







Magisterarbeit
zur Erlangung des Grades des
Magister Artium (M. A.)

Sprach- und Literaturwissenschaftliche Fakultät
Theaterwissenschaft unter besonderer Berücksichtigung des Musiktheaters
Universität Bayreuth

1. Gutachter: Prof. Dr. Susanne Vill
2. Gutachter: Prof. Dr. Arnold Jacobshagen

**Dramaturgie im Tischrollenspiel
am Beispiel des deutschen Erfolgs
»Das Schwarze Auge«**

Christian Bubenheim (M.A.)

 Dammwäldchen 3 • 95444 Bayreuth  0921/7308870
 0921/7308830  0173/3642954 • 0921/1697897
 Christian@Bubenheim.name  www.bubenheim.name

Inhalt

Danksagungen	4
Einleitung	6
Definition	7
Grundelemente des Tischrollenspiels	11
Aufbau einer Tischrollenspielrunde	11
Werkzeuge der Spieler	12
Phantastischer Realismus	18
Fantasy und Realismus	19
Regelsystem und Realismus	29
Wann ist ein Held ein Held?	32
Ontogenese eines Helden	35
Generierung und Konzept	36
Hintergrundgeschichte	41
Gruppendynamik und Dramaturgie	52
Gruppenbildung	55
Äußerer Gruppenvertrag	56
Innerer Gruppenvertrag	60
Psychologische Rollen im Gruppenfeld	64
Gegenseitige Beeinflussung der gruppendynamischen Ebenen	69
Schauspiel und Erlebnis im Rollenspiel	72
Körperlichkeit und Imaginationsvermögen	73
Zwischen Ritual und Theater	79
Spielleitung und Dramaturgie	82
Rollenspieltheorie	83
Big Model	84
Process Model	86
Spielertypen	86
Weitere Begriffe im Umfeld der Forge-Theorie	87
Gruppendynamische Dramaturgie	89
Dramen- und Rollenspieltheorie im praktischen Kontext	90
Praktische Umsetzung	102
Vor- und Nachbereitung	103
Stimm- und Musikeinsatz	106
Interaktive dramaturgische Stilmittel	110
Rollenspiel als kreatives Erfolgsmodell	112
Ausblick oder: Mögliche Expositionen als Folge einer Phase der Orientierung	113
Anhang	114

Literaturverzeichnis	115
Primärliteratur.....	115
Internetquellen	116
Auswahl an Links	116
Sekundärliteratur	116
Internetquellen	121
Lexika.....	121
Anmerkungen.....	122
Generisches Maskulin	122
Guillemets	122
Internetquellen.....	122
Eidesstattliche Erklärung	123
Lebenslauf.....	124

Danksagungen

Prof. Dr. Susanne Vill danke ich für die Annahme und Mitgestaltung des Themas, für ihre andauernde Unterstützung meines Idealismus seit dem Studienbeginn, für den Beistand zu meiner universitären Rollenspielprojektgruppe sowie für ihre mannigfachen Anregungen aus Diskussionen, Literatur, Vorträgen, Seminaren und der Theaterwerkstatt, was meinen Horizont stetig erweitert und mir ermöglicht hat, den Themenkomplex in Angriff nehmen zu können.

Prof. Dr. Arnold Jacobshagen danke ich für sein Entgegenkommen, die Arbeit, trotz seiner zahlreichen Verpflichtungen an der Musikhochschule Köln, als Zweitkorrektor angenommen zu haben.

Barbara Windhuis und Tobias Schoor danke ich für die erschöpfende Überprüfung der Arbeit im Hinblick auf Rechtschreibung, Grammatik und Stil.

Meiner Lebensgefährtin Donata Windhuis danke ich für ihre Unterstützung und Geduld, die mein auf die Nachtzeit umgestellter Lebensrhythmus mit sich brachte.

Meinen Eltern Harald und Renate danke ich insbesondere für die Akzeptanz meiner schlechten Erreichbarkeit, die meine Isolation während des Verfassens der Arbeit bedingte und für die Investitionen in meine Ausbildung.

Für deren Qualität danke ich weiterhin meinem ehemaligen Internatsdirektor Franz Voß, dem jetzigen stellv. Direktor Christoph Meurer, meinem Chorleiter Klaus Knubben, meinem Stimmbildner Wilhelm Gries aber auch Peter Heckel, der mich mit der Bekämpfung des Rollenspiels im Glauben, es sei Satanismus, erst recht dazu anspornte, weiter zu machen. In diesem Zusammenhang ist auch Johannes Stalf als Amtsnachfolger von Franz Voß dankend zu nennen, der mir mit der Einstellung bei der Diözese die Rollenspielarbeit im pädagogischen Kontext ermöglichte.

Für die Initiierung meiner bereits 18 Jahre währenden Passion gilt mein besonderer Dank meinem ersten Spielleiter Simon Andreas Schade.

Weiterhin sollen die Mitspieler aus meinen Rollenspielrunden gewürdigt werden, die mit ihrem hellen Geist und ihrer Kreativität dazu beitrugen, dass mir das Steckenpferd niemals langweilig wurde:

Christian Hanis, Fabian Kaden, Florian van Gemert, Stephan Jordan, Johannes Marx und Christopher Acker als Streiter der ersten Stunden in drei verschiedenen Gruppen, Michael Oberbauer, Christian Weyand, Ronald Heise, Dennis Beul, Christoph Jung, Michael Reusch sowie Petra Noack, Michael Reinhardt und Marcel Bisevic als legendäre Ritter der Thalheimer Kellerrunde und

Stefan Michels, Christof Gräf, Jonathan Wiens, Tim Erkelenz, Albert Martiensen, Karl Münch, Kai Gräf, Deborah Kuevi, Felix Staab, Maximilian Harmsen, Maximilian Vogt, Ricardo Farcas-Lohan, Daniel und Tobias Knappe, die sich mehrfach als tapfere Recken in verschiedenen Heldengruppierungen im Limburger Raum herausgestellt haben.

Dank gilt zu guter Letzt den Akteuren meiner universitären Rollenspielprojektrunde seit 2006: Philip Thern, Tim Hommer, Ines van Neuß, Tobias Kirchgerner, Alexander Thern, Feline Zocher, Frederik Ries, Thorsten Wahner, Sebastian Anderka, Philipp Deiml und Jenny Stemmler. Mögen die Götter der Pantheons aller phantastischen Welten ihnen hold sein!

»Ach! Es graut mir vor allem Kostüm- und Schminke-Wesen; wenn ich daran denke, daß diese Gestalten wie Kundry nur sollen gemummt werden, fallen mir gleich die ekelhaften Künstlerfeste ein, und nachdem ich das unsichtbare Orchester geschaffen, möchte ich auch das unsichtbare Theater erfinden!«¹

Richard Wagner

¹ Aus: Wagner 1977, S. 181.

Einleitung

Rollenspiel als Gesellschaftsspiel hat sich von einer Beschäftigung für Randgruppen längst zu einem Massenphänomen entwickelt, dem etliche wissenschaftliche Publikationen Rechnung tragen.² Das Pen-&-Paper-Rollenspiel *Dungeons and Dragons* (D&D) hat weltweite, »Das Schwarze Auge« (DSA) deutschlandweite Berühmtheit erlangt. Neben dem Computerrollenspiel *World of Warcraft* (WoW) ist DSA beispielsweise als einziges weiteres in einer Fernsehsendung auf 3Sat vorgestellt worden, was dessen Bekanntheitsgrad widerspiegelt.³ Der Erfolg und damit die Relevanz als Rollenspiel in Deutschland wird von den Verkaufszahlen quantitativ belegt: »Seit 1984 wurden in der Summe rund 5 Millionen DSA-Regelwerke (Boxen und Hardcover), Spielhilfen und Abenteuer verkauft.«⁴ Die Zahl an aktiven DSA-Spielern beträgt rund 80.000, etwa vier Millionen hatten schon mit dieser Spielwelt Kontakt.⁵ Die Dominanz des Spiels geht weiterhin aus einer Umfrage von Uwe Mundt hervor.⁶

Doch es existieren allein im deutschsprachigen Raum weitaus mehr Rollenspiele: Allein auf rpg-info.de sind 181 Pen-&-Paper-Rollenspiele verzeichnet.⁷

Obwohl die Gesetze der Dramaturgie das implizite Fundament des Tischrollenspiels sind, ist vielen Rollenspielern nicht bewusst, dass sie eine Form von Theater praktizieren und deshalb auch dramaturgische Methoden aus dem Theater im Rollenspiel explizit angewendet werden können. Andererseits ist vielen Theaterfreunden und –wissenschaftlern das Teilgebiet Rollenspiel eher fremd, wenn nicht gar gänzlich unbekannt. Einige der offenen Fragen, die sich beiden genannten Gruppen im Hinblick auf das Thema stellen, werden im Verlauf dieser Arbeit beantwortet, um Theaterpraktiker, -theoretiker und –freunde auf der einen und Rollenspieler auf der anderen Seite einander näher zu bringen. Denn die Erkenntnisse aus beiden Bereichen können dazu beitragen, die jeweils eigene Leidenschaft besser einzuordnen. Besonders im Tischrollenspiel besteht ein Defizit an Methoden, die Spielern und Gruppenleitern fehlen, um ein intensives Spielerlebnis zu gewährleisten. Andererseits ist Tischrollenspiel ein guter Einstieg ins professionelle Schauspiel. In dieser Hinsicht widmet sich die Arbeit vor allem Theaterleuten, die als Spieler im Rollenspiel neuartige Theatererfahrungen sammeln möchten und an Spielleiter, die mit dramaturgischen Methoden mehr Spieltiefe, Spieldichte, Plastizität herstellen möchten, um ein maximal zufriedenstellendes Spielerlebnis zu gewährleisten. Nicht vergessen werden dürfen an dieser Stelle natürlich jene Eltern, welche die Phantasie ihrer Kinder anregen möchten, indem sie mit ihnen gemeinsam spannende Geschichten und Abenteuer erleben.

Zur Orientierung werden zunächst Grundlagen des Tischrollenspiels vermittelt, indem dessen Ablauf, die verwendeten Hilfsmittel und notwendigen Rahmenbedingungen erläutert

² <http://www.rpgstudies.net/>

³ Vgl. Von Kriegern & Magiern. Das zweite Ich. In: Neues spezial. 3sat: Sendung vom 22.04.2007. <http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/neues/sendungen/magazin/107282/index.html>

⁴ Stefan Blank im Alveran-Forum am 08.08.2008: <http://www.alveran.org/index.php?id=230&ForumshowThread=1&ForumthreadID=10680>

⁵ <http://www.stern.de/computer-technik/computer/Drakensang%3A-Das-Schwarze-Auge-Die-W%FCrfel/633250.html>

⁶ http://www.drosi.de/archont/drsp/2004/2004_ergebnisse.htm

⁷ <http://www.rpg-info.de/Kategorie:Rollenspiele>

werden, um auch Lesern ohne Vorkenntnisse in diesem theaterwissenschaftlichen Spezialgebiet die Möglichkeit zu geben, den Ausführungen folgen zu können.⁸

Anschließend wird die Ontogenese eines Spielerhelden von der Charaktergenerierung bis zum Heldentod im dramaturgischen Kontext erläutert – ein Kapitel, das sich gleichermaßen an Spieler und Spielleiter richtet – um abschließend die dramaturgischen Mittel vorzustellen, die für die gute Regie einer Runde und damit für den Spielleiter respektive Meister unerlässlich sind. Diese Mittel haben globale⁹ Bedeutung, betreffen also die ganze Welt des Tischrollenspiels, da sie unabhängig vom Spielstil der Gruppe sind. Ob die Gruppe zu einem humorvollen oder ernsthaften, realitätsnahen oder phantastischen Spielstil neigt: Die dramaturgischen Mittel bieten einen Rahmen, der sich mit beliebigen Inhalten ausgestalten lässt. Dies eröffnet für Rollenspieler insbesondere die Möglichkeit, zwischen den Genres zu oszillieren, eine inhaltliche Gratwanderung zu wagen, ohne die Furcht, das Ruder vollends aus der Hand legen zu müssen. Jedes Rollenspiel wird damit um Möglichkeiten erweitert, die auf den ersten Blick nicht ins Grundkonzept¹⁰ passen mögen, doch auf den zweiten eine Bereicherung darstellen. Insofern beschränkt sich die vorliegende Lektüre nicht allein auf DSA, sondern dürfte alle interessieren, bei denen ab einem gewissen Punkt im Spiel Langeweile aufkommt, die Entwicklung zu Ende zu sein scheint, die Möglichkeiten vermeintlich ausgeschöpft sind.

Definition

Neben dem Begriff Pen-&-Paper-Rollenspiel hat sich im deutschen Sprachraum längst der des Tischrollenspiels als allgemeingültige Bezeichnung eingebürgert, da jene Spiele vorrangig an einem Spieltisch stattfinden. Hinzu kommt, dass Papier und Bleistift keine zwingend erforderlichen Werkzeuge sind, sondern eher den Würfeln zur Simulierung von Wahrscheinlichkeit und Zufall eine tragende Bedeutung zukommt, so dass der Begriff irreführend ist. Tischrollenspiel ist eine reglementierte Form des freien Rollenspiels, das weder Regelsystem noch Hintergrundwelt, Tisch oder Würfel, sondern allein die Spieler braucht. Sowohl freies als auch Tischrollenspiel verzichten auf Requisiten (Beleuchtung, Kostüme, Masken, Büh-

⁸ Sich ergebende unbeantwortete Fragen werden also in der Regel in späteren Kapiteln aufgegriffen und vertieft.

⁹ Der Begriff »global« ist der Informatik entlehnt, da die hier vorgestellten Methoden, wie in der Informatik globale Elemente, auf alle Module oder Programme anwendbar sind. Der implizite Bezug zum Modul ist insofern treffend, als Rollenspielwelten von logisch verknüpften Regeln gestützt werden, die in ihrer Symbiose mit der Welt ein System bilden. Ähnlich ist dies bei Computerprogrammen, die logischen Regeln zum Zweck der Produktion bestimmter Inhalte folgen. Der Weg zum Tisch- zum Computerrollenspiel ist nicht weit, wobei jedoch in der sozialen Interaktion gewaltige Unterschiede bestehen: Der Spielleiter wird durch den Computer ersetzt, die Mitspieler sitzen an entfernten Orten, wie im *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG). Rollenspieler lernen häufig nur eine Spielwelt kennen, da mit dem Kennenlernen einer anderen Rollenspielwelt stets das Lernen eines anderen Regelsystems einhergeht. Regelsysteme sind zumeist untereinander inkompatibel und – besonders beim »Schwarzen Auge« – so eng mit der Spielwelt verwoben, so dass man sich mit einer anderen Welt für ein anderes System entscheiden muss. Diese Tatsache verleitet zur Annahme, dass Regeln nur isoliert für ein System gelten können, was zum Umkehrschluss führt, dass keine anderen Regeln für eine Spielwelt gelten können. Die Möglichkeit übergeordneter Regeln, wie dramaturgische Konzepte, die mehrfach medienübergreifend gelten, wie in Theater, Film und Literatur, wird dabei gerne übersehen. Ein Rollenspieler kann aufgrund dieses häufigen Missverständnisses durchaus zum Trugschluss gelangen, dass die vorliegende Arbeit allein im Hinblick auf »Das Schwarze Auge« Hilfestellung bietet, obwohl es im Titel explizit den Rang eines Beispiels erhält.

¹⁰ Es gibt Rollenspiele, die sich Genres verschrieben haben, so dass Genre Grenzen existieren, bspw. im auf dem von H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos basierenden *Call of Cthulhu*, das sich dem Horror-Genre verschrieben hat. Genre Grenzen sind jedoch erstens fließend, und zweitens können zunächst unpassend erscheinende Elemente wie Komik ihren Platz finden, wenn die dramaturgische Balance im Rahmen der Glaubwürdigkeit bleibt. Der Weg an der Grenze kann gerade besonders interessant sein, ist jedoch eine inhaltliche Gratwanderung, welche die Gefahr des Ausufers birgt. Methodenkenntnis kann hier Sicherheit und Kontrolle bieten.

nenbild), denn die Grundelemente des Tischrollenspiels dienen lediglich der Illustration, nicht der Illusion. Daran lässt sich bereits erkennen, dass Tischrollenspiel nichts anderes als eine Variation von Grotowskis armem Theater ist, dessen Maxime ebenfalls der Verzicht auf Requisiten ist.¹¹

Hinzu kommt der Aspekt der Exklusivität. Nur wer das Geschehen gestaltet, darf auch daran teilhaben. Das Geschehen beschränkt sich dabei nicht auf die Handlung, das *Drama*, sondern geht darüber hinaus: Ein gelungenes Spielrundenenerlebnis bringt stets eine außerordentliche Erfahrung mit sich. Dieses Surplus wird jedoch unterbunden, wenn unbeteiligte Beobachter anwesend sind, da so die Hemmungen und – im Sinne Grotowskis – Alltagsmasken¹² der Laiendarsteller zum Tragen kommen.

Gutes Rollenspiel ist also nicht allein eine Frage der Phantasie, der Hintergrundwelt und des Regelsystems, sondern vor allem eine Frage des gegenseitigen Vertrauens. Es wird erst im Verlauf mehrerer gemeinsamer Spielerlebnisse aufgebaut und trägt erheblich zum Spielfluss bei – reales Vertrauen entsteht aus fiktiven Erlebnissen. Insofern bedingen fiktive und reale Gemeinschaft einander: Die Grenze zwischen Realität und Phantasie ist durchlässig.

