklasse auszuwählen gibt, werden als echte Anleitungen gesehen und als eine Verbindung zu Hexenzirkeln und Satanisten interpretiert.

Schriften dieser Art, die zur Warnung vor den Gefahren dienen sollen, gibt es viele. Sie werden in Zeitschriften veröffentlicht, wie Beispielsweise der Zeitschrift „Erwachtet!“ der Zeugen Jehovas, in Büchern und es gibt sogar Niederschriften von Radiosendungen zu diesem Thema. Des Weiteren wurden einige spezielle Beratungsstellen eingerichtet, wo sich besorgte Eltern informieren können.

Nicht übersehen darf man allerdings, dass sich auch die Fachrichtung Theologie an Hochschulen und Universitäten mit dem Fantasy-Rollenspiel auseinandersetzt, auch wenn die Beitragszahlen geringer sind. Das Thema Fantasy-Rollenspiel und Religion wird genau beleuchtet und dabei mögliche Chancen für den Religionsunterricht gefunden. So etwa Tilmann Knopf der untersucht, ob das Fantasy-Rollenspiel Gefahren birgt oder man es für den Religionsunterricht nutzen könnte (vgl. Knopf, 1996).

Die restlichen Veröffentlichungen sind über ein weites Feld gestreut und reichen von der Medienforschung über die Informatik, die Kinder- und Jugendbuchforschung sowie Freizeitjournale und Sportstudien bis hin zu Artikeln in Wirtschaftszeitungen. Von sehr hoher Anzahl sind auch die

Beiträge in Massenmedien aller Art, die manchmal kritisch ablehnend, manchmal lobend, das Fantasy-Rollenspiel erwähnen.

An dieser Stelle möchte ich kurz noch eine Arbeit vorstellen, die zwar den Forschungsbereich nur streift da sie sich nicht mit dem Pen + Paper-Rollenspiel auseinandersetzt, sondern mit Onlinerollenspielen, deren Aufbau und Ergebnisse aber dennoch interessant sind. Es handelt sich um die Diplomarbeit von Matthias Fellingner aus dem Jahr 2006 „Soziale Gemeinschaften im virtuellen Raum: eine empirische & theoretische Untersuchung virtueller Gruppen und Spieler in MMORPGs“ (Fellinger, 2006). Fellingner beleuchtet in seinem Werk die Gemeinschaft und Kommunikation von Onlinerollenspielern und will ein objektives Bild dieser Spielkultur zeigen. In einer empirischen Onlinebefragung mit 7000 Fragebögen, ergänzt durch seine eigenen Erfahrungen und Beobachtungen, untersucht er den Reiz von virtuellen Gemeinschaften und deren Organisation. Er verdeutlicht, dass selbst bei der Möglichkeit, das Spiel völlig allein zu spielen, über 90% der Spieler es vorziehen, Teil fester Gruppen zu sein und ein großer Prozentsatz sich auch im realen Leben trifft. Neben den Themen Identität und Gruppendynamiken arbeitet Fellingner vor allem die Möglichkeiten der Interaktion und deren tatsächliche Nutzung heraus.

3.4. Quellen und Methoden

Die gelesenen und untersuchten Arbeiten, die sich mit dem Thema Fantasy-Rollenspiel auseinandersetzen, verwenden oft ähnliche Untersuchungsmethoden und Herangehensweisen.

Eine methodische Vorgehensweise ist die Analyse von Fanmagazinen- Fanzines genannt. Dies sind Zeitschriften, die von Spielvereinen oder einzelnen begeisterten Spielern geschrieben und herausgegeben werden. In ihnen finden sich, neben Ratschlägen und Tipps, selbst verfassten Abenteuern und Hinweisen auf Neuerscheinungen, viele weitere nützliche Informationen für Spieler wie Meister. Darüber hinaus bieten sie oft ein Sprachrohr für die Community, in welchem sie Wünsche, Kommentare und Anmerkungen kund tun können. Auch gibt es meist die Möglichkeit, Annoncen zu schalten, um als Spieler eine neue Gruppe zu finden oder Mitspieler für die selbst gegründete Runde aufzutreiben. Diese Art Veröffentlichungen bieten einen besonderen Zugang, da sie von Spielern für Spieler gedacht sind.

Leider sind diese Fanmagazine oft nur sehr kurzlebig und erreichen selten höhere Auflagen. Zudem erscheinen sie nur regional und werden manchmal nur über einige Shops vertrieben. Diejenigen, die sich an dieses Feld wagten, wie etwa Ulrich Janus (vgl. Janus, 2007), berichteten stets, dass es nicht

einfach war an die Quellen zu gelangen oder vollständige Reihen von Fanzines zu bekommen.

Viele Arbeiten beziehen sich auf ein bestimmtes Regelwerk und die dazu gehörende Spielwelt. Am häufigsten wird das aus den USA stammende „Dungeons und Dragons“ genannt, ebenfalls das aus Deutschland stammende „Das Schwarze Auge“. In den Literaturverzeichnissen finden sich Hinweise auf diese Regelwerke, aber nur in wenigen Beiträgen werden sie als direkte Quelle benutzt. Einige suchen inhaltlich nach bekannten Stoffen aus Sagen, Mythen und Legenden, die in den Fantasy-Rollenspielen Verwendung finden. Weitere mögliche Untersuchungsgegenstände, die es bis jetzt aber kaum in den wissenschaftlichen Blick geschafft haben, wären Zeitschriften und Ratgeber, die von den Herstellern der Spiele herausgegeben werden.

In einigen Abhandlungen, wie der Diplomarbeit von Claudia Hörhan (vgl. Hörhan, 2002), oder der Diplomarbeit von Peter Kathe (vgl. Kathe, 1991), arbeiten die Autoren mit dem standardisierten Fragebogen, um auch quantitative Aussagen treffen zu können. Die Verteilung der Fragebögen erfolgt vor allem durch die Weitergabe über Freunde oder an Spielabenden direkt an die Spieler. Des Weiteren werden Kopien in entsprechenden Läden ausgelegt und Fanmagazine genutzt, an die, mit Erlaubnis der Herausgeber, die Bögen angeheftet werden. Natürlich erreicht man durch letztere Vorgehensweise eine weitaus größere Verbreitung, die über Bekannte und Freunde hinausgeht. Diese Fragebögen beschäftigen sich oft detailliert mit dem Spielverhalten, also etwa Dauer und Häufigkeit der Spielabende, dem Alter in dem zum ersten Mal gespielt wurde, wie auch Gruppengrößen oder den bevorzugten Systemen. Aber auch Fragen nach Interesse an bestimmten Aspekten des Spieles werden gestellt und eine Reihe von Antwortmöglichkeiten vorgegeben.

Eine weitere häufige Methode, die die Autoren anwenden, um an Material zu kommen, sind die qualitativen Interviews oder lockere persönliche Gespräche, wie sie Hermann Ritter (vgl. Ritter, 1988) realisiert hat. Geführt werden sie meist mit Bekannten, Freunden und Verwandten sowie Spielern aus eigenen Gruppen. Seltener ist dagegen die Suche nach fremden und unbekanntem Spielern. Je nach Fragestellung der Arbeit haben die Interviews unterschiedliche Ausrichtungen und Längen. Sowohl der Ablauf des Spielabends, als auch die Identifizierung mit der Spielfigur können Thema sein oder auch die Analyse der Sprache der Spieler. Um nur einige Beispiele zu nennen.

Aber nicht nur aktive Spieler wurden befragt, sondern auch solche, die seit kurzem oder schon länger nicht mehr spielen. Darüber hinaus haben sich manche, wie beispielsweise Brigitte Löcker-

Rauter, auch mit jenen auseinander-gesetzt, die nicht spielen, aber dennoch von dem Spiel betroffen sind. Sei es dadurch, dass einige Personen aus ihrem Freundeskreis spielen und oft darüber reden oder aber, dass Lebenspartner das Fantasy-Rollenspiel zum Hobby haben. Sie bezeichnet diese Menschen als 'Spielerwitwen' (vgl. Löcker-Rauter, 1996), die eine ganz eigene Sicht auf das Spiel und die Spieler haben. Diese qualitativen Interviews erlauben es im Gegensatz zu den standardisierten Fragebögen, sich je nach Situation auf den Gesprächspartner einzustellen und in gezielten Nachfragen auf detailliertere Antworten zu kommen.

Eine weitere, vielleicht schwierige aber nicht unwichtige Quelle sind, die persönlichen Erfahrungen und das Hintergrundwissen der Autoren. Viele die Bücher, Artikel oder Abschlussarbeiten über das Fantasy-Rollenspiel verfassen, wählen das Thema, weil sie bereits Vorwissen haben. Sie waren selbst jahrelang Spieler oder Spielleiter und kennen sich daher gut mit der Materie aus. Vor allem in Diplomarbeiten beschreiben die Autoren ihren persönlichen Zugang und greifen auf gesammelte Erfahrungen zurück. Natürlich kann dies auch Probleme mit sich bringen, da von einer positiven Sicht des Fantasy-Rollenspiels ausgegangen wird. Doch anstatt diesen Erfahrungsschatz aufgrund der Vorwürfe, nicht 'neutral' oder gar 'unwissenschaftlich' zu sein, auszuklammern, sollte er, unter kritischer Selbstreflexion als das angesehen werden, was er ist: eine Quelle für mannigfaltige Informationen (vgl. Kapitel „Selbstreflexion“).

3.5. Ein Beispiel aus der Europäische Ethnologie

Im Jahr 1996 verfasste Brigitte Löcker-Rauter in Wien ihre Diplomarbeit zum Thema „Fantasy-Rollenspiel: eine volkskundliche Analyse von Struktur, Funktionen und Risikofaktoren unter besonderer Berücksichtigung von 'anderen sagenhaften Geschichten',, (Löcker-Rauter, 1996). Neben einer Definition des Spieles, seiner historischen Entwicklung, einem Exkurs zum Live Rollenspiel und einem Abriss zur volkskundlichen Spielforschung, beschäftigt sie sich auch mit den negativen Anschuldigungen an das Fantasy-Rollenspiel. Ihr Hauptaugenmerk liegt dabei auf der von ihr durchgeführten empirischen Untersuchung der Spieler, mit der sie unter anderem diesen Anschuldigungen entgegen treten möchte. Durch ihre Arbeit möchte sie Vorwürfe entkräften, Falsches richtig stellen und zu mehr Toleranz für das Spiel aufrufen. In qualitativen Interviews befragte sie Personen die gespielt haben, die aktuell noch spielen oder die das Spiel nicht in eigener Praxis, sondern lediglich aus Erzählungen kennen. In der Auswertung schreibt sie über die Punkte Motivation, Organisation, Spielablauf, Kommunikation und Kreativität. Sie möchte ein positives und umfassendes Bild dieser 'Subkultur', wie sie es nennt, liefern und das Fantasy-Rollenspiel als

Lebensbereicherung zeigen. Sie erläutert, warum die alten Methoden der volkskundlichen Spielforschung, Spiele zu sammeln und nur als Material zu werten, für die Anwendung an diesem Spiel nicht fruchtbar sein kann. Ihrer Meinung nach muss die Praxis des Spielens festgehalten und sozial verortet werden. Das Spiel bietet in ihren Augen die Möglichkeit zur Selbsterfahrung, zur Weiterentwicklung eigener Fähigkeiten, auch durch den Umgang mit anderen. Sie schätzt das Spiel, da es Elemente aus dem Leben greift und in sich verarbeitet.

Durch die Europäische Ethnologie als Basis kann sie Brücken zu anderen Disziplinen und deren Spielforschung schlagen und so ein vielschichtiges Bild des Fantasy-Rollenspiels zeigen und den Spielbegriff an sich definieren, gestalten und prägen.

3.6. Wiederkehrende Thematik

Betrachtet man die Studien und Beiträge zum Fantasy-Rollenspiel genauer, so wird man feststellen, dass sich die meisten von ähnlichen Themenkreise handeln. Man könnte es unter dem Leitsatz „Gefahren und Chancen“ zusammenfassen. Die Debatte um eventuell schädliche Auswirkungen des Spieles wird quasi seit seinem Auftauchen, sehr hitzig geführt. Das Feld scheint in zwei Lager gespalten: auf der einen Seite jene, die besorgt um das geistige, körperliche und religiöse Wohlergehen der Spieler sind, auf der anderen Seite diejenigen, die das Potential zur kreativen Entfaltung des Individuums sehen. Dazwischen die Massenmedien, die jede Gelegenheit für einen Schlagzeile nutzen und verschwundene Jugendliche oder Selbstmord mit dem Thema 'gefährliche Spiele' in Verbindung bringen. Natürlich gab es Zeiträume, in denen dieser Disput stärker geführt wurde, doch bis heute finden sich sowohl Warnungen und Anfeindungen als auch Versuche, die positiven Seiten des Fantasy-Rollenspiels den negativen entgegen-zu-stellen. So befindet Jeannette Schmid in ihrer Studie 1995 im Fazit etwa *„Die behaupteten negativen Auswirkungen können durch die Daten nicht gestützt werden. Insofern sind die Befunde dieser Studie vergleichbar mit denen von Simón.*

Auch wenn die „Ausbeute“ nicht sehr hoch war, so tragen Studien wie diese hoffentlich dazu bei, daß die Diskussion um die Folgen des Rollenspiels in Zukunft etwas sachlicher geführt werden kann.“ (Schmid, Studie, 1995, Kapitel 4).

Die Vorwürfe sind mannigfaltig, abhängig von Faktoren wie Ort, Zeit und Aktualität in der Presse. Im Folgenden möchte ich nur einige erwähnen. Immer wieder wird der drohende Realitätsverlust genannt, den vor allem Jugendliche erleiden könnten. Die Beschäftigung mit anderen Welten, deren

Gesetzmäßigkeiten und das Eintauchen in eine andere Rolle während des Spieles, soll vor allem labile Personen in ihrer Realitätswahrnehmung verunsichern. Weiter wird oft angeklagt, das Spiel mit all seinen Waffen und Kampfsituationen erhöhe die Gewaltbereitschaft. Studien und Statistiken werden herangezogen, die zeigen, in wie vielen Systemen körperliche Konflikte thematisiert werden. Meist wird hierbei auch kritisiert, dass zu viele Situationen mit roher Gewalt gelöst werden können oder sollen und Möglichkeiten zu diplomatischen Lösungsansätzen fehlen.

Aufgrund der Struktur einer Gruppe, mit einem Leiter an der Spitze, der das Spiel dirigiert, befürchten vor allem Eltern, dass es hierbei zu Sektenbildungen kommen könnte. Besonders die Bezeichnung 'Meister' verwirrt viele Außenstehende, die eine Abhängigkeit oder gar Hörigkeit vermuten.

Auch immer wieder, vor allem durch christliche Gruppen in der USA, wird das Spiel als Hinwendung zum Okkulten oder Satanismus gesehen (vgl. Kapitel „Fachrichtungen“).

Schwerwiegend sind auch die Vorwürfe, dass vor allem Jugendliche Schule und Beruf vernachlässigen würden. Da dieses Hobby sehr zeitaufwendig ist, sowohl in der Ausführung als auch in der Vorbereitung und selten einheitliche Spieltermine stattfinden, befürchten einige, andere Aspekte des Lebens kämen zu kurz. Hier zuerst genannt das soziale Leben und die Freunde.

Weitere Anschuldigungen sind Drogenkonsum, vor allem Alkohol oder Flucht in eine heile Welt.

Viele Autoren bemühen sich, diese negativen Anschuldigungen zu entkräften, wie Hermann Ritter *„Leider ist zu beobachten, daß sich Sozialarbeiter (aber auch andere in sozialen Berufen tätige und Verfasser von Artikeln über FRS) eine Meinung über FRS bilden, ohne sich mit der Materie vorher beschäftigt zu haben oder wenigstens einmal selber FRS gespielt zu haben. Diese voreiligen Meinungen haben mich geärgert. Ich will mit meiner Arbeit versuchen, andere und neue Kriterien für die Beurteilung von FRS zu erarbeiten und darzustellen.“* (Ritter, 1988 Kapitel 1.0) Er und viele andere nennen eine ganz Reihe positiver Eigenschaften, die das Spiel bilden, fördern und stärken soll. Erwähnt werden hierbei Stärkung von Kreativität (vgl. Broich, 1980) und künstlerischen Neigungen (vgl. Burkart, 1974), sich ausprobieren zu können (vgl. Thomas, 2007), Austesten von Möglichkeiten, ohne Konsequenzen fürchten zu müssen (vgl. Grumiller, 1997), Entlastung und Kompensation vom Alltag (vgl. Bahl, 1997 und vgl. Kathe, 1991), Abbauen von Ängsten (vgl. Knopf, 1996), Erweiterung sprachlicher und sozialer Fertigkeiten (vgl. Hörhan, 2002), um nur einige zu nennen. Immer wieder angesprochen werden die Bereiche Assoziation, Selbsterfahrung, Lebensbereicherung, spielerisches Lernen, Identitätsbildung, Kommunikation, Konfliktbewältigung, positive Denk- und Handlungsmuster, Einfinden in Gruppen und

Kennenlernen von Gruppendynamiken. All diese positiven Auswirkungen durch das Spielen von Fantasy-Rollenspielen sollen dem Individuum im privaten wie gesellschaftlichen Leben helfen. *„Der auffälligste Bereich der Erneuerung ist wohl der der Kooperation und Teamarbeit. Diese Arbeitsformen sind in unserer Gesellschaft erst ansatzweise verwirklicht, und gerade das vorherrschende Schulsystem legt immer noch mehr Wert auf Einzelleistungen und Wettbewerb. FRSp bieten dagegen ein gutes Übungsfeld für unterstützendes Gruppenverhalten, ohne eigene Persönlichkeit und Ziele aufzugeben“* (Kathe, 1991, Kapitel 6.3)

Wie auch schon im Kapitel „Fachrichtungen“ erwähnt, wird das Fantasy-Rollenspiel von vielen Seiten auf seine Einsatzmöglichkeit im Unterricht und in Therapien untersucht. Jeannette Schmid hielt 1995 einen Vortrag auf Einladung des Realschullehrerverbandes, um als eine Art Ratgeber für besorgte Eltern zu fungieren. Sie zeigte auf, was sie tun und wie sie sich richtig verhalten können, für den Fall, dass ihr Kind sich mit dem Fantasy-Rollenspiel beschäftigt. An anderer Stelle wird das Spiel etwa mit dem Psychodrama von Jacob Levy Moreno verglichen, mit verschiedenen Theorien zum Spiel (vgl. Grumiller, 1997), seine Bedeutung in der Pubertät und den positiven Einfluss auf die Entwicklung Jugendlicher (vgl. Hörhan, 2002).

Auch werfen diejenigen, die das Spiel und seine Möglichkeiten verteidigen, den Medien einseitige Berichterstattung, Polarisierung und zum Teil auch Falschmeldungen vor. Wildtraud Grumiller spricht hierbei von der *„[...]durch Medien aufgeputschte, öffentliche Meinung [...]“* (Grumiller 1997, S. 37).

Doch natürlich wird diese Diskussion nicht nur schwarz-weiß geführt. Viele stellen sich auf keine Seite, sondern beleuchten beide möglichst sachlich und neutral. *„Wie alles Menschliche kann auch das Rollenspiel missbraucht werden. Es kann seine Lebendigkeit durch das Erstellen von abstrakten Regelapparaten verlieren und dadurch zu hierarchischer Starre verengen wie auch durch einseitige aggressive und destruktive Inszenierungen seine konstruktive Lebendigkeit verlieren. Diese Gefährdungen gehen von denen aus, die das Spiel in diesem Sinne missbrauchen, liegen aber nicht im Charakter des Spieles, das bisher in der Gesellschaft noch nicht erkannte und auch darum nicht diskutierte konstruktive Möglichkeiten besitzt.“* (Ludwig Janus, In: Janus, 2007, S. 323)

Die Fragen nach möglichen negativen Auswirkungen oder aber positiven Nutzungsmöglichkeiten des Fantasy-Rollenspiels beschäftigten Autoren bereits von Anfang an. Mit unterschiedlichen Argumenten und Heftigkeit wird diese Diskussion bis heute geführt. Und obwohl viele Studien beider Seiten veröffentlicht wurden, scheint keine auf die andere zugehen zu wollen. Allerdings

zeichnen sich auch andere Strömungen ab. Autoren beschäftigen sich abseits dieser Themen mit dem Fantasy-Rollenspiel und seinen Aspekten.

4. Die empirische Untersuchung

4.1. Selbstreflexion

Meine Wahl, das Fantasy-Rollenspiel zum Untersuchungsgegenstand meiner Diplomarbeit zu machen, begründet sich neben dem persönlichen Interesse darauf, dass ich das Thema schon kannte. In über drei Jahren Spielpraxis konnte ich eine Menge Erfahrungen sammeln. Mir sind die grundlegenden Prinzipien verschiedener Spielsysteme geläufig, da ich sie selbst ausprobiert habe. Ich entwarf und leitete sogar ein eigenes kleines Abenteuer, um anderen das Spiel näher zu bringen. Am Anfang hatte ich mit den gleichen Schwierigkeiten zu kämpfen, wie andere Spieler auch, eignete mir Wissen an und wurde teil der Gruppendynamiken. Ich nahm an privaten Runden, wie auch jenen vom Rollenspieltreff organisierten teil sowie an Ausflügen und Unternehmungen mit Gruppen oder Mitgliedern daraus. Zu meinem heutigen Freundeskreis zählen viele, die ich erst durch dieses Hobby kennen gelernt habe.

Dieser große Erfahrungsschatz mag auf der einen Seite einen großen Vorteil bringen, da er einen Vorsprung an Wissen und detaillierte Einblicke mit sich bringt. Meine Erinnerungen stellen gewissermaßen eine subjektive Forschungsgrundlage. Diese von spezieller Natur, da ich das Spiel nicht als Wissenschaftler von außen betrachtet habe, sondern selbst aktiver Teil davon war.

Natürlich bringt es nicht nur Vorteile, weswegen ich mich bemühe, meinen persönlichen Kontext zum Fantasy-Rollenspiel immer nur unter kritischer Selbstreflexion einzubeziehen.

Meine langjährige Teilnahme an verschiedenen Runden und meine Bekanntheit im Rollenspieltreff sorgten im Bezug auf die Forschung zu dieser Arbeit manchmal für Probleme. Da mich viele kannten, kamen ihnen Fragen, die ich zu allgemeinen Abläufen der Rollenspielabende stellte, seltsam und unpassend vor. Warum sollten sie Antwort darauf geben, wo ich selbst es doch genau so gut wusste und erlebt hatte? Ich wollte ihre individuelle Sichtweise erfahren und die Schilderungen mit ihren Worten hören. Doch mehrmals hörte ich Sätze wie: „Das weißt du ja eh“, oder: „Das kennst du ja sowieso.“ Einige spielten auch darauf an, das ich während gemeinsamer Runden Protokollführerin war, also mitschrieb, was die Gruppe erlebte damit nach längeren Spielpausen darauf zurück gegriffen werden konnte. Sie meinten also, ich müsste mich genauer erinnern als sie selbst .

Ein weiteres Problem, dem ich mich stellen musste, war, dass ich manchmal Antworten erwartete oder mich an Situationen und Ereignisse an denen ich teil genommen hatte, selbst anders erinnerte, als die Interviewpartner. So fragte ich nach gemeinsamen Unternehmungen der Gruppe, von denen ich selbst an einigen anwesend war, diese meinem Gegenüber aber im Interview gerade nicht einfielen. Zuerst bereitete mir dies Schwierigkeiten, weil ich gerade solche Begebenheiten erwähnen und ihre Bedeutung untersuchen wollte. Ich musste erst etwas Abstand gewinnen und begreifen, dass für mich diese Ereignisse gerade aufgrund meiner Arbeit sehr zentral erscheinen, anderen aber vielleicht nicht.

Allerdings bin ich nicht die erste Wissenschaftlerin, die sich mit einem selbst ausgeübten Hobby beschäftigt und auffallend viele Arbeiten über das Fantasy-Rollenspiel werden von Spielern verfasst. So etwa Hermann Ritter, Tilmann Knopf, Claudia Hörhan, Ulrich Janus, Peter Kathe, Wildtraud Grumiller und viele andere. Einige dieser Autoren mögen, bewusst oder unbewusst, den Ansatz verfolgen, diese Freizeitaktivität besonders positiv darzustellen und seine Einsatzmöglichkeiten auszuloten. Aber den meisten gelingt dennoch ein wissenschaftlicher neutraler Blick auf ihre liebste Freizeitbeschäftigung.

Rolf Lindner formulierte sehr treffend „*Jede human- und sozialwissenschaftliche Forschung ist eine spezifische Form sozialer Interaktion*“ (Lindner, 1981, S.51). Während meiner Arbeit bemühte ich mich immer wieder um eine gesunde Mischung aus dem nötigen wissenschaftlichen Abstand und der Einbeziehung meines über Jahre erworbenen Wissens.

4.2 Methodische Vorgehensweise

4.2.1. Wahl der Interviewpartner

Aus den mir bekannten oder zugänglichen Rollenspielern, versuchte ich einen breiten Schnitt zu wählen. Allerdings spielten zu dem Zeitpunkt der Interviews noch fast alle Befragten in dem Verein 'Unpackable Rollenspieltreff', welcher weiter unten noch genauer beleuchtet wird. Für meine Interviews konnte ich nur sehr wenige Frauen gewinnen, was vor allem daran liegt, dass der Prozentsatz an weiblichen Rollenspielerinnen eher niedrig ist.