Um ungestört agieren zu können, isolieren sich Spielrunden zumeist von der Außenwelt, da jede Störung von außen sich negativ auf die Atmosphäre am Spieltisch auswirkt, wie dies beim Theater oder Kino auch der Fall wäre. Weiterhin müssen die Anwesenden alles Gesagte gut verstehen können, da dies unmittelbaren Einfluss auf die Handlung hat, so dass man in der Regel dicht beieinander sitzt. Denn zur Schaffung von Stimmung wird bisweilen auch gedämpft gesprochen. Es entsteht eine Zone der Intimität, was Knox und Marston mit ihrer Humangeographie belegen: Nach den Erkenntnissen der Proxemik endet die Intimdistanz im westlich geprägten Kulturkreis bereits ab einem Abstand von 45 Zentimetern.¹³

Gemeinsame Erlebnisse stärken den Zusammenhalt einer Gruppe. Wie sich auch im Rollenspiel zeigt, existiert neuronal kein qualitativer Unterschied zwischen virtuellen oder realen Erlebnissen, was ein Team von Wissenschaftlern um Christian Keysers vom Neuroimaging Center der niederländischen Universität Groningen gezeigt hat.¹⁴ In einer Spielsituation werden reale Persönlichkeitsanteile auf der Figurenebene kodiert, was die Identifikation mit der Spielfigur ermöglicht. Dadurch werden die Spieler emotional involviert. Da sich die emotionale Identifikation in den Emotionen der Mitspieler spiegelt, wird aus dem identifikatorischen Individual- ein identifikatorisches Kollektiverlebnis.¹⁵ Daraus erklärt sich womöglich auch die Tatsache, weshalb in Theatergruppen oft eine familiäre Atmosphäre entsteht. Insofern ist eine Rollenspielrunde ein Teambuilding-Event, eine brauchbare Metho-

¹¹ Vgl. Grotowsky 2006.

¹² Grotowsky betrachtet den Alltag als eine von Konventionen bestimmte theatralische Inszenierung. Alltagsmasken betrachtet er als »Masken von Lügen«, die das Selbst des alltäglichen Schauspielers verbergen. Sein Ziel ist es, die hinter den Masken wirkenden »geheimen Motoren« zu entlarven, indem er das »Alltags-Ich« mit seinen »tiefen Wurzeln und verborgenen Motiven« konfrontiert, um »einen Exzess von Wahrheit« herbeizuführen. Die Rolle dient dem Künstler »als ein Trampolin, ein Instrument, mit dem er studiert, was hinter unseren Alltagsmasken steckt - den innersten Kern unserer Persönlichkeit - um ihn zu opfern, zu exponieren«, vgl. Grotowsky 2006, S. 13-27.

¹³ Vgl. KnoMa 2001.

¹⁴ Vgl. Fischer 2008.

¹⁵ Die Spiegelung ist Ergebnis der sogenannten Spiegelneuronen, vgl. RiFoGa 2007.

de, um eine Gruppe zu einer Gemeinschaft reifen zu lassen. Das Karriere-Journal stellt fest, dass Gruppenerlebnisse motivieren und Konflikten vorbeugen.¹⁶

Die Verschiebung realer Fakten auf eine Spielebene birgt indes ein enormes therapeutisches Potential, was auch schon Moreno bei der Entwicklung der Technik des Psychodramas erkannte.¹⁷

Rollenspiel als aktives Ereignis ist als theatralische Darstellungsform zur passiven Konsumption unbrauchbar, sofern es sich bei den Spielern um Laien handelt, da die Persönlichkeit und Psyche der Betroffenen integriert wird, Seelenzustände offenbart werden, die nicht für die Öffentlichkeit bestimmt sind. Eine rollenspieltypische Integrationsmethode besteht bereits in der Gestaltung des Charakters, der Hintergrundgeschichte, der Reflexion des Geschehens durch Spieler und Spielleiter und der Integrierung der Erkenntnisse.¹⁸

Der Charakterbegriff erweist sich ob seiner häufig kritisierten Unschärfe als treffliche Wahl in Bezug auf das Rollenspiel, gerade weil er nicht zwischen Rolle und Schauspieler unterscheidet. Persönlichkeitsanteile des Spielers fließen in den Charakter ein und eine partielle Verschmelzung von Rolle und Person findet statt, so dass eine analytische Unterscheidbarkeit kaum möglich ist – eben das, was im Charakterbegriff seinen Ausdruck findet.¹⁹

Wie dem Begriff Tischrollenspiel abzulesen ist, sitzen die Beteiligten während des gemeinsamen Erlebens. Der Unterkörper ist etwa ab der Hüfte vom unmittelbaren Handlungsgeschehen abgeschnitten, so dass alle körperlichen Handlungen der Charaktere umschrieben werden müssen, ebenso die Umgebung, in der die Helden agieren. Die bedeutendsten Träger nonverbaler Kommunikation bleiben dennoch erhalten: Da keine ganzkörperlichen Bewegungen in der Sitzhaltung möglich sind, erhält die Prosodie der Stimme, welche die paralinguistischen Zeichen transportiert, neben Gestik und Mimik besonderes Gewicht. Gemäß einer aufsehenerregenden Studie vermuten Albert Mehrabian und Susan Ferris, dass der Gehalt menschlicher Aussagen zu 55% aus visueller Kommunikation, zu 38% aus stimmlicher Verlautbarung und nur zu 7% aus Wortbedeutung besteht.²⁰

Rhetorische Eloquenz zum Zweck der Spielgestaltung und -leitung wird somit zu einer der wesentlichen Kompetenzen, die ein Gruppenleiter neben seinen mimisch-gestischen Fähigkeiten vorweisen muss.

Die Notwendigkeit zur Beschreibung der körperlichen Handlungen²¹ ermöglicht es den Spielern, eine Figur zu spielen, die sie auf der Bühne aufgrund ihrer körperlichen Phänome-

¹⁶ Vgl. http://inhalt.monster.de/14984_de-de_pf.asp

¹⁷ Vgl. Moreno 1959.

¹⁸ Für eine differenzierte Besprechung der Verbindungen zu Artauds »Theater der Grausamkeit«, Kantors »Theater des Todes«, Schechners Theateranthropologie, Morenos Psychodrama, Grotowskis »Armem Theater« und Stanislawskis Methode fehlt in dieser Arbeit der Raum. Ein ausführlicher Vergleich folgt in einer weiteren Arbeit.

¹⁹ Vgl. Roselt, Jens: Charakter. In: Theaterlexikon, S.46-49. Der Argumentation von Florian Berger, Charakter sei eine Fehlübersetzung aus dem Englischen, muss ich aus diesem Grund widersprechen, vgl. Berger 2008, S. 6.

²⁰ MeFe 1967, S. 248-252: »It is suggested that the combined effect of simultaneous verbal, vocal, and facial attitude communications is a weighted sum of their independent effects – with the coefficient of 0.7, 0,38 and 0,55.«

²¹ Bereits hier sei darauf verwiesen, dass körperliche Handlungen im Sinne Stanislawskis die äußeren Handlungen sind. Das ist insofern interessant, als die äußeren Handlungen im Rollenspiel durch ihre Virtualisierung zu inneren werden, nämlich auf der inneren Bühne des phantastischen unsichtbaren Theaters spielen, während sie ihre Qualität als körperlich-äußere Handlung behalten. Deshalb ist auch der Begriff der Virtualität angebracht, da dieser die Eigenschaft einer Sache beschreibt, die nicht in der Form existiert, in der sie zu wirken scheint, aber in ihrem Wesen und ihrer Wirkung einer real existierenden Sache gleichartig ist.

ne nicht verkörpern könnten. Indem der Mangel an körperlicher Gestaltungsfähigkeit dem erzählerischen Vermögen überantwortet wird, werden Kreativität, Spontaneität, Phantasie und Imaginationskraft gefördert.

Die Bühne befindet sich unsichtbar im Kopf der Spieler in einem kollektiven Feld der Imagination²², das sich gruppenspezifisch fortschreibt gleich einem literarischen Werk und von außen nicht einsehbar ist. Sie wird durch Narration erschaffen und durch die mimisch-gestische Aktion der Spieler belebt, die von der konkreten Physiognomie des Gegenübers auf die des Charakters schließen müssen, da am Spieltisch weder Masken noch Kostüme getragen werden.²³ Das epische Theater tritt in Erscheinung, wenn Spieler aus der wörtlichen Rede während der Verkörperung ihrer Figur fallen, um Aktionen, kaum wahrnehmbare Gesten, Gedanken oder sonstige verborgene Begebenheiten der Runde mitzuteilen. Dabei kommt jedoch kein Verfremdungseffekt zustande, da im Gegensatz zum epischen Theater nach Berthold Brecht der Spielfluss nicht unterbrochen wird, sondern das Herausfallen aus der Rolle zum Konzept gehört. Verfremdung wird von der Spielkonvention komplett kaschiert und im Spielverlauf über den ständigen Wechsel von Erzählung und Darstellung hinweggesehen, wohingegen es im Theater bei so hoher Frequenz die Szene unterbräche.²⁴ Über dies ist festzuhalten, dass die Erläuterungen seitens der Spieler zwar kommentierenden und/oder reflexiven, aber nicht irritierenden Charakter haben.²⁵

Die Phantasie und Imaginationskraft wird vor allem im Akt der Improvisation erweckt. Da dies auf der Folie einer Rolle und nicht völlig frei geschieht, wie etwa im Stegreiftheater, ist Tischrollenspiel²⁶ eine moderne Form der *Commedia all'improvviso*. Modern ist es insofern, als sich erstens der Rollenbegriff im Verlauf der Zeit erweitert hat²⁷ und zweitens nicht allein die Komik das Mittel der Wahl im Rollenspiel ist. »Das Schwarze Auge« ist ein Heldenrollenspiel, was Konsequenzen für die Rollengestaltung mit sich bringt.²⁸

Den bisherigen Ausführungen zufolge ist Tischrollenspiel eine Verschmelzung von unsichtbarem²⁹, narrativem, literarischem, epischem und Improvisationstheater. Es ist ein exklusives Theater für eine kleine Gruppe von Zuschauer-Akteuren, die unter Zuhilfenahme von Gestik, Mimik, Narration und Improvisation den ihnen anvertrauten Charakter zum Leben erwecken.

²² Eine Fundierung erfolgt im Kapitel »Schauspiel und Erlebnis im Rollenspiel«, S. 72ff.

²³ Dabei handelt es sich um eine Konvention, vermutlich auf der Tatsache beruhend, dass vom konkreten Gesicht mit seiner Mimik weiterhin auf das des Helden geschlossen werden müsste. Behindern würden Kostüme den Spielfluss zwar nicht, aber für das Spiel sind sie schlicht überflüssig. Anders ist dies beim Live-Rollenspiel, bei dem Körperlichkeit des Schauspielers und der Figur deckungsgleich sind.

²⁴ Es darf jedoch nicht übersehen werden, dass epische Elemente bereits im antiken Theater ein Mittel waren, eine abgeschlossene Bühnenrealität zu vermeiden. Beispiele sind die Chorpässagen, Prolog, Epilog, Botenberichte und Prophezeiungen. Epische Momente vergrößern dramaturgisch den Rahmen abseits des konkreten Bühnengeschehens.

²⁵ Das Herausfallen aus der Rolle während der wörtlichen Rede kann tatsächlich ein irritierendes Verfremdungsmittel zur Darstellung von Charakteren mit psychischen Störungen und damit ein dramaturgisches Mittel sein; mehr dazu im Kapitel »Spielleitung und Dramaturgie«, S. 82ff.

²⁶ Live-Rollenspiel ist ebenfalls eine moderne *Commedia dell'arte*-Form, aber weniger Computerrollenspiel – wenn bei diesem Typus ob der totalen medialen Entfremdung von Rolle überhaupt die Rede sein kann.

²⁷ Vgl. das Unterkapitel »Hintergrundgeschichte« in dieser Arbeit, S. 41.

²⁸ Vgl. das Unterkapitel »Wann ist ein Held ein Held?« in dieser Arbeit, S. 32.

²⁹ Goethe 1807.

Grundelemente des Tischrollenspiels

Zur Erleichterung des Einstiegs in die Materie dieses Spezialgebiets werden die grundlegenden Elemente, die für jeden aktiven Rollenspieler selbstverständlich sind, vorgestellt. Da »Das Schwarze Auge« in Deutschland das meist gespielte System ist, wobei die Wahrscheinlichkeit, dass jemand in der näheren Bekanntschaft bereits Kontakt mit diesem System hatte, recht hoch ist, werden hier keine Beispiele aus anderen Systemen herangezogen. Aufgrund seiner hohen Verbreitung und der grundsätzlichen Ähnlichkeit mit anderen Systemen stiftete ein Systemvergleich einerseits Verwirrung, andererseits offenbarten die Gemeinsamkeiten dessen Entbehrlichkeit. Wer sich eingehender mit den Eigenheiten verschiedener Systeme vertraut machen möchte, womöglich um seine persönlichen Vorlieben zu entdecken, findet bei den im Anhang genannten Internetquellen weiterführende Informationen.

Aufbau einer Tischrollenspielrunde

Eine Spielgruppe besteht üblicherweise aus drei bis sechs Charakterspielern und einem Spielleiter, der auch als Meister oder Erzähler bezeichnet wird. Während die Spieler allein ihre Helden mit Hilfe von Sprache, Mimik und Gestik verkörpern, ist der Spielleiter für die Darstellung der Meisterpersonen – auch Nichtspielercharaktere (NSC) genannt – die Beschreibung der Umgebung und die dramaturgische Konzeption zuständig. Die Meisterpersonen sind der Handlung zugehörige Charaktere, die der Spielleiter schauspielerisch belebt.

Eine Trennung, wie jene im Theater von Zuschauerraum und Bühne, gibt es auch beim Tischrollenspiel, obwohl beide aufgrund der Interaktivität teilweise zusammenfallen. Es geht um die Abgrenzung von Spielleiter und Spielern, die gewöhnlich durch einen Spielleiter-respektive Meisterschirm bewerkstelligt wird. Die Barriere hat mehrere Funktionen. Erstens befinden sich auf dem Schirm wichtige Informationen zum Regelsystem und zur Spielwelt, meistens Tabellen und Listen, die dem ‚Schirmherrn‘ einen raschen Überblick verschaffen. Zweitens hindert der Sichtschutz neugierige Spieler daran, den Plot oder andere geheime Aufzeichnungen zu entdecken.

Was dem Meister als Inspizient des Stücks seine Aufzeichnungen sind, sind im Theater die Kulissen und der dramaturgische Ablaufplan des Stücks. Wären alle Einzelheiten einer Vorstellung vorab bekannt, so wäre auch dort jede Überraschung



Abb. 1: Spielleiter- oder Meisterschirm zum Aufstellen

vereitelt. Der Zuschauer will während des Stücks erleben und nicht vor dem Stück erfahren, was wie wozu geschieht: Ein Informationsrückstand bewirkt eine »Spannung auf den Aus-

gang« (,Was'-Spannung), ein –vorsprung eine »Spannung auf den Gang« (,Wie'-Spannung).³⁰ Die Geheimnisse des Werkes müssen verborgen werden. Drittens kann kein Spieler die Würfel sehen und somit einen Blick auf den Zufall erhaschen. Der Spielleiter würfelt stets verdeckt, damit unwillkommene Ergebnisse zugunsten der Dramaturgie ignoriert werden können, während die Spieler in dem Glauben bleiben, der Zufall habe den Ausgang bestimmt. Dieses Vorgehen sollte zugunsten der Glaubwürdigkeit die Ausnahme bleiben, da häufige unwahrscheinliche Ergebnisse schnell auffallen und die auf Würfelwahrscheinlichkeiten (Aleatorik) basierenden Spielregeln einen realistischen Rahmen vorgeben. Es trägt dann zur Spannungssteigerung und zum Spielspaß bei, wenn es aufgrund dramaturgischer Notwendigkeit geschieht und der gelenkte Zufall dennoch als echter Zufall des Glücks empfunden wird.

Viertens werden nicht zum Spiel gehörende Handlungen, wie das Nachschlagen der Aufzeichnungen zum Plot, zugunsten des Spielflusses durch den Schirm verborgen. Wäre diese Trennung nicht vorhanden, wirkte jede nicht zum Spiel gehörige Aktion wie ein Verfremdungseffekt. Eine Durchbrechung der Illusion entspräche einer Unterbrechung der Phantasie, der unsichtbaren Illusion, und ist aus diesem Grund nicht gewollt.

Der Spielleiterschirm markiert hauptsächlich das, was im Theater die Seitenbühne ist, wo oftmals der Ablaufplan angebracht ist, der alle zum Stück gehörigen Informationen birgt und sozusagen den ‚Zufall‘ bestimmt. Gleichzeitig stellt der Schirm den (eisernen) Vorhang dar, weil der Spielleiter in seiner Erzähler- und Beschreibungsfunktion den Prospekt verkörpert und eben dahinter sitzt. Dies bedeutet nicht, dass sich die Spielerhelden nur auf der Vorderbühne tummeln. Hier wird deutlich, dass die Grenzen des Vergleichs erreicht sind. Denn die eigentliche Bühne ist unsichtbar, befindet sich im Kopf der Spieler, während der Spielleiterschirm nichts anderes als ein konkret-materielles Hilfsmittel zur Aufrechterhaltung der Bühne vor dem geistigen Auge darstellt. Weiterhin arrangiert die Trennung von Spielern und Spielleiter zwei Bereiche, die im *äußeren Gruppenvertrag* geregelt sind: den Bereich der Spielleiterkompetenzen und den der Spielerkompetenzen.

Werkzeuge der Spieler

Die wichtigsten Utensilien am Spieltisch sind noch vor dem Bleistift Würfel und Heldenbogen. Auf dem Heldenbogen sind alle Zahlenwerte verzeichnet, welche die Möglichkeiten eines Charakters bestimmen. Die Bezifferung der Fähigkeiten des Helden bietet mit ihrem objektivierenden Moment Vergleichbarkeit. Heldenbögen werden von der aktuellen DSA-Redaktion³¹ bereitgestellt, doch es kursieren etliche Eigenkreationen im Netz, da die offiziellen Bögen nicht allen Spielern zusagen. Der offizielle Heldenbogen umfasst zwischen vier und sechs Seiten³², während ein minimalistischer Bogen zwei bis drei Seiten umfassen kann

³⁰ Vgl. Brechts Gegenüberstellung der dramatischen und epischen Form des Theaters in den »Anmerkungen zur Oper ›Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny« in: Brecht 1997, Bd. 6., S. 107 und Pfister 1980, S. 143.