Aufgrund der eigenen Teilnahme an Runden hatte ich bereits Zugang zu einer Community an Rollenspielern. Zunächst befragte ich diejenigen, die ich bereits durch langjähriges gemeinsames

Spielen gut kannte, weshalb ein Teil der Befragten aus meinen Rollenspielgruppen stammen. Die Information, dass ich für eine akademische Arbeit noch Interviewpartner suchte, wurde von ihnen an Freunde weitergegeben. Dennoch gestaltete es sich schwierig, genügend Teilnehmer zu motivieren und zeitlich zu organisieren. Hilfreich war dabei „mit der Obrigkeit zu paktieren“ (vgl. Jeggle, 1984 S. 101ff.), also die Leitung des Rollenspieltreffs von meinem Vorhaben zu unterrichten. Daraufhin nutzte ich das Forum des Vereines und verfasste einen Beitrag in dem ich meine Absichten erläuterte und um Mithilfe bat. Auf diesen Aufruf meldeten sich zwar einige in schriftlicher Form, aber nur wenige erschienen auch tatsächlich zu einem Interview.

Dass einige Interviews nicht zustande kamen, lag vor allem am fehlenden Zeitmanagement oder der wenigen Bereitschaft einiger Rollenspieler. Viele waren misstrauisch gegenüber meiner Untersuchung, vor allem waren die wenigsten einverstanden, die Gespräche aufzeichnen zu lassen. Aufgrund dieser Probleme zogen sich die Interviews von Anfang Februar bis Ende April 2011.

Probleme ergaben sich vereinzelt, da ich einige der Befragten gut kannte und sie mit mir über einen längeren Zeitraum zusammen spielten. Manche waren über Fragen verwundert, die ich stellte, da sie davon ausgingen, ich wüsste die Antworten bereits. Etwa, wie regelmäßig sich die Gruppe trifft oder seit wann sie gemeinsam spielt. Allgemein wandten sich einige an mich, wenn es um Fragen von Zeiträumen ging, da ich in der Gruppe die Chronistin war und stets genaue Aufzeichnungen hatte, sie also annahmen, ich wüsste es genauer als sie.

Jedoch war die Resonanz darauf, dass ich vorhatte eine Diplomarbeit über das Fantasy-Rollenspiel zu verfassen, sehr groß und durchweg positiv. Da alle selbst begeistert dieses Hobby teilen, kam es niemandem seltsam vor, eine wissenschaftliche Arbeit darüber zu verfassen. Viele stellten Fragen dazu und baten darum, die fertige Arbeit lesen zu dürfen. Keiner stellte die „Sinnhaftigkeit meines Tuns“ (vgl. Lindner, 1981 S. 59) in Frage.

4.2.2. Die Interviewsituation

Um die Organisation zu erleichtern wurden die meisten der Interviews in den Räumlichkeiten des Rollenspieltreffs durchgeführt. Da sich die Befragten dort jeden Donnerstag einfinden, kamen sie etwas früher, um noch Zeit für das Interview zu haben. Großzügigerweise wurde uns meist ein Raum zu Verfügung gestellt, in dem wir in Ruhe reden konnten.

Nur bei den Personen, die ich bereits zu meinem festen Freundeskreis zählen konnte, wurde ich in

die Wohnungen eingeladen, beziehungsweise kamen sie in meine Wohnung. Allerdings kam es auch mehrfach zu Störungen, sowohl in privaten Wohnungen als auch in den Zimmern des Vereins.

Der Ablauf der Interviews war stets der gleiche. Nachdem ich mein Interesse und meinen fachlichen Hintergrund erläutert hatte, bat ich die Personen, von bereits stattgefundenen Runden zu berichten und stellte an geeigneten Stellen weitere Fragen, die ins Detail führten.

Die befragten Personen reagierten sehr unterschiedlich, einige, vor allem die Frauen, waren sehr mitteilsam und erzählten frei aus ihrer praktischen Erfahrung. Andere antworteten verhaltener und versicherten öfter sich ihrer Anonymität. Einige hinterfragten meine Absichten und den Grund für meine Fragen, wie auch die Art und Reihenfolge. Ich machte auch die Erfahrung, als Spion verdächtigt zu werden, wie Rolf Lindner sie in seiner Arbeit „Die Angst des Forschers vor dem Feld“ (Lindner, 1981 S. 53) beschrieb. Einer der Spieler befürchtete, ich würde fortan alles verwenden, was einer der Spieler während und nach den Runden von sich gab und fragte sogar, ob ich heimlich Aufzeichnungsgeräte bei den Runden mitlaufen lassen würde.

Vor allem am Anfang, aber auch später erhielt ich einiges an Feedback, was mir half, meinen Fragebogen zu überarbeiten und zu verfeinern.

4.2.3. Der Interviewleitfaden

Es wurde ein großer Interviewleitfaden ausgearbeitet, bei dem die Befragten dazu angehalten wurden, frei von ihren Erfahrungen zu erzählen. Zwar hatte ich wichtige Themenkomplexe und mögliche Nachfragen notiert, doch blieb ich in den Situationen flexibel. Oft ergaben sich Antworten schon aus den Berichten, stets lohnte es sich genauer nachzufragen und auf das Geschilderte einzugehen.

Die meisten Fragen bezogen sich natürlich auf die Praxis des Fantasy-Rollenspiels. So wurde explizit etwa nach der allerersten Rollenspielrunde gefragt und dem zuletzt stattgefundenen Abend. Des weiteren bat ich um Beschreibung des regulären und des tatsächlichen Ablaufes an einem Beispiel. Darüber hinaus, fragte ich, was die Befragten alles zu einem Rollenspielabend zählen, aber nichts mit dem Spiel an sich zu tun hat.

Andere Fragen wiederum dienten zur Erhebung von Daten, etwa wie groß die Gruppen sind oder wie oft und an welchem Ort gespielt wurde. Die Zusammensetzung der Spielgruppe wurde erfragt sowie der Zusammenhalt und gemeinsame Aktivitäten außerhalb des Fantasy-Rollenspiels.

Durch die Fragen nach dem perfekten Spielabend und was einen guten Spielleiter und Spieler ausmacht, wurde versucht die Optimalvorstellung von ihrem Hobby herauszubekommen, was dann mit der gelebten Praxis verglichen werden kann. Es wurde nach der Eigenleistung und dem Zeitaufwand der Spieler und Meister gefragt und auch ein Sozialprofil erhoben.

4.2.4. Auswertungskriterien

Alle Interviews wurden ausnahmslos transkribiert und standen so für die genauere Analyse zur Verfügung. Es wurden statistische Daten entnommen, wie etwa die Regelmäßigkeit der Spielabende, die Größe der Runden und der von den Befragten angegebene Altersdurchschnitt. Beim wiederholten Anhören der Mitschnitte wurde auch darauf geachtet, wie die Interviewten auf die Fragen reagierten, wann sie gerne viel sprachen und wann kurz geantwortet wurde. Darauf, ob große Pausen gemacht wurden und bei welchen Themen große Emotionalität gezeigt wurde.

Die Zitate, die aus den Transkripten gewählt wurden, wurden von mir 'verschönert', das heißt ich habe 'ähms' und 'öhms' herausgestrichen, um die Lesbarkeit zu erhöhen. Inhaltlich habe ich nichts geändert, gekürzt oder hinzugefügt.

4.3. statistische Auswertung

4.3.1. Sozialprofil der untersuchten Gruppe

Im Rahmen der Interviews wurden auch eine Reihe statistischer Fragen gestellt, die dazu dienen, die Rollenspieler in Alter, Geschlecht, Wohnort, Ausbildung und sozialem Hintergrund zu untersuchen.

Wie auch schon in Kapitel „Wahl der Interviewpartner“ beschrieben, zeigt sich anhand meiner Erhebungen, dass wesentlich mehr Männer an den Rollenspielrunden teilnehmen. Unter den zehn Befragten waren nur zwei weibliche Rollenspieler, was keineswegs in meiner Absicht lag. Leider meldeten sich auf meinen Aufruf im Internet und auch bei direkter Ansprache nicht mehr Frauen zum Interview. Doch dieses Verhältnis von Frauen und Männern ist repräsentativ für das Verhältnis im Fantasy-Rollenspiel an sich. Von den 122 angemeldeten Usern auf der Homepage des 'Unpackable Rollenspieltreffs', die zur Organisation der Gruppen dient, sind lediglich 26 Frauen

(www.rollenspieltreff.at; Zählung 12.02.2011). Das macht ca. 21 % der Spielgemeinde aus. Dieses Ergebnis deckt sich mit den Antworten der Befragten und mit ihren Beobachtungen zum Frauen/Männeranteil in den Spielen. Warum dies so ist, konnte keiner beantworten, auch wenn einige Vermutungen angestellt wurden (vgl. Kapitel „Männer-Frauen“).

Die interviewten Personen waren zwischen 20 und 31 Jahren alt, der Durchschnitt lag bei 25,3 Jahren. Auch während der Gespräche wurde nach dem Altersdurchschnitt in den privaten, wie vom Treff organisierten Gruppen gefragt. Die meisten setzen den Altersdurchschnitt etwa bei 25 an, einige meinten, er läge leicht darüber. Dieser Schnitt ergibt sich, da immer wieder junge Spieler nach-strömen, von denen allerdings viele nach ein paar Jahren das Interesse verlieren. Zudem gibt es die 'alten Hasen', wie sie ein Spieler nennt, die seit den Anfängen in ihrer Jugend durchgespielt haben oder nach einer Pause erneut zum Fantasy-Rollenspiel kamen.

Der Familienstand der untersuchten Gruppe war sehr eindeutig: ledig und keine Kinder. Aber beinahe alle befanden sich zum Zeitpunkt des Interviews in einer Beziehung, nur zwei Personen waren Single. Allerdings hörte ich von einigen, die in privaten Runden mit verheirateten Pärchen, oder sogar Eltern mehrerer Kinder spielen.

Die meisten Befragten haben genau ein Geschwister, meist ein jüngeres, nur zwei sind Einzelkinder. Beinahe alle Elternteile sind erwerbstätig nur zwei Mütter wurden als „Hausfrauen“ bezeichnet. Die Berufsfelder variieren sehr stark von Bankkaufmann, Volksschullehrerin, Kellner, Bürokauffrau, Maschinenbautechniker, Philharmoniker bis hin zu Jobs in der IT-Branche, in der EDV-Branche und im Handel.

Da sich der Rollenspieltreff in Wien befindet, ist es nicht sehr verwunderlich, dass die dort aktiven Spieler ihren Wohnsitz in Wien haben. Die meisten sind ebenfalls in Wien geboren, ein großer Teil in Wien oder Niederösterreich aufgewachsen. Bis auf eine Person bewohnen die Befragten eine eigene Wohnung zur Miete oder eine Genossenschaftswohnung und sechs davon leben in Gemeinschaft mit dem Lebenspartner.

Beim Punkt der Konfessionszugehörigkeit zeigte sich, dass zwar viele noch 'auf dem Papier' der römisch-katholischen Kirche angehören, aber nur zwei von ihnen bezeichneten sich selbst als gläubige Menschen. Der Rest gestand den Wunsch auszutreten ein und vier Personen waren bereits ohne Bekenntnis.

Anhand der Statistik und durch persönliches Wissen und Gespräche zeigt sich, dass ein großer Teil der Rollenspieler Studenten und Schüler sind. Dies wird damit begründet, dass diese soziale Gruppe mehr Freizeit zur Verfügung hat oder sie sich ihre Zeit freier einteilen können. Ein Studienplan kann daraufhin abgestimmt werden, den Donnerstagnachmittag frei-zu-haben. Dagegen ist dies für einen Arbeitnehmer schwerer zu arrangieren. In privaten Runden hingegen können sich auch Berufstätige zeitlich gut organisieren.

Der Bildungshintergrund zeichnet sich sehr eindeutig ab: acht von zehn Befragten haben Matura, sieben studieren oder haben bereits einen Universitätsabschluss, nur zwei besuchten eine Berufsschule und arbeiteten zum Zeitpunkt der Befragung, während der Rest noch in Ausbildung war. Nur wenige üben einen Nebenjob neben ihrem Studium aus. Viele gaben an, hierfür keine Zeit zu haben. Obwohl ein hoher Bildungshintergrund keine Voraussetzung ist, so kann er doch beim Fantasy-Rollenspiel hilfreich sein. In Schule und Universität werden gewisse Fertigkeiten gelehrt und gefördert, die auch während einer Rollenspielrunde eingesetzt werden können. Guter sprachlicher Ausdruck und Eloquenz sind äußerst nützlich bei einem Spiel, das allein durch das Reden gestaltet und voran getrieben wird. In Vorträgen und Referaten übt der Student oder Schüler vor anderen frei zu sprechen, was ihm vielleicht während einer Runde die Nervosität davor nehmen kann. Technische Studien, aber nicht nur diese, vermitteln Wissen und Können bezüglich Raumvorstellung, Geometrie und abstrakten Denken. Des Weiteren wird das Vorstellungsvermögen und die Kreativität angesprochen und gefördert. Dies alles sind wichtige Voraussetzungen, um erfolgreich und mit Freude am Fantasy-Rollenspiel teilnehmen zu können. Schließlich bieten einige Studien, wie etwa die Geschichte, ein umfassendes Hintergrundwissen, das in gewisse Situationen eingebracht werden kann. Peter Kathe gelangt zu einer ähnlichen Schlussfolgerung *„Die Ähnlichkeit mit Büroarbeit oder Gruppenarbeit in Schule und Studium ist doch verblüffend! Die Form von FRSp spiegelt nicht nur Grundlagen der modernen westlichen Zivilisation wider, sondern speziell die Ausbildungs- und Arbeitsbedingungen von Menschen, die überwiegend Kopfarbeit verrichten.“* (Kathe, Kapitel 6.2)

Allerdings soll nicht angedeutet werden, dass nur während einer schulischen Laufbahn oder einem Studium diese Fähigkeiten geschult werden oder dass Berufstätige diese Fertigkeiten nicht besäßen. Ob nun der hohe Bildungsgrad das kreative und einfallreiche Spielen begünstigt oder ob sich Studenten und Schüler deswegen mehr davon angezogen fühlen, müsste in einer gesonderten

Untersuchung erforscht werden. Innerhalb der Gemeinde der Rollenspieler wird beteuert, keine Unterscheidungen aufgrund des Berufes oder Bildungshintergrundes zu machen.

Auch andere Autoren führten stets Fragen zum Sozialprofil durch und erhoben statistische Daten, wie Alter oder Geschlecht, oft mit erstaunlich ähnlichen Ergebnissen (vgl. Hörhan, 2002, vgl. Schmid, 1995, vgl. Kathe, 1991 und vgl. Knopf, 1996).

4.3.2. Organisation der Rollenspielrunden

4.3.2.1 Private Organisation

Die größere Anzahl an Rollenspielgruppen in Österreich, wie auch in Deutschland, sind privat organisiert. Das bedeutet, dass kein Club oder Verein die Leitung übernimmt, sondern einer oder mehrere Privatpersonen den Wunsch zu spielen haben und sich daran machen, eine Gruppe zusammen-zu-stellen. Viele solche Gruppen setzen sich aus Freunden zusammen, Menschen die sich schon länger kennen und etwas Neues ausprobieren möchten. Allerdings kommt es auch oft vor, dass Einzelpersonen eine neue Gruppe gründen wollen oder Anschluss an eine bestehende suchen. Dies kann über Aushänge am schwarzen Brett in bestimmten Läden, die sich mit dem Fantasy-Rollenspiel in verschiedener Form beschäftigen, geschehen, über Aufrufe im Internet und in Fanmagazinen.

Hat sich eine solche Gruppe zusammen-gefunden, so spielen sie meist an privaten Orten, also der Wohnung eines Mitglieds. Die befragten Spieler gaben an, dass in der Regel die Wohnung des Spielleiters aufgesucht wird, da dieser generell das meiste Material bereit-zu-stellen hat. Neben vielen Regelwerken und Sonderbüchern über Monster und Landschaften hat er noch seine eigenen Unterlagen und Vorbereitungen. Einige legen des weiteren besonderen Wert auf die Atmosphäre, die sie mit passender Musik aus einem Soundsystem unterstützen möchten und dafür auch Equipment haben. Es gibt auch Gruppen, die den Austragungsort ihrer Spiele regelmäßig wechseln, vor allem jüngeren Spielern die noch im Elternhaus leben. Ein Spieler meinte dazu: „[...] *die Eltern, wo wir halt immer gespielt haben, die haben irgendwann einmal die Schnauze voll von uns gehabt, weil wir waren laut, wir haben den Esszimmertisch in Beschlag genommen, wir haben den Kühlschrank geplündert [...]*“ (Transkription 5, S. 5)

In der Regel wird versucht, den Spielort für alle Beteiligten möglichst bequem zu wählen und viele sind gerne bereit, etwa in die Wohnungen von Spielern mit Kindern zu kommen, damit diese keinen Babysitter brauchen. Weitgehend bemüht man sich, einen ruhigen Ort zu finden, an dem die Gruppe allein ist. Mir wurde aber auch von Gruppen berichtet, die in Restaurants, Spiellokalen und bei

McDonalds gespielt haben.

Um einen Termin für die Spielabende zu finden, nutzen die Teilnehmer inzwischen jedes Medium. Kann man sich am Ende des vorhergegangenen Abends nicht auf den nächsten Termin einigen oder festlegen, so telefoniert man, schreibt Sms und Emails, nutzt spezielle Kalenderfunktionen im Internet oder richtet eigene Homepages ein, die nur zur leichteren Organisation der Gruppe dienen.

4.3.2.2. Der Rollenspieltreff

Der 'Unpackable Rollenspieltreff' ist ein Verein gegründet im Jahr 2003 von zwei Privatpersonen, die sich bereits in ihrer Schulzeit mit den verschiedenen Systemen des Fantasy-Rollenspiels beschäftigt haben. Sie fanden eine große Nachfrage vor und wollten den Spielern und Meistern die Möglichkeit zum Spielen geben. Zu diesem Zweck mieteten sie in Simmering Räumlichkeiten an und gaben so allen Interessierten die Chance, sich jeden Donnerstag von 16.30 bis 22 Uhr dort einzufinden. Von anfangs nur 15 Personen wuchs der Treff auf heute etwa 60 aktive Mitglieder und über 120 eingetragene. Ein Beitrag von zwei Euro ist pro Spielabend zu entrichten. Mit diesem wird die Miete für den Ort bezahlt. Aufgrund der inzwischen hohen Anzahl an Gruppen, wurde auch ein zweiter Spielort in der Nähe angemietet.

Der Treff hat sowohl eine Homepage (www.rollenspieltreff.at) als auch ein Forum (www.rollenspieltreff.at/forum) eingerichtet. Auf ersterer werden nur die wichtigsten Termine und eine Möglichkeit angegeben, mit dem jeder sein Erscheinen oder Fernbleiben darstellen kann. Dies dient lediglich der Übersicht und reibungslosen Organisation. Für Diskussionen, Fragen und zum gegenseitigen Austausch steht den Spielern das Forum zur Verfügung, in dem zum Zeitpunkt der Erhebung (12.04.2011) in 165 Themen über 2800 Beiträge verfasst worden sind. Eine genauere Analyse der Struktur, Funktion und des Gebrauchs des Forums von Seiten der Spieler erfolgt im anschließenden Kapitel.

Der Rollenspieltreff organisiert aber weitaus mehr als nur die Termine und Zeiten, die Gruppen und Räumlichkeiten. Vielmehr ist er darum bemüht, die einzelnen Spieler zu einer Community zusammen-zu-schweißen. So finden unter Leitung des Treffs in den gemieteten Räumlichkeiten jedes Jahr verschiedene Feste und Feiern statt, wie etwa Weihnachtsfeiern, Faschings- und Halloweenfeiern und die Jahresfeiern des Treffs. Des weiteren werden Ausflüge ins Kino arrangiert, an denen sich jedes Mitglied beteiligen kann. Auch auf Gaming Conventions ist der Rollenspieltreff vertreten, stellt dort sich und das Fantasy-Rollenspiel vor. Aus und durch Mitglieder des

Rollenspieltreffs hat sich eine Live-Rollenspielgruppe zusammengefunden, die ihre gemeinsamen Aktivitäten über den Treff und dessen Onlinepräsenz regelt.

Und schließlich erhält jedes Mitglied, sollte es im Zeitraum seines Geburtstages anwesend sein, einen Geburtstagskuchen für sich und seine Gruppe.

4.3.2.3. Organisation übers Internet

Über die Homepage des 'Unpackable Rollenspieltreffs', über die sich jeder frei registrieren kann, ist es den Gruppen möglich, sich leichter zu organisieren. Über die Gründung neuer Gruppen kann diskutiert werden, Meister können Spieler suchen oder Spieler sich schon bestehenden Runden anschließen. Ganz neue Mitglieder können sehen, welche Systeme angeboten werden und welche sich vielleicht noch ergänzen lassen. Einige Gruppen stellen Chroniken ihrer alten Abenteuer und Geschichten ins Netz, damit man sie nachlesen kann. Es findet ein reger Austausch an Erfahrungen statt, vor allem über alte und neue Regelsysteme. Diejenigen, die schon länger spielen, können Neulingen wertvolle Tipps und Ratschläge geben.

Es finden sich Themen wie Ankündigungen zu Terminänderungen, eigene Bereiche für die bestehenden Gruppen, in denen sich die jeweiligen Mitglieder äußern können, des weiteren Möglichkeiten, Kritik und Vorschläge anzubringen und Sonderveranstaltungen, die nach Wunsch und Bedarf vom Treff organisiert werden.

Doch neben diesem Sammelsurium an Beiträgen, die sich direkt mit dem Treff und dem Fantasy-Rollenspiel befassen, gibt es darüber hinaus noch zwei weitere Abschnitte in diesem Forum. Der eine beschäftigt sich mit den verschiedenen Arten des Rollenspiels, also Pen+ Paper Systemen, aber auch mit MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) und anderen Rollen- und Computerspielen für den PC und für Konsolen. Hier werden vor allem Neuerscheinungen besprochen und Erfahrungen ausgetauscht.

Im Dritten Abschnitt findet sich schließlich alles, das weder etwas mit dem Treff an sich, noch mit dem Fantasy-Rollenspiel zu tun hat. Die Beiträge hier haben Inhalte aus den Bereichen Film und Fernsehen, Musik, Literatur, Geschehen in der Welt sowie lustige, unterhaltsame Funde aus dem Internet. Eine weitere „Ecke“ ist für den ganz privaten Austausch der Mitglieder eingerichtet, in dem etwa jemand einen Mitbewohner sucht, seinen selbst gemalten Comic präsentiert, sich aus dem Ausland meldet oder gebrauchte Materialien und Computer verkauft.

Vergleicht man die Beitragszahlen in den drei Abschnitten (Erhebung: 12.04.2011) :

Abteilung: Rollenspieltreff **1419** Beiträge davon allein 940 in der Unterabteilung 'aktuelle Gruppen'

Abteilung: Alles über Rollenspiele **324**

Abteilung: Abseits von RPGs: **1115**

so ist der dritte Abschnitt, der das eigentliche Thema Fantasy-Rollenspiel und Treff gar nicht schneidet, dennoch dem ersten Abschnitt an Beitragszahlen fast ebenbürtig. Das Forum ist somit zwar eine Plattform zur Organisation, aber darüber hinaus dient sie vielmehr der Kommunikation der Spieler und Meister untereinander. Es ist offensichtlich, dass das Interesse am Austausch weit über das Fantasy-Rollenspiel hinaus geht und dass die Mitglieder wünschen, sich näher kennen zu lernen und privat zu unterhalten, soweit es das Forum als öffentliche Onlineplattform zulässt. Viele nutzen es auch einfach um mit Freunden zu reden die sie über den Rollenspieltreff gefunden haben.

4.4. Spielzeiten und Zeit zu spielen

Aus der Untersuchung können sowohl die Spielgewohnheiten, also die aktuelle Spielpraxis, herausgearbeitet werden als auch Zeitfaktoren, die über den eigentlichen Spielabend hinausgehen.

Die Anzahl der Gruppen, an denen die interviewten Personen zum Zeitpunkt der Befragung teilnahmen, oder die die sie leiteten, variierten stark. Drei nahmen als Spieler an einer Gruppe teil, während die restlichen mehrere Runden hatten. Die genannten drei waren auch die einzigen, die nur im Rollenspieltreff zugegen waren und keine weitere private Gruppe hatten. Die höchste Anzahl bestand aus drei privaten sowie zwei Gruppen im Rollenspieltreff. Sechs der zehn Befragten waren selbst Spielleiter und leiteten mindestens eine, manche mehrere Runden.

Auch die Häufigkeit sowie Regelmäßigkeit, in der die Rollenspielabende stattfinden, ist starken Schwankungen unterworfen. Zwischen alle 7 Tage bis einmal alle drei Monate, ist alles vertreten. Dies hängt vor allem von der zeitlichen Verfügbarkeit von Spieler und Meister ab. Zwar sind viele der Teilnehmer Studenten und Schüler, die sich ihre Zeit meist freier einteilen können als Berufstätige, dennoch lassen auch diese Spielrunden vor wichtigen Prüfungen oft ausfallen. Lediglich die Runden im Treff finden regelmäßiger statt, da Zeit und Ort vom Verein vorgegeben

sind.

Die meisten Rollenspieler bevorzugen Runden, die lange dauern und deren Teilnehmerzusammensetzung sich nicht wesentlich ändert. Die Gründe hierfür sind mannigfaltig: der Wunsch das ganze Abenteuer zu erleben, seinen Charakter weiter-zu-entwickeln oder einfach mit den gleichen Menschen Zeit verbringen zu können. Dennoch kommt es vor allem aufgrund Zeitmangels immer wieder zu „*Personalfluktuationen*“ (Transkript 3, S. 2) wie ein Spieler es nennt. Diese treten im Treff noch stärker zutage, als in privaten Gruppen.