³¹ Eine Auflistung aller Mitglieder findet sich in *Magische Zeiten*, S. 354-376. Der geistige Vater des »Schwarzen Auges« ist Ulrich Kiesow, seine ersten Gefährten Werner Fuchs, Ina Kramer, Hans-Joachim Alpers. Ein Artikel aus der Feder des Gründers anlässlich des 10jährigen Jubiläums findet sich im LDSA, S. 300ff.

³² Download der offiziellen Bögen: <http://www.dasschwarzeauge.de/fileadmin/downloads/official/Dokumente.pdf>

(Abb. 2: Standardseiten eines offiziellen Heldendokumentes).³³ Zur Veranschaulichung von taktischen Situationen, vor allem Kämpfen, werden gerne Zinnminiaturen aufgestellt, bisweilen auf einem gerasterten Brett, weshalb gerne Parallelen zum Brettspiel gezogen werden. Diese Werkzeuge sind entbehrlich, wenn die Situation mit Papier und Bleistift kartographiert oder schlicht anschaulich genug dargestellt und erzählt wird.

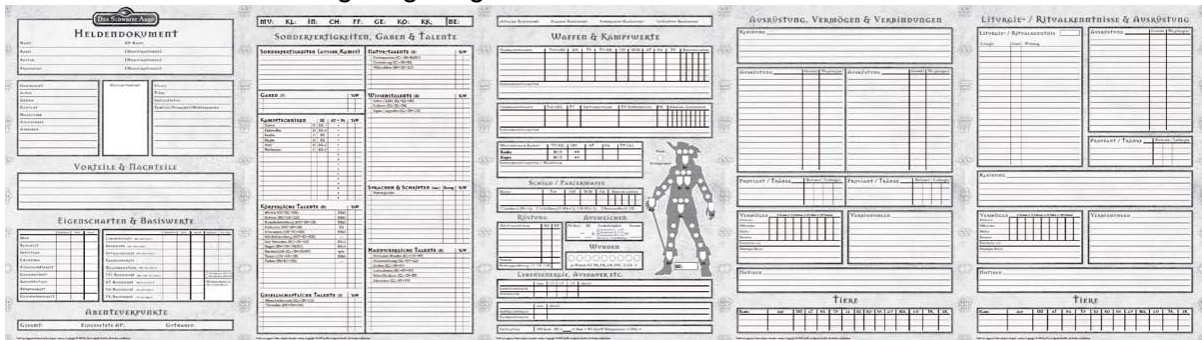


Abb. 2: Standardseiten eines offiziellen Heldendokumentes

Ermittelt werden die Werte mit Hilfe eines Generierungssystems, dem der 328 Seiten starke A4-Band »Wege der Helden« gewidmet ist. Der wichtigste Aspekt ist, dass für eine bestimmte Anzahl von Generierungspunkten (GP) vor Spielbeginn Fertigkeiten erworben werden können.³⁴ Im späteren Verlauf vergibt der Meister Erfahrungspunkte, die beim Schwarzen

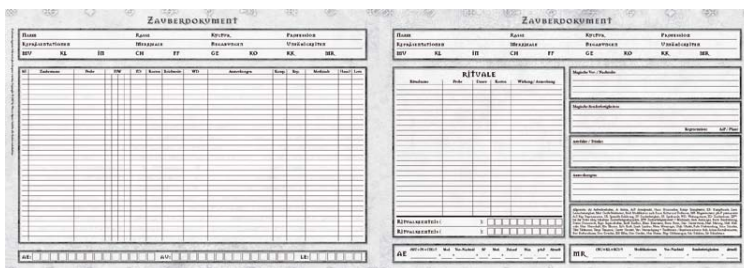


Abb. 3: Zauberbögen für Zauber und Rituale

Auge als Abenteuerpunkte (AP) bezeichnet werden. Je nach dem, welche Erfahrungen die Gemeinschaft der heldenhaften Streiter – Heldengruppe genannt – gemacht hat, wird eine bestimmte Summe an AP verge-

ben.³⁵ Von den erhaltenen Punkten können Fertigkeiten für den Helden erworben, also Eigenschaften und Talente gesteigert, neue Fertigkeiten gewonnen oder schlechte Eigenschaften abgebaut werden.

Die wichtigsten Werte sind die Eigenschaftswerte. Ein Held konstituiert sich vor allem durch die geistigen Eigenschaften Mut (MU), Klugheit (KL), Intuition (IN) und Charisma (CH) sowie die körperlichen Eigenschaften Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO)

TaW	Einfluss
0-5	Anfänger
6-8	Geselle
9-11	Altgeselle
12-14	Meister
15-17	Berühmtheit
18-20	Koryphäe
21+	Legende

und Körperkraft (KK). Die Werte rangieren bei Eigenschaften üblicherweise³⁶ zwischen 8 und 21. Je höher der Wert, desto besser ist der Held in der genannten Eigenschaft, also bei

³³ Download unter <http://downloads.orkenspalter.de/> in der Rubrik *Dokumente*. Der zugehörige Nickname ist Uthuban.

³⁴ Prinzipiell sind GP nichts anderes als AP: 1 GP sind 50 AP. Mit der Einführung von GP wollte die Redaktion offenbar zwischen ererbten und erlernten Fähigkeiten unterscheiden, da Herkunft und Aussehen nichts mit Erfahrung gemein haben.

³⁵ AP werden aus diesem Grund auch als Erfahrungspunkte bezeichnet. Vom englischen »Experience« abgeleitet werden sie deshalb im Rollenspieler-Jargon auch als XP bezeichnet.

³⁶ Unter Ausnutzung der maximalen Boni aus Rasse, Kultur und Profession samt dem Vorteil *Herausragende Eigenschaft* ist eine Steigerung bis zu einem Wert von 27 möglich. Diese Extremmodifikationen durch Ausreizen des Regelsystems werden als Powergaming bezeichnet, da es allein darauf ankommt, Lücken im Regelsystem zum Erstellen übermächtiger (und zumeist unausgewogener und unglaubwürdiger) Charaktere zu nutzen.

Körperkraft rangierend vom Schwächling bis zum Muskelprotz, bei Klugheit vom Dummkopf bis zum Genie.

Komplexere Fertigkeiten und längerfristige Tätigkeiten werden mit Hilfe der Talente simuliert. Auch hier gilt: Je besser ein Held im entsprechenden Gebiet ist, desto höher ist der Talentwert (TaW). Zur Orientierung existiert eine Staffelung, mit welchem TaW welche Fähigkeiten einhergehen (Tabelle rechts). Auch hier liegt eine Spanne von 0 bis 21 innerhalb des üblichen Rahmens, doch aufgrund von Sonderregeln, die Ausnahmen schaffen, können höhere Werte erzielt werden.³⁷

Einer Talentprobe werden stets drei Eigenschaften zugeordnet, die bei Ausübung dieses oder jenes Talents von Bedeutung sind. So erfordert eine Ausübung des Talents *Etikette* eher Klugheit, Intuition und Charisma, das *Klettern* auf einen Berg Mut, Gewandheit und Körperkraft.³⁸

The image shows a complex character sheet for a Dungeons & Dragons character. It includes a character portrait, a grid for skills and talents, and various numerical values representing attributes and scores. The sheet is titled 'Selbst erstellter Helden-, Talent- und Zauberbogen'.

Abb. 4: Selbst erstellter Helden-, Talent- und Zauberbogen³⁹

Zur Übersicht sind die Talente in Basis-, Spezial- und Berufstalente unterteilt, welche die Gruppen der Kampf-, Körper-, Gesellschafts-, Natur-, Wissens-, Sprachen und Handwerkstalente übergreifend aufteilen. *Klettern* ist ein körperliches Talent, *Etikette* ein

gesellschaftliches, und da jeder irgendwie klettern kann, ist jenes ein Basistalent, da sich aber nicht jeder unbedingt benehmen kann, wird *Etikette* als Spezialtalent eingestuft. Basistalente beherrscht jeder Aventurier, während die anderen erlernt werden müssen. Weitere Fähigkeiten, die keines Wertes bedürfen, sind die Sonderfertigkeiten: Gleich, in welcher Situation, kann der Held über sie verfügen. Eine Sonderfertigkeit drückt sich beispielsweise in einer besonderen Ortskenntnis, d. h. in der Kenntnis einer Stadt oder einer Region, einer Geländekunde, also in der Vertrautheit mit den Begebenheiten von Wäldern, Steppen oder Wüsten, oder in der Kenntnis eines speziellen Waffenmanövers aus, wie zum Beispiel der Finte.

Während Sonderfertigkeiten ein Held im Laufe seines Lebens erlernt hat, kann er von Geburt an mit Vorteilen gesegnet oder Nachteilen belastet sein. Dabei handelt es sich ebenfalls um unbezifferte Eigenschaften. Beispiele sind Modifikationen im Aussehen auf der von der Redaktion eingeführten Skala von widerwärtig, unansehnlich, normal, gut und herausragend oder Zwergenwuchs; zu den besonderen angeborenen Fähigkeiten gehören bspw. magische Begabungen (z. B. Vollzauberer, Astralmacht, Zauberhaar) oder ein Körper, der sich schlan-

³⁷ Die Grundregel lautet, dass der maximale TaW den Wert der höchsten beteiligten Eigenschaft +3 nicht überschreiten darf. Mit einer Begabung im Talent ist eine Erhöhung um 5 möglich, so dass ein Wert bis 33 möglich wird (28 als übliches Maximum).

³⁸ Einen Überblick bietet WdS, S. 16-41.

³⁹ Im Netz erhältlich unter <http://downloads.orkenspalter.de/comment.php?dliid=4695>

genartig biegen kann (Schlangemensch).⁴⁰ Da ein Charakter mit seinem Heldenleben erst nach der Ausbildung beginnt, können auch besondere Kontakte bereits geknüpft oder Lern-techniken immerhin so vertieft sein, dass sie in Vorteile münden.⁴¹ Diese Inkonsequenz ergibt sich aus dem doppelten Geburtszeitpunkt: einerseits dem Zeitpunkt der Heldener-schaffung in der realen, andererseits jenem in der fiktiven Welt, denn Kindheit und Ausbil-dung werden nicht ausgespielt, sondern im Rahmen der Erschaffung erdacht.⁴² Mit Beginn des Abenteuers ist der Held erwachsen, was ein Einstiegsalter von 16 bis 30 Jahren bedeu-tet. Die meisten Helden sind zwischen 17 und 22 Jahre alt, wenn ihre Reise ins Abenteuer beginnt.

Auch die eigentlich unbezifferten Nachteile kennen als Ausnahme die schlechten Eigen-schaften, die sich üblicherweise in einem Rahmen von 5 bis 12 bewegen. Konkret sind diese beispielsweise Ängste wie Höhen-, Toten-, Platz- oder Raumangst, Furcht vor Insekten, Spinnen etc., Jähzorn, Rachsucht oder Vorurteile jedweder Art. Im Gegensatz zu den guten Eigenschaften, Talenten, Sonderfertigkeiten und Vorteilen bieten die Nachteile und schlech-ten Eigenschaften keine Möglichkeiten, sondern stellen Einschränkungen dar. Gerade diese verleihen dem makelbehafteten Helden sein Kolorit.⁴³



Abb. 5: W20

Im Unterschied zu unbezifferten Fertigkeiten und Eigenschaften können bezifferte mit dem Würfel auf Gelingen geprüft werden. Maß der Dinge ist im Schwarzen Auge der zwanzigseitige Würfel (W20), was auch erklärt, weshalb die Spanne der Werte zwischen 1 und 21 liegt: Mit dem Würfel wird gegen den Wert gewürfelt, indem das Ergebnis auf dem

W20 kleiner oder gleich dem Wert auf dem Bogen ist. Eine Probe gegen eine Eigenschaft wird dabei Eigenschaftsprobe genannt.

Beispiel: Der Spieler Ronald möchte seinen Helden Alrik über einen Abgrund springen lassen, der nicht sonderlich breit ist und eigentlich wenig gefährlich, aber furchterregend tief. Der Spielleiter verlangt deshalb eine Mut-Probe. Alriks Mut-Wert beträgt 12, so dass eine 60%ige Wahrscheinlichkeit besteht, die Probe zu bestehen. Ronald würfelt eine 8 und hat damit die Probe problemlos geschafft – Alrik springt über die Felsspalte.

Sobald eine schlechte Eigenschaft ins Spiel kommt, kann es schon anders aussehen, so dass die Probe um den Betrag der schlechten Eigenschaft erschwert wird:

Beispiel: Auch Atherion will über die Felsspalte springen, leidet jedoch unter Höhenangst (Wert 7). Deshalb erschwert der Spielleiter die Mut-Probe um 7 Punkte, so dass Atherion, der Mut 14 hat, ≤ 7 würfeln muss. Das gelingt ihm mit einer 9 knapp nicht, so dass er ängst-lich vor dem Abgrund verharret.

⁴⁰ Eine Auflistung und Beschreibung der Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten findet sich in WdH S. 244-292. Die Liste ist nicht endgültig, d. h., eigene Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile dürfen nach Rücksprache mit der Spielleitung jederzeit erfunden werden.

⁴¹ Hiermit sind implizit die Vorteile »Akademische Ausbildung« und »Verbindungen« angesprochen.

⁴² Dieser Vorgang des Erdenkens wird im Rahmen der Hintergrundgeschichte behandelt.

⁴³ Das Vorhandensein makelbehafteter Charaktere kennzeichnet ein modernes Rollenspiel. Vgl. das Kapitel zur Hintergrundgeschichte in dieser Arbeit, S. 41ff.

Talentproben funktionieren ähnlich, nur, dass auf die drei angegebenen Eigenschaften gewürfelt wird. Die Talentpunkte (TaP) können zum Ausgleich einer misslungenen Eigenschaftsprobe dienen, so dass die Wahrscheinlichkeit des Misslingens sinkt, je höher der Talentwert (TaW) ist. Zaubersprüche gehören prinzipiell zu den Wissenstalenten und werden regeltechnisch ebenso gehandhabt.

Beispiel: Khaled möchte den Zauber BRENNE! sprechen, der seine Gegner in Flammen aufgehen lässt. Die Probe auf den Zauber lautet MU/KL/KO, sein Zauberfertigkeitwert (ZfW) beträgt beachtliche 12. Er ist sehr mutig und klug, aber körperlich nicht eben widerstandsfähig, was sich in den Werten von Mut 16, Klugheit 17 und Konstitution 10 widerspiegelt. Die drei Würfe mit dem W20 ergeben 18, 5 und 14. Bei der Mut-Probe muss er 2 Punkte ausgleichen, also diese vom ZfW 12 im Sinn abziehen. Die Probe auf Klugheit gelingt ohne Weiteres, aber bei Konstitution liegt er erneut 4 Punkte daneben, so dass er von den noch verbleibenden 10 erneut 4 abziehen muss, so dass er 6 übrig behaltene Zauberfertigungspunkte hat (ZfP*; die übrig behaltenen Talentpunkte werden ebenfalls mit einem Sternchen markiert und als TaP* bezeichnet). Dank seiner guten Fähigkeiten ist die Probe gelungen.

Wie sich an den obigen Beispielen zeigt, spielt die aleatorische Ermittlung der Wahrscheinlichkeit die Hauptrolle im Regelsystem. Während sich bei einer Eigenschaftsprobe leicht berechnen lässt, wie hoch die Wahrscheinlichkeit des Gelingens ist – 1 Punkt auf einem W20 entspricht eben 5 % – gestaltet sich die Berechnung bei Proben mit drei Würfeln und einem Zahlenpuffer, den Talent- und Zauberproben, schwieriger. Wie sich an der Tabelle zeigt, die mit dem von Jens Falk programmierten »TaP & ZfP Wahrscheinlichkeitskalkulator und –visualisierer«⁴⁴ erstellt wurde, liegt die Wahrscheinlichkeit ab einem TaW von 6 bereits bei über 60 %, ausgehend von einem durchschnittlichen Eigenschaftswert von 12.⁴⁵ Diese Ergebnisse decken sich mit der Tabelle, da einem frischen Gesellen (TaW 6) mit einer Wahrscheinlichkeit von 61,075 % sein Handwerk gelingt. Die restlichen 38,925 % sind Ausschussware. Jedoch muss bedacht werden, dass der Maximalwert einer Eigenschaft 14 beträgt, so dass bei drei Eigenschaften mit einem Wert von 14 bei einem TaW von 6 die Probe in 86,525 % aller Fälle gelingt.

Die individuellen Stärken der Helden, in Zahlenwerten ausgedrückt und aleatorisch überprüft, repräsentieren so die Fähigkeiten der Charaktere auf individuelle und realistische Weise. Wer seinen Helden regeltechnisch optimieren oder verstehen möchte, welche Handlungen mit welchen Erschwernissen am realistischsten – sprich: wahrscheinlichsten – sind, dem leistet Johannes Müllers Tool »DSA-Analys« gute Dienste.⁴⁶

⁴⁴ Download unter: <http://www.jensfalk.de/rpg/TaPCalc.zip>

⁴⁵ Hier im Vergleich: Wahrscheinlichkeiten mit dem DSA-Talentsystem aus der 3. Edition (hellrot) und der aktuellen 4. Edition (dunkelrot): Unterschiede bestehen erst im negativen Bereich, da die aus dem negativen Wert resultierende Erschwernis in der 4. Edition auf jede Eigenschaftsprobe angewandt wird, was die Wahrscheinlichkeit des Gelingens senkt. Der durchschnittliche TaW von 12 wurde aufgrund Generierungsregeln in WdH angenommen, da maximal 100 Punkte zur Verteilung auf 8 Eigenschaften zur Verfügung stehen. Der Minimalwert beträgt 8, der Maximalwert bei Spielbeginn 14 (ohne den Vorteil »Herausragende Eigenschaft«).

⁴⁶ Download unter: <http://downloads.orkenspalter.de/comment.php?dliid=4544>

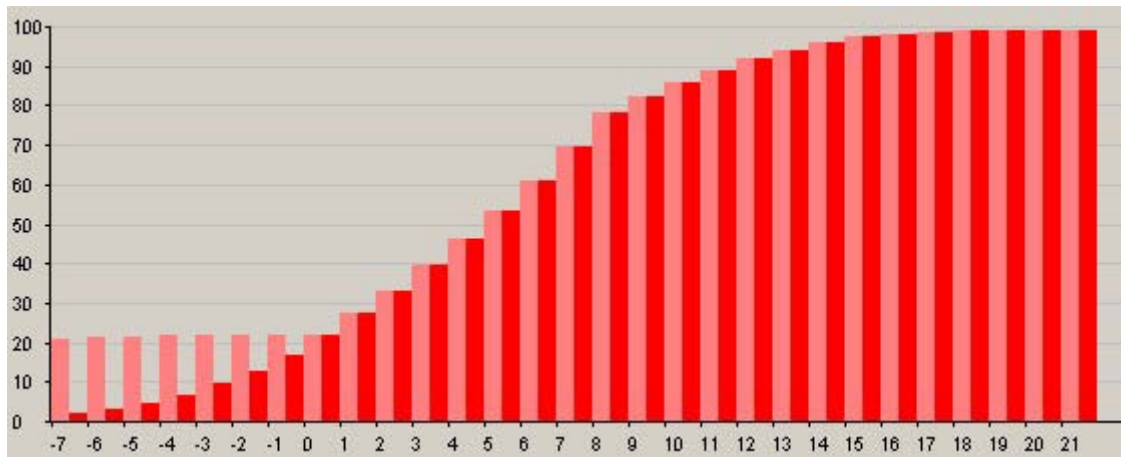


Abb. 6: **Prozentuale Wahrscheinlichkeitsverteilung bei Talentproben je Talentwert**

Jedoch werden nur Dinge erwürfelt, die für die Helden unmittelbar von Belang sind, denn viele Begebenheiten ergeben sich aus dem Rollenspiel. Ein Würfelwurf kann auch zur Bestimmung des Zufalls dienen, um Willkür vorzubeugen.

Beispiel: In einem Kampf splittert eine Klinge, deren Einzelteile wild umherwirbeln. Der Spielleiter möchte nun wissen, wer getroffen wird, ohne dies selbst festzulegen. Also teilt er jedem Spieler anhand der Sitzreihenfolge eine Zahl auf dem W20 zu. Fällt die Zahl, wird der Spieler getroffen. Fällt eine außerhalb des Zahlenraums der Spieler, ist ein Gegner betroffen oder die Klinge wirbelt zu Boden.

Zur Kampfsimulation hat die Redaktion den Begriff der Kampfzeit im Unterschied zur Erzählzeit eingeführt. Da das Erwürfeln von Kämpfen wesentlich länger dauert, als die Kämpfe tatsächlich in Anspruch nehmen, besteht ein Unterschied zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit. Jene bezeichnet die Zeitspanne, die ein Spieler von Rollenspielen, Hörer von Hörspielen, Leser von Büchern, Zuschauer von Filmen etc. benötigt, um das Stück zu rezipieren, während diese die vergangene Zeit in der Vorlage bezeichnet.

Üblich für die Beschreibung ist zeitdeckendes Erzählen (Übereinstimmung von Erzählzeit und erzählter Zeit), während zeittraffendes Erzählen (wenig Erzählzeit für viele Ereignisse) meistens zur Überbrückung von Reiseabschnitten verwendet wird. Die Kampfzeit ist eine Zeitdehnung, so dass vor dem Auge des Rollenspielers Kämpfe in Zeitlupe ablaufen, damit der Spieler mit seiner Idee dazwischenkommen kann.⁴⁷

Eine Kampffaktion (A) kann dabei das Attackieren des Gegners, eine Parade oder das Schleudern eines Speeres sein. Die tatsächliche Dauer einer Kampfrunde schätzt die Redaktion auf 3 Sekunden, wobei bis zu drei Aktionen, je nach Geschwindigkeit, pro KR möglich sind.

HELDENBOGEN
Rasse
Kultur
Profession
Eigenschaften*
Vor- und Nachteile
Talentwerte*
Sonderfertigkeiten
Ausrüstung
Lebensenergie
Ausdauer
Kampfwerte*
Magieresistenz*
Astralenergie

⁴⁷ Auch der Wechsel zwischen Zeit- und Erzählformen ist ein episches Gestaltungsmittel. Näheres dazu im Kapitel dieser Arbeit zur »Spielleitung und Dramaturgie«, S. 82ff.

Aus den Eigenschaftswerten werden andere Werte berechnet und als abgeleitete Grundwerte bezeichnet, wie Ausdauerpunkte (AuP), Lebenspunkte (LeP), die Magieresistenz (MR), die vor Zauberattacken schützt und bei Magiebegabten auch die Astralpunkte (AsP). Geweihte erhalten einen geschenkten Vorrat an Karmapunkten (KaP). Wird ein Held verletzt, wird vom Konto der LeP ein bestimmter Betrag abgezogen, zaubert ein Magier, verbraucht er je nach Zauber eine gewisse Menge AsP, bewirkt ein Geweihter ein Wunder, kostet dies KaP.

Wer verstanden hat, wie Eigenschaftsproben funktionieren, hat das Prinzip des Regelsystems begriffen und kann mit dem Spiel beginnen.⁴⁸ Die nebenstehende Tabelle gibt einen knappen Überblick über den Aufbau des Regelsystems. In den weißen Zellen befinden sich zu Beginn mit GP erwerbbar Fertigkeiten (wobei schlechte Eigenschaften und Nachteile GP bringen), in den grauen Zellen die zu berechnenden Werte auf der Grundlage von Eigenschafts- und/oder Talentwerten. Die mit dem Würfel auf die Wahrscheinlichkeit zu überprüfenden Fertigkeiten sind mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet. Auf alle Fertigkeiten kann der Held jederzeit zurückgreifen, doch bei den überprüfbar kann er sich niemals völlig sicher sein, ob sein Vorhaben auch gelingt. Die nicht überprüfbar Werte sind ein zweischneidiges Schwert, da sie nicht zwingend für sich stehen, sondern Erleichterungen, Erschwernisse oder Versuchungen mit sich bringen, die mit Risiken verbunden sein können. Das sind beispielsweise riskante Waffenmanöver (regeltechnisch als Sonderfertigkeit gehandhabt), bei deren Misslingen der Held umso stärker seinen Fehlschlag zu spüren bekommt und bei deren Gelingen er dem Gegner rascher den Sieg abringen kann. Im Hinblick auf die Entscheidungsfindung ähnelt dies einem Pokerspiel.

Es gibt noch weitere Möglichkeiten zur Gestaltung regeltechnischer Proben, was in den Publikationen der DSA-Redaktion nachzulesen ist.⁴⁹ Ziel dieser Arbeit ist es nicht, die DSA-Regeln vollständig darzulegen, da dies bereits die DSA-Publikationen anschaulich tun.

Phantastischer Realismus

Aventurien ist ein phantastischer Kontinent auf der Welt Dere, deren Name ein Anagramm von Erde ist. Schon das Anagramm lässt erkennen, dass die Spielwelt auf der unsrigen fußt, jedoch in einer erweiterten Sichtweise. Was im abendländischen Glauben der Völker als wirklich angenommen war, aber mit der Etablierung der modernen Naturwissenschaften als Aberglaube deparviert worden ist, gilt in Aventurien als Wirklichkeit: Dort haben die Sterne mit ihrer astrologischen Bedeutung unzweifelhaft Wirkung auf die Geschicke der Völker, die Götter sind wie Dämonen real existierende mächtige Entitäten und es ist zwar selten, aber möglich, einem Drachen zu begegnen. Indem Elemente aus Sagen und Legenden, Mythen und Märchen integraler Bestandteil der Spielwelt werden, fiktive Gegenstände auf einer realen Ebene gedacht werden, können diese auch faktische dramaturgische Funktionen übernehmen.

⁴⁸ Einen Regelüberblick bietet auch das Basis-Buch »Das Schwarze Auge«, vgl. Basis.

⁴⁹ WdS widmet sich diesem Thema mit anschaulichen Beispielen.

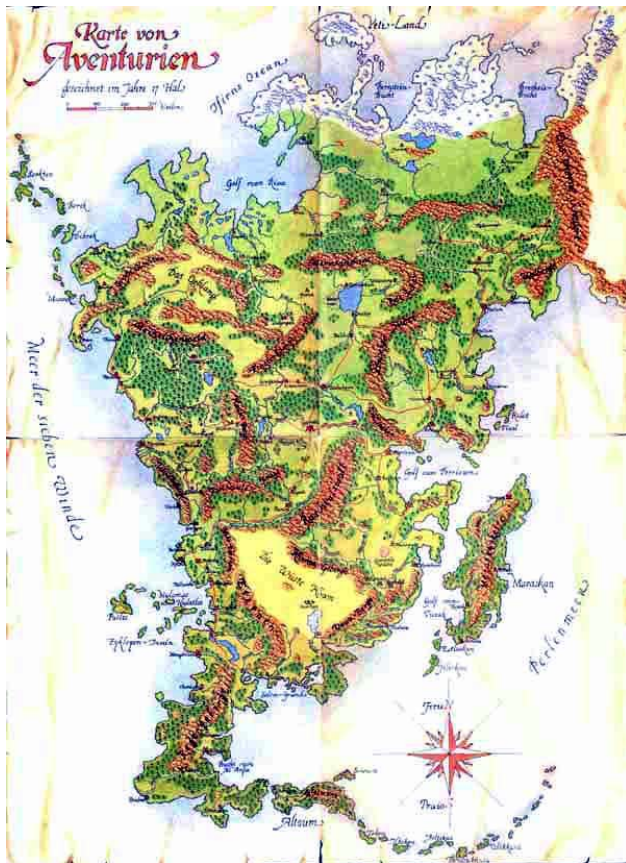


Abb. 7: Karte von Aventurien

Elemente aus Sagen und Legenden, Mythen und Märchen kreativ kombinieren, was für das Genre der Fantasy typisch ist.

Fantasy und Realismus

Die im angelsächsischen Sprachraum angesiedelte Literaturwissenschaftlerin Maria Nikolajeva gibt in ihrer Dissertation »The Magic Code« eine knappe Definition von Fantasy: »the presence of magic, that is, magical beings or events, in an otherwise realistic world, the sense of the inexplicable, of wonder, and the violation of the natural laws.«⁵⁰

Obwohl der amerikanische Begriff von Fantasy üblicherweise das meint, was in Deutschland als Phantastik verstanden wird, trifft Nikolajevas Definition auf das Subgenre der Phantastik namens Fantasy zu, deren Geschwister Horror und Science-Fiction sind.⁵¹ Eine weitere Differenzierung mit konkretem Inhaltsbezug nimmt Susanne Vill in ihrem Aufsatz »Wagner Visionen – Motive aus Werken von Richard Wagner in Fantasyfilmen« vor:

»Die Handlung der Fantasy findet in fiktiven Welten statt, die zwar oft angelehnt sind an das europäische Mittelalter, die Eisenzeit oder die Renaissance, sich aber doch in signifikanter Weise unterscheiden von der realen, historisch geprägten Welt. Den fiktiven Welten, die oft in Kultur und Technik veraltet dargestellt sind, werden technologisch überlegene, aber dekadente Zivilisationen gegenübergestellt. Das Phantastische wird in diesen Welten als real gültig angenommen.«⁵²

⁵⁰ Nikolajeva 1988, S. 12.

⁵¹ Vgl. Feige 2003, S. 9.

⁵² Vill 2008a, S. 9ff.

Aus der Substanz der fiktiven Welten leiten sich mehrere Subgenres ab, die häufig einander überlappen und begrifflich nicht konsequent sind. Dem Genre der *High Fantasy* ist, wie zu erwarten, nicht unmittelbar das der *Low Fantasy* gegenübergestellt. Während erstem der Konflikt zwischen Gut und Böse als Hauptthema und die Situierung in einer fiktiven, mittelalterlich geprägten, magischen Welt zugeordnet wird, fungiert letztes als Sammelbecken für andere Subgenres, deren Welt realistischer ist, so dass Magie eine geringe Rolle spielt, keine Helden sondern Menschen handeln und die Handlung geringere, weniger epische, Ausmaße annimmt. Einer Gegenüberstellung steht lediglich die Definition von *High Fantasy*, es müsse sich um einen Kampf zwischen Gut und Böse handeln, im Weg. Im Rahmen der Arbeit wird diese Zuordnung schon deshalb aufgehoben, weil mit *Epic Fantasy* ein brauchbarer Ersatzbegriff vorhanden ist. Dementsprechend beschreibt *High Fantasy* eine stark magische Welt, fern der Realität, heldenbetonter und epischer. Ein bürgerliches Trauerspiel mit unerklärbaren Phänomenen wäre tendenziell der *Low Fantasy*, eine attische Tragödie oder ein mittelalterliches Mysterienspiel der *High Fantasy* zuzuordnen.⁵³ Insofern sind beide Begriffe nicht als Genres zu verstehen, sondern vielmehr als topographische Charakterisierungen der Subgenres von Fantasy. Auf diese Weise wird die Ortung der tatsächlichen Subgenres zwischen den beiden Polen *High Fantasy* und *Low Fantasy* erleichtert. Die sich durch diese einfache Reduktion ergebende Klarheit wird am Kontinent Aventurien veranschaulicht, auf dem sich folgende Subgenres der Fantasy widerspiegeln:

- *Epic Fantasy* beschreibt eine mittelalterlich geprägte, fiktive und magische Welt mit dem Kampf zwischen Gut und Böse als dominierendes Thema.
- *Swords and Sorcery*: Der Held erlebt gewaltvolle Abenteuer mit seinem (magischen) Schwert und ggf. schwach-magischen Hilfsmitteln.
- *Heroic Fantasy* ist die Mischung der beiden erstgenannten Genres.
- *Dark Fantasy* ist mit Elementen des Horrors versehen.
- *Historical Fantasy*: Nach Art des Historischen Romans werden vergangene Ereignisse, Orte oder Figuren mit Fiktionen bis in den Bereich des Magischen hinein bereichert. Relevante Subgenres sind *Medieval* und *Celtic Fantasy*.
- *Social Fantasy*: Der Schwerpunkt liegt auf sozial- und gesellschaftskritischen Themen, wobei viele (negative) Utopien dazu gehören.
- *Fairy Tale Fantasy*: Bezugspunkte sind Märchen und volkstümlichen Erzählungen.
- *Animal Fantasy*: Hier treten Tiere als Helden auf, oftmals anthropomorphisiert, was den Bezug zur Fabel herstellt.
- *Romantic Fantasy* behandelt Liebesgeschichten in phantastischen Welten.
- *Erotic Fantasy* ist das sexuelle Pendant zu *Romantic Fantasy*.
- »Pseudodokumentationen« sind fiktive Sachbücher mit phantastischem Inhalt.

⁵³ Laut Todorov, 1992, wäre die *Low Fantasy* dem Unheimlichen, die *High Fantasy* dem Wunderbaren zuzurechnen.

Bereits seit den achtziger Jahren gelten die Definitionen von Fantasy als umstritten und unklar.⁵⁴ Frank Weinreich gelangt zum Schluss, dass Fantasy sich durch drei Elemente auszeichnet: »Erstens die Heldin, der Held oder die Heldengruppe, zweitens die imaginäre Welt und drittens die Magie«⁵⁵ Während Weinreich keinen Weg findet, formale Kriterien zu bestimmen, scheitern Literaturwissenschaftler bisher an einer inhaltlichen Bestimmung. Einen auf die Literaturwissenschaft bezogenen Überblick zum aktuellen Stand der Forschung liefert Bernhard Rank.⁵⁶

Gerhard Haas verwendet zur Beschreibung der Erzählstrukturen phantastischer Texte mit Begriffen wie »Heterogenität«, »komplexe Bildlichkeit« und »freie Kombinatorik« Bezeichnungen, die jenen von Alfonso de Toro zum postmodernen Theater ähnlich sind.⁵⁷ Besonders Gertrud Lehnerts Bestandsaufnahme zur Postmodernität in Bezug auf phantastische Literatur weist aufgrund des erwähnten Spielcharakters den Weg in Richtung Theater:

»Die Referenz auf Außerliterarisches tritt zugunsten einer Referenz auf die kulturelle Überlieferung, d. h. auf Texte, Bilder, Stile, literarische Verfahren in den Hintergrund; dem Prinzip der ‚Intertextualität‘ folgend wird in Zitaten und/oder Anspielungen ständig auf vorgegebene Texte oder allgemeine kulturelle Überlieferungen rekurriert. Im Zusammenhang damit stehen eine Fragmentarisierung des dargestellten Geschehens und der Charaktere sowie das häufige Thematisieren des Lesens und Schreibens.