Der Zeitraum, in dem eine Gruppe unverändert zusammen bleibt, ist also sehr unterschiedlich. Einige Gruppen spielen wenige Monate, andere schon über zwei Jahre gemeinsam.

Neben der Zeit, die eine Runde pro Abend dauert, von den Spielern mit etwa zwischen vier und zehn Stunden angegeben, ist aber noch weitere Zeit dem Fantasy-Rollenspiel zuzurechnen. Der Weg hin zu einem Veranstaltungsort, der bei jedem Spieler unterschiedlich weit ist. Abgesehen von Spielleitern, die den Abend bei sich in der Wohnung ausrichten, ist der durchschnittliche Anfahrtsweg etwa 30 Minuten lang. Allerdings gaben die meisten Befragten an auch schon Anfahrtswege von über einer bis hin zu zwei Stunden auf sich genommen zu haben um an einem Abend teilnehmen zu können.

Vor allem die Spielleiter, aber auch viele Spieler, investieren weitere Zeit außerhalb des Rollenspielabends in die Vorbereitung und Wissenserweiterung. Ein Meister muss sich in dem System, das er leitet, in der Welt und deren Regeln auskennen. Er muss um das Abenteuer wissen, egal ob er es selbst schreibt oder nicht. Deshalb bereiten sie sich durch Lektüre der Regelbücher und weiterführender Literatur darauf vor. Manche, die gerne eigene Geschichten kreieren, investieren deshalb noch mehr Zeit, malen oder suchen passende Charakterbilder für NSCs und wählen Musikstücke passend zur jeweiligen Situation. Eine weitere zeitraubende Tätigkeit, die von einigen Spielern wie Meistern verfolgt wird, ist eine Chronik ihrer Abenteuer: „[...] *also das längste was dauert, was wirklich dauert, ich hab gern Zusammenfassungen von den Kampagnen. Die schreib ich auch gerne ins Netz, einfach um zu sagen: Ha das hab ich gemacht, das ist mein Baby, das kann man sich immer wieder anschauen. Und das dauert eigentlich am längsten*“ (Transkript 10, S. 3)

Wichtig ist vielen, die Zeit direkt vor und nach, manchmal auch während der Runde, die nicht zum Spielen genutzt wird, sondern zum Reden. Diese Gespräche drehen sich manchmal, nicht immer, zwar um das Fantasy-Rollenspiel, aber viel wird auch über Persönliches gesprochen. Da man sich

meist gut kennt, ist diese Zeit kostbar, um sich auszutauschen, Neuigkeiten zu hören und soziale Bindungen zu stärken.

Das Fantasy-Rollenspiel ist ein zeitintensives Hobby, aber die Stunden und Minuten werden gerne investiert, da man sie mit Freunden bei einer unterhaltsamen Tätigkeit verbringt. Es ist auch ein sehr vielschichtiges Hobby, dessen zeitliche Gestaltung nicht festgelegt ist und sich einheitliche Aussagen über Ablauf und Dauer deshalb nicht treffen lassen. Es ist ein flexibles Hobby, das von seinen Spielern geformt wird und sich deren Bedürfnissen anpasst.

5. Analyse des gesammelten Materials

5.1. Erste Erfahrungen mit dem Fantasy-Rollenspiel

Das Alter, in dem die Interviewten zum ersten Mal gespielt und die Zeit, die sie bereits dem Fantasy-Rollenspiel gewidmet haben, sind sehr unterschiedlich.

In der untersuchten Gruppe war sowohl jemand dabei, der erst seit eineinhalb Jahren spielte als auch jemand, der schon vor 24 Jahren seine erste Runde hatte. Der Durchschnitt der zehn befragten Personen liegt bei 9,25 Jahren Spielerfahrung, doch nur einige spielten diese Zeit wirklich durchgehend. Die meisten hatten Unterbrechungen aufgrund mangelnder Zeit, Interesse oder Verfügbarkeit von Gruppen in ihrer Nähe.

Einer der Befragten widmete sich mit acht Jahren zum ersten Mal mit Freunden dem Fantasy-Rollenspiel. Dagegen waren andere bereits 23 bei ihrer ersten Runde. Der größere Teil der interviewten Spieler war volljährig, auch wenn der Durchschnitt das Anfangsalter mit 17,1 Jahren angibt.

Den Weg zum Fantasy-Rollenspiel fanden die meisten Befragten, wie auch einige Autoren von Arbeiten zum Fantasy-Rollenspiel wie Ulrich Janus, über ihren Freundeskreis. In diesem waren entweder schon einer oder mehrere aktive Spieler oder jemand entwickelte Interesse dafür. Diese berichteten von ihrem Hobby und weckten Neugier und Interesse. Aber da das Wesen des Fantasy-Rollenspiels sehr schwer in Worte zu fassen ist, wurden sie recht schnell aufgefordert, zuzusehen oder gleich mitzumachen.

An ihren ersten Rollenspielabend erinnern sich viele sehr genau und können selbst nach Jahren noch Inhalte und Begebenheiten rekapitulieren. Allen gemeinsam ist die anfängliche Nervosität, bei einigen verbunden mit dem Gefühl der Scham. Zwar beschreiben es alle als positive Erfahrung, doch taten sich einige zunächst schwer mit der Art und Weise, wie allein durch Worte das Spielgeschehen gelenkt wird. Einige beschreiben, dass sie Angst hatten etwas, Falsches zu tun, etwas, das der Gruppe von Charakteren und ihrer Storyline schaden könnte.

Diejenigen, die gleich zu Anfang in einer Gruppe von Freunden und Bekannten spielten, beschrieben es als sehr angenehm. Für sie war die Schwelle zur Überwindung, die Rolle ganz auszuspielen leichter, da sie sich in der Runde mit bekannten Personen sicherer fühlten. Ein Spieler

meinte hierzu: „[...] *es ist schön wenn man eben weiß die Freunde die dabei sind, das ist eben ein gewohntes Umfeld [...]*“ (Transkript 5 S. 6).

Das gemeinsame spielen mit Menschen, welchen man vertraut und die man zu schätzen weiß, ist für viele Spieler das wichtigste Kriterium. Aus eigener Erfahrung weiß ich, wie unangenehm oder negativ Runden sein können, wenn man sich als Anfänger nicht 100% sicher fühlen kann. Es ist wichtig, in einem Umfeld zu starten, in welchem man für Fehler nicht ausgelacht, sondern mit Rat und Tat unterstützt wird. Es soll nicht der Eindruck aufkommen, in einer Gruppe mit Fremden zu spielen führe zwangsläufig zu negativen Erfahrungen. Bestes Gegenbeispiel ist meine eigene erste Runde, die ich auf einer Convention mit mir bis dahin unbekanntem Spielern hatte, welche mir dennoch sehr viel Spaß machte und die mich dazu animierte, weiteren Runden beitreten zu wollen.

Dennoch werden die Rollenspielabende lieber mit Freunden verbracht und wie schon erwähnt werden aus Fremden über die Mitgliedschaft in einer Rollenspielgruppe oft Freunde. (vgl. Kapitel „Die Gruppe“) *„Naja es ist halt einfach der Punkt, das kann man auch auf andere Sachen auslegen. Angenommen man geht weg, womit geht man lieber weg? Mit den 5 Leuten die man schon länger kennt, mit denen man besser befreundet ist jetzt ganz, ok auch nicht immer aber, blödes Beispiel aber, oder ja, einen oder zwei von denen, wo jetzt auf einmal ein paar Neue dabei sind. Du weißt nicht genau, wie die ticken, was bei denen abgeht. Es ist halt einfach mehr oder weniger, man fühlt sich einfach wohler, wenn man die Leute kennt, wenn man sich auch mit den Leuten verträgt [...]* (Transkript 4, S. 6)

5.2. Faszination Rollenspiel

5.2.1. Motivationsgründe

Was ist nun das Außergewöhnliche, das Einzigartige, das das Fantasy-Rollenspiel auszeichnet und seine Teilnehmer fasziniert? Die Antwort setzt sich aus vielen kleinen Motivationsgründen zusammen, die auch schon von anderen Autoren erforscht worden sind. Trotz verschiedener Herangehensweisen, Methoden, Untersuchungsgebieten und Zeitpunkten, zu denen die Erhebungen stattfanden, gibt es viele ähnliche Ergebnisse und Überschneidungen, wie in den Arbeiten von Bahl (1997), Broich (1980), Grumiller (1997), Hörhan (2002), Janus (2007), Kathe (1991), Knopf (1996) und Thomas (2007). Einige der Autoren formulieren ihre Ergebnisse nicht als Gründe für das Spielen, sondern als positives Ergebnis, als Förderung von Eigenschaften und Talenten (vgl. Kapitel „Wiederkehrende Thematik“). Im Folgenden stütze ich mich allein auf die Resultate meiner eigenen

Befragungen.

Die Befragten beschreiben das Fantasy-Rollenspiel als etwas Besonderes, ein ungewöhnliches und kostengünstiges Hobby, dem nicht jeder nachgeht. Für einige ist es eine exklusive Art der Freizeitbeschäftigung, denn es ist wesentlich seltener als andere Hobbys wie Fußball. Geschätzt wird auch, dass sie kein fertiges Produkt erhalten, sondern dass sie selbst aktiv gestalten. Das Fantasy-Rollenspiel ist sehr abhängig von den Teilnehmern. Das gleiche Abenteuer wird durch unterschiedlichen Menschen und deren Ideen, Vorstellungen und Art und Weise zu spielen zu einer einzigartigen Geschichte. „*Es ist einfach etwas, etwas, was man nicht an jeder Ecke kriegt, ich sage mal so, es ist ein Freizeitvergnügen, das du nicht so auf kurz oder lang immer dann kriegst, wenn du willst, sondern das muss man sich auch aufbauen, das ist auch, dafür kriegt man aber auch mehr zurück davon, find ich [...]*“ (Transkript 4, S. 10).

Viele schätzen die Offenheit des Spieles, sich jeder Idee, jedem Genres und jeder Vorlage bedienen und anpassen zu können. Es kann in allen erdenklichen Welten, Zeiten und Hintergrundgeschichten stattfinden und der Spieler kann zum Spion, Ritter oder Staubsaugervertreter werden. Ebenso offen ist der Schluss, den es an sich gar nicht geben muss. Allein vom Willen und der Zeit der Teilnehmer hängt es ab, wann und ob ein Fantasy-Rollenspiel überhaupt endet, denn theoretisch können die Helden in beliebig vielen Abenteuern spielen. Auch bemühen sich die Rollenspielverlage, immer neue Spiele, Erweiterungen und neue Geschichten auf den Markt zu bringen.

Vor allem für Jene, die bereits Fan von den im Fantasy-Rollenspiel vorkommenden Genres sind, liegt es nahe, sich mit dem Spiel zu beschäftigen. Für diese Spieler ergibt sich die Möglichkeit, in Welten und Geschichten, von denen sie zuvor in Büchern gelesen oder sie in Filmen gesehen haben, nun eine Rolle zu übernehmen. Und nicht nur diese Fans nutzen das Spiel als Anreiz, sich tiefer gehendes Wissen anzueignen. Es wird recherchiert, welche Waffen zu welcher Zeit von welchen Heeren verwendet wurden, welche Farben und Trachten üblich waren und vieles mehr. Aber selbst wenn man nicht aktiv darum bemüht ist, sich Hintergrundinformationen zu suchen, so kann man durch das Abenteuer, die Bücher, den Meister und die Mitspieler eine Menge lernen.

Das Fantasy-Rollenspiel ist ein Hobby, das die Teilnehmer vor viele Herausforderungen stellen kann. Die Spieler schätzen, dass ihre Kreativität und ihre Fantasie gefördert und gefordert werden. Strategisch an ein Problem heranzugehen und voranzuplanen kann manchmal genauso wichtig sein, wie es spontane Einfälle und Improvisationstalent sind. Da man nicht speichern und neu laden kann wie in einem Computerspiel, ist es wichtig vor überstürzten Handlungen, deren mögliche

Konsequenzen zu bedenken. Auch die schauspielerische Leistung ist in der Rollenspielrunde wichtig und viele genießen es, wie in einem Improvisationstheater ihre Rolle mimen zu dürfen.

„Es macht mir irrsinnig Spaß, einfach in Rollen zu schlüpfen, ich hätte das nie gedacht. Weil zum Beispiel Theater, muss ich ganz ehrlich sagen, dafür war ich zu faul, einfach soviel Text zu lernen. Und beim Rollenspielen kannst ja doch dich selbst auch irgendwo in den Charakter mit einbinden. Das heißt, du hast auch irgendwo eine Selbstverkörperung, aber auch eine gespielte, eine gespielte Rolle. Und einfach das Interagieren mit Freunden oder mit Leuten in dieser Rolle find ich irrsinnig interessant [...]“ (Transkript 1, S. 5)

Dieses in die Rolle schlüpfen und in ihr Interagieren gefällt den meisten Spielern, vor allem weil es ihnen die Chance bietet, sich einen Charakter selbst zu erstellen und ihn dann nach ihren Vorstellungen zu spielen. Sie versetzen sich gedanklich in die Figur, die in der Geschichte steckt, und verpassen ihr eine eigene Persönlichkeit, welche sich im Laufe der Abenteuer weiterentwickeln kann. Dieses Etwas-Verkörpern, In-eine-Figur-Schlüpfen und Etwas-Ausprobieren wird von vielen als interessante Herausforderung betrachtet, da sich die Interaktion hier verlagert. Man agiert nun als eine andere Person und reagiert auf seine Mitspieler, die ebenfalls in ihren Rollen handeln und sprechen. *„Während uns jedoch normalerweise das Fremdartige als etwas begegnet, das innerhalb unserer eigenen Ordnung nicht gesagt und getan werden kann, wohl aber in einer anderen, so erscheint in der Sphäre des Spiels die Differenz von Eigenem und Fremden auf einmal überwindlich.“* (Adamowsky, 2000, S. 30).

Förderlich und im Allgemeinen als angenehm empfunden, wird die besondere Atmosphäre, die ein Fantasy-Rollenspiel hervorrufen kann. An einem passenden Ort, mit guter Verpflegung nimmt man sich gerne möglichst viel Zeit, um einem gemütlichen Abend zu verbringen. Gemütlich heißt aber keinesfalls langweilig. Im Gegenteil, die Spieler wünschen sich eine spannende und packende Geschichte, die sie völlig in ihren Bann zieht. Sie wollen sich von den Ausführungen und Ideen des Spielleiters mitreißen lassen und als Gruppe das Abenteuer gemeinsam erleben. *„Ja die Story selber, die einem erzählt wird vom Spielleiter. Also ich spiel generell nur bei Runden mit, wo ich sag: ok das interessiert mich auch, weil das ist meine Freizeit und ich will Spaß dabei haben.“* (Transkript 9, S. 9) Für viele Meister liegt der Reiz darin, diese Geschichten zu erfinden, sie fesselnd zu erzählen und den Spielern so einen unterhaltsamen Abend zu bieten.

Sehen manche Nutzer das Spiel als Ventil, um überschüssige Energien oder Aggressionen in andere Bahnen zu lenken, finden andere, dass es das Potential hat, positive Eigenschaften wie Kreativität

zu fördern. Dies wird von vielen Autoren besonders hervorgehoben (vgl. Kapitel „Wiederkehrende Thematik“). Die befragten Spieler meinten aber ganz nüchtern, dass wohl jedes Hobby in der Lage wäre, Können und Wissen zu fördern, sei es nun Fußball oder das Fantasy-Rollenspiel.

Auf jeden Fall bietet es ihnen eine Abwechslung, einen Kontrast zum Alltag und dem, was sie schon kennen. Diese Abwechslung, das Neue und Unbekannte, reizt auch noch in anderer Hinsicht. So kann man in dem Spiel Kindheitsträume, Ideen und Vorstellungen verwirklichen, die im realen Leben verschlossen bleiben: als Held in einem ehrenhaften Kampf Unschuldige retten, den Weltraum erforschen oder als Weiberheld sein Unwesen treiben. Man kann in diesen anderen Welten positive Erfahrungen machen, indem dort Erfolge gelingen, über die man sich freut. Seien es gute Würfelergebnisse, das Lösen eines Rätsels, das Bezwingen eines Gegners oder eine besonders gute Idee, die man hatte. Es ist eine Gelegenheit, etwas Neues auszuprobieren, das in der realen Welt vielleicht unliebsame Konsequenzen hätte, im Fantasy-Rollenspiel aber folgenlos bleibt. So antwortete ein Rollenspieler auf die Frage, was ihn am Fantasy-Rollenspiel am meisten interessiere: *„Weils mir Spaß gemacht hat, weils einfach eine nette Abwechslung ist und weil man auch irgendwie, ich will nicht sagen Träume verwirklichen, aber als Kind hat man schon immer davon geträumt, man wär ja gerne einmal ein Ritter gewesen, wenn man sich die alten Geschichten von König Arthur und Merlin und so weiter angehört hat oder wenn man sich Star Trek im Fernsehen angeschaut hat mit Kaptain Kirk, das war was, was man auch gern gemacht hätte irgendwie. Und da hat man eben die Gelegenheit, mit Leuten, die das ähnlich sehen, einfach diese Welt zu erleben auf seine ganz eigene Art und Weise.“* (Transkript 5, S. 7)

Doch auch hinterher bleiben dem Rollenspieler die vielen schönen Erinnerungen, die in den Runden gewonnen wurden. Diese werden von den anderen Teilnehmern geteilt und leben bei Gesprächen wieder auf. Lustige Abende, besonders witzige Situationen, emotionsgeladene Auftritte, sogar Sprüche und Redewendungen, die während des Spieles geprägt wurden, werden als nette Anekdote noch Jahre später wieder und wieder erzählt. *„Es ist sowohl lustig während man spielt als auch wenn man dann zurückdenkt. Das ist dann schon etwas Tolles, dass man ein Hobby hat, wo man, wo man dann auch danach noch was hat. Also irgendwie was Neues kennen gelernt hat, Spaß gehabt hat und auch irgendeine Erinnerung an die, etwas an das man sich gern zurückerinnert.“* (Transkript 6, S. 5) *„Also ich hab sehr, sehr schöne Erlebnisse gehabt, wo ich mein Leben lang davon zehren werde und immer wieder da lache, wenn ich dran denk und immer wieder erzählen werde auch.“* (Transkript 5, S. 9)

Fqast jeder der Befragten gab an, dass die Gruppe an Menschen und das Zusammensein mit diesen Personen der wichtigste Motivationsfaktor sei. Ein Rollenspieler meinte sogar: „[...]also ich seh das Rollenspiel mehr als als Anlass zum Treffen und als Beschäftigung während dem Treffen. Ich würd auch hinkommen, wenns, ich glaub ich würd auch hinkommen, wenns kein Rollenspiel gäbe, sondern die Leute sich einfach so treffen und einen Abend lang Bier trinken, ich glaub dann würd ich auch kommen. Das ist, das Rollenspiel ist eine nette Beschäftigung und gibt einem was zu tun und mit den andren Leuten zu reden, ein Fokus für Konversation [...]“ (Transkript 5, S. 5) Mit seinen Freunden Zeit zu verbringen, ganz persönlich und nicht etwa einen Computer vor sich zu haben, ist vielen ungemein wichtig „[...] man sitzt mit den Spielern in einem Raum an einem Tisch, man sieht die Spieler, man sitzt nicht nur vorm Computer [...]“ (Transkript 2, S. 5) Die Teilnehmer wollen lachen, Witze reißen, reden, herumalbern, plaudern und sich austauschen. Die Kommunikation (vgl. Kapitel „Kommunikation“) dreht sich zum einen um das Fantasy-Rollenspiel zum anderen um jedes andere erdenkliche Thema. Dabei ist die passende Chemie in der Gruppe entscheidend für das Gelingen einer Runde. Ein respektvoller Umgang in der Gruppe wird von den Spielern erwartet. Nur wenn sich alle verstehen, kann diese „soziale Komponente“ (Transkript 8, S. 6) des Fantasy-Rollenspiels funktionieren.

Ein Punkt, der ausnahmslos von jedem Interviewpartner als Hauptmotivation für das Spiel gegeben wurde, war „Spaß“. Die Abende bringen eine angenehme Unterhaltung, Lachen, Freude und gute Laune. „[...] sicher, es ist eine nette Beschäftigung, die ich mit guten Freunden mach oder mit solchen, die es vielleicht noch werden wollen und ja, nein ich lach gern und und bei den Gruppen komm ich dann auch meistens zum Lachen, sowohl als Spielleiter als auch als Spieler. Was auch der Grund ist, warum kaum eine meiner Gruppen, die ich so leite, wirklich lang ernst ist, ich hab halt einfach zu gern Spaß.“ (Transkript 7, S. 7) Sei es das spannende Spiel an sich oder die „Blödeleien“ der Spieler, fernab der Geschichte ist es dieser Fun-Faktor, der die Teilnehmer immer wieder zurück an den Tisch bringt.

Das Fantasy-Rollenspiel bietet also eine ganze Reihe von verschiedenen Gründen, warum die Spieler so begeistert an den Abenden teilnehmen. Die meisten davon können sich jedoch nur entfalten, wenn die Spieler miteinander harmonieren und einander vertrauen. Dies ist nicht verwunderlich, da das Spiel von der Interaktion der Personen lebt und dadurch seinen besonderen Reiz erhält.

5.2.2. Atmosphäre und Raum

Ein kleiner Exkurs noch zu einem Punkt: vielen Spielern wie Meistern ist wichtig, die richtige Atmosphäre für den Abend zu schaffen. Dies beginnt bei dem Raum, in dem die Runde stattfindet. Dessen richtige Wahl ist „[...] *das Zweitwichtigste nach den Leuten, mit denen man spielt*“ (Transkript 3, S. 6). Er sollte genügend Platz bieten, damit sich alle Teilnehmer mit ihren Utensilien und Unterlagen gut ausbreiten können. „*Ein großer Tisch, damit sich wirklich jeder ausbreiten kann, weil als Rollenspieler braucht man an Platz für die Würfel, an Platz für die verschiedenen Schreibgeräte, weil es reicht ja nicht, dass man beim Spiel nur einen Bleistift und einen Radiergummi hat, also für mich zumindest nicht. Dann braucht man natürlich Platz für den Block und Charakterbogen, und dann soll man nebenbei auch noch Knabberzeug und Trinken und so weiter am Tisch verbreiten können.*“ (Transkript 9, S. 9). Darüber hinaus sollte der Raum ein ruhiges Umfeld bieten, mit keinerlei störenden Geräuschen und Ablenkungen. Optimal für einen Rollenspieler wäre, „[...] *dass man ein bisschen eine ruhigere Location hätten, wo man mehr für sich alleine ist, und nicht so in einem Raum mit 3-4 anderen Gruppen ist*“ (Transkript 3, S. 6). Einigen Spielleitern ist es besonders wichtig, bei ihren Spielern ein noch intensiveres Spielgefühl zu wecken. So stellen einige Kerzen auf, deren flackernder Schein die einzige Lichtquelle darstellt. Durch den Einsatz von Hintergrundmusik, passend zu den jeweiligen Szenen, vermitteln sie dem Spieler den Eindruck, noch tiefer im Geschehen zu sein. So können unheimliche Geräusche einer Gruft, das leise Tropfen von Wasser oder eine knarrende Tür viel zur Atmosphäre beitragen. So wünscht sich eine Meisterin „[...] *einen Kerzenaltar im Hintergrund, Duftkerzen vielleicht auch noch, das wär ganz toll*“ (Transkript 1, S. 6) und ein anderer meint:

„*Naja Atmosphäre des ist, du kennst das doch, wenn du nen Film siehst, nehmen wir jetzt einfach das beste Beispiel her, was man zum vergleichen mit Rollenspiel hernehmen kann : Herr der Ringe. Herr der Ringe so wie er ist, ist er gut, jetzt stell dir mal vor, du siehst Herr der Ringe und im Hintergrund läuft ne Punkmusik oder ne Metalmusik- das passt nicht. Und so ist auch beim Rollenspielen, wenn man mit Musik arbeitet, kannst du nicht irgendeine Musik nehmen. Wenn du eine Fantasy-Rollenspielgruppe hast, nimmst du eher Orchestermusik oder Filmmusik, die was in die Richtung geht, und Alltagsgeräusche. Wenn du in einem Höhlensystem unterwegs bist, nimmst du, da gibt's sehr schöne Esoteriksachen, Plätschern oder Wind. Dass man das Gefühl hat, zum Vorstellen, wo man sich gerade befindet*“ (Transkript 2, Seite 4)

Diese Hilfsmittel sorgen zudem dafür, dass der Spieler leichter in seine Rolle kommt und in ihr bleibt. Zwischenkommentare, Gespräche und Ablenkungen werden so eher unterbunden.

Weitere interessante Punkte, die es sich zu untersuchen lohnen würde, aber nicht Thema dieser Arbeit sind und auch den Rahmen sprengen würden, wären die Bereiche Urbanität, Freizeitkultur in Städten und die Frage, wie dies mit dem Fantasy-Rollenspiel zusammenhängt. Da meine Erhebungen in einem Rollenspieltreff in Wien stattfanden, war nicht weiter verwunderlich, dass alle befragten Spieler in der Stadt wohnhaft sind. Die öffentlichen Verkehrsmittel erleichtern den Weg zueinander, und dem Rollenspieltreff fiel es leichter, geeignete Räumlichkeiten anmieten zu können.