Die Literatur nimmt ‚Spielcharakter‘ an (bis hin zur Mischung der Erzählformen oder zur Pluralität von Erzählerstimmen); der Leser übernimmt die Rolle eines ‚intellektuellen Komplizen‘ des Autors. Beides zusammen ermöglicht eine größere Individualität und Heterogenität der Lektüre.«⁵⁸

Intertextualität, besonders in erweiterter multimedialer Form, Fragmentarisierung und mediale Selbstreflexion sind für das postmoderne Theater nichts Neues. Aufgrund der Entnahme eines Teils aus einem Kontext geht Intertextualität ohnehin stets mit einer Fragmentierung einher. Entscheidend ist, dass die gesonderten Bauteile neu zusammengefügt werden können, was den »Spielcharakter« postmoderner Literatur unterstreicht, indem der Leser mit in den Prozess der Neubildung eingebunden wird. Bei der passiven Tätigkeit des Lesens hat dies freilich seine Grenzen, da Texte in ihrer »Widerspenstigkeit«⁵⁹ unveränderlich sind und so die Handlung, selbst wenn mehrere Ebenen vorhanden sind, determinieren. Erst Theaterformen wie Improvisationstheater und Performance bieten die Möglichkeit zur tatsächlichen Interaktion, so auch das Rollenspiel. Ebenso wie in der postmodernen phantastischen Literatur bedeutet Postmodernität im Rollenspiel nicht Konsistenzverlust oder Sinnentleerung, sondern ein Spiel mit den Möglichkeiten von Versatzstücken aus dem kulturellen Welterbe, die in einem logischen Bezug zueinander stehen dürfen.

Der ‚Steinbruch der Kulturen‘ wird im Bereich der Fantasy im Gegensatz zu postmodernen Theaterprinzipien zur Konstruktion und Komposition von Kontinuität genutzt, und zwar ohne

⁵⁴ Vgl. Pesch 2001, S. 11-18 und Jackson 1981, S. 2.

⁵⁵ Weinreich 2007, S. 22.

⁵⁶ Rank 2002.

⁵⁷ Vgl. Haas 1982, S. 21.

⁵⁸ Rank, S. 16.

⁵⁹ Vgl. Ong 1987, S. 81.

Brechung der semantischen, pragmatischen und syntagmatischen Ebenen, aber unter Beibehaltung von Heterogenität, Pluralität, Intertextualität und Interkulturalität mit der Schaffung eigener Symbole und Allegorien – wie »dem schwarzen Auge« als Artefakt.⁶⁰ Insofern handelt es sich bei Fantasy-Rollenpiel um eine Variante des postmodernen Theaters: Die Hürde der Interpretation besteht allein im Verstehen der Hintergrundwelt, mit deren Eigenheiten und der Zuordnung der Einheiten mythologischer Mixtur.⁶¹

Wer die Logik einer Welt und deren ‚Realismus‘ verstanden hat, findet sich auch in dieser zurecht. Die innere Logik einer Welt beschreibt Uwe Durst mit dem Begriff des »Realitätssystems«, »die innere Organisation der Gesetze, die innerhalb einer fiktiven Welt gelten.«⁶² Durst lehnt den Begriff des Übernatürlichen ab und führt stattdessen die Kategorie des Wunderbaren ein: »Es ist eine grundlegende Eigenschaft des Erzählens, sich über die Naturgesetze hinwegzusetzen. Angesichts dieser Wunder ist es abwegig zu glauben, die Literatur des Wunderbaren sei wunderbarer als die übrige Literatur.«⁶³ Die »realistische Konventionsprägung«⁶⁴ einer inneren Weltlogik führte »zu den Fallstricken einer grundsätzlichen Debatte um den Realismus-Begriff.«⁶⁵ Um dies zu vermeiden, bedient sich Durst einer Definition, die das Realistische, unter Betonung der begrifflichen Differenz, mit dem Nicht-Wunderbaren synonym werden lässt, das Wunderbare als Antagonismus zum Realismus konzipiert.⁶⁶ Dabei betont Durst, dass wunderbare Welten ihre Wunderbarkeit verbergen, indem sie vermittels eines realistischen Erzählstils über das Wunderbare hinwegtäuschen: »Das Realitätssystem des ‚Wunderbaren‘ existiert so gesehen ausschließlich vor dem Hintergrund eines sich selbst als wunderlos ausgebenden (in Wahrheit jedoch selbst wunderbaren) regulären Realitätssystems.«⁶⁷ Nikolajeva schafft in diesem Rahmen den Begriff des Fantasems, das als »abstrakte, rekurrente, paradigmatische Einheit«⁶⁸ zu verstehen ist. Gemäß ihrer Kategorisierung von geschlossener, offener und impliziter phantastischer Welt wäre Aventurien tendenziell als geschlossene der *High Fantasy* zuzuordnen:

Closed world will denote a self-contained secondary world without any contact with the primary world (= high fantasy). Open world is a secondary world that has a contact of some kind, and both primary and secondary worlds are present in the text. Implied world is a secondary world that does not actually appear in the text, but intrudes on the primary world in some way (= low fantasy).⁶⁹

Die Verortung der für den Kontinent Aventurien geltenden Subgenres zwischen *High* und *Low Fantasy* fällt leichter anhand einer grafischen Veranschaulichung:

⁶⁰ Vgl. de Toro 1995. »Das Schwarze Auge« ist das Pendant zum Palantir in Tolkiens Mittelerde.

⁶¹ Statt von Multimedialität könnte man also von ‚Multimythialität‘ sprechen.

⁶² Durst 2001, S. 81.

⁶³ Durst 2001, S. 75.

⁶⁴ Ebd. S. 87.

⁶⁵ Rank 2002, S. 6.

⁶⁶ Vgl. Durst 2001, S. 97.

⁶⁷ Durst 2001, S. 100.

⁶⁸ Rank 2002, S. 13.

⁶⁹ Nikolajeva 1988, S. 36.

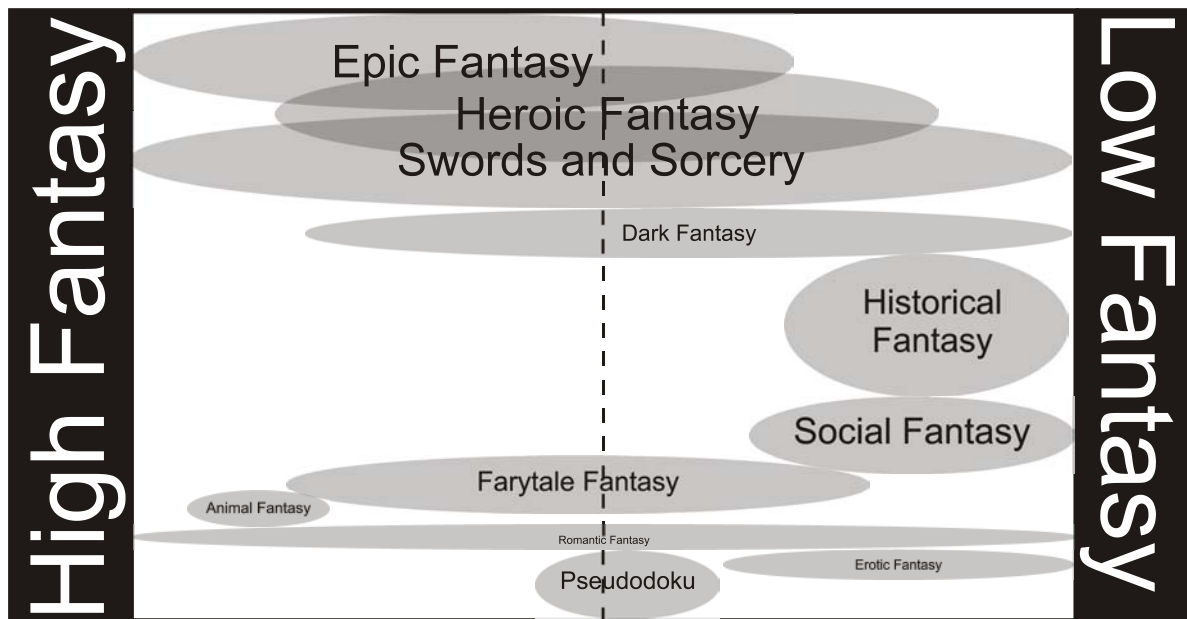


Abb. 8: Genres zwischen den Polen von *Low* und *High Fantasy*

Die Bedeutung eines Genres wird mit der Breite der Ellipsen gezeigt, während die Bandbreite des Genres selbst die Länge des Objekts bestimmt. Die gestrichelte Linie markiert den Mittelpunkt. Es ist gut erkennbar, dass sich die Spielwelt über die gesamte Breite erstreckt. In einem Abenteuer treten selten alle Genres zutage, so dass sich dessen Spektrum leicht herausfinden lässt. Verschiedene Genres bereichern sich bei gleichzeitigem Vorhandensein gegenseitig: Treten in einer historischen Umgebung plötzlich Feen in Erscheinung, werden die Möglichkeiten der *Historical Fantasy* bis in den Bereich der *High Fantasy* durch *Fairytale Fantasy* erweitert. Mit einer Ausdehnung des Bereichs geht eine der Möglichkeiten einher. Eine ähnliche Erweiterung geschieht, wenn phantastische Elemente in einer Welt erscheinen, die der unsrigen zunächst exakt zu entsprechen scheint. Die Ausbreitung einer Welt in den Bereich des Übernatürlichen ist immer möglich, doch der Weg zurück annähernd unmöglich: Wenn einmal Götter in Erscheinung getreten sind, so wird der Zuschauer davon ausgehen, dass dies auch künftig in dieser Welt möglich sein wird. Eine Rückkehr ist nur bei denjenigen Welten möglich, die ein in sich geschlossenes System bilden – eine Erweiterung des Realitätssystems ist folglich in der Regel irreversibel.

Ein Problem in Nikolajevas Formulierung ist der »contact of some kind«. Zwar ist die Spielwelt zugunsten der Möglichkeiten nicht vollends geschlossen, weil eine Verbindung zur realen Welt besteht. Das bedeutet nicht, dass man einfach in die Realität durch eine Art Sphärentor reisen könnte, sondern der Kontakt besteht, indem Aventurien auf der echten Welt aufbaut, sie als Vorbild nimmt. Die reale Welt ist zwar nicht unmittelbar, aber mittelbar präsent – diese Differenzierung nimmt Nikolajeva zugunsten der allgemeinen Gültigkeit der Definition nicht vor. Wie bereits oben beschrieben ist das Möglichkeitsspektrum erweiterbar: Die Welt muss nicht absolut geschlossen sein, sondern kann im Extremfall – aufgrund der inneraventurischen Möglichkeit der Sphärenreisen – mit der realen Welt verbunden werden: Ähnlich einem Teleport können die echte und auch andere phantastische Welten erreicht

werden, das Realitätssystem ist beliebig mit anderen verknüpfbar. DSA tendiert deshalb Richtung *High Fantasy*, ohne seinen Schwerpunkt auf der Low Fantasy einzubüßen. Die Möglichkeit, mit neuen Genreelementen den Schwerpunkt zu verlagern, bietet dramaturgisches Potential, denn mit der Vermehrung der Möglichkeiten der Helden erhöht sich zwangsläufig die Tendenz zur *High Fantasy*. Die Ausdehnung des Möglichkeitsspektrums ist also zugleich ein Anreiz zur Charakterentwicklung.⁷⁰

Dursts Beobachtungen hingegen treffen ohne Modifikation exakt auf die Eigenschaften der Spielwelt *Dere* zu, sowohl was das Selbstverständnis der Welt inhaltlich betrifft, als auch die literarische Präsentation der Spielwelt, die das betreffende Selbstverständnis hervorbringt.

Um der Spielwelt Realismus einzuhauchen, existieren zu allen Landstrichen umfangreiche Regionalbeschreibungen. Viele Bereiche der aventurischen Wissenschaft, insbesondere die Magie, sind stark vertreten.

Die Lektüre ist dabei als Pseudodokumentation in der Art eines Sachbuchs gestaltet und mit fiktiven Zitaten versehen. Indem fiktive Quellen und der nüchtern-realistische Stil dem Leser dokumentarischen Charakter vorgaukeln, gewinnt die beschriebene Spielwelt an Zuverlässigkeit, Dichte, Tiefe und deshalb Glaubwürdigkeit. Auf kleinem Raum werden viele Informationen vermittelt, das Rezeptionsverhalten qua Stil auf die Verarbeitung von Informationen konzentriert. Die Glaubwürdigkeit der Informationen offenbart vor allem eine Anmerkung, die sich in den »Mysteria Arcana« vor dem Kapitel über Dämonologie finden lässt:

»Eine leider notwendige Erklärung: Die folgenden Ausführungen über Dämonen sind reine Phantasieprodukte. Die Redaktion geht davon aus, dass Sie, geehrter Leser, ebensowenig an derartige Wesenheiten glauben wie die Autoren. Die Beschreibungen von Dämonen und Ritualen, sie zu rufen, dienen ausschließlich der Schaffung einer unheimlichen, stimmungsvollen Atmosphäre und haben einen Nachteil: Auf der Erde funktionieren sie nicht!«⁷¹

Auch wenn Beschwörungen auf der Erde nicht funktionieren: Die Inhalte dieser Regionalspielhilfen erleichtern es dem Spielleiter, einen Landstrich oder eine Ritualszene mit einem individuellen Charakter zu versehen. Dabei ist die Spielwelt dieses Rollenspiels in ihrem Umfang weltweit so einzigartig, dass sogar Lexika bemüht werden müssen, um den Überblick zu behalten.⁷² Dies ist nicht zuletzt dem Umstand zu verdanken, dass sich bereits zur ‚Gründerzeit‘ etliche Akademiker in der Redaktion befanden, die erst nach professioneller Recherche mit der Kombination der gefundenen Elemente begannen.⁷³ Denn Realismus fordert Komplexität, die allein mit Detailreichtum erreicht werden kann.

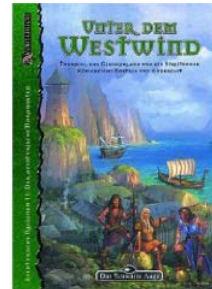


Abb. 9: UdW

⁷⁰ Genaueres in dieser Arbeit dazu im Kapitel »Spielleitung und Dramaturgie«, S. 82ff.

⁷¹ Vgl. MA, S. 125.

⁷² Siehe dazu auch Mark Wachholz' Aussage in *Magische Zeiten*, S. 91: »Bis heute ist DSA das größte deutsche Rollenspiel, und mit seinen umfassenden Beschreibungen vermutlich auch das weltweit ausgearbeitetste seiner Art.« Vgl. auch die Primärquellen: LDSA, Almanach und alle Bücher der Reihe »Aventurische Regionen«; weiterhin die online verfügbaren Lexika im Wiki-Format auf www.wiki-aventurica.de und www.liebliches-feld.net – um nur einige zu nennen.

⁷³ Vgl. LDSA, S. 300-303 und »Magische Zeiten« S. 349-376.



Tobrien und Weiden vor Ronda vereint!

Herzogtümer bleiben trotzdem getrennt

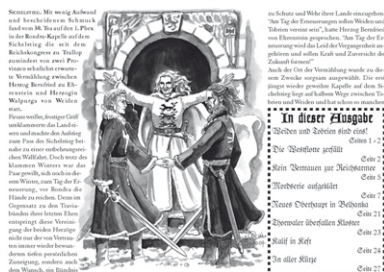


Abb. 10: Titelblatt des Aventurischen Boten Nr. 109

Weniger nüchtern ist der »Aventurische Bote«⁷⁴ aufgebaut. Diese real verfügbare Zeitung erscheint zweiwöchig und beschreibt die aktuellen aventurischen Vorkommnisse in Gazettenform aus der Perspektive der Bewohner Aventuriens. Unter anderem auf diese Weise wird eine Geschichtsschreibung in die Welt implementiert, die vom Leser miterlebt werden kann. Oftmals sind Artikel im »Aventurischen Boten« Reflektionen über Ereignisse, die von den Helden am Spieltisch im Rahmen offiziell erhältlicher Abenteuer erreicht wurden. Für Mitglieder einer Gesellschaft, die ihre Wirklichkeit vor allem aus den Medien konstruieren, ist ein fiktionales Magazin eine gute Ergänzung zur Schaffung von Lebendigkeit.

Die Perspektive des »Aventurischen Boten« macht die inneraventurische Perspektive der Helden erfahrbar, die ebenfalls Bewohner Aventuriens sind. Zusätzlich existieren Romane und Computerspiele, um das Medienverbundangebot zu komplettieren.⁷⁵ Marianne Wunsch führt in ihrem Buch »Über die fantastische Literatur der frühen Moderne« das epochenspezifische Wirklichkeitsmodell als Realitätskonzept ein.

Zur Präzisierung wählt sie den Begriff des »kulturellen Wissens« und definiert ihn als »Gesamtmenge aller von einer Epoche für wahr gehaltenen Aussagen«.⁷⁶ Die Definitionen von Wunsch und Durst beschreiben das, was Aventuriens Realismus von innen und außen darstellt; von außen eine über die faktischen Möglichkeiten hinausgehende fiktionale Welt, die in ihrem Konzept über die eigene Fiktionalität respektive Wunderbarkeit hinwegtäuscht, von innen eine den epochenspezifischen Denkmustern entsprechende Welt, deren Wirklichkeitsvorstellungen der aventurischen Wirklichkeit faktisch entsprechen.

So nimmt es nicht wunder, dass in Aventurien in verschiedenen Regionen – von der Außenperspektive gesehen anachronistisch – verschiedene Epochen nebeneinander existieren. Dies hat den Grund, Abenteuer gewissermaßen in verschiedenen Zeiten erleben zu können, ohne eine Zeitreise zu veranschlagen.

Bekanntermaßen ist auch der Epochenbegriff problematisch. Epochenbezeichnungen sind heterogen, da sie aus verschiedenen Bereichen kommen, über die Angemessenheit der Namensgebung lässt sich ebenso streiten, wie über die Kriterien für die zeitliche Zuordnung im Prozess der Periodisierung. Auch werden Klischees gefördert, indem bestimmte Merkmale einer Epoche hervorgehoben und andere vernachlässigt werden. Für Verwirrung sorgt ebenfalls die Tatsache, dass einige Epochen zeitgleich existieren, während andere, international nicht zeitgleich existierende Epochen gleiche Namen haben. Im hier genannten Kontext, so wie der Epochenbegriff auch von Wunsch gebraucht wird, handelt es sich um die

⁷⁴ Der *Aventurische Bote* 109 kann im Internet kostenfrei heruntergeladen werden: http://www.dasschwarzeauge.de/fileadmin/downloads/offiziell/Aventurischer_Bote_109.pdf

⁷⁵ Einen ausführlichen Überblick zum Medienverbundangebot bietet Bruske 2002.

⁷⁶ Wunsch 1998, S. 18.

sich ähnelnden diskursiven Denkweisen einer Volksgruppe in einer bestimmten Region zu einer bestimmten Zeit. Um sich also über eine Aventurische Region zu informieren, beispielsweise zur Vertiefung des Wissens aus einer Spielhilfe, müssen die Merkmale einer fiktiven Region selbstverständlich mit denen einer realen Region in einer bestimmten Zeit verglichen werden. Glücklicherweise bieten einschlägige Foren und Lexika mit irdischen Vergleichen ebenso wie die Spielhilfen selbst Hilfestellung, so dass sich ‚echte‘ Quellen leicht aufspüren lassen.

So findet die Zeit der Wikinger beim Volk der Thorwaler ihren Ausdruck, im Herzogtum Weiden werden Rittertum und mittelalterliche Tugenden groß geschrieben, das Horasreich (auch das »Liebliche Feld« genannt) existiert längst in der Renaissance, doch bis zum Spanischen Kolonialreich mit Zügen des dekadenten alten Rom ist es mit Al'Anfa auch nicht weit. Es ist auch möglich, die alten Ägypter im Kemi-Reich, die Perser in den Tulamidenlanden, Nomaden als Novadis in der Wüste Khôm, Waldmenschen im Dschungel oder Piraten auf Südseeinseln in der Charyptik anzutreffen – und noch vieles mehr. Mit jeder Region gehen eigene Herrschaftsformen und Sozialstrukturen einher: In Thorwal herrscht Demokratie, im Mittel- und Horasreich Feudalismus, in den Tulamidenlanden Theokratie, in Al'Anfa eine Mischung von Plutokratie, Oligarchie und Theokratie, während es in der Aventurischen Vergangenheit auch die Magokratie gab – die Herrschaft der Magier.

Die Verortung von gleichzeitig existenten Epochen verfolgt zwei Ziele: Die Erhöhung der Spielmöglichkeiten und die Aneignung realen irdischen Wissens aus einer Epoche zum stimmungsvollen Erleben und Beschreiben der jeweiligen Umgebung. Das Rollenspiel DSA gerät leicht zum Bildungsabenteuer, wenn Geschichte und Mythen lebendig werden – wie dies auch bei Richard Wagners Opern der Fall ist. Realismus durch Detailreichtum schafft Lebendigkeit.

Die Verortung von gleichzeitig existenten Epochen verfolgt zwei Ziele: Die Erhöhung der Spielmöglichkeiten und die Aneignung realen irdischen Wissens aus einer Epoche zum stimmungsvollen Erleben und Beschreiben der jeweiligen Umgebung. Das Rollenspiel DSA gerät leicht zum Bildungsabenteuer, wenn Geschichte und Mythen lebendig werden – wie dies auch bei Richard Wagners Opern der Fall ist. Realismus durch Detailreichtum schafft Lebendigkeit.

Der Realismus im Rollenspiel ist ob seines mimetischen Wesens, das im aristotelischen Sinne auf Nachahmung und Abbildung von Wirklichkeit zielt⁷⁷, und ob der im gruppendynamischen Prozess geförderten Reifung der Darsteller als kunsttypologischer Begriff zu klassifizieren im Sinne Brechts als Form des intentionalen Realismus: Nicht die Wiedergabe der



Abb. 11: Detailkarte der Region Thorwal

⁷⁷ Vgl. Aristoteles 1994, S. 7.

Wirklichkeit allein, sondern auch deren Beeinflussung erfolgt; erst dieses Wechselspiel erweckt eine Spielwelt zum Leben.⁷⁸

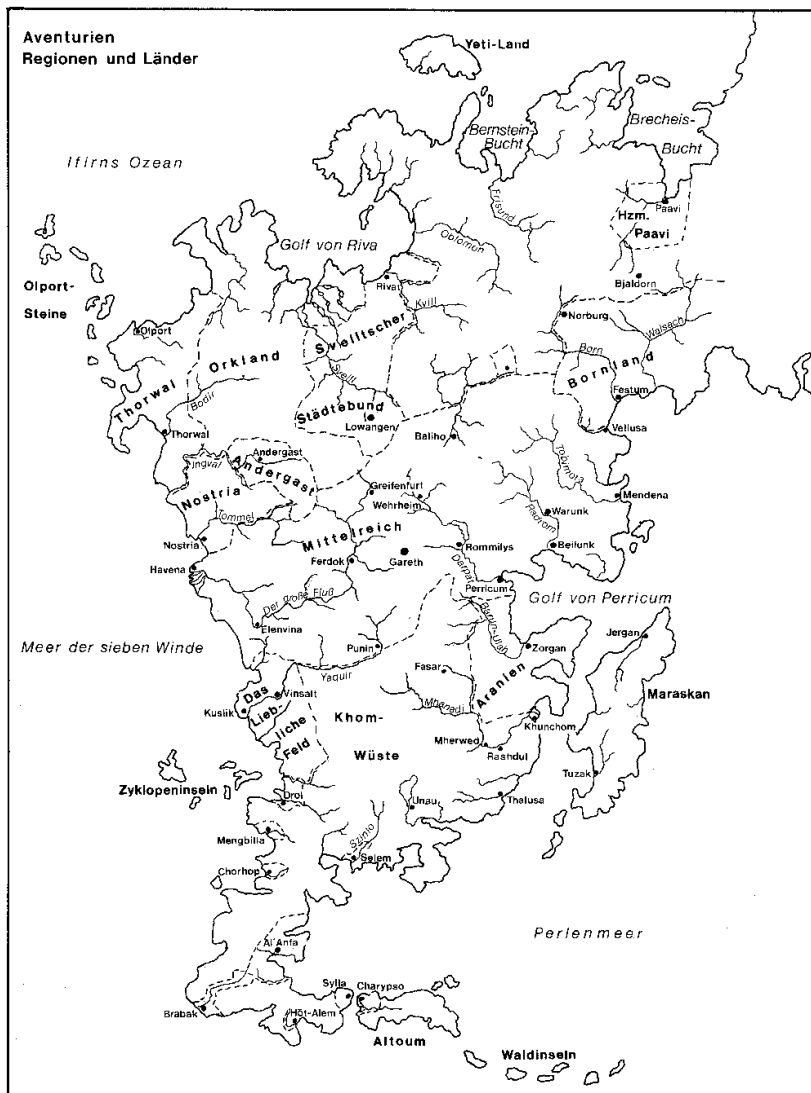


Abb. 12: Aventurien mit Regionen, Ländern, Flüssen

Wenn auch DSA kein sozialistisches Rollenspiel ist und es sicherlich möglich ist, die Wirklichkeit »ohne Kenntnis des Marxismus und sozialistische Haltung«⁷⁹ zu erkennen, so gilt die politisch bereinigte Zielsetzung ebenso für alle Arten von Rollenspielen, die über einen längeren Zeitraum vollzogen werden und deshalb eine Vertiefung erfordern.

Dieser Umstand wird besonders deutlich, wenn man die therapeutische Dimension der Gruppendynamik in die Überlegung mit einbezieht, die im psychologischen Realismus von Stanislawski vorgedacht wird.⁸⁰ Nicht allein »die Arbeit des Schauspielers an

der Rolle«⁸¹, sondern auch »die Arbeit des Schauspielers an sich selbst«⁸² ist eine entscheidende Voraussetzung für ein glaubwürdiges Rollenspiel – im Theater und Film wie am Spieltisch. Übertragen auf die Gruppe fordert die Arbeit jedes einzelnen an sich selbst die Arbeit an der Gruppe. Mit der Arbeit an der Rolle, also der Erschaffung des Charakters, wird der Grundstein für die Intensität des gruppendynamischen Prozesses gelegt: Je unreflektierter an die Figur herangegangen wird, je simpler der Charakter gestrickt ist, desto länger ist der Weg zu echtem Charakterspiel mit Glaubwürdigkeit, da die durch Simplizität geschaffenen Grenzen den Spieler an seiner Entfaltung behindern. Die Begrenzung, der Zwang zu

⁷⁸ Vgl. Brecht 1983, S.131.

⁷⁹ Ebd.

⁸⁰ Um Verwechslungen vorzubeugen: Vladimir Iljines hat das »Therapeutische Theater« 1908 begründet, nachdem er vor der Jahrhundertwende bei Stanislawski Übungen zur Erfahrung des Körpers kennengelernt hatte, vgl. Reichel 1994, S. 315.

⁸¹ Stanislawski 1993.

⁸² Stanislawski 1984a und 1984b.

stereotypischem Verhalten, raubt dem Spiel sein dynamisches Potential.⁸³ Gutes Rollenspiel ist Rollenarbeit.⁸⁴

Aus diesem Grund ist ein gewisser Realismus, der ja gerne als Gegenbegriff verwendet wird, auch im Phantastischen angebracht: Die »Kunst schafft eine eigene Wirklichkeit, die in keinem Verhältnis zu einer im positivistischen Sinne datierbaren oder messbaren Wirklichkeit«⁸⁵ steht – aber es ist eine Wirklichkeit, die auf innerer Logik und Regeln aufbaut. Der von der Redaktion⁸⁶ verwendete Begriff des »phantastischen Realismus«⁸⁷ offenbart mit seinem Anspruch der Realitätsabbildung seine Wurzeln im Naturalismus. Zu Anfang des 19. Jahrhunderts entsteht die Forderung, in der Kunst die Natur so getreu wie möglich nachzubilden. Die Auswirkung auf das Theater ist der Versuch, die Wirklichkeit abzubilden, indem nicht allein die Bühne exakt einen Raum aus dem Alltag nachbildet oder die Kostüme bis ins letzte Detail gestaltet werden, sondern – im Extrem – echte Laien auf der Bühne sich selbst darstellen sollen. Beispielsweise wird auf der Bühne eine Kneipe aufgebaut und am Tresen steht ein echter Wirt – ob dieser mit der Theatersituation zurechtkommt, ist eine andere Frage.⁸⁸

Die Naturalisten orientieren sich an den modernen Wissenschaften, insbesondere am Positivismus, der Abstammungslehre und Milieutheorie.⁸⁹ Die Forderung, die Kunst so naturnah wie möglich zu gestalten, mit der Unterstützung durch die entstehenden Naturwissenschaften, lassen Zweifel gegenüber der Phantasie entstehen. Empirisch belegbare Fakten und Ergebnisse aus Beobachtungen werden gegenüber erdachten Szenarien bevorzugt. Ziel der Naturalisten ist es, gegenwärtige Missstände kommentarlos und wirklichkeitsgetreu abzubilden, damit sich das Publikum ein Urteil dazu bilden kann. Insofern hat das naturalistische Theater dokumentarischen Charakter.

Auf dem von Emile Zola begründeten Naturalismus baut Konstantin Stanislawskis psychologischer Realismus auf. Während im Naturalismus der Mensch als Produkt der Umstände von Materialität bestimmt wird, greift Stanislawski mit der Kategorie des Unbewussten eine transzendente Kategorie auf, die »durch die bewusste Psychotechnik des Schauspielers zum unbewussten⁹⁰ Schaffen der organischen Natur«⁹¹ innere Motivation statt äußerer Repression ermöglicht.

⁸³ Der Komplex wird in dieser Arbeit im Kapitel »Schauspiel und Erlebnis im Rollenspiel«, S. 72ff., näher erläutert.

⁸⁴ Den genauen Unterschied zwischen Rollenspiel und Rollenarbeit klärt Weintz 2008, S. 316-323.

⁸⁵ Helmut Weidhase: Realismus. In: MLL, S. 376.

⁸⁶ Eine Auflistung aller Mitglieder findet sich in *Magische Zeiten*, S. 354-376.

⁸⁷ Einerseits ist »phantastischer Realismus« eine Kunstrichtung (vgl. Husslein-Arco 2008), andererseits eine der Entwicklungsphasen des Kindes nach Oswald Kroh, nämlich jene zwischen dem fünften und achten Lebensjahr (vgl. RGG Bd. 3, S. 1288). Insofern ist phantastischer Realismus eine Beschäftigung mit dem inneren Kind. Bezieht man Susanne Vills Überlegungen mit ein, dass das »Genre der Fantasy sich Ende der 1960er Jahre herausbildete als eskapistisches Phänomen, das eine Flucht aus der Ausweglosigkeit des Kalten Kriegs und der Gefahr des Overkills« ermöglichte (Vill 2008, S. 9f.), wird der Rückzug zu einer Sphäre, in welcher die Welt als heil erlebt wird, verständlich. Andererseits könnte »Phantastischer Realismus« als eine im Spannungsfeld zwischen Phantastik und Realismus liegende Kategorie am ehesten mit dem Genre der *Low Fantasy* verglichen werden. Besonders bei den Superhelden-Comics und deren Verfilmungen (Batman, Watchman, Spiderman, Superman etc.) ist der Bezug kaum übersehbar.

⁸⁸ Ein funktionierendes Beispiel ist das dokumentarische Theater, bei dem die Biographie der Individuen eingebunden wird. Die Gruppe Rimini-Protokoll ist damit recht erfolgreich, vgl. www.rimini-protokoll.de

⁸⁹ Vgl. Simhandl 1992, S. 13.

⁹⁰ Freilich ist das Unbewusste kein Bereich, dessen Inhalte mit einer Technik geordnet werden können, so dass vom Unbewussten auszugehen ist. Wenn er hingegen das Unbewusste meint, handelt es sich tatsächlich um eine transzendente Kategorie. Jedoch mit heutigen Maßstäben Kategorien zu messen, die sich mit Entstanden der Psychologie als autonome Disziplin zu dieser Zeit erst gebildet haben, scheint nicht zweckmäßig zu sein. Ein weiteres Problem ist die Übersetzung aus dem Russi-

Aus diesem Zitat wird deutlich, dass eine Besinnung von außen nach innen stattfindet, denn den äußeren materiellen Umständen des Naturalismus fügt Stanislawski die inneren unbewussten Faktoren zu. Der phantastische Realismus im Rollenspiel fügt eine weitere äußere Ebene hinzu, die aber, wie der psychologische Realismus, auf den Prinzipien der Logik, Wahrscheinlichkeit und Phantasie basiert. Wie in der gleichnamigen Richtung der Malerei wird die phantastische Welt von Elementen aus Sagen und Legenden, Mythen und Märchen bereichert.⁹² Das bedeutet auch, dass der phantastische Realismus im Gegensatz zum Naturalismus nicht danach trachtet, den Alltag abzubilden. Wie auf der realen Erde gelten in der Welt »des Schwarzen Auges« auch Naturgesetze, doch zugleich gibt es neben den Menschen Zwerge, Drachen, Orks, Elfen, Feen und weitere phantastische Wesen, vergleichbar mit Tolkiens Mittelerde, dem Nibelungenlied und den antiken Werken, was in den Begriff der Fantasy mündet. Deshalb greift auch der Terminus des magischen Realismus:

»In Anlehnung an Michael Scheffel (»Magischer Realismus. Die Geschichte eines Begriffs und ein Versuch seiner Bestimmung. Tübingen 1990«) versteht Patzelt darunter Texte, in denen eine fiktive Realität dargestellt wird, die für den Leser realitätsinkompatible Phänomene enthält, ohne daß diese auf der Textebene als übernatürlich bewertet werden. Die alltägliche Wirklichkeit scheint um eine »magische« Dimension verlängert, zwei Ordnungen zu einem synthetischen Ganzen, zu einem geschlossenen Erzählraum verdichtet.«⁹³

Diese Einschätzung deckt sich mit der Vorstellung des Verbergens des Wunderbaren: In Aventurien gelten Phänomene, die in der irdischen Realität als wunderbar gelten können, immer als normal. Der Wert eines Ereignisses wird vielmehr durch seine Seltenheit bestimmt: Während also die Spieler zumeist über das Wunderbare staunen, schätzen oder fürchten die Helden den Moment, ohne an das Wunderbare zu denken.

Mit dem Spiel in einer phantastischen Welt sollen, nach naturalistischer Art, weder gegenwärtige Missstände dokumentiert noch wissenschaftliche Erkenntnisse das Maß aller Dinge sein. Dennoch ist der naturwissenschaftliche Einfluss auf das Spiel nicht zu leugnen, da Spielregeln eingesetzt werden, um Vorgänge zu simulieren, und Spielhilfen in Form von Beobachtungen, Berichten und Beschreibungen sachbuchartig-wissenschaftlich formuliert sind. Dabei haben auch Regeln ihren klaren dramaturgischen Zweck: Sie dienen dem Erhalt der Spannung.

Regelsystem und Realismus

Die Gründung der Welt auf naturwissenschaftlich orientierten Regeln hat die Redaktion sicherlich dazu veranlasst, den Begriff des phantastischen Realismus verwenden zu wollen. »Magischer Realismus« impliziert eine Welt, in der Zauberei ständig im Mittelpunkt steht, Fantasy ist zu allgemein, insofern, als in diesem Oberbegriff auch Welten ihren Platz finden,

schen, die Fehler bergen kann. Für die Entwicklungsdarstellung ist die Differenzierung ohnehin unerheblich: Entscheidend ist die Einkehr von außen nach innen, die bei beiden Kategorien greift – ob transzendent motiviert oder nicht.

⁹¹ Stanislawski 1984a, S. 330.

⁹² Vgl. Matthias Boeckl: Die Gegenwart der Vergangenheit: Ein Tabubruch der Moderne? Zur Stellung des Phantastischen Realismus in der Geschichte der Modernitätstheorien. In: Husslein-Arco 2008, S. 9-31.