Der Rahmen des Fantasy-Rollenspiels ist also eine städtische Umgebung. *„In der Großstadt finden sich immer wieder Menschen, die partikulare Interessen teilen und die vereint einen Beitrag zu der zunehmenden Differenzierung von Teilkulturen und Lebensstilen leisten“* (Bahl, 1997, s42) Die Stadt ist also ein Ort, in dem eine breite Vielfalt an Kulturen und Teilkulturen aufeinander treffen und an dem viele Menschen leben und ihre Lebensstile ausleben können. Ein Ort, an dem die unterschiedlichsten Angebote zur Gestaltung der Freizeit angeboten werden, und in der man nur noch die Qual der Wahl hat. Und daneben findet das Spiel auch in einem komplexen sozialen und kulturellen Raum statt und ist gleichzeitig selbst Teil der Kultur und produziert sie mit.

5.3. soziale Interaktion im Fantasy-Rollenspiel

5.3.1. Soziale Interaktion - Begriffserklärung

„Interaktion ist ein Phänomen, das immer dann beobachtet werden kann, wenn zwei Menschen miteinander in Beziehung treten oder Kontakt aufnehmen“ (Carraro 2010, S. 27)

Die Bedeutung des Begriffs „Interaktion“, wie man sie bei Crott (Crott 1979) oder Becker-Beck (Becker-Beck 1997) nachlesen kann, ist sehr ähnlich. Grob umrissen bedeutet Interaktion, dass zwei oder mehrere Personen aufeinander bezogen Handeln. Dabei stehen sie in ihrem Verhalten in Wechselwirkung miteinander. *„Soziale Interaktion wird im allgemeinen als eine wechselseitige Abhängigkeit des Verhaltens zweier oder mehrerer Personen verstanden“* (Crott 1979, S. 14).

Dass die Interaktion aber auch eine soziale Kompetenz ist, stellt vor allem Joseph Forgas klar. Es ist die Fähigkeit, erfolgreich mit anderen interagieren zu können. *„Zur erfolgreichen Teilnahme an sozialer Interaktion gehört die Fähigkeit, das Verhalten anderer genau wahrzunehmen, zu interpretieren und vorherzusagen, und diesen anderen unsere Gedanken, Gefühle und Absichten*

mitzuteilen“ (Forgas 1995, S. 3). Diese Kompetenz ist äußerst komplex und unterliegt zahlreichen Gesetzmäßigkeiten. In der Regel erlernen wir diese im Prozess des Heranwachsens und üben sie im Alltag bei jeder Begegnung mit anderen Menschen. Aber nicht nur im privaten Bereich sind diese Fähigkeiten unabdingbar, auch im Beruf werden sie immer wichtiger. Denn in immer mehr Berufssparten spielt der tägliche und gekonnte Umgang mit Menschen eine wichtige Rolle.

Interaktion wird aber von einigen auch als eine „*regelgeleitete Aktivität*“ (Becker-Beck 1997, S. 24) gesehen. Das bedeutet, bestimmte Aktionen rufen in der Regel bestimmte Reaktionen hervor. Andere sehen eine untrennbare Verbindung zur Kommunikation, die für manche so weit geht, dass die Begriffe Interaktion und Kommunikation komplementär gebraucht werden. Einig sind sich Forscher auf dem Gebiet der Interaktion jedoch, dass sowohl verbale wie non-verbale Kommunikation dazu zählen. Soziale Interaktion ist also immer ein Austausch von Informationen zwischen den Teilnehmern.

„*Viele unserer täglichen Interaktionen vollziehen sich innerhalb von Gruppen*“
(Forgas 1995, S. 279).

Wir alle sind Teil von verschiedenen Gruppen unterschiedlicher Größe und Ausrichtung: von kleinen Verbänden, wie der Familie oder der Partnerschaft, über Gruppen von Arbeitskollegen bis hin zur Mitgliedschaft in Vereinen und politischen Parteien. „*Vielleicht werden nirgends sonst an unser Interaktionsvermögen so komplexe und anspruchsvolle Anforderungen gestellt wie in Gruppen.*“ (Forgas 1995, S. 279). Jede Gruppe ist anders, hat eine andere Zielsetzungen und Zusammensetzung. In jeder Gruppe herrscht eine Struktur und eine, oft nicht einmal wahrgenommene, Hierarchie. Durch diese Faktoren und den Austausch mit einer größeren Anzahl an Menschen, sind Interaktionen in Gruppen vielschichtiger.

Die soziale Interaktion ist also etwas, an dem wir jeden Tag aktiv teilhaben, sobald wir mit anderen Menschen zu tun haben. Erst durch diese Interaktion entstehen Beziehungen und werden aufrecht erhalten. Auch Gruppen bilden sich nur über und durch soziale Interaktion ihrer Mitglieder und nur über Kommunikation und ständigen Austausch bleiben sie bestehen.

5.3.2. Gemeinsames Essen

Da sich das Fantasy-Rollenspiel über einen Zeitraum von mehreren Stunden erstreckt, ist es nicht verwunderlich, dass hierbei auch gegessen wird. Für einige ist es sogar die einzige warme Mahlzeit

des Tages. Durch die Gespräche, sowie die eigenen Erfahrungen mit Spielgruppen zeigten sich Gemeinsamkeiten in der Wahl der Nahrungsmittel, des Einkaufsverhaltens und des Essens.

Obwohl an vielen Orten, an denen die Rollenspielrunden stattfinden, sowohl im Rollenspieltreff als auch in privaten Wohnungen, Möglichkeiten vorhanden wären, sich das Essen frisch zuzubereiten, wählen fast alle Spieler eher Fast Food. Dazu zähle ich Restaurant-ketten wie McDonalds oder Burger King, wie auch Kebapstände und die „heiße Theke“ in Supermärkten. Doch obwohl jeder seinen Teil selbst bezahlt, gehen die Mitglieder der Gruppen in der Regel gemeinsam einkaufen oder verständigen sich per Telefon, um den anderen ihren Teil mitzubringen.

Neben dieser warmen Mahlzeit, werden noch eine ganze Reihe salziger wie süßer Knabbersachen gekauft. Diese werden in die Mitte des Tisches gelegt, von wo sich jeder diese nehmen kann. So kommt die Gruppe in den Genuss verschiedener Süßigkeiten und jeder trägt seinen kleinen finanziellen Teil dazu bei. Ein Rollenspieler nannte dieses Prinzip *„Semiselbstversorgung“* (Transkript 3 S. 5) und ein anderer meinte *„[...] eigentlich bringt jeder für sich was mit, und wenn man halt nett ist, so wies die meisten sind, halt auch etwas, was man halt in die Mitte des Tisches legt und mehr oder weniger ja, bedienen kann sich jeder [...]“* (Transkript 4, S. 2) So kommt es dazu *„[...]auch wenn man mit nichts hinkommt ist es nicht oder selten so, dass man wirklich gar nichts hat.“* (Transkript 4, S. 2)

In den privaten Runden kommt es hin und wieder vor, dass der Gastgeber die ganze Runde bekocht. Öfter hingegen, und das nicht nur zu besonderen Anlässen wie Geburtstagen, werden Kuchen und anderes Kleingebäck von einem Spieler mitgebracht und mit den anderen geteilt. Auch alkoholische Getränke werden an einigen Rollenspielabenden konsumiert. Diese, meistens Bier oder Wein, werden von den Spielern selbst gekauft und getrunken. Nur zu besonderen Anlässen, wie der Weihnachtsfeier des Rollenspieltreffs, wird ein Punsch für alle gekocht. Darüber hinaus spendiert der Rollenspieltreff jedem Mitglied zu seinem Geburtstag eine Torte, die der Spieler nach belieben mit den anwesenden Gruppen teilen kann.

Gegessen wird in der Regel gemeinsam vor der eigentlichen Spielrunde. Manche Spieler erachten es als unhöflich wenn man nicht auf diejenigen wartet, die später kommen. Anderen ist dies nicht so wichtig und das Essverhalten variiert von Gruppe zu Gruppe. *„ Das ist ganz ganz unterschiedlich, einige essen am Anfang, einige mittendrin, einige essen am Schluss, einige wollen nicht, weil sie fasten oder was auch immer [...]“* (Transkript 5, S. 9)

Das gemeinschaftliche Essen ist also ein fester Bestandteil des gemeinsam erlebten Abends. Das Essen wird gerne geteilt, sodass jeder Zugriff auf eine breite Auswahl hat. Durch Kuchen und Gebäck wird sich der Abend von den Spielern gegenseitig versüßt.

5.3.3. Männer - Frauen

Interessant und in vielen Arbeiten und statistischen Erhebungen bestätigt ist die Tatsache, dass signifikant weniger Frauen als Männer Fantasy-Rollenspiele spielen. In meiner Interviewgruppe waren, wie weiter oben bereits erwähnt, nur zwei von zehn Befragten weiblich und durch eigene Beobachtungen konnte ich die niedrige Frauenquote ebenfalls feststellen.

Das Spiel selbst ist völlig neutral, was das Geschlecht angeht. Es hat regeltechnisch weder Vor- noch Nachteile, einen weiblichen Charakter zu wählen, und dieser startet mit den exakt gleichen Attributen, wie eine männliche Figur. Auch herrscht in allen Spielwelten der Systemen, die ich selbst erprobt habe, Gleichberechtigung. Auch wenn manche in eher mittelalterlich anmutenden Settings stattfinden, gibt es dort keine Verbote oder Nachteile für Frauen. Sie können alle Berufe ergreifen, Orte betreten und Taten vollbringen.

In einem Artikel von Gunter Gebauer (vgl. Dölling, 1997, S.259-284) kristallisiert sich zwar heraus, dass es geschlechtsspezifische Unterschiede zwischen Männern und Frauen gibt, was das Spielverhalten betrifft.. Neben den vielen Problematiken solcher Forschungen, weist er aber daraufhin, dass einige Tendenzen dennoch festgestellt werden können, auch wenn diese Untersuchungen an Kindern durchgeführt worden sind. Wie etwa, dass Frauen kooperative Spiele bevorzugen. Eine ganze Arbeit könnte sich allein der Frage widmen, warum Frauen dem Fantasy-Rollenspiel dennoch eher fern bleiben.

Dies war allerdings nicht zentraler Punkt meiner Untersuchung, weswegen diesem Aspekt nur ein kleiner Platz in meinem Fragebogen eingeräumt wurde. Es zeigte sich allerdings, dass die offensichtlich ungleiche Verteilung an Frauen und Männern von den Teilnehmern der Runden natürlich bemerkt wird und sie sich eigene Gedanken darüber machen.

So gab eine Person an, dass es nichts gibt, was das Fantasy-Rollenspiel „[...] irgendwie Männer-exklusiv macht, glaub ich, von der Art her. Naja vielleicht doch, es ist dieses, es hat schon so ein bisschen diesen Stammtischcharakter, bei diesen, dieses Bier trinken, ungesundes Zeug essen und im Durchschnitt relativ viel laut sein. Kann sein, dass das viele Frauen nicht so anspricht, aber

sonst fällt mir eigentlich nichts ein, was das als reine Männerdomäne irgendwie qualifizieren würd“ (Transkript 3, S. 3). Die zwei weiblichen Spieler, die zu einem Interview bereit waren, nannten im Großen und Ganzen die gleichen Motivationen, wie die männlichen Spieler. Beide waren selbst auch Spielleiter und zeigten beide großes Interesse an dem Fantasy-Genre an sich.

Ein anderer vermutet, dass der Grund, warum weniger Frauen teilnehmen, im Ursprung des Fantasy-Rollenspiels begründet liegt: *„Ich will jetzt nicht sagen, es ist vielleicht nicht so das Frauenauffangbecken themenmäßig, aber es ist halt, es ist halt, irgendwo leitet es sich doch ab von diesem: zwei Jungs spielen mit Stöcken, von denen sie glauben, es sind Schwerter, miteinander und es, also grad wenn mans dann in der Praxis sieht beim Live-Rollenspiel, es ist halt eine Art Ableitung von dem. Ich mein Ritter und Räuberspiele, solche Sachen, es ist, natürlich gibt's auch Frauen dabei aber es ist schon eher eine kleinere, eine eher kleinere Gruppe [...]“* (Transkript 4, S. 5). Auch bei Gebauer wird das Thema der eher körperbetonten Spiele der Jungen angeschnitten. Im Fantasy-Rollenspiel kommt Gewalt jedoch in sehr formalisierten Bahnen vor und ohne physische Komponente. Man würfelt lediglich, ob man den Gegner trifft, und beschreibt verbal, welche Taktik oder Waffe man verwendet. Es kommt zu keiner direkten Konfrontation der Personen am Tisch und nur selten unter den Charakteren. Die meisten Kampfhandlungen spielen sich mit NSCs oder Monstern ab.

Dass sich sowohl Spieler, Meister als auch die Organisatoren des Treffs darüber Gedanken machen, ist nicht verwunderlich, und wenn auch jeder zu seinem eigenen Urteil kommt, so gibt es doch keine endgültige Antwort. Denn *„[...]warums wirklich so ist, ich kanns mir selber nicht erklären, weil das ist eines der wenigen Hobbys, wo Mann und Frau komplett gleich gestellt sind. Weil es sind keine Anforderungen, außer du musst Fantasie haben und dich drauf einlassen, und dafür sind Männer und Frauen zufälligerweise, ausnahmsweise mal wirklich gleich auf.“* (Transkript 5, S. 3). Aus eigener Erfahrung, durch Beobachtung und durch Gespräche habe ich den Eindruck gewonnen, dass Frauen sogar besonders aufgefordert werden, sich diese Freizeitaktivität anzusehen.

Das Fantasy-Rollenspiel hat eine Männerquote von durchschnittlich 5:1. Doch die Gründe, warum weniger Frauen daran teilhaben, liegen noch im Unklaren und müssten weiter erforscht werden. Die Frauen, die sich für dieses Hobby entschieden haben, bleiben ihm für eine lange Zeit treu.

5.3.4. Kommunikation

5.3.4.1. Kommunikation während des Spieles

„Auf eine ähnliche Art wichtig sind auch kommunikative, imaginative und kreative Kompetenz von FR-Spielern. Auf deutsch: Die Fähigkeit, sich darzustellen und mitzuteilen, Vorstellungsvermögen und die Fähigkeit, schnell oder auf ungewöhnliche, schöpferische Weise Situationen entwerfen zu können bzw. mit ihnen fertig zu werden. [...] Schließlich ermöglicht es nur die Sprache, daß Bleistiftlinien auf einem Blatt Papier zu einer kleinen elfischen Höhle werden, deren Wände von den goldenen und silbernen Netzen edelsteinartiger Spinnen bedeckt sind“ (Kathe, 1991 Kapitel 4.1), „An diesem Beispiel können Sie schon erkennen, wie wichtig spontane und direkte Interaktion und Kommunikation im FRSp sind. Dabei soll gleich erwähnt werden, daß beides hierbei nicht getrennt werden kann, da jegliche Interaktion auf der Spielwelt einer Kommunikation zwischen den Teilnehmern entspricht“ (Kathe 1991, Kapitel 4.2)

Das Fantasy-Rollenspiel kann nur dann überhaupt funktionieren, wenn die Teilnehmer miteinander sprechen und interagieren, da allein durch Worte die Welt erschaffen und in ihr gehandelt wird. Die spezielle Art der Kommunikation innerhalb des Spieles, die auf verschiedenen Ebenen stattfindet, ist schon in einigen Arbeiten behandelt worden, stellt aber keinen Hauptgegenstand dieser Untersuchung dar. Viel mehr geht es in diesem Kapitel um die Gespräche über das Fantasy-Rollenspiel und jene, die rund um es stattfinden.

Ein interessanter Aspekt der Kommunikation während des Spielens soll aber doch kurz angesprochen werden, nämlich, wie Spieler ihre Stimme und ihre Art zu sprechen ändern, sobald sie in direkter Rede als ihre Figur mit anderen kommunizieren. Manche verstellen ihre Stimmlage, etwa wenn ein weiblicher Charakter von einem männlichen Spieler verkörpert wird. Um Herkunft und Status seiner Figur zu zeigen, greifen viele zu Akzenten und Dialekten. *„Die Sprache ist das beliebteste Mittel, Unterschiede im Charakter hervorzuheben. Während sich die einen gut und edel geben, gewählt und bescheiden reden, fluchen und knurren die anderen. Die intellektuellen Bösen üben sich in zynischer und sarkastischer Wortwahl“ (Grumiller 1997, S. 48)* Besonders die Spielleiter grenzen durch Sprechweise und Stimmlage verschiedene NSCs voneinander ab. Eine weitere interessante Beobachtung ist auch, dass viele Personen mit einem starken Dialekt im alltäglichen Leben diesen für die Dauer der Runde ablegen. In den von mir besuchten und in den Jahren meiner Spielerfahrung beobachteten Gruppen zeigte sich ein deutlicher Trend, während des Spieles Hochdeutsch zu sprechen. Wahrscheinlich geht es dabei um eine bessere Verständigung.

„[...]man nimmt ja mehr oder weniger andere, anderen Sprachdialekt nicht aber zumindest die meisten versuchen dann halbwegs Hochdeutsch zu reden.“ (Transkript 4, S. 1) Diese besondere Sprache der Rollenspieler wurde schon zum Thema einer Arbeit von Rainer Nagel (Janus, 2007, S. 77-95)

5.3.4.2. Kommunikation außerhalb des Spieles

Neben dieser spiel-internen Kommunikation, finden weitere Formen auf verschiedenen Ebenen rund um das Fantasy-Rollenspiel statt, im Rollenspieltreff nicht nur mit den Mitgliedern der eigenen Gruppe, sondern auch mit allen anderen anwesenden Rollenspielern.

Vor allem vor dem Beginn des eigentlichen Spiels, wenn sich die Teilnehmer schon eingefunden haben und beim Essen zusammensitzen, finden zahlreiche Gespräche statt.

Je nachdem wie schnell alle Teilnehmer der Runde anwesend sind, gegessen und sich vorbereitet haben anzufangen, kommt es zu längeren Phasen, in denen geplaudert wird. Hierbei geht es zum einen um das Fantasy-Rollenspiel, zum anderen aber auch um ganz private Dinge. Man fragt andere und wird selbst nach dem Befinden gefragt, erfährt Neues über das Leben seiner Mitspieler und tauscht den neuesten Tratsch aus.

Auch während des Spiels kommt es hin und wieder zu Unterbrechungen, die Häufigkeit und Länge dieser Pausen variiert von Gruppe zu Gruppe. Manchmal geschieht dies aufgrund von äußeren Einwirkungen, wenn zum Beispiel der Spielleiter organisatorischen Aufgaben im Treff nachkommen muss, oder aber – und dies ist weitaus öfter der Fall – weil die Spieler selbst den aktuellen Spielfluss unterbrechen. Meist ist der Anlass die gerade stattfindende Szene, die In-time ausgespielt wird. Durch eine Aussage oder Begebenheit kommen die Spieler plötzlich auf ein anderes Thema. Noch öfter sind es lustige Kommentare, Zwischenrufe und Witze, die passend zur Situation gemacht werden. Diese Unterbrechungen stören die wenigsten, tragen sie doch zur guten Stimmung und einer lockeren Atmosphäre bei. *„Das Fantasy-Rollenspiel ist ein kommunikatives Spiel, bei dem viel geredet und gelacht wird; es ist spannend und phantasievoll.“* (Hörhan, 2002, S. 80).

Die Zeitspanne, in der über Privates und Spielfernes gesprochen wird, ist von Runde zu Runde und von Abend zu Abend verschieden, doch einige der Befragten schätzen es auf $\frac{1}{5}$ manche sogar auf $\frac{1}{4}$ der gesamten Zeit ein.

Nicht immer kann jeder an jedem Abend seiner Runde teilnehmen und so wird ihm am folgenden Termin berichtet, was er verpasst hat: „[...] *wenn ich jetzt nicht dabei bin, die letzten, wie ich es die letzten zwei Mal nicht dabei war, natürlich frag ich dann nach, was passiert ist, also es ist auch ein bisschen, sollte ich nicht, weil das sollte man dann erst beim, am besten natürlich erst beim nächsten Mal in der Praxis erfahren.*“ (Transkript 4, S. 9) Dies kann in ganz unterschiedlicher Weise geschehen. Entweder wird es einfach von allen gemeinsam erzählt, wobei jeder Aspekte hervorheben kann die ihm wichtig erscheinen oder der Chronist der Gruppe, falls vorhanden, gibt die neuen Informationen, die er in den Aufzeichnungen festgehalten hat, weiter. In einigen Gruppen übernimmt der Meister diesen Posten, in anderen bestimmt er, dass der Spieler erst während der Runde als sein Charakter von den anderen Figuren auf den neuesten Stand gebracht wird.

Darüber hinaus ist es generell üblich, am Anfang eines Abends die letzte Runde Revue passieren zu lassen, um allen die Vorgänge und Situationen ins Gedächtnis zu rufen.

Die Art und Weise wie diese Zusammenfassungen geschehen, ist sehr unterschiedlich, von Faktoren wie Zeit und Laune der Spieler abhängig. So werden vielleicht nur knapp und trocken die wichtigsten Ereignisse, wie das Lösen von Rätseln oder der Sieg über einen Feind genannt. Oder aber die Spieler lassen den Abend noch einmal laut und bunt vor ihrem Augen entstehen, erzählen von eindrucklichen und lustigen Situationen oder lachen gemeinsam über Witze der letzten Runde.

Das Fantasy-Rollenspiel an sich bietet eine Menge Stoff für Gespräche unter den Spielern und Spielleitern. Sie tauschen sich über Spiele und Systeme aus, deren Schwächen und Stärken und besprechen neue Erscheinungen. „*Also man redet sehr oft über gewisse Situationen die man eben gemeinsam erlebt hat in dem Spiel, nochmal sagen: was hast du da gesagt, bist du wahnsinnig, du kannst doch nicht, oder was auch immer alles. Oder einfach wenns darum, um die Planung geht, welche Gruppen man jetzt interessant findet, welche System grad neu rausgekommen sind, ob man da Lust hätte oder ob das System eh zum scheitern verurteilt ist, weils nur, weils nur eine neue Version von einem alten System war, das schon zum Scheitern verurteilt war.*“ (Transkript 5, S. 4)

Aber mehr noch bieten sie sich gegenseitig Hilfestellungen bei Problemen mit den Regelsystemen und geben sich Tipps zum Leiten oder Spielen in einer Gruppe. Spielleiter helfen sich öfter bei ihren Kampagnen, bei der Entwicklung von Ideen und Abenteuern oder dem Umgang mit der Gruppe. Man ist also gemeinsam kreativ und inspiriert sich gegenseitig. „*Ja also was ich schon mach ist, ich hab einen befreundeten Spielleiter und ich sprech mich mit ihm ab, help ihm bei seinen Runden und er mir bei meinen. Das hilft, wenn du eine Idee hast, meistens sind meine Ideen, seine auch, viel zu skurril oder da muss man halt dann irgendeinen haben, der sagt; das geht einfach*

nicht oder in der Praxis funktioniert irgendwas nicht.“ (Transkript 10, S. 2) Wie man mir berichtete, kam es früher wesentlich öfter vor, sich nach der Runde noch in ein Lokal zu begeben und dort den Abend gemeinsam ausklingen zu lassen. Dabei wurden ebenfalls viele Gespräche geführt, die sich mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der Rollenspielgruppen beschäftigten.

Bei einem der Interviewpartner handelte es sich um einen der Mitbegründer des Rollenspielvereins, weswegen er mehr Zeit mit diesem Thema verbringt, als die anderen Befragten. In seiner Tätigkeit muss er telefonieren, organisieren und sehr viele Gespräche rund um das Fantasy-Rollenspiel führen. Und da sich ein großer Teil seines Freundeskreises aus Rollenspielern zusammensetzt, ist das Spiel auch privat ein häufiges Thema. Er gab an, dass etwa $\frac{1}{3}$ seiner Freizeit dem Fantasy-Rollenspiel gewidmet ist und dementsprechend viele Gespräche.

Man kann sagen, die Anzahl der Rollenspieler im Freundeskreis ist proportional zur Anzahl der Gespräche, die das Fantasy-Rollenspiel als Inhalt haben. Je mehr Menschen mit dem gleichen Hobby in einem Raum sind, desto wahrscheinlicher wird über jenes Hobby gesprochen. Auch wenn ein Meister angab, dies eher zu vermeiden, weil er niemanden langweilen will, der nicht die gleiche Begeisterung zeigt. Doch nicht alle Spieler beschäftigen sich fernab eines Rollenspielabends weiterhin intensiv in Gedanken und Gesprächen mit dem Thema: *„[...] ich glaub ich bin in der Hinsicht ein eher langweiliger Rollenspieler, ich beschäftigte mich außerhalb des Rollenspiels eigentlich so gut wie überhaupt nicht damit. Also das ist jetzt nicht bei unserer Gruppe so, dass man jetzt nachher noch irgendwo hingehen würde und dort über des, was man jetzt gemacht hat, den Abend nochmal redet. Also in der Hinsicht bin ich aber glaub ich eher ne Ausnahme, weil ich, wenn ich mit dem Rollenspiel fertig bin, dann wars das für mich und dann gäbs für mich nicht mehr soviel zu bereden. Also wähen dem Rollenspiel wird rollengespielt und außerhalb isses für mich eigentlich abgeschlossen, also es ist nicht so, dass ich jetzt nochmal reden müsste.* (Transkript 3, S. 7)

Eine der Spielleiterinnen berichtete, dass sie am Ende jedes Rollenspielabends eine Feedbackrunde mit ihren Spielern durchführt. Sie möchte von ihnen erfahren, wie ihnen der Abend gefallen hat und wie sie Ideen und Begebenheiten aufgenommen haben. Sie fragt nach Vorschlägen, Wünschen und Kritik, um die folgenden Runden besser gestalten zu können. Es zeigt ihr, wo sie ihre Abenteuer verändern oder ihren Stil als Meisterin den Vorstellungen der Spieler anpassen kann. Doch dies bietet auch den Spielern untereinander Möglichkeit, sich auszutauschen und über die Runde zu diskutieren. Welche Pläne man noch für das Abenteuer hat oder Ideen, wohin sich der Charakter

entwickeln kann. Auch Spekulationen darüber, wie die Geschichte weitergehen könnte, sind Gegenstand solcher Gespräche. Dies kann zum Teil sehr ernsthaft gestaltet sein, aber auch in ein lustiges Resümieren der vergangenen Stunden übergehen.