⁹³ Rank 2002, S. 11.

die keinerlei Bezug zur echten Welt haben und surreal anmuten. Die wenigsten Aventurier sind magiebegabt. Die Redaktion hat festgelegt, dass etwa zehn Prozent der Bevölkerung zaubern können, ein weiterer Bruchteil ist einem Gott geweiht und verfügt über wunderbare Kräfte. Die Wahrscheinlichkeit, einem übernatürlich Begabten zu begegnen besteht zwar, aber ein Großteil der Bewohner rekrutiert sich aus einfachen Menschen ohne Zaubermacht – wie in der wirklichen Welt.

Diese Tatsache erleichtert es den Spielern, von logischen Möglichkeiten der echten auf logische Möglichkeiten in der erdachten Welt zu schließen. Mit Denken und Sprache die Struktur des Seins erfassen zu können, also die Gesetze der Wirklichkeit mit Hilfe der Logik abbilden zu können, ist die erkenntnisoptimistische Haltung der Naturwissenschaften. Wie in allen Rollenspielen werden die ‚Naturgesetze‘ der jeweiligen Welt mit eigenen Regeln abgebildet.

Wünsch stellt fest, dass »Phantastische Texte durch eine Reflexion über das Phantastische, durch Erklärungsversuche gekennzeichnet sind.«⁹⁴

Das Regelsystem ist mitunter ein Garant für das Funktionieren des Realitätssystems und ein Reflex darauf, die Weltgesetze erklären zu wollen. Da grundsätzlich keine anderen Welten auf die Spielwelt Einfluss nehmen können, die ihr in ihrer logischen Struktur nicht entsprechen, sind Systemsprünge⁹⁵ nicht möglich, welche die Logik einer Welt durchkreuzten respektive eine andere Logik konstituierten: Die Helden treten nicht von einer Welt in eine andere, sondern sind gewöhnlich in Aventurien geboren und sterben auch dort. Ausnahmen bestätigen die Regel genau dann, wenn der Spielleiter aus dramaturgischen Gründen die Regelgewalt an sich nimmt, die sonst von allen getragen wird. Reisen in andere Zeiten, Sphären, Dimensionen, Globulen und Welten bleiben weiterhin möglich, wo auch andere Regeln gelten können. Um mit Durst zu sprechen, handelt es sich beim Schwarzen Auge um ein immobiles Realitätssystem, das aber jederzeit zu einem mobilen werden kann.⁹⁶ Ob eine Brechung der phantastischen Realität gewollt ist, liegt im Ermessen der Gruppe und wird deshalb im Gruppenvertrag behandelt.

Es ist wichtig zu betonen, weil als Problem in Rollenspielgruppen vorhanden, dass es sich um eine Welt mit naturwissenschaftlicher Orientierung handelt, die einen Mittelweg zwischen Realismus und Phantastik beschreitet. Diese Prämisse schafft keine mit den Naturgesetzen der realen Welt exakt validierbare Kontrolle der Simulation und dadurch auch keinen Realismus im Sinne einer getreulichen Abbildung der faktischen Welt. Die Ziele sind Logik und Glaubwürdigkeit, oder, um es mit Hadmar Freiherr von Wiesers Worten, einem Autor der ersten Stunden, zu sagen: »In Aventurien entscheidet Glaubwürdigkeit, aber nicht Realismus, dort gilt Logik, aber nicht Naturwissenschaft – und im Zweifelsfall stets das Spielvergnügen.«⁹⁷

Je komplexer die bevorstehende Aufgabe ist, desto komplexer werden auch die Regeln.

⁹⁴ Wünsch 1998, S. 79.

⁹⁵ Vgl. Durst 2001, S. 114.

⁹⁶ Vgl. Rank 2002, S. 8.

⁹⁷ Vgl. MA, S. 8.

Zunächst lassen sie sich einteilen in die drei Bereiche des Profanen, der Magie und der Mirakel.⁹⁸ In den Bereich der profanen Regeln nehmen diejenigen zur Simulation von Gefechten großen Raum ein, denn um einen Kampf am Spieltisch zu simulieren, wird das Gelingen jeder Aktion auf der Grundlage der Fähigkeiten des Helden auf ihre Wahrscheinlichkeit geprüft. Es existieren verschiedene Ansätze zur Gestaltung eines Regelsystems, die sich vor allem in der Konzeption des Kampfsystems widerspiegeln:

»Kampfregele können versuchen, bewaffnete Gefechte so detail- und originalgetreu wie möglich (bezogen auf irdische Vorbilder) abzubilden, sie können reine abstrakte ‚Spielregeln‘ (mit einem möglichst hohen Maß an ‚Gerechtigkeit‘ und ‚Ausgewogenheit‘) sein oder aber helfen, einen von Spielleitern und Spielern durchlebten Kampf zu visualisieren.

Dazu kommt, dass im Rahmen des von uns geförderten ‚Phantastischen Realismus‘ heroische oder ‚überlebensgroße‘ Aktionen zwar durchaus möglich sein sollten, dass aber ebenso grundsätzlich jeder Held sterblich ist und eine blanke Waffe oder auf ihn gerichtete Armbrust als Bedrohung empfinden sollte.

Und wenn er Kämpfe gewinnt, sollte es ihm gelingen, weil er sein Handwerk (in diesem Fall das Kämpfen) gut beherrscht und über Jahre trainiert hat.«⁹⁹

Ein Regelsystem bezweckt, die Spieler ihre Helden stets im Rahmen ihrer Möglichkeiten handeln zu lassen. Diese selbst gewählte Beschränkung sorgt für Spannung und Glaubwürdigkeit. Die Spieler können ihre Helden nicht wie unbegrenzt mächtige Wesen agieren lassen, die jedes Problem im Handumdrehen lösen, sondern müssen sich die Szene genau vor Augen führen und überlegen, was im situativen Rahmen möglich ist: »Jedes Abenteuer, jeder Film und jedes Buch wären langweilig, wenn die Helden alles könnten und ihnen immer alles gelingen würde.«¹⁰⁰

Dabei gibt es Abstufungen im Regelniveau, um Anfänger nicht sofort zu überfordern. Es existieren deshalb neben den für alle verbindlichen Basisregeln die Optional- und Expertenregeln, die je nach »Schwerpunkt entweder auf Realismus, auf Dramaturgie, auf Tempo oder Einfachheit der Regeln«¹⁰¹ zielen. Eine detailverliebte Runde wird die Expertenregeln, eine Gruppe mit Schwerpunkt Dramaturgie die einfachen Regeln vorziehen. Dennoch: Erfahrenen Rollenspielgruppen gelingt es, sowohl Detailtreue – sprich: Expertenregeln – aufgrund ihrer Kenntnis mit Tempo zu verbinden, ohne Behinderung der Dramaturgie.

Die Vergabe von Abenteuerpunkten (AP) stellt einen wichtigen Motivationsfaktor für die Spieler und eine regeltechnisch fundierte Entwicklungsmöglichkeit für die Helden dar.

Dem Spielleiter sind mehrere Möglichkeiten an die Hand gegeben, um die dramaturgisch erzielten Erfahrungen in Erfahrungspunkten auszuzahlen. Am Ende jedes Abenteuers steht in einem Abschnitt zur AP-Vergabe die Summe der zu vergebenden Punkte sowie eventuelle Verbilligungen bei häufig im Abenteuer verwendeten Talenten (in einem Gebirgsabenteuer wäre dies zum Beispiel Klettern). Doch der Spielleiter kann auch eine Form der Aufführungsanalyse betreiben, indem er zu stimmungsvollen oder intelligenten, den Spielverlauf beför-

⁹⁸ Dementsprechend sind auch die Publikationen geordnet, vgl. WdS, WdZ und WdG im Literaturverzeichnis, S. 115f.

⁹⁹ WdS, S. 14.

¹⁰⁰ Abenteuer Aventurien, S. 2.

¹⁰¹ WdS, S. 14.

dernden Aktionen Bonuspunkte oder zu schädlichem Verhalten Minuspunkte vergibt. Bewährt hat sich eine leere Tabelle mit den Namen der Spieler oder Charaktere, in welche die begründeten Punktvergaben notiert werden. Am Ende des Abenteuers kann in Form einer Feedback-Runde positive wie negative Kritik geübt werden, was die Spieler motiviert, weiter an ihrer Rolle und an ihrem Verhalten zu arbeiten. Dabei sollte der Meister keine Gnade walten lassen, da eine solche den Lerneffekt verminderte. Um sich abzusichern, ist eine Feedbackrunde von Spielerseite zu empfehlen, in der demokratisch weitere AP zugebilligt werden können, wenn ein Spieler den anderen besonders gut gefallen hat – oder eben das Gegenteil. Auch der Spielleiter sollte hier kritisiert werden, um sich besser vorzubereiten oder misslungene Situationen zukünftig zu vermeiden. Die Feedback-Runde ist ein wichtiges Instrument zur Gestaltung des Gruppenvertrags.¹⁰²

Wann ist ein Held ein Held?

Die Frage nach den qualitativen Merkmalen eines Helden ist dramentheoretisch, die im abendländischen Kontext in Aristoteles' Poetik ihren Ausgang findet. Zu den charakterlichen Voraussetzungen zählt Aristoteles »sittliche Größe« und »hervorragendes Gerechtigkeitsstreben.«¹⁰³ Weiterhin müssen die Charaktere tüchtig, angemessen, ähnlich und gleichmäßig sein.¹⁰⁴

Erstes genanntes Merkmal bezieht sich auf das Handeln des Helden, zweites auf eine ausgewogene und wahrscheinliche Gestaltung, drittes auf Glaubwürdigkeit im Hinblick auf die Menschlichkeit des Helden und viertes auf die Glaubwürdigkeit des Verhaltens des Helden im Verlauf der Tragödie.¹⁰⁵ Bei einem Helden handelt es sich also um einen außergewöhnlichen Menschen, der genug ähnliche Züge im Vergleich zum Zuschauer hat, so dass er Furcht und Mitleid erregen kann. Furcht, weil es dem Zuschauer selbst zustoßen könnte, Mitleid, weil sich der Zuschauer aufgrund der Selbstreflexion mit dem Helden identifizieren kann. Im Rollenspiel ist diese Situation wie die des Schauspielers auf der Bühne, der seine Figur als impliziter Zuschauer beobachtet, während er sie darstellt. Tischrollenspiel funktioniert mittels Einfühlung, welche die Identifikation mit dem Helden begünstigt. Der Spieler hat gewissermaßen sein Herzblut in die Figur gegeben, um diese zum Leben zu erwecken.¹⁰⁶

Wie im richtigen Leben, so ist es in Aventurien aus innerweltlicher Perspektive unvorhersehbar, ob das Schicksal eines Neugeborenen zu einem außergewöhnlichen gerät. Im Gegensatz zum Spieler weiß die Figur nicht, dass ihr ein Heldenleben vorbestimmt ist. Aufbauend auf Lessings Idee vom bürgerlichen Trauerspiel, gelten die in der Renaissance geschaffenen Reglementierungen der Ständeklausel nicht. Ein aventurischer Held muss nicht von Stand sein, um die Voraussetzungen zu erfüllen, wohl aber von Rang, um Furcht und Mitleid zu erwecken. Dies gilt, wie gesagt, nicht von Beginn an: Jeder Bürger kann potentiell zum Helden werden. Wichtig in diesem Zusammenhang ist die Erarbeitung von gesellschaftlicher

¹⁰² Vgl. LaHe 2006, S. 17f. und in dieser Arbeit das Kapitel »Gruppendynamik und Dramaturgie«, S. 52ff.

¹⁰³ Aristoteles 1994, S. 39.

¹⁰⁴ Ebd.

¹⁰⁵ Aristoteles 1994, S. 39.

¹⁰⁶ Vgl. das Kapitel zur Hintergrundgeschichte, S. 41ff.

Achtung, was Pierre Corneille mit dem zusätzlichen Affekt der Bewunderung zu vermitteln versucht.¹⁰⁷ Regeltechnisch wird dieser Bewunderung der Wert des Sozialstatus (SO) zugeordnet, der Heldenhaftigkeit im Kontinuum des phantastischen Kontinents festlegt. Dabei ist eine solche Bewertung ein zweiseitiges Schwert, ebenso, wie der Bewunderungsbegriff an sich, da dieser ohne Kausalitätsbezug ist. Gründe für die Bewunderung können nämlich gute wie schlechte Taten sein; sie müssen nur ob ihrer Macht und Größe erschüttern oder erfreuen. Ob sie das tun, hängt vom Betrachter ab: Während Kreise einer kriminellen Organisation den wohl geplanten Königsmord voller Hochachtung schätzten, dürfte die gemeine Bevölkerung von Entsetzen erfüllt sein. Aus diesem Grund ist auch das Konzept des negativen Helden möglich, das Abenteuer auf der dunklen Seite ermöglicht. Diese doppelte Anwendbarkeit von Heldenhaftigkeit führt zu dem Problem, dass viele Anfängerrunden nichts anderes als eine bessere Räuberbande darstellen, die sehr wohl Furcht, aber kein Mitleid zu erregen in der Lage ist. Die Verwirrung aufgrund beider bestehender Möglichkeiten, die den Teilnehmern zumeist nicht bewusst ist, führt zu einer Blockierung der Entwicklungsfähigkeit der Gruppe, die sich nicht für eine Seite entscheiden kann. Von außen betrachtet bewegen sich solche Gruppen am Rande der Lächerlichkeit, da deren einziges Bestreben in der Ansammlung von Beute besteht, die anstelle von Personen im Mittelpunkt des Interesses steht.

Es gilt also, die Interessen vorher festzulegen, um Entwicklungsfähigkeit zu ermöglichen. Denn ein unausgearbeiteter und dadurch eindimensionaler Held läuft Gefahr, seine – mit Referenz auf Aristoteles' Terminologie – Angemessenheit und Gleichmäßigkeit, kurzum seine Glaubwürdigkeit einzubüßen – und damit auch den Heldenstatus. Die Spieler werden die Helden sich immer wieder anders verhalten lassen, möglichst ergebnisorientiert, aber nicht gleichmäßig. Spieler, die dieses Problems nicht gewahr werden, erschaffen üblicherweise einen Helden nach dem anderen und wundern sich, weshalb sie eine bestimmte Entwicklungsstufe nicht überschreiten. Denn nach einiger Zeit tritt Langeweile und Frustration auf, welche die Erschaffung eines neuen Helden fordert. Deshalb bedarf es bei der Heldenerschaffung, die das Thema des nächsten Kapitels sein wird, einer eingehenden Betreuung der Spieler durch den Meister. Sich mit seinem Helden vorab zu beschäftigen beugt folglich nicht nur Frustration und Eindimensionalität im Spiel vor, sondern führt dazu, dass ein Held erst zu einem wirklichen Helden werden kann: Ein positiver Held unterscheidet sich vom negativen durch seine Uneigennützigkeit, seinen Altruismus, strebt gemäß der *Kalokagathia*¹⁰⁸ die körperliche, moralische und geistige Vollkommenheit an. Diese Erkenntnis muss sich nachhaltig auf die Gestaltung des Helden in Form von Tugenden auswirken, bei einem Ritter beispielsweise in einen Verhaltenskodex münden, der »Schutz der Schwachen und Unbewaffneten, Höflichkeit und Wahrung der Etikette, Verteidigung von Gesetz und Ordnung«¹⁰⁹ einschließt. Da ein solcher Kodex eine Beschränkung für den Helden

¹⁰⁷ Vgl. Gottfried Ephraim Lessing: Briefwechsel über das Trauerspiel. In: Lessing 1970, Bd. 4, S. 188f.

¹⁰⁸ Die *Kalokagathie* ist die körperliche und geistige Vollkommenheit als Bildungsideal im alten Griechenland.

¹⁰⁹ WdH, S. 267.

darstellt, wird sie als regeltechnischer Nachteil gehandhabt, und dafür werden Generierungspunkte vergeben. Auch in Aventurien gilt das Leistungsprinzip, das den Erfolg in Form einer gelungenen Heldenkarriere garantieren soll.

Belohnt wird rollengerechtes Spiel mit Abenteuerpunkten und einem Zugewinn an Sozialstatus: Während ihrer Entwicklung durchlaufen Helden mehrere Phasen, die mit dem Affekt der Bewunderung verwoben sind. Beginnend im einfachen Milieu, erledigen sie kleine Tätigkeiten und Dienste, die ihnen Ansehen unter den einfachen Leuten verschaffen. Da mit den Tätigkeiten auch deren Qualifiziertheit wächst und Professionalität zunimmt, regeltechnisch deren Fertigkeiten durch Abenteuerpunkte verbessert werden, werden betuchtere Kreise auf sie aufmerksam. Diese Spirale setzt sich fort bis in die höchsten Kreise: Als erfahrene und berühmte Recken werden die Helden auch am Kaiserhof empfangen oder – im Fall der negativen Helden – selbst kriminelle Größen. Es werden sozusagen die Stationen vom bürgerlichen Trauerspiel Lessings bis zum klassischen Heldenepos durchlaufen, eine Reise vom sozialkritischen Drama des Naturalismus bis zur antiken Tragödie, im Vergleich zur rhetorischen Stilhöhe vom *genus humile* über das *genus medium* zum *genus grande*. Standsgrenzen sind für Helden keine undurchlässigen Gebilde, sondern überschreitbar. Einher geht dies mit einem Zugewinn an Fallhöhe¹¹⁰ mit Abenteuer für Abenteuer, die einen Heldentod im *genus grande* erst tragisch macht, die Zuschauer-Akteure Furcht und Mitleid, Jammer und Schauer erregen lässt. Ein Heldentod mündet mit ausreichender Fallhöhe ganz aristotelisch in einer Katastrophe mit kathartischem Moment.¹¹¹

Im Begriff der Katharsis enthalten sind im Rollenspiel die Idee einer Reinigung des Zuschauer-Akteurs durch das im Spiel dargestellte Schicksal im moralischen, therapeutischen, kulturellen und didaktischen Sinne, was den Eingang der Positionen von Lessing, Schadewaldt, Artaud und Brecht in die Rollenspielpraxis zeigt.¹¹²

Dies ist möglich, da sich ein Held im Prozess seiner Entwicklung von der Geburt bis zum Tode erst seine Fallhöhe erarbeiten muss, und der Spieler an diesem Prozess, mit der Arbeit an der Rolle und an sich, selbst beteiligt ist. Die Auseinandersetzung mit der Figur erfolgt intellektuell und emotional, die den Spieler auffordert, sich über sein Weltbild und seine Gefühle im Klaren zu werden, was Selbstreflexion und Mut dazu erfordert. Erst wenn der Spieler sich die Details seines Inneren vor Augen führt, kann er jene des Inneren seines Helden reifen lassen. Dabei muss der Spieler nicht fürchten, dass sein Held, wie in der antiken Tragödie, aufgrund eines Fehlers zwangsläufig zugrunde gehen muss. Im »Schwarzen Auge« hat der Held einen entscheidenden Vorteil: Die anderen Helden stehen ihm zur Seite.