Wenn auch die meisten Gespräche unter den Rollenspielern stattfinden, so gibt es doch auch Gespräche mit Personen, die das Spiel nicht spielen und nicht kennen. Zum einen sind dies Unterhaltungen, die ein Rollenspieler als „Small Talk“ bezeichnet. *„Ja also, unter den Rollenspielern wird sehr viel gesprochen, wie gesagt, wenn wir in der Arbeit, die Arbeitskollegen wissen, was ich so nebenbei mach, die fragen ab und zu nach: Und, Spaß gehabt? Oder eher so smalltalkmäßig oder so auf die Art: Und gestern im Kino gewesen?“* (Transkript 2, S. 3) Zum anderen ergibt sich immer wieder die Notwendigkeit, das Fantasy-Rollenspiel zu erklären. Wer selbst schon einmal versucht hat, sein Hobby jemandem zu erläutern, der dieses nicht kennt, weiß wie schwer das manchmal sein kann. Und gerade beim Fantasy-Rollenspiel gehen die ersten Assoziationen, laut Aussagen der Interviewpartner, in Richtung Sex, kindliches Spiel oder seltsames Theater.

„Aber mit außenstehenden, die fragen mich vielleicht nur kurz so: wie geht's denn so mit deinem Verein da, was auch immer und dann sag ich ja gut, das und das und das. Aber ansonsten wird das nicht groß, groß erzählt, weil die Leute, erstmal verstehen sie nicht ganz, wenn man ihnen das erklären will, meistens finden sie es dann auch lächerlich, wenn man es ihnen irgendwie länger erzählt, was man da macht, weil sie sich nichts drunter vorstellen können oder wollen.“ (Transkript 5, S. 4) Hingegen bemüht sich der Rollenspieltreff auf Messen und Conventions, das Spiel zu bewerben und zu erklären. Doch hierbei haben sie mehr als nur die Sprache zur Verfügung. Sie haben die Regelbücher, Materialien und können spontane kleine Runden stattfinden lassen.

Davon abgesehen weiß ich aus eigener Erfahrung und den Interviews, dass Spieler gerne ihren Lebenspartnern und Freunden nach einem Abend von der Runde berichten.

Die Interviewten gaben am häufigsten an, war, dass es sich bei Gesprächen rund um das Fantasy-Rollenspiel vor allem um lustige Geschichten handelt. Wie schon im Kapitel „Faszination“ erwähnt, dreht es sich um Anekdoten und unterhaltsame Gegebenheiten, die im Spiel rund um die Figuren geschehen sind. Manchmal sind es ganze Geschichten, manchmal nur „Instantwitze“ (Transkript 4, S. 9), die ausgetauscht werden.

Interessanterweise wird, laut den Befragten, mehr über das Fantasy-Rollenspiel an den Abenden, an denen es stattfindet, gesprochen, als an Terminen außerhalb. Wahrscheinlich liegt das daran, dass man gedanklich näher beim Spiel und dazu noch von Menschen umgeben ist, die sich ebenfalls

dafür begeistern.

5.3.4.3. Exkurs Kommunikation während des Interviews

Die Art und Weise, wie in den Interviews auf die verschiedenen Fragen geantwortet wurde, war ganz unterschiedlich. Manche Antworten waren ausführlicher, andere eher knapp und präzise. Jeder setzte andere Schwerpunkte und Prioritäten, bei dem was er mir erzählte. Einige betrachteten die Rollenspielabende sehr distanziert und nüchtern, andere eher emotional. Manche der Befragten begeisterten sich besonders für das Thema und waren manchmal gar nicht mehr zu bremsen. Vor allem wenn es um Beschreibungen der Abende ging, wurden die Erzählungen sehr ausschweifend. Bis ins kleinste Detail wurde berichtet, wie die Ausgangssituation zu dem Abenteuer war, wie sich verschiedene Figuren verhalten haben, welchen Einfluss der eigenen Charakter hatte und welche Auswirkungen auf die Geschichte die Person noch erwartet. Mitunter sind diese Ausführungen über einzelne Abende die längsten Antworten, die ich überhaupt erhalten habe.

Zum Beispiel:

„Und an das Abenteuer ganz genau kann ich mich nimmer erinnern, ich weiß noch, dass wir einen Dungeon gehabt haben und dass wir ein Rätsel, jemanden befreien mussten, und dabei ein Rätsel herausfinden mussten. Und in diesem Dungeon, es war urlustig, da war eine Situation, da war, da sind wir durch einen schmalen Gang gegangen und dann war ein Raum, ein kreisrunder Raum. In der Mitte stand ein Altar und hinter diesem Altar auf der Decke, also auf der Wand war ein kreisrundes Symbol, was urgroß war. War aus Ton und ich weiß, mir kam das irgendwie total spanisch vor, dass da auf einmal so ein kreisrundes urgroßes Symbol war. Und ich hab halt gemeint: hey Leute, wartete mal, ich will was probieren, ich will was probieren, ich hab da ein schlechtes Gefühl einfach. Dann hab ich eben beschrieben, ja die Waldelfe, die Halbelfe Syrana Nilo kniet sich hin, spannt ihren Bogen und zielt wirklich ausgestreckt auf diese Zielscheibe. Just in diesem Moment habe ich einen kritischen Pfeil geschossen, also einen 20er gewürfelt, und die Scheibe ist wirklich zersprungen, als der Pfeil dort auftraf.“ (Transkript 1, S. 4)

Manche Interviews wurden regelmäßig unterbrochen, weil die erzählende Person und zum Teil auch ich selbst herzlich zu lachen begannen. Besonders wenn es um lustige Situationen Abende und Begebenheiten ging, an die sich die Spieler genau erinnern konnten und sie mit großer Emotion wieder gaben. Auch wenn manche Rollenspieler zunächst verhalten antworteten, lösten sich diese Anspannungen meist während des Interviews, und es ergaben sich informationsreiche, angenehme Gespräche.

Kommunikation ist also essentieller Bestandteil des Fantasy-Rollenspiels, wie auch jeder anderen sozialen Interaktion. Während der Runde muss man sprechen, um das Spiel erst dadurch zu generieren, doch auch vor und nach dem Spiel unterhalten sich die Teilnehmer sehr gerne und unterbrechen eine laufende Story auch immer wieder, um sich den anderen mitzuteilen. Und abseits der Abende gehen die Gespräche weiter: zuhause, bei Freunden und wenn man sich trifft.

Leider konnte der Bereich Nonverbale Kommunikation nicht in dieses Kapitel aufgenommen werden, da die umfangreichen und detaillierten Beobachtungen dazu den Forschungsrahmen gesprengt hätten.

5.3.5. Gruppendynamik

5.3.5.1. Der Spieler

Durch die Frage, was einen guten Spieler beziehungsweise einen guten Spielleiter auszeichnet, konnte ich den Befragten Antworten entlocken, die Einblick in die Gruppendynamik und deren Prozesse erlaubten. Zudem bekam ich Einsicht in die Vorstellungen der Beteiligten und deren Sichtweise von den anderen Spielern und Spielleitern. Oft waren sie auch von sich aus bereit, sich selbst im Fantasy-Rollenspiel und dessen sozialem Gefüge einzuordnen.

Der Spieler erwartet von seinem Gegenüber, dass er das Spiel ernst nimmt und den geistigen Schritt in die andere Welt mit ihm zusammen vollzieht. Dazu zählt, dass er seinen Charakter den dortigen Regeln unterwirft und auch, dass er diese Welt akzeptiert, ohne sie zu hinterfragen oder sich über diese lustig zu machen. Kritik an Systemen und dessen Schwachstellen ist keineswegs verboten, es wird sogar sehr viel darüber diskutiert, welche Vor- und Nachteile verschiedene Regelbücher haben. Aber dies gehört nicht in die Ebene des Spieles, sondern in Gespräche vor oder nach einer Runde.

Immer wieder genannt wurde auch die Verbindung vom Spieler mit seiner Rolle. Spielleiter, aber auch die anderen Teilnehmer der Runden, wünschen und erwarten, dass man sich Gedanken über seine Figur gemacht hat, bezüglich der Wahl des Typus, des Geschlechtes, der Rasse und Klasse, aber weiter noch betreffs der Hintergrundgeschichte seines Charakters, seiner Absichten und Ziele. Erst wenn man sich dessen bewusst ist, kann man glaubhaft seine Rolle spielen und verkörpern. Man sollte sich auch ein Stück weit mit seinem Charakter identifizieren können. Das bedeutet nicht, dass jemand, der einen Dieb spielt, auch im wahren Leben nach anderer Leute Handtaschen giert. Aber er sollte zumindest verstehen, warum seine Figur es tut, und dies überzeugend spielen können.

Denn auch wenn von keinem verlangt wird, eine Schauspielschule besucht zu haben, so gehört das Spielen und Verkörpern einer Rolle einfach dazu. *„Weil alles andere ist, es ist Freizeit, Hobby, es ist jetzt keine Lebensaufgabe und es ist auch keine Schauspielschule also. Unsere schauspielerischen Fähigkeiten halten sich alle begrenzt, also ich denk der Wille zum Spielen und Spielfreude dran, das ist einfach das, was einen guten Spieler ausmacht“* (Transkript 4, S. 8) Es ist einfach wichtig, dass man sich in seine Figur hineinversetzen und sie glaubhaft vermitteln kann. *„[...] ich persönlich bin ein großer Fan von von Charakterplaying, also wenn, wenn die Spieler sich mehr darauf konzentrieren, den Charakter, den sie haben, zu spielen und und so zu agieren, wie er agieren würde in einer Situation, als jetzt irgendwie zielorientiert auf die nächsten Erfahrungspunkte hinzu spielen [...]“* (Transkript 7, S. 4). Dabei sollten die Spieler aber immer noch trennen können, was ist die Figur und was bin ich. Oft haben die Spieler selbst einen großen Vorsprung an Wissen, was das Abenteuer, die Spielwelt und andere Charaktere angeht. Sie müssen nun im Spiel differenzieren können, welche Informationen ihre Rolle hat und welche nicht.

Als eher unangenehm fallen jene Spieler auf, die ihr Streben und ihre Spielweise nur darauf ausrichten, Erfahrungspunkte zu sammeln um ihren Charakter dadurch schneller aufsteigen lassen zu können. Den meisten geht es beim Spielen nicht darum, möglichst schnell ein Ziel zu erreichen, wie etwa einen mächtigen Charakter, Gold oder den Sieg. Vielmehr liegt die Spielfreude im Weg dahin, der gemeinsam beschritten wird, und dessen Ausführung Spannung und Spaß birgt. Negativ aufgenommen werden Spieler, die sich oft beschweren oder den Spielfluss mit zu vielen Regelfragen aufhalten. Dabei sind jene gemeint, die das Handbuch auswendig gelernt haben und deshalb das Recht für sich beanspruchen, den Spielleiter zu verbessern. Sie sehen nicht, dass der Spielleiter, um die Handlung voran zu bringen oder sich den Wünschen und Spielweisen seiner Spieler anzupassen, oft improvisiert und Regeln anders deutet oder weg lässt. Es ist ein interaktives Spiel, bei dem der Meister sehr viel Fingerspitzengefühl beweisen muss, um Aktionen, Ziele und Absichten der Spieler in die Gesamthandlung einzubauen, und dafür teilweise nicht ganz Regelkonform vorgeht, was aber wiederum den Spielspaß maximiert.

Ungern gesehen sind Spieler, die zu viel wollen und fordern, die ihre Charaktere zu göttergleichen Wesen gestalten möchten, denen alles gelingt. Auch wenn das Fantasy-Rollenspiel in phantastischen Welten stattfindet, in denen mehr möglich ist, als in der unseren, sehen die meisten Spieler den Platz ihrer Figuren darin weitgehend realistisch.

Ebenso sollten die Teilnehmer, laut vieler Aussagen, nicht zu verkrampft an das Fantasy-Rollenspiel herangehen, sondern über ein verpatztes Würfelergebnis lachen können. Es sollte nicht

zu ernst, sondern es weiterhin als ein Spiel betrachten werden, bei dem sich Glück Pech die Waage halten. Jeder ärgert sich einmal, wenn er Aktionen nicht so hin bekommt, wie er es geplant hatte, aber für die meisten ist das ein geringer Rückschlag, der sich nicht durch anhaltend schlechte Laune am Tisch bemerkbar macht. Flexibilität ist eine oft genannte Tugend des Rollenspielers, sich spontan neuen Situationen anpassen zu können und nicht zu starr an einer Linie zu halten.

Vor allem von Spielleitern wurde oft genannt, dass sie sich wünschen oder sogar voraussetzen, dass die Spieler die Regeln beherrschen, weil es den mühelosen Ablauf des Spieles garantiert und fördert. Der Spielfluss muss nicht mehrmals unterbrochen werden, um etwaige Unsicherheiten oder Streitfragen zu klären. Auch zeigt ein solches Grundwissen das Interesse am Spiel, was ein weiterer Punkt war, der erwähnt wurde. Ebenfalls offenbart sich darin ein gewisser Respekt den anderen Spielern gegenüber, sich auf den gleichen Wissensstand zu bringen, gewissermaßen seine Hausaufgaben zu machen. Es zeigt auch den Willen zu spielen, den Wunsch daran teilzuhaben und mitzumachen.

Viele sprachen in diesem Zusammenhang aber auch an anderer Stelle davon, wie wichtig es ist, sich selbst einzubringen. *„Interesse, das ist ganz ganz wichtig, finde ich. Also Interesse nicht nur am Spiel, sondern auch an den Leuten, beziehungsweise den zwischenmenschlichen Beziehungen, zwischen den Charakteren“* (Transkript 1, S. 4) Am Spiel aktiv teilzuhaben und nicht nur schweigend, gewissermaßen als Beobachter, dabei zu sitzen. Doch noch wichtiger bei diesem Punkt ist, dass man wünscht und hofft, dass der Mitspieler sich auch persönlich mit einbringt. Indem er mit den anderen Teilnehmern privat redet, Beziehungen aufbaut und sich auf soziale Interaktionen einlässt. Die Rollenspieler wollen also nicht nur einen Abend lang ein Spiel mit Fremden teilen, sie möchten sich dabei unterhalten, ihr Gegenüber kennen oder besser kennen lernen und soziale Kontakte aufbauen und pflegen.

Ein weiterer wichtiger Wunsch, der sich hier nahtlos einfügen lässt, ist der nach Kommunikation. So sagte ein Interviewpartner, einen guten Spieler würde auszeichnen: *„Spaß am Rollenspiel und viel reden. Viel erzählen und viel reden und nicht verkrampt sein irgendwie. Für mich macht den idealen Spieler aus, dass ers nicht so ernst nimmt, aber das ist halt sehr subjektiv gesehen“* (Transkript 3, S. 7). Da das Spiel davon lebt seine Handlungen und Absichten auszusprechen, ist es nicht verwunderlich, dass ein guter Spieler an Quantität und Qualität seiner Aussagen gemessen wird. Es sind verbale Fähigkeiten die bestimmen, wie gut der Spieler den anderen vermitteln kann,

was die Figur fühlt, denkt und tut. Doch auch über das eigentliche Spiel hinaus wird ein Austausch von Informationen gewünscht und auch gelebt, wie ich in Kapitel „Kommunikation“ versuche zu zeigen. In erster Linie erfolgt dieser Austausch in direkter Weise, im persönlichen Gespräch, aber auch über Telefon und Internet.

Auch wenn geschätzt wird, wenn sich jemand gut und viel artikuliert, so darf dies auch nicht Überhand nehmen. Jemand, der ständig redet und die anderen Spieler nicht zu Wort kommen lässt, wird schnell mit seinem Verhalten konfrontiert werden. Die Rollenspieler setzen einen gewissen Respekt voreinander voraus, eine Art Gruppenhöflichkeit. *„Einen guten Spieler macht auch aus, dass er die anderen respektiert, natürlich, also es ist ja ein Zusammen nicht Gegeneinander normalerweise.“* (Transkript 6, S. 2) Dies beinhaltet, die anderen auch zu Wort kommen zu lassen, niemanden zu beleidigen oder zu verletzen. Es kann an einem Abend auch lauter werden, doch in den meisten Fällen geht es sehr zivilisiert zu.

Hier zeigt sich, dass sich gewisse Strukturen etabliert haben, aber auch in jeder Runde neu verhandelt werden. Die Spieler regeln Probleme untereinander meist schnell und direkt. Der Spielleiter als Schiedsrichter löst Streitfragen innerhalb des Spieles und die Menschen tun dies untereinander außerhalb.

Von ausnehmend vielen wurde der Spaß am Spiel als die beste Eigenschaft eines Spielers genannt. So sagte ein Spielleiter auf die Frage, was denn einen guten Spieler ausmache: *„Das gibt es nicht, das gibt's nicht, ein guter Spieler, ein Spiel ist dann gut, wenn alle Spaß haben.“* (Transkript 10, S. 8). Freude zu haben setzt einige zuvor angesprochene Punkte, wie Interesse, Kommunikation und Interaktion, voraus. Aber es zeigt auch, dass sich Rollenspieler wünschen, eine lockere und angenehmere Atmosphäre schaffen zu können, in der sich Menschen ganz gelöst amüsieren können. Mit Jemandem, der guter Laune ist, kann leichter und erfolgreicher in soziale Interaktion getreten und den Abend positiv gestalten werden.

Manche Spieler hatten beim Interview schon ausgereifte Theorien zu Hand, was seine Mitspieler betraf. So konnte einer der Befragten die Riege der Spieler in 6 Kategorien einteilen (Buttkicker, Tactician, Method Actor, Casual Gamer, Storyteller, Powergamer), denen er spezifische Handlungsweisen und Auffälligkeiten zuwies. Der der „Method Actor“ ist vor allem daran interessiert, seine Rolle schauspielerisch auszuleben und die Entwicklung seines Charakters zu fördern, während dem „Buttkicker“ vor allem der Sieg über Monster Spaß macht. Er selbst teilte sich auch gleich in die Sparten „Method Actor“ und „Powergamer“ ein. Dem Interviewten war klar,

dass dies sehr grobe Kategorien sind und ein Spieler fast immer in mehrere fällt und keine alleine bedient. Sicher ist jedoch, dass Spieler unterschiedliche Stile aber auch unterschiedliche Erwartungen an ein Spiel haben.

Die Wünsche und Anforderungen an Spieler zeigen also ganz deutlich den Wunsch nach Interaktion, nach aktiver Teilnahme. Dazu zählen konzentriertes Spielen, gegenseitiger Respekt wie auch eine gewisse Art von Höflichkeit innerhalb der Gruppe. Kann ein Spieler sich auf die Welt(.), das Spiel und seine Mitspieler einlassen, so wird es für alle ein angenehmer Abend an dem sie Spaß haben.

5.3.5.2. Der Spielleiter

Kommen wir nun zu den Spielleitern, zahlenmäßig zwar den Spielern unterlegen, aber von ihrer Funktion her eine Schlüsselrolle im Fantasy-Rollenspiel. Wie schon im Kapitel „Definition“ erläutert, kann eine Runde ohne den Meister nicht stattfinden, da er wichtige Aufgaben übernimmt und quasi alles in und um die Welt darstellt, in der gespielt wird.

Wie auch schon beim Spieler, so erwartet man bei seinem Spielleiter umso mehr, dass er die Regeln beherrscht und sich in dem System auskennt, in dem er meistert. Bei Streitfragen ist er es, der das letzte Wort hat, und so sollten seine Entscheidungen nachvollziehbar sein und mit denen des Regelbuches übereinstimmen. Er sollte über das nötige Hintergrundwissen verfügen, um seine Erzählungen mit reichen Details zu füllen und Fragen über die Welt beantworten zu können.

„Er muss sich natürlich mit dem auskennen, was er macht, er muss das Regelwerk kennen, er muss die Welt kennen, er muss einfach die Welt sein, er ist ja die mehr oder weniger und wenn die Welt sich selber nicht kennt, wird's irgendwie schwierig“ (Transkript 4, S. 8)

Da er dem Spiel als Leiter vorsteht, Informationen gibt und Entscheidungen trifft, also eine gewisse Verfügungsgewalt besitzt, ist es umso wichtiger, dass er sie fair einsetzt. Ein Spielleiter muss alle Spieler gleich und gerecht behandeln. Denn ein Spielleiter, der seine 'Macht' missbraucht, wird schnell feststellen, dass er seine Gruppe verliert.

Ein Spielleiter sollte seine Spieler mit originellen Geschichten und innovativen Ideen überraschen und bei der Stange halten. *„Ja ansonsten will i halt schon a Geschichte haben, die mich, die interessant ist, wo ma auch was machen kann, wo ma auch Möglichkeiten hat [...]“* (Transkript 9, S. 5). Die Geschichten, die er sich entweder selbst ausdenkt, oder aber vorgefertigt aus einem Buch

entnimmt, sollten spannend sein und Interesse beim Spieler wecken. Sie sollten gut durchdacht sein, aber genügend Spielraum für eigene Ideen und Vorstellungen der anderen lassen. Wichtig ist, dass keine Langeweile aufkommt, die Rollenspieler wollen gut unterhalten sein. Und natürlich wollen sie Spaß haben, weswegen es sich anbietet, lustige Szenen einzubauen. Ein Spielleiter sagte dazu, dass er gerne mit der Satire arbeitet, weil seine Spieler die komischen Elemente schätzen.

Da das Handwerkszeug des Spielleiters die Sprache ist, ist es vielen wichtig, dass er frei und gut erzählen kann. So „[...]soll der Spielleiter auch die Sachen gescheit beschreiben.“ (Transkript 9, S. 5). Es ist eine Kunst, Situationen den Spielern bildlich gut zu schildern, ausreichend genau und doch ohne sich in Details zu verlieren. Dazu gehört auch ein wenig schauspielerisches Talent und die Liebe, Geschichten zu erzählen.

Doch woher nimmt der Spielleiter seine Geschichten und Ideen dazu? Viele werden durch Filme, Bücher oder dem täglichen Leben inspiriert. Manche Ideen sind ganz spontan und entwickeln sich von selbst, für andere braucht man länger, bis sie sich zu einer schlüssigen Geschichte formen. Dabei ist es keineswegs so, dass die Entstehung eines Abenteuers allein geschieht, im Gegenteil herrscht ein reger Austausch zwischen Spielern und Meistern. Ideen werden besprochen, Vorschläge für Umsetzungen und Tipps zu Systemen gegeben, mehr dazu aber im Kapitel „Medienaneignung durch Spieler“. Die meisten Spielleiter gaben an, vor allem gedanklich viel Zeit in das Fantasy-Rollenspiel zu investieren. Die Vorbereitungszeit auf eine Rollenspielrunde ist ganz unterschiedlich. Mancher bemüht sich an alle Details zu denken, andere lesen sich den groben Plot noch einmal durch und improvisieren dann.

Als Spielleiter plant man, ein Abenteuer auf eine bestimmte Weise zu spielen oder eine Geschichte in eine vorgesehene Richtung laufen zu lassen. Man hat also Absichten und Ziele, wohin man die Runde führen möchte. Doch nicht vergessen darf man dabei, dass auch die Spieler Pläne, Absichten und Ziele verfolgen, und dass sie mit gewissen Erwartungen an das Spiel herantreten. So ist es die Pflicht des Spielleiters, zu Anfang oder schon im Titel seines Abenteuers deutlich zu machen, worum es gehen wird. Kann ein Spieler sich auf eine Satire einstellen oder ein Horrorsetting? Wird es eher um Diplomatie gehen oder Kriegsführung? Werden diese Punkte geklärt, kann vermieden werden, dass Spieler enttäuscht sind oder sich im Spiel eingeschränkt fühlen.

Die Spielleiter, die ich befragte, haben keine wertende Abstufung zwischen vorgefertigten und selbst geschriebenen Abenteuern gemacht. Allerdings gaben sie an, dass sie in selbst verfassten Abenteuern ihren eigenen Stil besser ausleben können. Zum Teil werden auch fertige Geschichten umgeschrieben, um sie den eigenen Vorstellungen anzupassen, oder weil die Handlung durch die

Spieler eine unerwartete Wendung genommen hat.

Immer wieder nannten die Interviewpartner als essentielle Eigenschaft des Spielleiters die Fähigkeit zur Improvisation. *„Naja das Wichtigste, er kann Stunden und Wochen davor schon alles vorbereitet haben und dann schlägt Murphys Gesetz zu. Die Spieler gehen immer einen anderen Weg, als geplant vom Spielleiter, und da muss er improvisieren können.“* (Transkript 2, S. 6) Das Fantasy-Rollenspiel als interaktives Hobby, stellt den Meister immer wieder vor neue Herausforderungen. Da die Geschichte nicht fest vorgeschrieben ist, sondern eher Rahmenbedingungen liefert. Es kann somit nie gesagt werden, auf welche Weise und wie schnell sich diese entwickelt. Da die Spieler aktiv an dem Abenteuer mitgestalten und ihre Ideen und Wünsche einbringen, kann es schnell zu Abweichungen und unerwarteten Wendungen kommen. Allein schon wenn Hinweise ignoriert oder missverstanden werden, muss sich der Spielleiter etwas Neues einfallen lassen. Er darf nicht zu starr und fest an seinem Konzept haften und versuchen, die Spieler auf seine Linie zu zwingen. *„Ein Rollenspielleiter, der versucht seine Gruppe zwanghaft auf auf seinem roten Faden zu halten, ist nicht, in meinen Augen nicht gut, und das macht auch glaub ich keinen Spaß. Also der ideal Rollenspielleiter ist ein Mix aus Vorbereitung und Improvisation.“* (Transkript 3, S. 7)

Eng mit diesem Punkt verbunden, ist der Wunsch vieler Spieler, dass ihr Meister auf sie eingeht, ihre Vorstellungen und Ziele respektiert und soweit es möglich ist, diese in das Abenteuer mit einbaut. Oft verfolgen Charaktere eigene Ziele, die mit ihrer Hintergrundgeschichte zusammenhängen. So hatte eine Figur ihre Schwester in jungen Jahren verloren und fand sie im Laufe der Kampagne als Gefangene des Schurken wieder. Aber nicht nur auf einzelne muss eingegangen werden, sondern auf die Gruppe als Ganzes. *„Das heißt man muss flexibel sein, man muss einfallsreich sein und man muss aber auch auf irgendeine Art einfühlsam sein, um die Gruppe zusammen zu halten und ihnen auch ihren Willen zu erlassen. [...] Aber es, das heißt die wichtigste Eigenschaft von nem Meister ist glaub ich, dass er sich mit der Gruppe identifizieren kann, dass er sie überrascht und dass er sie einfach spielen lässt.“* (Transkript 5, S. 8) Der Spielleiter muss dafür sorgen, dass die Gruppe zusammenhält, darf aber gleichzeitig keinen Druck ausüben. Er sollte die Gruppe immer motivieren und ihr helfen, wenn sie im Abenteuer feststeckt, gleichzeitig sollte er genügend Freiraum zu eigenen Entfaltung lassen. Der Spielleiter muss also ein Stück weit Menschenkenner sein und einfühlsam auf seine Spieler eingehen. Es ist das, was ein Spieler als *„die menschliche Komponente“* (Transkript 8, S. 6) am Spielleiterdasein bezeichnet. So sehen es einige auch als Aufgabe des Spielleiters, seinen Spielern beim generieren ihrer Charaktere mit Rat und Tat zur Seite zu stehen, und darüber hinaus die Gruppe von Figuren zueinander finden zu lassen

und logisch zusammen zu fügen, und auch diese Charaktere dann in die Geschichte einzubauen und ihnen das Gefühl zu geben, ein Teil des Ganzen zu sein. *„Wenn du den Charakter dann fertig hast , finde ich zeichnet es einen guten Spielleiter aus, dass er die Charaktere, die er in seiner Gruppe hat, auch in die Geschichte mit einfügt. Auch wenn das jetzt ein Fertigabenteurer ist, ich bin der Meinung das geht alles, dass man die Charaktere irgendwie mit einfügt. Sodass der Spieler auch merkt: ok, ich bin teil der Story und nicht der 0-8-15-Held von nebenan.“* (Transkript 1, S. 4)

Ich hatte nun bei meiner Befragung das Glück, einige Interviewpartner zu haben, die selbst beides, also Spieler und Spielleiter waren. Auf die Frage, welche dieser beiden Rollen sie bevorzugen, erhielt ich unterschiedliche Antworten. Als Spieler wird man unterhalten und kann seine Ideen ausleben und gleichzeitig einer Geschichte folgen, die spannend ist und deren Ausgang man nicht kennt. Hingegen hat man als Meister einen Vorsprung an Information, man kann sehen was die Spieler aus den Hinweisen und Vorgaben machen, die man ihnen liefert. Allerdings hat man auch wesentlich mehr Arbeit zu leisten in der Vorbereitung und am Abend selbst.

Einig jedoch waren sie sich, dass ein Spieler oder ein Spielleiter zu sein, zwei so unterschiedliche Dinge sind, dass man sie schwer miteinander vergleichen kann. Sie bieten verschiedene Möglichkeiten und jeder muss für sich entscheiden, was ihm besser gefällt.

Zusammenfassend kann man sagen, dass viele Anforderungen an einen guten Spielleiter gestellt werden: Fairness, Kommunikation, Einfallsreichtum, Arbeitseifer und viel Hintergrundwissen. Doch es zeigt sich auch, dass man mit Regelwissen allein nicht auskommt. Ein guter Meister beherrscht vor allem soziale Kompetenzen, kann Problemen vorbeugen oder sie lösen. Er geht auf jeden Spieler und die Gruppe ein und verbindet sie durch Interaktion.

5.3.5.3. Die Gruppe

In vielen vorhergegangenen, wie auch folgenden Kapiteln spielt die Interaktion immer wieder eine große Rolle. Es handelt sich dabei sowohl um die Interaktion von zwei Individuen als auch das Interagieren in größeren Gemeinschaften und Gruppen. Auf die Gruppen im speziellen soll nun in diesem Kapitel eingegangen werden, denn ein nicht unwesentlicher Teil der Zeit, den Fantasy-Rollenspieler miteinander verbringen, findet in mehr oder weniger gleich bleibenden Gruppen statt.

Was nun ist eine Gruppe, wie legt man sie fest? Ganze Fachrichtungen, wie etwa die Sozialpsychologie, beschäftigen sich mit dieser Frage, ohne sich auf eine einzelne Definition festlegen zu können. Versuche, den Begriff 'Gruppe' einzugrenzen, gab es viele und Helmut Crott fasst einige davon in seinem Buch „Soziale Interaktion und Gruppenprozesse“ (vgl. Crott ,1979) zusammen. So determinieren einige es über die Häufigkeit der Kommunikation, über die Art des Kontaktes, ob nur via Internet oder von Angesicht zu Angesicht, über das Zusammengehörigkeitsgefühl oder über die Intensität der Interaktion. Sicher ist man sich lediglich, dass eine Person allein noch keine Gruppe ausmacht.

Zu Anfang möchte ich noch einen kleinen Statistikteil einfügen, damit man sich ein Bild machen kann über Gruppengrößen und -zusammensetzungen. Die interviewten Personen waren Mitglieder in ein bis vier Gruppen, wobei die Verteilung mehr zu den Extrempositionen tendiert. Viele, die Mitglied in nur einer Gruppe waren, gaben dafür Zeitgründe an. Meist waren diejenigen, die in drei oder mehr Gruppen teilnahmen, selbst sowohl Spieler als auch Spielleiter. Die Größe der Gruppen variierte zwischen vier und sechs Spielern. Beobachtungen erfassten im Treff allerdings auch Gruppen mit bis zu acht Teilnehmern. Die Zeit, die eine Gruppe in etwa dergleichen Besetzung zusammenbleibt, war im Durchschnitt zwei Jahre, wobei es auch hier deutliche Schwankungen gibt. Manche Kampagnen sind von vornherein nur auf ein Abenteuer ausgerichtet, das nur ein paar Monate läuft, andere planen auf längere Sicht. Die Menschen, die in einer Gruppe zusammenspielen, lernen sich entweder dort kennen, oder kannten sich schon früher. Die Zeitspanne des Sich-Kennens in der aktuell gespielten Gruppe betrug zwischen einem und zwölf Jahren. Nach Aussagen der Interviewpartner, kommt es im Rollenspieltreff öfter zu Fluktuationen der Mitglieder einer Runde, als in privaten Gruppen. Ändern sich Konstellationen, so ist das meist ein schleichender Prozess, bei dem einige Stammspieler erhalten bleiben und andere wechseln.

Wie bereits erwähnt, ist das Fantasy-Rollenspiel eine Freizeitaktivität, die Kooperation und Gruppenaktionen belohnt und die Interaktion fördert. Aufgrund der Spieldynamik muss man interagieren, um das Spiel betreiben zu können. *„Naja ohne die Interaktion zwischen den Leuten, die am Tisch sitzen, gibt's auch keine Interaktion zwischen den Charakteren, also eher die Interaktion zwischen den Leuten, die am Tisch sitzen. Das ist das Wichtige, daraus entsteht halt dann die Interaktion zwischen den Charakteren.“* (Transkript 3, S. 8) Diese Interaktionen sind mannigfaltig und keinen Abend die Gleichen. Sie sind komplex und differieren von Gruppe zu Gruppe in ihrer Art und Weise. *„Der vielleicht wichtigste Aspekt von Gruppenverhalten ist vielleicht*

die ungewöhnliche Intensität der Interaktion“ (Forgas, 1995, S. 277). Diese Intensität entsteht zum einen durch die Menschen zustande, mit denen man sich beschäftigt und oft freundschaftliche Bindungen teilt, zum anderen durch das Spiel selbst, in dem viele dramatische Ereignisse stattfinden und „[...] *hauptsächlich die sozioemotionalen Interaktionen spieltragend und -entscheidend sind*“ (Kathe 1991, Kapitel 4.2)

Wie auch schon im Kapitel „Der Spieler“ erwähnt, erwarten die Teilnehmer an einer Runde eine gewisse Gruppensolidarität. Der respektvolle Umgang miteinander wird gepflegt und ist für das produktive wie angenehme Zusammenarbeiten einer Gruppe wichtig. Damit das Spiel gemeinsam bestritten werden kann, muss jeder zu Wort kommen können. Des Weiteren muss eine gewisse Disziplin herrschen, damit ein spannender Handlungsbogen aufgebaut werden kann. Eine Gruppe arbeitet miteinander und sollte nicht gegeneinander agieren. Handlungen, die ein einzelner tätigt, Aussagen, die er trifft, und Aktionen, die er setzt, wirken sich immer auf die ganze Gruppe aus, weshalb das Verhalten und Handeln aufeinander abgestimmt werden muss. *„Das bedeutet, dass alle Handlungen, Äußerungen, Verhalten etc., die von einer Person in einer Gruppe gemacht werden, immer in Zusammenhang mit Handlungen etc. von anderen Gruppenmitgliedern gesetzt werden müssen, da sie nicht davon trennbar sind*“ (Carraro 2010, S. 27). Die Interaktionen in einer Gruppe geschehen selten willkürlich, denn man reagiert aufeinander und agiert miteinander.

Diese komplexen Vorgänge laufen meist im Verborgenen und doch bestimmen sie, ob sich eine Gruppe zusammenfügt und wie gut sie funktioniert. Etwa ob sie Aufgaben, die an sie gestellt werden, gemeinsam bewältigen kann, oder ob zwischen den Mitglieder eine angenehme Spielatmosphäre entsteht, in der sich jeder wohl fühlt. *„Gruppen sind ganz besonders dazu angetan, intensives emotionales Engagement hervorzurufen. Wir alle machen vermutlich in Gruppen einige der schönsten und schlimmsten Erfahrungen unseres Lebens*“ (Forgas 1995, S. 279). Dieses emotionale Engagement, von dem Forgas spricht, war auch in Gruppen am Rollenspieltreff gut zu beobachten. Spieler und Meister, die sich wohl in ihrer Runde fühlen, bringen sehr viel an Enthusiasmus und Eifer mit ein, sowohl an den Spielabenden als auch außerhalb. Es werden andere Termine abgesagt, Kuchen nur für die Mitglieder der eigenen Runde gebacken und es ist nicht selten, dass ein Spieler auch krank zum Treffen kommt.

Da nun schon die Themen Stimmung und Chemie angeschnitten und dies auch in den Interviews mehrmals erwähnt wurde, hierzu noch ein paar Worte. Viele Spieler meinten, dass eine gewisse Grundsympathie in der Gruppe herrschen muss, damit sie reibungslos funktionieren kann. Es ist ein

Hobby, an dem jeder teilnehmen kann, und so finden sich sehr verschiedene Menschen mit eigenen Vorstellungen, Absichten und Charaktereigenschaften. Für eine harmonische Runde müssen sich alle vertragen. Ein Spieler sagte, es wäre fast unmöglich zu überspielen, wenn man jemanden gar nicht ausstehen könne, da man dafür zu viel und zu intensiv interagiere und das über einen längeren Zeitraum. Des Weiteren meinten viele, dass es einfach nicht reiche sich nur für das Spiel zu interessieren, denn sechs Menschen, die sich nicht leiden können, werden keinen Spaß haben, sich fünf bis zehn Stunden intensiv miteinander zu beschäftigen: *„[...] wenn mir die Leut nicht nicht sympathisch sind, zumindest auf eine Art und Weise, dass ich sag, ich will ihnen nicht gleich jeden Tag ins Gesicht steigen, wenn ich sie seh, dann, das, dann hats einfach keinen Sinn. Ich mein, es gibt sicher Leute, die so gut sind, dass sie das wirklich überbrücken können, aber es soll ja immer auch irgendwie Spaß machen, es zwingt einen ja keiner dazu. Also wieso sollt ich mich mit Leuten an einen Tisch setzen, die ich eigentlich nicht so wirklich mag oder ich mein, oder mit Leuten, die mir irgendwie gegen den Strich gehen. Es muss jetzt nicht die beste Freundschaft auf Ewig sein, aber zumindest ein Grundsympathiewert untereinander ist schon gegeben. Aber das kann man erst raus finden, wenn man bisschen länger miteinander spielt find ich, also das ergibt sich dann erst mit der Zeit.“* (Transkript 4, S. 7). Wenn ein Spieler in einer Runde mit unbekanntem Spielern beginnt oder neue Teilnehmer zu einer bestehenden Gruppe stoßen, dauert es eine Weile, bis man sich aneinander gewöhnt hat. Erst mit der Zeit lernen sich die Mitglieder der Gruppe kennen und können einschätzen, ob das Zusammenspiel funktioniert und auch Spaß aufkommt.

Aufgrund dieser Tatsache wählen einige ihre Runden gleich von Anfang an so, dass sie bereits alle kennen. Eine Spielleiterin meinte etwa, dass sie keine Runden leitet, in denen sie nicht mit allen befreundet ist, da sie dann von vornherein weiß, dass das Interagieren angenehm wird. Dies ist vor allem in privaten Runden der Fall, man kennt sich bereits und gründet dann eine gemeinsame Gruppe. In Vereinen, wie dem Rollenspieltreff, gibt es, wie schon weiter oben erwähnt, mehr „Personalfluktuationen“. Eine private Gruppe ist in sich abgeschlossen, mitmachen kann nur wer davon weiß und persönlich eingeladen wird. Der Treff ist aufgrund seiner Homepage, seiner Teilnahme an Conventions und Treffen und auch der angeschlossenen Larp-Gruppe viel präsenter in der Öffentlichkeit. Jeder ist eingeladen, zu kommen, sich alles anzusehen und mitzuspielen. Man kann hier also viele neue Leute kennen lernen, da man in den großen Gemeinschaftsräumen auch mit solchen ins Gespräch kommt, die nicht in der eigenen Gruppe sind. Ein Spieler betonte besonders die Vorzüge des Treffs, indem er meinte, er biete die Möglichkeit, immer Neues auszuprobieren, neue Spielsysteme, neue Gruppen und neue Menschen kennen zu lernen. Aber gleichzeitig bietet auch die Chance, jene zu sehen, die man kennt und schätzt und die vielleicht

gerade in einer anderen Runde spielen, an dem Abend aber im Treff anwesend sind und man sich so vor und nach dem Spiel unterhalten kann.

Oft kommt es durch den vielen Kontakt, die sozialen Interaktionen und die Aktivitäten, die man gemeinsam in und außerhalb des Spieles verbringt, zur Bildung von Freundschaften. Dies konnte ich selbst erleben, beobachten und in den Interviews erfahren. Aber auch andere Autoren gelangten zu dieser Erkenntnis: *„Als letztes möchte ich noch auf die Bedeutung der Wirkung auf die Gruppe für den Einsatz von FRS eingehen. Wie schon beschrieben führt das gemeinsame Spielen von FRS in einer Spielergruppe nach einer Weile zu der Bildung eines Freundeskreises – über den Rahmen des FRS hinaus. Obwohl in unserer Spielergruppe vorher nicht viele starke persönliche Bindungen vorhanden waren, führte das gemeinsame Verbringen von Zeit beim Spielen zum Aufbau von starken persönlichen Bindungen zwischen den Spielern.“* (Ritter, 1988, Kapitel 5.2). Vor allem unter den positiven Auswirkungen wird dies genannt: *„Auch die zu erwartenden sozialen Auswirkungen des gemeinsamen Rollenspiels – Bildung eines Freundeskreises und starker persönlicher Bindungen über den Rahmen des Spiels hinaus sind durchaus als positiv einzuschätzen.“* (Knopf, 1996, Kapitel 6,2)

In einer Gruppe, in der alle befreundet sind, fällt es leichter, sich zu öffnen und seine Rolle zu spielen. Wie schon im Kapitel „Erste Erfahrungen“ gezeigt, haben einige Spieler vor allem am Anfang Hemmungen, welche aber durch eine vertraute Umgebung und die Sicherheit geschätzter Menschen entfallen können. *„Der erste Bezugsraum des Rollenspielers ist die eigene Spielgruppe. Viele Gruppen sind recht stabil in ihrer Zusammensetzung und gehen einher mit Freundschaften unter den Spielern. Die Vertrautheit unter den Spielern entlastet und erleichtert das Eintauchen in die Spielwelt“* (Janus, 2007, S. 97) Gruppen funktionieren also gut, wenn sich die Menschen darin vertrauen und schon eine Weile kennen. Deshalb stellt es auch für Gruppen eher eine Förderung denn eine Hinderung dar, wenn in ihnen einige Teilnehmer besonders enge Beziehungen untereinander haben, wie Ehepartner oder Geschwister.

Die Rollenspieler haben also im Treff und in privaten Runden sehr viel Kontakt zueinander, vor allem innerhalb der Gruppe. Doch diese Kontakte weiten sich aus, wie ich im Kapitel „Aktivitäten außerhalb des Fantasy-Rollenspiels“ zeige. Man trifft sich privat, sieht sich im Fantasy-Flagship-Store oder beim Larpn. Dieser persönliche und direkte Kontakt ist das, was viele als entscheidenden Vorteil gegenüber Computerspielen, seien es auch welche, die man online mit anderen spielt, sehen. Man muss nicht chatten, um mit jemandem zu sprechen, und sitzt keinem Bildschirm gegenüber, sondern einem Menschen. Man kann sehen, wie es ihm geht, sich ganz frei

unterhalten und auch nonverbale Kommunikation mit einbeziehen.

Aber wie bei allen Aktivitäten mit viel sozialer Interaktion kann es auch beim Fantasy-Rollenspiel zu Problemen kommen. Wie schon erwähnt, nehmen verschiedene Menschen daran teil und damit auch verschiedene Typen von Spielern. Zu Schwierigkeiten kann es kommen, wenn der eine nur Monster töten, ein anderer lieber seinen Charakter entwickeln und ein dritter der Geschichte folgen möchte. Jeder hat seine Absichten und Ziele, die meist gut miteinander vereinbar sind. Wichtig ist nur, darüber zu sprechen und am besten schon vor Beginn der Runde zu klären, ob alle dasselbe von der Kampagne erwarten. Auch kann es passieren, dass es innerhalb und durch die Geschichte zu Meinungsverschiedenheiten kommt. Ein Charakter spielt dem anderen vielleicht einen Streich oder kommt ihm in einer brenzligen Situation nicht zu Hilfe. In der Regel wird versucht, die Ebene im Spiel von der außerhalb zu trennen. Doch hin und wieder wird das Geschehen im Spiel zu ernst genommen oder ein Spieler fühlt sich ungerecht behandelt. Meist werden solche Differenzen umgehend in einem Gespräch geklärt, seltener kommt es bei solchen Gelegenheiten zu einem Streit. Eine Person die, die Sachverhalte aus dem Spiel zu sehr auf die Realität überträgt und damit dem Spaß aller schadet, kann im Extremfall auch aus der Gruppe verwiesen werden. Es zeigt sich, dass *„[...] Individuen ihr Interaktionsverhalten situationsspezifisch anpassen müssen“* (Carraro 2010, S. 29). Ein Spielleiter muss solchen Situationen vorbeugen oder sie lösen können: *„[...] es gibt halt Probleme und dann muss man halt versuchen, wie man die löst. Also es ist dann meistens, es ist halt so, das Rollenspiel ist ein sozial-dynamisches Spiel, das ist halt, da geht's um sozial-dynamische Probleme, die musst du halt lösen. Wenn du halt drauf kommst, dass du in der Spielergruppe einen hast, der halt was ganz anderes will als die anderen Spieler und als der Spielleiter, dann musst du ihm das sagen oder was oft falsch gemacht wird, es ist meistens ein Kommunikationsproblem[...]“* (Transkript 10, S. 8) Aber nicht nur der Spielleiter ist dafür zuständig, sondern alle, die daran beteiligt sind. Oft regulieren sich solche Probleme von selbst. Ein Spieler, der unglücklich in einer Gruppe ist, sucht sich einfach eine neue. Oder wenn ein Spieler versucht, die Aufmerksamkeit des Spielleiters auf sich allein zu ziehen, werden ihn die anderen auf sein Verhalten hinweisen. *„[...] ich glaub man kriegt ein besseres Verständnis für Gruppendynamik, wenn sowas längere Zeit macht. Ich glaub auch es hilft bei, bei so Problemlösungsstrategiengschichtln, also bei all dem, was man in einen Lebenslauf schreiben kann. Von Team, Teammanagement und so weiter, all das sind Sachen, die man dabei, beim Rollenspiel wirklich gut lernt.“* (Transkript 7, S. 9)

Auch wenn Gruppen meist bestrebt sind, über längere Zeiträume gemeinsam zu spielen, klappt dies nicht immer und sie lösen sich auf. Die Gründe für eine solche Trennung liegen zumeist im Bereich

der zeitlichen Verfügbarkeit. Wie die Statistik gezeigt hat, sind viele Spieler Schüler oder Studenten. Diese haben meist die Möglichkeit, sich ihre Zeit etwas freier einteilen zu können, als Berufstätige. Wird die Ausbildung beendet und eine Arbeit gefunden, überschneiden sich die Arbeitszeiten manchmal mit den Spielzeiten. Aber auch noch während des Studiums oder der Schulzeit gibt es oft Phasen, in denen der Lernaufwand größer ist und man die Freizeit einschränkt. Prüfungen und ganze Seminare können auf die Spieltermine fallen, weshalb die Spieler ihr Hobby unterbrechen oder ganz aufgeben müssen. Weitere Gründe, weswegen sich eine Gruppe trennen kann, wären Unzufriedenheit mit dem gespielten System oder dem Stil, in dem der Spielleiter meistert. Dies wurde allerdings wesentlich seltener genannt, Zeitmangel stand stets an erster Stelle. An letzter wurden persönliche Differenzen und Streit zwischen Spielern genannt. Dies kommt zwar hin und wieder vor, aber nur selten löst sich deshalb eine Gruppe komplett auf.

In den meisten Fällen können Probleme gut gelöst werden und eine Gruppe arbeitet als Gemeinschaft. Der Zusammenhalt der Menschen ist für die Spieler sehr wichtig. Sie wollen sich als Teil der Gruppe fühlen und geben dieses Gefühl an die anderen weiter. Manchmal entsteht der Eindruck, der Spielleiter würde außen vor gelassen, da er auch die Gegner verkörpert und in dem Moment sozusagen gegen die Spieler arbeitet. Allerdings wird diese Ebene getrennt betrachtet und der Meister als Teil der Gruppe gesehen. Die Abenteurer sind meist darauf ausgerichtet, dass die verschiedenen Mitglieder der Heldengruppe zusammenarbeiten müssen, um vorwärts zu kommen. Jeder bringt eigene Ideen und Fähigkeiten mit ein, die zur Lösung von Rätseln oder Bekämpfung von Gegnern beitragen. *„In dieser Atmosphäre ist es für den Einzelnen leichter, sich einzubringen und Kontakte zu den anderen Gruppenmitgliedern aufzubauen. Die Charaktere müssen das Abenteuer gemeinsam (!) lösen und als Gruppe zusammenwirken. Diese Bindungen übertragen sich von den Charakteren im Lauf des Spieles auch auf die Spieler. Nicht selten wird in persönlichen Gesprächen auf „gemeinsam durchgestandene Abenteuer“ hingewiesen. Gemeinsame nicht-reale Erfahrungen stärken den Zusammenhalt. Die persönlichen Bindungen werden stärker, einzelne isolierte Figuren werden in die Gruppe eingebunden – und sei es auch anfangs nur, um mit deren Hilfe ein Abenteuer zu lösen.“*(Ritter, 1988, Kapitel 5.2)

In ihrer Untersuchung gelangt auch Claudia Hörhan zu dem Schluss, dass die sozialen Kontakte und die Kooperation zu den wichtigsten Elementen im Fantasy-Rollenspiel zählen. *„Im Rollenspiel handelt jeder mit Bezug auf den anderen. Die Spieler erleben sich sowohl als Hörende wie auch als Gestaltende.“* (Hörhan, 2002, S.82). Wie hier Hermann Ritter, Claudia Hörhan oder auch Helmut Crott (vgl. Crott, 1979) konstatieren, sind diese geteilten Erlebnisse etwas, das den

Gruppenzusammenhalt fördert. Im Fantasy-Rollenspiel kann der Spieler in einer Gruppe spielen, Teil davon sein und muss doch nicht eigene Ziele oder Absichten aufgeben.

Vielleicht verdeutlicht der folgende Absatz, wie wichtig die sozialen Interaktionen, die vertraute Umgebung einer stabilen Gruppe und deren Sicherheiten für die Spieler sind. Als Hauptmotivationspunkte, um am Fantasy-Rollenspiel teilzunehmen, wurde die Gruppe genannt und das Spielen mit Menschen, die man kennt und mag. *„[...]ja also, es macht halt Spaß mit den, mit der natürlichen Gruppe, weils halt Leute sind, die man kennt, also für die, also für die man dann auch teilweise hin geht, weil ja es ist, man geht ja nicht nur für sich selber hin sondern eben auch, um mit DEN Leuten zu spielen und wenn die Leute nicht da sind teilweise ist es, dann verliert man halt auch ein bisschen den den den Wunsch, mehr oder weniger hin zu gehen.“* (Transkript 4, S. 7)

Es ist die gemeinsam verbrachte Zeit mit den Freunden, die die Abende so reizvoll und angenehm machen. Auch Wiltraud Grumiller beschreibt in ihrer Arbeit den Wunsch nach Gemeinschaft und den Spaß am sozialen Geschehen bei diesen Treffen. In der Umfrage von Hermann Ritter belegte der Wunsch nach der Gruppe Platz zwei der Gründe, warum die Spieler am Fantasy-Rollenspiel teilnehmen. In einigen Interviews wurde erwähnt, dass trotz Zeitmangel an der Gruppe festgehalten wurde, weil dort soziale Kontakte gepflegt werden können. Von einem Interviewpartner wurde das Spiel sogar nur als *„Fokus für Konversation“* (Transkript 3, S. 5) bezeichnet, als ein Vehikel, das die Menschen zusammenbringt und die Interaktionen fördert.

„Also Rollenspiel ist wie viele andere Hobbys, wo man jetzt nicht unbedingt einen Wettkampf dabei sieht, wie ich will oder muss der Beste sein, deswegen ist es egal, mit wem ich diesen Sport ausübe, weil ich will so oder so der Beste sein, geht's in dem Rollenspiel einfach wirklich um das Gemeinsame, um das Miteinander und das miteinander Spaßhaben vor allem. Und das kann man halt nur, wenn man die Leute rund herum auch irgendwie gern hat.“ (Transkript 5, S. 7)

Das Fantasy-Rollenspiel bietet nicht nur Möglichkeiten, andere Menschen kennen zu lernen und in Kontakt mit ihnen zu treten, es fördert und fordert dieses sogar. Die Bindungen, die in der sozialen Interaktion eingegangen werden, gehen meist über das Spiel hinaus und es bilden sich Freundschaften. Die Gruppe wird als eine Gemeinschaft betrachtet, mit der man sich identifizieren kann, mit der man gerne Abenteuer erlebt und in der man sich auch privat austauscht. Probleme treten wie in jedem Bereich, der zwischenmenschlichen Kontakt beinhaltet, auf, werden aber versucht zu lösen. *„Rollenspiele sind Gruppenspiele. Ein Teil des FRS-Reizes ist die Gruppensituation – verschiedene Charaktere versuchen gemeinsam (!), ein Problem zu lösen. Die meisten Spieler wollen nicht alleine spielen – ganz im Gegenteil. Nach einiger Zeit bildete sich aus*

unserer Spielergruppe heraus ein Freundeskreis – die Mitgliedschaften in Freundeskreis und Spielergruppe bedingen sich inzwischen gegenseitig. So ist es zu beobachten, daß persönliche Aversionen gegen Mitspieler zu ihrem Ausschluß aus der Spielergruppe führen. Auch stellt sich nach einer Weile des gemeinsamen Spielens der Wunsch nach einem “mehr” an gemeinsamen Aktivitäten ein – die mit FRS nichts zu tun haben. Aus dem gemeinsamen Interesse an FRS und dem Wunsch nach einer Gruppe entstand ein Kreis, der beides bietet.“ (Ritter, 1988 Kapitel 3.3)

5.3.6. Aktivitäten außerhalb des Rollenspiels

Wie schon an anderer Stelle erwähnt, sind es oft Freunde, die gemeinsam in einer Rollenspielrunde sind, oder Fremde, die während des Spiels zu Freunden wurden. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass Menschen, die sich vom oder durch das Fantasy-Rollenspiel kennen, auch außerhalb der Spielzeit etwas gemeinsam unternehmen.

Einmal im Jahr organisiert der Rollenspieltreff eine Jahresfeier, die meist in den üblichen Räumlichkeiten abgehalten wird, seltener in einem angemieteten Lokal. Bei Essen, Trinken und Knabbereien bietet sich die Gelegenheit, einander besser kennen zu lernen und auch einmal mit Leuten zu sprechen, die nicht in der eigenen Gruppe sind. Oft bietet sich auch die Chance, an einem One-Shoot-Abenteuer teilzunehmen und ein neues System mit einem neuen Meister und vielleicht auch anderen Spielern auszuprobieren.

Auch zu Weihnachten, Fasching und Halloween werden solche Feiern veranstaltet. Gerade bei den letzteren übertreffen sich die Mitglieder an kreativen und einfallsreichen Kostümierungen. Kulinarisch verwöhnt wird je nach Anlass und Jahreszeit, doch immer wird es ein lustiger und unterhaltsamer Abend für alle, die kommen.

Zu Geburtstagen der Mitglieder wird immer eine Torte besorgt und nicht wenige entscheiden sich, ihren Geburtstag mit anderen Rollenspielern zu feiern. Einladungen erfolgen mündlich an Treffabenden oder über die Homepage. Und in unregelmäßigen Abständen finden sich die Mitglieder zu einem gemeinsamen Kinobesuch zusammen. Datum und Film werden vorher abgestimmt und nach der Vorstellung lässt man den Abend in einem Lokal ausklingen. Am letzten Kinogang nahmen 32 Personen teil, nur zwei davon waren nicht Mitglied im Rollenspieltreff.

Ein weiterer Ort, an dem sich die Rollenspieler immer wieder efinden, sich austauschen und ins Plaudern geraten, sind Fachgeschäfte für Rollenspielbedarf. Besonders der Fantasy-Flagship-Store

in Wien hat sich als Treffpunkt der Mitglieder des Rollenspieltreffs heraus kristallisiert. Hier können sie alle Materialien und Produkte rund um ihr Hobby erwerben und miteinander fachsimpeln. Auch erhält man dort Ausrüstung für das LARP, an dem viele Pen+Paper-Spieler teilnehmen. Beim wöchentlichen Training und an den Live-Events kann man neue Leute kennen lernen oder die schon bestehenden Bekanntschaften und Freundschaften vertiefen.

Aber auch Leute in privaten Gruppen treffen sich außerhalb ihrer Runden: *„Naja, wir treffen uns, um zum Beispiel Gitarhero zu spielen oder ins Kino zu gehen, gemeinsam Essen gehen, Fortgehen am Abend und am Wochenende eher so“* (Transkript 2, S. 3)

Dabei sind es manchmal nur einzelne Personen, die etwas unternehmen, oder aber die ganze Runde wird aktiv. So trafen sich einige der befragten Personen mit ihrer Gruppe, um 2010 ein Fußballweltmeisterschaftsspiel in einer Kneipe beim Public-Viewing zu verfolgen.

„Es ist jetzt nicht so, dass man sich nur dort trifft und dann wieder der Wege geht, also viele haben halt auch anderweitig Kontakt grad auch der Rollenspieltreff auch über etwaige Live-Rollenspielgruppen ecetera.“ (Transkript 4, S. 2)

Das Fantasy-Rollenspiel ist also ein Hobby, das Geselligkeit und Freunde fördert, mit denen man auch gerne außerhalb der Runden etwas unternimmt. Diese Aktivitäten sind vielfältig und von der Gestaltung der Teilnehmer abhängig. Allerdings bieten der Rollenspieltreff und dessen Homepage eine Kommunikationsplattform, um Unternehmungen zu vereinbaren und Einladungen zu tätigen.

5.3.7. Medienaneignung durch Fantasy-Rollenspieler

Wie in der Einleitung schon erwähnt, birgt das Fantasy-Rollenspiel vielfältige Möglichkeiten, etwas über unsere Kultur zu erfahren. Diese Freizeitaktivität ist eng mit der Lebenswelt und dem Alltag seiner Spieler verbunden.

Aktuelle Kulturererscheinungen finden sich im Fantasy-Rollenspiel und werden durch dieses mitgeprägt. Als ein Beispiel kann die gerade in den letzten Jahren immer stärker in Mode kommende 'Suche nach Romantik' genannt werden. Diese zeigt sich in dem unglaublichen Boom der Mittelaltermärkte, deren Zahl immer weiter ansteigt. Diese zeichnen ein meist eher verklärtes Bild von heldenhaften Rittern und zarten Burgfräulein, in das die Besucher für ein paar Stunden abtauchen. Ähnliche Faszinationen liegen auch im Fantasy-Rollenspiel, wie im Kapitel „Faszination“ ausgeführt.

Rainer Winter konstatiert in seinem Artikel über die Medienaneignung (vgl. Winter, 1995, S. 72-124), dass klassische Wirkungsforschungen das kreative Potential der Nutzer zu unbeachtet lassen. Er beschreibt, unter anderem, die gleichzeitigen Forschungen über Medien und Subkulturen. Die Deutung und Umdeutung, Nutzung und Interpretation bestehender kultureller Phänomene und Dinge wurden gezeigt. In kreativen, manchmal künstlerischen, manchmal rebellischen Prozessen setzen sie sich mit vorhandenen Klassen- und Symbolsystemen auseinander und übertrugen sie auf ihre eigenen Lebenswelten. So schaffen sie neue und eigene Bedeutungen und Stile.

Wie groß und vielfältig dieses Potential im Fantasy-Rollenspiel ist, hoffe ich anhand der folgenden Beispiele zeigen zu können.

Interessant ist die Seite der Spielehersteller, die sich den wechselnden Geschmäckern und Interessen ihrer Kundschaft anpassen. Des weiteren finden sich in den Beschreibungen der Welten und ihrer Eigenheiten interessante Relationen, Parallelen und Ähnlichkeiten mit realen Kulturen. Einzelne Erscheinungen, Rechtssysteme, Glaubenswelten usw. aktueller wie vergangener Kulturepochen finden ihren Einzug in die Spielwelten. Die Art und Weise, wie sie dargestellt und widergespiegelt sind, gibt Einblicke in Vorstellungen und Interpretationen der Verfasser dieser Werke, und auch in die ihrer Kundschaft, da die Spiele für ein bestimmtes Publikum zugeschnitten sind und von diesem angenommen oder abgelehnt werden. Ebenfalls darf man nicht übersehen, dass diejenigen, die diese Systeme und Abenteuer schreiben und entwerfen, zumeist selbst Spieler und Spielleiter sind.

Wobei wir auch schon auf der nächsten Ebene sind, der auf der Spieler und Meister vor, während und nach einer Runde im Kleinen und Großen am Fantasy-Rollenspiel arbeiten.

Im Erschaffen, Gestalten und Ausleben einer Figur und Rolle zeigt sich die Kreativität der Spieler. Viele greifen für das Grundgerüst auf Typen von Charakteren zurück, sei es der des klassischen Helden oder des Schurken. Diese, man könnte sie Klischees nennen, sind geistige Bilder, die quasi als Repertoire im Wissen der Gesellschaft liegen und je nach Kulturkreis variieren. Durch Medien wie Film und Fernsehen, Literatur und mündliche Weitergabe werden diese Bilder vermittelt und aufrecht erhalten. Geht es nun an die Generierung der Figur für das Fantasy-Rollenspiel, können die Spieler darauf zurückgreifen. Auch bei der Vergabe der Namen wird solches Wissen herangezogen. Tragen einige Charaktere Namen von großen Menschen der Geschichte, von Figuren aus Mythen und Sagen, so entnehmen andere ihre Ideen aus aktuellen Kinofilmen, Büchern, von Prominenten oder gerade allgemein beliebten Namen.

In die Charaktere wird zum Teil sehr viel Arbeit gesteckt, um aus ihnen in sich logische Persönlichkeiten werden zu lassen. Die Spieler nehmen zwar oft als Grundgerüst, wie ich weiter oben erwähnte, bestehende Bilder von Typen, doch meist bleibt es nicht dabei. Man wird selten zwei Krieger von unterschiedlichen Personen verkörpert finden, die auf die selbe Art gespielt und dargestellt werden. Jeder interpretiert eigene Vorstellungen, Wünsche und Absichten in seine Figur, Jeder verfügt über ein anderes Hintergrundwissen und einen sozialen Kontext und bewusst oder unbewusst fließt das in die Rolle mit ein.

Auch Natascha Adamowsky beschäftigt sich in ihrem Artikel mit den Themen Identität, Rolle und wie viel vom Menschen mit in die Rolle gelangt. Für sie „[...] *sind Spielfiguren immer Vermittlungsfiguren, flüssige Drehscheiben, vor deren flimmernden Konturen Spielende ihre Sehnsüchte ans Licht, aber nie ans Ufer begehrter Tatsachen holen*“ (Adamowsky, 2000, S. 43).

Weiter schreibt sie in ihrem Beitrag: „*Demgegenüber steht die Tendenz im Spiel, Phänomene der Welt zu interpretieren und als Rollen zu gestalten, um sie aufzuführen als wären sie unwiderruflich. Auf einer höheren Ebene bedeutet dies, dass im Spiel kulturspezifische Skripts dramatisiert werden, die die täglichen Routinen und Phantasiemotive bestimmter Kulturkreise widerspiegeln*“ (Adamowsky, 2000, S. 43 übersetzt von Schwartzman 1978, S. 330). Wie die Figur also gestaltet ist, vom Aussehen, über Hintergründe bis hin zu Charaktereigenschaften, ist also immer Ergebnis des Lebens des Spielers. Was er in seiner sozialen und kulturellen Umgebung erlebt hat, sein Wissensstand, seine Vorstellungen, Wünsche und Absichten, fließen in die Figur mit ein.

Auch Brigitte Löcker-Rauter sieht im Fantasy-Rollenspiel die Möglichkeit zur Selbsterfahrung gegeben. Da die Hintergründe der selbst geschaffenen Figur, ihre Ziele und Probleme, aber auch die Welt, die Absichten darin und die Konflikte, auf die man trifft, nie aus der Luft gegriffen sind. Es sind Elemente aus dem Leben, dem Alltag und der Welt der Spieler und des Spielleiters und können im Spiel be- und verarbeitet werden. Rainer Winter meint: „*Die Welt wird von den Individuen, die sie entstehen lassen, bereits sinnhaft wahrgenommen und interpretiert*“ (Winter, 1995, S. 78) Die Welt zu sehen und in ihr zu Leben, ist somit ein ständiger Prozess der Bedeutungsgenerierung. Es werden Elemente herausgegriffen und für sich umgedeutet. Gut sichtbar wird das am Fantasy-Rollenspiel und ganz besonders anhand dessen, was die Spielleiter vor und in jeder Runde leisten. Denn egal ob sie ein vorgefertigtes Abenteuer verwenden oder selbst eine Geschichte schreiben, kann dies nicht unabhängig von kulturellem Wissen geschehen. Bei bereits gedruckten Abenteuern aus Spielboxen oder dem Internet mag der Inhalt vorgegeben sein, dennoch steht es dem Meister offen, selbst Ideen, Vorstellungen und Aspekte einzubauen. Die Art und Weise wie er spielt, Spannung aufbaut oder Aktionen setzt, ist ein Ausdruck seiner Kreativität.

Doch noch mehr wird durch selbst verfasste Abenteuer deutlich, woher die verschiedenen Elemente der Geschichte stammen. Ein Spielleiter gab mir anhand einiger Beispiele Einblick in das breite Spektrum der Themen seiner Storylines und auch wie er zu den Ideen gelangte die ihnen zugrunde liegen. Dabei zeigte sich sehr markant, dass vieles aus dem täglichen Leben stammte, aus den Medien, die ihm im Alltag begegnen, und den Informationen, die sie lieferten. So war „ [...]die neueste Idee, die wir hatten, war also zum Beispiel, man nimmt halt mehrere Filme, mischt sie so stark durcheinander, dass was eigenes raus kommt“ (Transkript 10, S. 2). In seinem Beispiel waren diese Filme: 'Blade Runner' (1982), 'Total Recall' (1990), 'Angel Heart' (1987), gemischt mit Elementen aus 'Der Graf von Monte Christo' (1998 und andere), 'Der Mann in der eisernen Maske' (1998 und andere) und 'Face off' (1997). Diese Filme beschäftigen sich alle in irgendeiner Weise mit dem Thema Identität und wurden zu etwas ganz Neuem gemischt, worauf ich etwas später in diesem Kapitel noch eingehe.

In einem anderen Beispiel wurde der aktuelle Hype um die 'Twilight-Filme' (2008-2011) ausgenutzt und in sarkastischer Form eingebaut.

Oft wird von vielen, die das Fantasy-Rollenspiel nicht so gut kennen, angenommen, alle Geschichten drehten sich um die Rettung einer Prinzessin oder das Besiegen eines Drachen. Doch die Vielfalt und Tiefe an Themen erstreckt sich wesentlich weiter und ist oft mit aktuellen Problemstellungen der Gesellschaft verbunden. Es sind Gedanken, die die Spieler beschäftigen und über die sie sich mit Freunden und Familie austauschen. Es sind Themen, die in Wissenschaft, Technik, Gesellschaft und Kultur thematisiert und besprochen werden. So etwa die emotionale Abkühlung der Gesellschaft und die zunehmende Unpersönlichkeit in Bereichen wie Großstädten und an Arbeitsplätzen. Eine Kampagne kann die negativen Seiten eines Krieges zeigen. In ihr können die Spieler erleben, wie die psychische Belastung, der Stress und die Gräueltaten des Krieges ihre Charaktere geistig ausbrennen lassen.

Ebenfalls wird mit Themen, wie Ausgrenzung, Liebe und Gesellschaft, oft gar nicht offensichtlich und bewusst gearbeitet. Beispielsweise wenn sich in einem Horrorsetting Frankenstein-Monster verliebt, aber vor dem Druck der öffentlichen Meinung nachgibt.

Zum Teil wird sich in diesem oft als eher banal angesehenem Spiel mit elementaren Fragen des Lebens beschäftigt, die andernorts in Philosophie, Anthropologie oder Soziologie diskutiert werden. Themen, die Menschen bewegen und die bereits in Medien, in Filmen und Literatur Eingang fanden. So etwa: Was bedeutet es Mensch zu sein? Was ist Identität? „Da geht's „Transhumanism“, das ist: was ist wirklich Menschsein in der Zukunft, du kannst dein Gehirn hochladen ins Internet

und auf einen anderen Körper runter laden. Also was ist dann ein Körper, der Körper ist austauschbar. Wenn dein Gehirn hochgeladen hast, kannst du umprogrammieren, also was ist noch dein Verstand? Was bist du überhaupt noch?“ (Transkript 10, S. 2/3)

Auch wenn wahrscheinlich in allen Runden von den Spielern und dem Meister bewusst wie unbewusst oben genannte und weitere Themen eingebracht werden, drehen sich nicht alle Spielabende um so drastische oder tief greifende Inhalte. Je nach Wunsch und Absicht der Gruppe, wird das Abenteuer gestaltet, oder sollte es zumindest werden, um Enttäuschungen zu vermeiden. *„Natürlich möchten manche jetzt etwas Hochwertiges haben und die wollen dann halt eine philosophische Abhandlung von was würde Wittgenstein sagen wenn er Kant trifft und das in einem Science Fiction Setting mit Gehirnprogrammierung, das, das wollen die haben aber denen ist Angriff der Killerzombieföten natürlich zuviel. Aber und die anderen wollen ne romantische Komödie spielen ja oder sowas und das ist dann natürlich wieder, die können halt mit dem anderen nichts anfangen“* (Transkript 10, S. 8)

Um den Spielern etwas bieten zu können, womit sie sich identifizieren, das ihnen Spaß macht und sie interessiert, findet ein ständiger Austausch statt. Spieler wie Meister reden miteinander, besprechen Ideen und geben Tipps.

Aber nicht nur die Inhalte, auch die Art und Weise, wie die Abenteuer aufgebaut sind und erzählt werden, ist aufschlussreich. So kann eine klassische Erzählstruktur in der Geschichte eingesetzt, oder aber eine Satire daraus gemacht werden. Es werden Stilmittel verwendet, wie Dekonstruktion und Rekonstruktion. Solche und andere Ideen holen sich die Meister auch zum Beispiel von bestimmten Internetseiten. Auf denen Menschen, zunächst aus Serien später aus allen möglichen Medien, Stilmittel sammeln, die in diesen Medien eingesetzt wurden.

Groß geschrieben wird auch Flexibilität und Improvisation. So passen einige ihre Geschichten dem jeweilig genutzten System an und andere suchen sich das System passend zur Geschichte aus oder schaffen gar neue Regeln, um optimal spielen zu können.

Mit solchen geliehenen und eigenen Ideen setzen die Spieler und Spielleiter ausgefallene Abenteuer um, manchmal mit der Absicht zu gruseln, zu schockieren, zum Nachdenken anzuregen, doch meist um die anderen gut zu unterhalten. *„Und dann halt letzte Spielsession von der Pixiewolfes-Kampagne, das war schon, da hab ich jeden Blödsinn reingepackt, der gegangen ist, das fand ich sehr gut. Hm ja, meine Lieblingsszene glaub ich war Pixiwolfes, wo ich, letzte Spielsitzung, ich mach einen Katzen-ahm-gesang, so auf Miau, miau, miaumiau miau, währenddessen halt ich Tafeln mit Untertitel und der J. [anonymisiert] steht daneben und macht Pantomime und ja das war, der Gesichtsausdruck der Spieler ist schon unschlagbar gewesen.“* (Transkript 10, S. 10)

Immer öfter werden technische Neuerungen und Medien in das Fantasy-Rollenspiel eingebaut. An einigen Runden hat der Spielleiter seinen Laptop dabei, worauf er seine Notizen leicht verwalten, Bilder von Orten, Monstern oder NSCs speichern und den Spielern zeigen kann. Um eine stimmige Atmosphäre zu schaffen, setzen einige Spielleiter, wie weiter oben schon erwähnt, Musik ein, entweder von einem Computer oder dem Mp3-Player mit mobilen Boxen.

In einer Runde beobachtete ich einen Spieler, der statt des Charakterzettels in Papierform, diesen als Scan in seinem I-Pad benutzte. Des Weiteren konnte er auf dem Gerät leicht alle Regelbücher als PDF speichern und zur jeweilig gefragten Seite springen. Sogar einen Zufallsgenerator für Würfelresultate können einige technischen Geräte heute bieten. Diese Nutzung verschiedenen Medien und der Technik ist natürlich von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich stark vertreten, folgt aber einem allgemeinen Trend.

Es zeigt sich also, dass man sich im Fantasy-Rollenspiel auf kreative und innovative Weise mit Themen des täglichen Lebens in unserer Kultur, oder besser Gesellschaft mit all ihren Teilkulturen, auseinandersetzt. Auf sehr einfallsreiche Weise werden Medien eingebaut und genutzt, gleichzeitig aber auch interpretiert, verarbeitet und mit individueller Bedeutung gefüllt. Die Inhalte und Themen sind vielfältig und werden durch Spieler wie Meister geprägt. Dies stellt einen Prozess des kreativen Schaffens dar, dem bis jetzt zu wenig Beachtung geschenkt wurde

„Einige von ihnen zeigen diverse künstlerische Interessen, zu denen auch das Rsp. gezählt wird, da es Geschichten schreiben, Maskenbilden, Entwerfen von Kostümen, etc. beinhaltet. Für andere, sich künstlerisch unbegabt wahnende Spieler, stellt das Rsp. Kunst schlecht hin dar, und verleiht als solche den individuellen schöpferischen Impulsen entsprechend Ausdruck.“ (Grumiller 1997, S. 62)

5.4. Themenfamilie

Ein kurzer Abschnitt noch zu den an das Fantasy-Rollenspiel angrenzenden Bereichen und mit ihm verwandten Themen. Viele Menschen kennen den Begriff Rollenspiel von Computer- und Konsolenspielen, die sich stetiger Beliebtheit erfreuen. Neben Singleplayer-Spielen, also solchen, in denen man alleine gegen den Computer antritt, gibt es inzwischen auch eine ganze Reihe von Multiplayer-Spielen, in denen ich mich mit Freunden zusammen den Abenteuern stelle. Vor allem online Rollenspiele, die mit Menschen auf der ganzen Welt gemeinsam spielen werden, wie „World of Warcraft“, um nur das bekannteste zu nennen, erfahren großen Zulauf. Viele der Fantasy-Rollenspieler haben Erfahrungen in solchen Spielen gesammelt. Einer der Rollenspieler gab seine Computer-Rollenspiele sogar als Vorwissen an.

Die Genres, in denen die Fantasy-Rollenspiele vor allem stattfinden, sind Fantasy im weitesten Sinne und Sciencefiction. Aus diesem Pool werden viele Ideen, Vorlagen und Begriffe entnommen und im Fantasy-Rollenspiel umgesetzt. So wurden aus Büchern, wie „Herrn der Ringe“ und Serien und Filmen, wie „Star Trek“, eigene Fantasy-Rollenspiele entwickelt, die auf deren Welt aufbauen und in ihr spielen. Viele Rollenspieler glauben, dass ein Grundinteresse an diesen Genres bestehen muss, damit man sich für das Fantasy-Rollenspiel interessiert und an diesem Spaß hat: „[...]*ich überleg grade, ob ich jemanden kenn, der nicht, der sich nicht für Sciencefiction und Fantasy interessiert und trotzdem Rollenspiel betreibt. Aber nein es ist schon irgendwie, ein Interesse für Fantasy ist schon irgendwie, nicht Voraussetzung, aber doch sehr begünstigend fürs Rollenspiel, weil man sonst halt glaub ich nicht auf die Idee kommt, sich selbst in die Welt hineinversetzen zu wollen. Also ja Zusammenhang zwischen Interesse für Fantasy und und Literatur und Rollenspiel gibt's ganz sicher. Aber ich muss auch ehrlich gestehen, mir fällt jetzt niemand ein, der sich nicht für Fantasy interessiert und trotzdem rollenspielt.*“ (Transkript 3, S. 9)

Die Faszination, die von diesen und anderen Genres ausgeht und Menschen zum Lesen, Filmeschauen und eben zum Fantasy-Rollenspiel motiviert, beschreibt ein Spieler folgendermaßen: „*Einfach ein Rollenspiel in unserer Welt durchzuziehen kann auch sehr schön sein, aber es ist viel schöner glaub ich für die meisten Leute, wenn die etwas machen, was eben nicht ihrem Leben entspricht, also nicht der Zeit, in der wir sind, entspricht. Also Fantasy ist meist, ist meistens eine sehr heile Welt, man kann natürlich das ganze, die Luftverschmutzung und das alles raus streichen, dann ehrenhafte Helden, die durch die Lande ziehen, was es halt heute auch nicht mehr gibt. Oder halt ehrenhaften Krieg, ok mit Schwert war schon noch ein bisschen ehrenhafter als jetzt mit Pistole. Und Sciencefiction ist halt auch, es gibt halt auch die negativen Sciencefiction, aber ist halt auch sehr viel, ok es ist anders, besser, es gibt andere Technik, sehr interessante Sachen, es ist halt, ich glaub einfach, dass Science Fiction und Fantasy so wichtig sind, weil es teilweise vollkommen anders ist, als was wir kennen persönlich, deshalb interessant ist.*“ (Transkript 6, S. 7)

Das generelle Interesse an dem Genre Fantasy in all seinen Ausformungen ist zwar keine Voraussetzung, um sich auch für das Fantasy-Rollenspiel zu begeistern, doch geht beides scheinbar Hand in Hand. Unter den Befragten fand sich niemand, der sich nicht auch mit Filmen, Serien, Büchern und anderem aus dem Bereich Fantasy beschäftigt. Auch andere Autoren, wie Wildtraud Grumiller oder Peter Kathe, kommen in ihren Untersuchungen zu diesem Ergebnis. Laut der Umfrage von Peter Kathe lesen nur 4,6% der Rollenspieler keine Fantasy-Literatur und 75% haben sie schon gelesen, bevor sie zu spielen begannen. „*Lese- und Spielgewohnheiten überschneiden sich*

demnach sehr. Es scheint, daß bei vielen das Thema Fantasy den Anstoß gab, mit FRSp zu beginnen.“ (Kathe, Kapitel 5.1)

Ein weiterer Umstand, den man gesondert untersuchen müsste, ist der „[...]Umstand, dass die Entwicklung der Rollenspiele immer von gegenseitigen Wechselwirkungen mit anderen Werken aus den Genres Science-Fiction in Form von Büchern, Filmen oder Computerspielen begleitet war.“ (Janus, 2007, S. 9)

5.5. Negative Erfahrungen

Da sich die bisherige Forschungsdebatte rund um das Fantasy-Rollenspiel in vielen Punkten vor allem dem Themenkomplex 'Gefahren und Chancen' gewidmet hat (vgl. Kapitel „Wiederkehrende Thematik“), nahm ich dies zum Anlass, eigene Recherchen dazu anzustellen. Durch meine Gespräche mit Rollenspielern wollte ich überprüfen, wie präsent und aktuell dieses Thema in ihrem Alltag ist.

Auffällig war, wie viele Interviewpartner befremdlich auf die Fragen nach Gefahren des Fantasy-Rollenspiels oder negativen Erfahrungen damit reagierten. Einige baten mich, die Frage nochmals zu stellen oder sie genauer zu erläutern. Keiner der Befragten konnte sich an eine Situation erinnern, in der er wegen seines Hobbys angegriffen, beschimpft oder schlecht behandelt worden wäre. Im Gegenteil gaben die meisten an, sehr positive Reaktionen zu erhalten. *„Also ich sag jetzt mal Leute, die gerne am PC spielen, Fantasy-Rollenspiele spielen oder Personen, die gerne Sciencefiction-Romane lesen oder so eben Fantasy-Romane, die nehmen das total locker auf und sagen: hey, das ist ja voll interessant, was ist das, erklär ein bisschen mehr“* (Transkript 1, S. 6)

Allerdings darf nicht vergessen werden, dass nicht jeder zum Rollenspieler wird, der damit in Berührung kommt, sei es aus mangelndem Interesse an der Art des Spieles oder dem Genre. So meinte ein Spieler: *„[...]also ich weiß nur von einer Person, dies kurz ausprobiert hat und es war nichts für sie, aber die hätte auch nichts besonders Negatives drüber gesagt. Es war halt, sie hat halt gemeint, sie wär nicht der Typ dafür, das wars. Also von Leuten, die wirklich negative Erfahrungen gemacht haben, hab ich nichts gehört.“* (Transkript 3, S. 8) Und auch wenn niemand angibt tatsächlich negative Erfahrungen gemacht zu haben, so ist ihnen dennoch bewusst, dass nicht jeder diesem Spiel, das eine Befragte zu den „Randgruppenhobbies“ (Transkript 1, S. 6) zählt, offen und neutral gegenübersteht.

„Ja also belächelt auf jeden Fall, negativ, das kommt ganz drauf an, wie aufgeschlossen ein Mensch ist. Sagen wirs mal so: intelligentere Menschen die sagen einfach, das ist ein Hobby wie jedes andere, wenn einer Fußball spielt oder in einem Schachclub oder sonst was in der Art. Einfach sagen: gut das ist ein Hobby und fertig. Viele glauben halt bei Rollenspiel, wenn sie jetzt nicht gleich an das sexuelle denken, das ist was für Kinder weil es hat das Wort Spiel in sich und das machen halt nur kleine Kinder und wenn man denen sagt, dass man das auch als Erwachsener betreiben kann, und so wie wirs machen, ist es sowohl Hobby als auch eine Art Zweitjob mittlerweile auch schon geworden. Es ist halt schwierig, den Leuten das klar zu machen, dass das Ganze Spaß macht, ein Hobby ist und dass man sich nur drauf einlassen muss. Und diese Reife haben halt viele noch nicht, weil sie vielleicht auch Angst haben, wenn es ihnen gefallen würde, dass sie sich eingestehen, dass sie vielleicht selber noch ein Kind sind, weil sie gerne machen würden.“ (Transkript 5, S. 5)

Den meisten Rollenspielern ist auch bewusst mit welchen Argumenten ihr Hobby angegriffen wird und wie die Situation in anderen Ländern, wie beispielsweise Amerika, aussieht.

Allerdings gehen die Spieler davon aus, dass das Rollenspiel bereits in großen Teilen der Gesellschaft bekannt und akzeptiert ist. Interessanterweise ist es für einige auch eine Frage des Alters: *„Also mittlerweile wissen eigentlich die meisten Leute wenigstens ungefähr, worums geht, zumindest ab einer gewissen Altersklasse. Also sogar meine Eltern wussten ungefähr, worums beim, beim Rollenspiel geht. Also ich hab jetzt Leuten, mit denen ich gesprochen hab ich niemanden, doch mein Großvater wusste nicht genau, was es ist, und dem kam das halt ein bisschen komisch vor, aber ich hab jetzt niemanden getroffen, der das jetzt so überhaupt nicht verstanden hätte, das Prinzip, oder dass das Spaß machen kann. Also ich glaub, die Akzeptanz und das Bewusstsein für Rollenspiel ist relativ hoch zumindest bei uns in Europa. [...] Naja, das ist halt ein Trend, des noch nicht so lange gibt, also ich glaub, eine höhere Altersklasse tut sich schwer, das Prinzip dahinter, also nicht das Prinzip dahinter zu begreifen, sondern dass man damit so viel Zeit verbringen kann. Mir fällt jetzt leider grade keine Äquivalente dazu ein, dies vor 70, 80 Jahre schon gegeben hätte. Es ist halt doch eine eher neuere Erscheinung, aber die Altersbarriere liegt relativ hoch schon.“* (Transkript 3, S. 6)

Man kann die Rollenspieler nicht als verschworene Gemeinde betrachten, die nur im Geheimen ihrer Freizeitbeschäftigung nachgeht. Im Gegenteil ist der Rollenspieltreff nicht nur im Internet präsent, sondern fast jedes Jahr auf verschiedenen Conventions vertreten, um dort Werbung und Aufklärung für sich und das Fantasy-Rollenspiel zu machen. Dennoch hatten und haben die Betreiber des Rollenspiel-Vereins keinerlei Schwierigkeiten von öffentlicher oder privater Seite,

beispielsweise bei der Anmietung ihrer Räumlichkeiten. Des Weiteren wurden sie als Organisatoren oder der Verein an sich noch nie angegriffen oder negativ behandelt oder benachteiligt.

Meine Erhebungen zeigen, dass die befragten Rollenspieler so gut wie keine negativen Erfahrungen gemacht haben, nicht angegriffen oder beleidigt wurden. Über die möglichen Gefahren und Anschuldigungen an das Fantasy-Rollenspiel machen sich die wenigsten Gedanken, auch wenn ihnen solche Diskussionen aus anderen Ländern oder der Vergangenheit bewusst sind. Das ganze Thema spielt im Alltag der Spieler wie Meister so gut wie keine Rolle.

Eine interessante Nebenerkenntnis ist, dass für keinen der Befragten die Begriffe „Nerd“ oder „Freak“ beleidigende Ausdrücke sind, da sich die ursprüngliche Wortbedeutung gewandelt hat.

6. Schluss

In meiner Arbeit habe ich versucht, mich dem weitläufigen und komplexen Feld des Fantasy-Rollenspiels zu nähern. In dieser facettenreichen Freizeitaktivität steckt das Potential, viel lernen zu können, etwa über zwischenmenschliche Beziehungen, Kommunikation und Medienaneignungen. Die soziale Interaktion ist in jedem Teilbereich zu finden: beim Essen, den Gesprächen, während des Spiels und um es herum. Es geht sogar über die eigentlichen Abende hinaus und erweitert sich um gemeinsame Aktivitäten der Mitglieder. Diese schätzen ihre Beziehungen zueinander und den persönlichen und direkten Aspekt des Spieles. Wie ich zeigen konnte, ist es gerade dieser Aspekt, der die Motivation für viele bildet, dieses Hobby auszuüben.

Ältere Arbeiten zum Fantasy-Rollenspiel haben sich vor allem mit der Diskussionen um mögliche Gefahren und Chancen, also der Wirkung des Spieles auf seine Nutzer, auseinander gesetzt. Diese Untersuchungen entsprechen aber nicht mehr dem heutigen Forschungsstand, der das kreative und schöpferische Potential der Spieler erkannt hat und sie nicht mehr als passive Masse betrachtet. Des Weiteren sind die Themenfelder und die positiven oder die negativen Auswirkungen für die Teilnehmer am Fantasy-Rollenspiel von keinerlei belang mehr. Auch hat das Spiel inzwischen eine gewisse Akzeptanz erreicht, sodass kein befragter Spieler je direkt mit solchen Anschuldigungen konfrontiert oder irgendwelchen Diskriminierungen ausgesetzt war.

Die Frage, worin die hauptsächliche Faszination für die Spieler liegt, mag am leichtesten damit zu beantworten sein: es macht ihnen Spaß. Neben vielem anderen, wie Freunde zu treffen, Neues auszuprobieren, den Alltag hinter sich zu lassen, sich kreativ ausleben und etwas Ungewöhnliches tun zu können, war „*es macht Spaß*“ die Antwort, die ich ausnahmslos von jedem Interviewpartner erhalten habe.

Wie Matthias Fellingner am Schluss seiner Arbeit über Online-Rollenspiele sagt, liegen in dem neuen Feld der 'Game Studies' große Möglichkeiten, neue Sub- und Teilkulturen zu erforschen. Er glaubt, dass mit steigender Akzeptanz in der breiten Öffentlichkeit ein Wandel hin zu neuen

Medienformen stattfinden wird, Medienformen, die, wie das Spiel, aktive Interaktion fordern. Auch im Fantasy-Rollenspiel zeigen sich interessante Aspekte unserer Kultur, die von den Spielern interpretiert, für sich gedeutet und mit geschaffen wird. Die innovative Nutzung von Medien ist ein wichtiger Aspekt, der kaum reflektiert und wie selbstverständlich praktiziert wird. Gerade daie der Europäische Ethnologie sollte sich also diesen neuen Formen der Freizeitkultur, Medienaneignungen und sozialen Interaktionen zuwenden, denn *„Nirgends sonst als in täglichen Interaktionen werden soziale Systeme etabliert, bestätigt oder verändert“* (Forgas 1995, S. 12).

Abstract

In meiner Arbeit versuche ich zu zeigen, dass die sozialen Interaktionen den Kern des Fantasy-Rollenspiels bilden. Durch teilnehmende Beobachtung, eigene Spielpraxis und qualitative Interviews mit Spielern und Spielleitern, konnte ich mir das Forschungsfeld erschließen. Dabei gelangte ich zu Erkenntnissen über Kommunikation, Genderaspekte, Gruppendynamiken und die Faszination der Spieler an ihrem Hobby. Ich überprüfe Untersuchungsergebnisse vorhergegangener Arbeiten und zeige die aktuelle Spielpraxis. Schließlich bemühe ich mich zu verdeutlichen, wie wichtig die sozialen Interaktionen vor, während und nach dem Spiel für die Gemeinde der Rollenspieler sind.

With my work I try to show the dynamic and social interaction in Fantasy- Roleplaygames. My procedure of research were interviews with players and masters, to take part in a lot of Roleplay evenings and my knowledge summoned in long years of playing myself. My interest lay on the objects of communication, genderaspects, dynamics of groups, what fascinates the players and the current way of using this game.

I also inspect older works in this field and check their results. Finally I got to the conclusion that the social interaction is most important for the people playing Fantasy-Roleplaygames.

Begriffe und deren Definition:

In alphabetischer Reihenfolge:

Attribut: Bezeichnet eine Eigenschaft, ein Merkmal der Figur.

Charakter, Rolle, Figur: Von Spielern werden diese Begriffe gleichermaßen benutzt, um das Wesen zu bezeichnen, das sie im Abenteuer verkörpern.

Charakterbogen, Heldenbogen: Papierbogen auf mehreren Seiten, die alle wichtigen Informationen zum Charakter enthalten.

D S A: Abkürzung für „Das schwarze Auge“, ein Spielsystem aus Deutschland

FRS, FRSP : Abkürzung einiger Autoren für Fantasy-Rollenspiel

Gesinnung: Damit wird knapp festgehalten, mit welcher moralischen und ethischen Einstellung ein Charakter seiner Spielwelt begegnet.

Initiative: Mit einem Würfel wird bestimmt, in welcher Reihenfolge die Charaktere ihre Aktionen setzen dürfen. Dies nennt man in Rollenspielen Initiative.

Intime/Outtime: Die Begriffe sind aus dem Live Rollenspiel entlehnt, bei dem die Unterscheidung ob jemand etwas als Charakter oder als Spieler tut sehr wichtig ist. Auch bei einer Tischrunde muss differenziert werden, ob Aussagen der Leute im Spielgeschehen als Äußerungen ihres Charakters getroffen werden: also Intime, oder außerhalb, um sich etwa mit anderen Spielern zu unterhalten: Outtime.

In-Charakter/ Out of Charakter: siehe Intime/Outtime

Klasse: Dies ist gewissermaßen der Beruf, den der Charakter gewählt hat, etwa Krieger oder Zauberer.

NSC = Nicht-Spieler-Charakter: dies sind alle Randfiguren und Statisten, die nicht von Spielern verkörpert werden, sondern in der Regel vom Meister dargestellt werden.

Offtopic: Ein Wechsel zu einem Thema, das mit der aktuellen Situation oder dem Gespräch im Spiel nichts zu tun hat. Ein Beispiel wäre: Ein Charakter kauft bei einem Händler ein Schwert, darüber entsteht eine Diskussion über Waffen und ihr jeweiliger Gebrauch in verschiedenen Epochen, darüber gelangt man zu einem Film, in dem dies unrealistisch gezeigt wurde, was weiter zu einer lustigen Unterhaltung über den Hauptdarsteller führen kann und man sich letztendlich völlig vom Inhalt des aktuellen Spieles entfernt hat.

One Shot: Ein kurzes Abenteuer, das in wenigen Stunden gelöst werden kann und nur für das Spielen an einem Abend gedacht ist.

Pen + Paper: Ein Ausdruck für Rollenspiele deren Grundmaterialien Stift und Papier sind, und die live von Spielern gemeinsam an einem Tisch gespielt werden.

PvP= Player versus Player: Der Begriff entstammt dem Fachjargon der Computerspiele und bezeichnet einen bestimmten Spielmodus, in dem die Spieler gegeneinander antreten und nicht mehr gegen einen Computergegner.

Quest, Queste: Gleichbedeutend mit Abenteuer, dem Auftrag oder der Herausforderung, die die Helden bewältigen müssen oder wollen.

Rollenspielrunde

Spielleiter, Spieleleiter, Spielmeister, Meister: Mit diesen Titeln wird der Leiter der Spielrunde bezeichnet, ein unparteiischer Schiedsrichter, der alle Elemente der Spielwelt kontrolliert und verkörpert.

XP (= Experience Points), **AP** (=Abenteurpunkte), **EP** (=Erfahrungspunkte). Mit diesen Begriffen, es existieren weitere, werden die Punkte bezeichnet, die sich ein Charakter im Laufe eines Abenteuers verdient und von denen er eine bestimmte Anzahl benötigt, um einen Level aufzusteigen.

Literaturnachweis:

Literatur zum Fantasy-Rollenspiel:

Grumiller, Wiltraud : Das Fantasy-Rollenspiel bei Erwachsenen : die Bedeutung des Fantasy-Rollenspiels für die psychosoziale Weiterentwicklung des Erwachsenen / eingereicht von Wiltraud Grumiller , Wien, 1997

Hörhan, Claudia : Fantasy-Rollenspiele und Jugendliche : Gefahren und Chancen / eingereicht von Claudia Hörhan , Wien, 2002

Janus, Ulrich [Hrsg.] : Abenteuer in anderen Welten : Fantasy-Rollenspiele ; Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten / Ulrich Janus ; Ludwig Janus (Hg.). Mit Beitr. von Lidia Buonfino - Orig.-Ausg. . - Gießen : Psychosozial-Verl. , 2007

Löcker-Rauter, Brigitte : Fantasy-Rollenspiele : eine volkskundliche Analyse von Struktur, Funktionen und Risikofaktoren unter besonderer Berücksichtigung von "anderen sagenhaften Geschichten" / von Brigitte Löcker-Rauter , Wien, 1996 . - III, 182 Bl.

Mona, Erik [Hrsg.]: Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk, Ullisses Spiele, 2009 (deutsche Übersetzung)

sonstige Literatur:

Adamowsky, Natascha : Spielfiguren in virtuellen Welten / Natascha Adamowsky . - Frankfurt, Main [u.a.] : Campus-Verl. , 2000

Bahl, Anke : Zwischen On- und Offline : Identität und Selbstdarstellung im Internet / Anke Bahl . - München : KoPäd-Verl. , 1997

Becker-Beck, Ulrike : Soziale Interaktion in Gruppen : Struktur- und Prozeßanalyse / Ulrike Becker-Beck . - Opladen : Westdt. Verl. , 1997 (Beiträge zur psychologischen Forschung ; 37)

Broich, Josef : Rollenspiele mit Erwachsenen : Anleitungen und Beispiele für Erwachsenenbildung, Sozialarbeit, Schule ; mit Bibliographie zur Spielpädagogik / Josef Broich . - Orig.-Ausg. . - Reinbek bei Hamburg : Rowohlt , 1980

Burkart, Veronika : Konfliktlösung im Spiel : Soziodrama, Psychodrama, Kommunikationsdrama / Veronika Burkart ; Hans-Georg Zapotoczky . - Wien [u.a.] : Jugend und Volk , 1974

Carraro, Amelie Estrella : Prozesse sozialer Interaktion und Prozesse der Erkenntnisgewinnung in der Arbeit einer Referenzgruppe / Verf. Amelie Estrella Carraro , Wien, 2010

Crott, Helmut : Soziale Interaktion und Gruppenprozesse / Helmut Crott . - Stuttgart [u.a.] : Kohlhammer , 1979 (Kohlhammer-Standards Psychologie : Basisbuch : Teilgebiet: Sozialpsychologie)

Forgas, Joseph P. : Soziale Interaktion und Kommunikation : eine Einführung in die Sozialpsychologie / Joseph P. Forgas. Mit e. Geleitw. von Dieter Frey . - 3. Aufl. . - Weinheim : Beltz, Psychologie-Verl.-Union , 1995

Gebauer, Gunter In: Dölling, Irene [Hrsg.] : Ein alltägliches Spiel : Geschlechterkonstruktion in der sozialen Praxis / hrsg. von Irene Dölling und Beate Kraus . - 1. Aufl., Erstaug. . - Frankfurt am Main : Suhrkamp , 1997

Jeggle, Utz: Verständigungsschwierigkeiten im Feld. In: ders. (Hg.): Feldforschung. Qualitative Methoden in der Kulturanalyse (Untersuchungen des Ludwig-Uhland-Instituts, Bd. 62). Tübingen 1984, S. 93-112.

Lindner, Rolf: Die Angst des Forschers vor dem Feld. Überlegungen zur teilnehmenden Beobachtung als Interaktionsprozess. In: Zeitschrift für Volkskunde 77/I (1981), S. 51-66.

Thomas, Angela : Youth online : identity and literacy in the digital age / Angela Thomas . - New York ; Vienna [u.a.] : Lang , 2007 . - VIII, 242 S.

Winter, Rainer : Der produktive Zuschauer : Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß / Rainer Winter . - München : Quintessenz [u.a.] , 1995

Quellen aus dem Internet:

Homepage RPG-Studies: <http://www.rpgstudies.net/> (Zugriff 10.12.2010)

Homepage Unpackable Rollenspieltreff: <http://www.rollenspieltreff.at/forum/> (Zugriff 26.04.2011)

Homepag TvTropes: <http://tvtropes.org> (Zugriff 04.07.2011)

Texte Online:

Kathe, Peter: Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen 1991
<http://www.rpgstudies.net/kathe/> (Zugriff am 03.02.2011)

Knopf, Tillmann: Fantasy-Rollenspiele- eine neue Herausforderung für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Analyse und Ansätze für den Umgang mit dem Problemkreis 1996
<http://www.rpgstudies.net/knopf/index.html> (Zugriff am 03.02.2011)

Ritter, Hermann: Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen – neue Formen der Gruppenarbeit? 1988
<http://www.rpgstudies.net/ritter/struktur.html> (Zugriff am 03.02.2011)

Schmid, Jeannette:

Persönlichkeitsfaktoren bei Fantasy-Rollenspielern – eine empirische Studie (Studie 1995) <http://www.rpgstudies.net/schmid/umfrage.html> (Zugriff am 03.02.2011)

Schmid, Jeannette:

Fantasy-Rollenspiel: Gefahren und Chancen. Vortrag auf Einladung des Realschullehrerverbandes und der Volkshochschule Schwäbisch-Hall am 4.5.1995 (Vortrag 1995) <http://www.rpgstudies.net/schmid/vortrag.html> (Zugriff am 03.02.2011)

Bildnachweis:

Charakterbogen im Anhang entnommen aus

Mona, Erik [Hrsg.]: Pathfinder Rollenspiel Grundregelwerk, Ullisses Spiele, 2009 (deutsche Übersetzung) Seite 570

Lebenslauf:

Schulbildung:

Gymnasium mit Abschluss Abitur Juni 2005

Studium:

Oktober 2005- Juli 2006 Studium der Europäischen Ethnologie an der Universität Augsburg

Oktober 2006: Wechsel an die Universität Wien, Studium der Europäischen Ethnologie

März 2007: Beginn des Zweitstudiums Theater- Film- und Medienwissenschaften

Mai 2007: ethnologische Forschungsexkursion in ein Dorfmuseum. Erlernen von Grundkenntnissen zur Inventarisierung, Bestandsaufnahme museologischer Gegenstände und Anlegen eines Kennzahlenverzeichnisses

Februar 2008: Praktikum am österreichischen Volksliedwerk. Erste Einführung in archivgerechte Behandlung und Lagerung von Originaldokumenten, Tätigkeitsbereich: Eingabe und sowohl inhaltliche als auch formale Erfassung von Liedflugblättern in den Katalog und die Datenbank

Mai 2008 und Februar 2009: Forschungsexkursionen nach Tschechien und Ungarn

Juli/August 2009 Praktikum am Filmarchiv Austria. Aufarbeitung sensibler Sammlungsbestände und deren Inventarisierung

August September 2010: acht wöchiges Praktikum im Kunstarchiv Basis Wien. Ersterfassung von Sammlungsbeständen. Eingabe von Einladungskarten und Programmen in die Datenbank

Berufserfahrung:

November 2005- September 2006 Werkstudentin bei der Verlagsgruppe Weltbild in Augsburg, Bereich Versand

Mai 2010- unterstützende Tätigkeit im Bereich Organisation, Verkauf und Geschäftsleitung in einem Laden für Tierbedarf