¹¹⁰ Arthur Schopenhauer umreißt den von Charles Batteux geprägten Begriff genauer: »Nun aber sind die Umstände, welche eine Bürgerfamilie in Noth und Verzweiflung versetzen, in den Augen der Großen oder Reichen meistens sehr geringfügig und durch menschliche Hilfe, ja bisweilen durch eine Kleinigkeit, zu beseitigen: solche Zuschauer können daher von ihnen nicht tragisch erschüttert werden. Hingegen sind die Unglücksfälle der Großen und Mächtigen unbedingt furchtbar, auch keiner Abhülle von außen zugänglich; da Könige durch ihre eigene Macht sich helfen müssen, oder untergehn. Dazu kommt, daß von der Höhe der Fall am tiefsten ist. Den bürgerlichen Personen fehlt es demnach an Fallhöhe.« Schopenhauer 1977, Bd. 4, S. 515.

¹¹¹ Da es des Meisters Aufgabe ist, die Dramaturgie entsprechend zu gestalten, finden sich umfangreiche Ausführungen in dieser Arbeit im Kapitel »Spielleitung und Dramaturgie«, S. 82ff.

¹¹² Vgl. in dieser Arbeit das Kapitel »Zwischen Ritual und Theater«, S. 79ff.

Indem die Spieler die Fallhöhe ihrer Helden erarbeiten, bewirkt die Emotion der Furcht eine Spannungssteigerung mit steigender Fallhöhe. Je höher der Sockel, auf dem der Held steht, desto größer ist die in den Helden investierte Energiemenge, desto vertrauter ist dem Spieler sein Held, desto intensiver das Mitleid beim Tod, so dass die latente Furcht gleich einem Damoklesschwert stets über dem Spieler schwebt, der Held könne das Zeitliche segnen. Andererseits sind die heldenhaften Tugenden bereits so gut und detailliert ausgearbeitet, dass heldenhaftes – und damit gefährliches Handeln – so lange wie möglich zum Programm und zur Unterhaltung der Spieler gehört. Gerade das Spiel an der Schwelle des Todes macht Kämpfe so spannend, obwohl sie doch ‚nur‘ am Tisch ausgewürfelt und ggf. mit Hilfe von Spielfiguren veranschaulicht werden.

Die Präsenz des Todes verbunden mit der Liebe zum eigenen Charakter entwickelt die Möglichkeit der Katharsis auch in die entgegengesetzte Richtung vom Spieler weg. Denn die Erkenntnis birgt in sich ebenfalls Tragik und Katharsis, dass es sich bei vielseitig ausgearbeiteten und ins Geschehen integrierten Bösewichten auch um Helden handelt, dass die Spieler diese auf die eine oder andere Art ebenfalls lieb gewonnen haben in unzähligen Abenteuern und Begegnungen, sie aber dennoch aufgrund der Notwendigkeit der Umstände, beispielsweise zum Schutz des eigenen Lebens, töten müssen und nicht bekehren können – das ‚klassische‘ Dilemma des Rollenspielhelden. Gerade das Scheitern der Gegner spiegelt die Möglichkeit des eigenen Scheiterns wider – um es mit Lessings Worten zu sagen: »Aus dieser Gleichheit entstehe die Furcht, dass unser Schicksal gar leicht dem seinigen eben so ähnlich werden könne, als wir ihm zu sein uns selbst fühlen: und diese Furcht sei es, welche das Mitleid gleichsam zur Reife bringe.«¹¹³ Noch mehr Tragik besteht indes, wenn die Helden einen Bekannten, Freund oder gar Kameraden zum Wohl der Allgemeinheit opfern müssen. In diesen Momenten müssen sie entscheiden, ob sie sich der Handlung unterordnen oder selbst untergehen wollen. Es ist gleich, wie sich die Helden in solchen Momenten entscheiden: Jedwede Handlung zieht Schuld nach sich, mit Ausnahme des sich opfernden Helden, der dies für seine Kameraden tut.

Der Umgang mit dem Helden zeigt, dass die Kenntnis der Rolle wichtiger ist, als alle Regeln oder Informationen zur Hintergrundwelt. Diese sind lediglich ein Simulationshilfsmittel, jene für Spieler nur beschränkt notwendig. Deshalb wird auf den nächsten Seiten vorgestellt, wie eine Rolle für das Spiel am Tisch erfolgversprechend vorbereitet wird.

Ontogenese eines Helden

Dramaturgie im Rollenspiel beginnt nicht in den Domänen des Spielleiters, sondern in denen der Spieler. Sie sind die maßgeblich handelnden und bestimmen selbst, was deren Charaktere tun werden. Schon allein weil die Spieler in der Überzahl sind, liegt es in der Natur der Sache, dass ihre Helden die Handlung maßgeblich gestalten.

¹¹³ Gottfried Ephraim Lessing: »Hamburgische Dramaturgie«. In: Lessing 1970, Bd. 4, S. 581.

Im Vergleich zu Aristoteles sind die Charaktere nicht der Handlung untergeordnet, da jene die Handlung unmittelbar gestalten. So ist, ganz im Sinne der Genieästhetik und dem von Jakob Michael Reinhold Lenz in seinen »Anmerkungen übers Theater« postulierten Gedanken, »der Held allein der Schlüssel zu seinen Schicksalen.«¹¹⁴ Die Konsequenz daraus ist, dass nicht zwingend die Götter, sondern die Helden die Urheber ihres Unglücks sein können. Die Referenz auf Lenz ordnet Heldenrollenspiel der Gattung der Tragödie zu, was mit der aristotelischen Katharsis-Teleologie vereinbar ist. Tragik entsteht, um es nochmals zu betonen, aus dem Dilemma, mit gleich welcher Entscheidung, einen Fehler zu begehen und Schuld auf sich zu laden. Wenn die Helden auch noch Urheber ihrer misslichen Lage sind, was aber niemand hätte vorhersehen können, mündet das Dilemma in echte Verzweigung – aber auch in heroische Opferbereitschaft. Solche Momente sind zweifellos die schönsten, können allerdings nur beiderseitig – also im Hinblick auf Gegner und Heldengruppe – bei lebendigen Helden mit einem ausgereiften Konzept erfahren werden. Gelingt es dem opferbereiten Helden gar, der aussichtslosen Situation zu entkommen und entgegen allen Erwartungen zu überleben, werden sich die Spieler wohl ihr Leben lang an diese Szene erinnern. Ohne Charaktertiefe werden nicht nur die Gegner, sondern auch Helden zu Schlachtvieh degradiert – ein neuer eindimensionaler Held wäre schnell erschaffen.

Um es nicht so weit kommen zu lassen, sind das zuerst zu Beschreibende nicht die dramaturgischen Kniffe, die vom Meister eingesetzt werden sollten, um eine Spielrunde spannend und abwechslungsreich zu gestalten, sondern ist es die Klärung aller Voraussetzungen. Dazu gehört die Motivation der Spieler ebenso, wie die Motivation der Helden, in der Runde mitspielen zu wollen bzw. ins Abenteuererleben auszuziehen. Dieses Kapitel handelt von der Heldenmotivation, während auf die Spielermotivation im folgenden Kapitel »Gruppendynamik und Dramaturgie« eingegangen wird.

Generierung und Konzept

Zunächst muss ein Spieler Klarheit im Hinblick auf den Heldentypus gewinnen, den er verkörpern möchte. So banal diese Tatsache sein mag, so schwierig kann die Entscheidung geraten: Zahlreiche Möglichkeiten bietet bereits das Regelsystem, das als Kauf-System gestaltet und modular aufgebaut ist. Ein Generierungsband von mehr als dreihundert Seiten kann leicht überfordern, obwohl die Möglichkeiten praktisch auch ohne einen solchen Band bestünden, der sie aber vor Augen führen möchte.

Für eine feste Anzahl von Generierungspunkten (GP), üblicherweise 110, kann der Spieler zwischen diversen Rassen wählen, wie Menschen, Elfen, Zwergen und Orks; Kulturen, wie Thorwal, Al'Anfa oder Horasreich; Professionen von Amazone bis Zsahh-Priester; Vorteile von adeliger Abstammung bis Zwergennase (um verborgene Hohlräume aufzuspüren); Nachteile von Aberglaube bis Zwergenwuchs; Sonderfertigkeiten von Akklimatisierung über Wuchtschlag bis Zauberzeichen. Jedes gewählte Modul hat seinen eigenen Preis, der unter

¹¹⁴ Jacob Michael Reinhold Lenz: »Anmerkungen übers Theater«. In: Lenz 1966, Bd. 1, S. 360.

der Prämisse der Redaktion, ein ausgewogenes System gestalten zu wollen, auf der Folie von Vergleichstabellen veranschlagt worden ist.

Die Anzahl an Möglichkeiten führt zu einer kombinatorischen Explosion und ist deshalb fast unüberschaubar. Die Redaktion bietet im Falle einer Überforderung Archetypen an, welche die ‚klassischen‘ Heldentypen darstellen. Doch wer einen solchen Archetypen wählt, muss sich im Klaren darüber sein, dass Charakterspiel mit vorgefertigten Helden schwer möglich ist. Spätestens sobald der Spieler diese Tatsache erkennt und sich mit Hilfe eines Archetypen an das Tischrollenspiel herangetastet hat, wird er mit der Generierung eines eigenen Helden beginnen, so dass ähnliche Probleme bei der Ideenfindung und Modulauswahl entstehen.

Ohne interessengeleitetes Vorgehen ist also eine Generierung kaum möglich, wobei rein aleatorische Verfahren inhaltliche Unstimmigkeiten nicht erkennen.¹¹⁵ Deshalb wäre eine Berechnung und Auflistung der Kombinationsoptionen zwar möglich, aber nicht sinnvoll. Wie mehrere Forendiskussionen zeigen¹¹⁶, wählen die Spieler den Weg von der Idee zum Helden, wobei es verschiedene Ansätze zur Ideenfindung gibt.

Eine bestehende konzeptuelle Idee muss stets auf die praktische Umsetzbarkeit im Hinblick auf das Regelsystem geprüft werden, denn manche Wünsche und Vorstellungen können sich als überdimensioniert oder als für die Welt ungeeignet herausstellen. Einige Spieler haben zunächst eine Vorstellung davon, welche Charakterzüge ihr Held haben soll. Manche orientieren sich dabei an bereits in der Gruppe vorhandenen Charakteren, um daraus die Idee erwachsen zu lassen, andere wählen den Schwerpunkt, regeltechnische Vor- und Nachteile in ihren Auswirkungen im Kopf durchzuspielen, die Spielsituation sozusagen vorzudenken.

Die Orientierung an Romanfiguren, Filmhelden oder Protagonisten aus Computerspielen ist zwar legitim, aber bei erfahrenen Charakterspielern unüblich, die ihre Kreativität bereits bei der Generierung voll ausleben.

Kennern von Hintergrundwelt und Regelsystem fällt eine Heldenschaffung zwar leichter, doch die Gefahr, in bewährte Denkmuster zurückzufallen, ist groß. Bei der Generierung erklärte mir ein Spieler, wieder einen Söldner spielen zu wollen, da er mit diesem Typus gute Erfahrungen gemacht habe. Erst nach und nach stellte sich heraus, dass keine Erfahrungen mit anderen Heldentypen gemacht worden sind, so dass die positive Erfahrungsgrundlage wie ein geistiges Gefängnis wirkte.

Ein ähnliches Hindernis können die von Medien evozierten Wünsche sein, die Christian Meyer von einer »von außen gesteuerten Gesellschaft«¹¹⁷ sprechen lassen, weshalb eine Steuerung von Innen das Ziel ist. Bei Rollenspielern stellt sich das Problem selten, da diese

¹¹⁵ Sven Bursch im exklusiven Forum zum Alpha-Test der Helden-Software 5.0: »Systematisches Testen und DSA wird nicht funktionieren. Ich habe letztens mal von einem Programm ausrechnen lassen, wie viele Kombinationen zwischen Rasse, Kultur und Professionen inkl. der Varianten es gibt. Ich habe die Zahl nicht mehr im Kopf, aber es waren mindestens mehrere Milliarden (können auch ein paar Nullen mehr gewesen sein).«

¹¹⁶ Vgl. <http://www.orkenspalter.de/viewtopic.php?f=1&t=8606&p=411930#p411930>; <http://www.dsa4forum.de/viewtopic.php?t=12610&highlight=heldenkonzept>; <http://tanelorn.net/index.php/topic,2987.0.html>

¹¹⁷ <http://www.zeit.de/1958/52/Reisen-ohne-Sorgen?page=3>

von Haus aus über eine beachtliche Kreativität verfügen, was eine bestimmte Resistenz gegen Außeneinflüsse mit sich bringt.

Die Aufgabe eines die Spieler betreuenden Meisters besteht im ‚Aufbrechen der Gitterstäbe‘ und in der Orientierungshilfe. Bei Spielleitern handelt es sich in der Regel um erfahrene Rollenspielveteranen, die gute Kenntnis von der Spielwelt haben, Tendenzen abwägen und Vorschläge erteilen können. Ein bewährtes Mittel ist bei der ‚Identitätsfindung‘ der sokratische Gesprächsstil der Elenktik respektive Mäeutik, ohne Rekurs auf die Spielwelt nehmen zu müssen, weil im Mittelpunkt allein die verborgenen Interessen des Befragten liegen. Gerade die mangelnde Interesseneinschätzung ist eine der Hauptursachen für Unschlüssigkeit in der Charakterfindung. Bei den Fragen sollte der Spieler auf eigene Erfahrungen, Vorbilder und die damit verbundenen Gefühle gelenkt werden, um aus sich selbst heraus die Idee von einem Helden zu gebären – denn Mäeutik bedeutet Hebammenkunst, deren Rolle Sokrates als Frager metaphorisch eingenommen hat. Während des Gesprächs notiert sich der Spielleiter die Interessen und Wünsche samt Äquivalenten in der Spielwelt und kann so Vorschläge unterbreiten, die anhand des Generierungsbandes, der Alternativen im enzyklopädischen Umfang bietet, vertieft und geprüft werden. Aufgrund der Einbeziehung der Welt in reale historische Ereignisse oder mythische Elemente können diejenigen, die den Spieler beeindruckt haben, als Inspirationsquelle dienen.

Die sokratische Methode birgt zwei Vorteile. Einerseits erweitert der Spieler sein gedankliches Potential bereits vor dem Spiel, so dass die Entwicklungsmöglichkeiten bereits für das aktive Spiel maximiert würden, andererseits fließen aufgrund der inhärenten Unterstützung des Lustprinzips Persönlichkeitsanteile in die Spielfigur, was eine spätere Identifikation wesentlich erleichtert und insbesondere bei Laien zu einem besseren, weil rollengerechtem, Schauspiel führt. Denn Identifikation bedeutet emotionale Anteilnahme, die das Verschmelzen mit der Rolle und vor allem Glaubwürdigkeit evoziert: »Der selbst Erregte stellt Erregung, der selbst Zürnende Zorn am wahrheitsgetreuesten dar.«¹¹⁸

Die Persönlichkeitsintegration steuert der Ablenkung von der Rolle entgegen, wenn die Rolle nichts völlig Fremdes ist, wie sich leicht aus Stanislawskis Überlegungen zu Problemen in der Wechselbeziehung von Fiktivfigur und Realperson, jenem theatralen Doppel, ablesen lässt:

»Der Schauspieler ist ein Mensch mit menschlichen Schwächen. Wenn er auf die Bühne kommt, bringt er natürlich seine eigenen Gedanken, seine persönlichen Gefühle, die aus der realen Wirklichkeit stammenden Überlegungen mit. Darum reißt auch auf dem Theater die Linie seines Alltags nicht ab, sondern schleicht sich bei der ersten Gelegenheit, teilweise mit in das Erleben der darzustellenden Person ein. Der Schauspieler gibt sich der Rolle nur in den Augenblicken hin, wo sie ihn mitreißt. Da verschmilzt er mit der Person des Stücks, da geht eine schöpferische Verwandlung mit ihm vor. Doch sobald er sich etwas von der Rolle ablenken lässt, ergreift ihn die Linie seines eigenen menschlichen Alltags wieder, trägt ihn entweder über die Rampe hinweg in den Zuschauerraum oder weit aus dem Theater hinaus und sucht sich dort Objekte für geistige Wechselbeziehung. In solchen Augenblicken wird die Rolle äußerlich, mechanisch wiedergegeben. Durch solche häufigen Ablenkungen wird die Linie des Lebens und der Wechselbeziehung aller Augenblicke unterbrochen, und die

¹¹⁸ Vgl. Aristoteles 1994, S. 55.

leeren Stellen werden durch Ergänzungen aus dem Privatleben des Schauspielers aufgefüllt, die in keiner Beziehung zur Rollengestaltung stehen.«¹¹⁹

Beim Spiel einer Rolle sind im Tischrollenspiel die Ergänzungen aus dem Privatleben kein Hindernis, sondern verhelfen dieser im Gegenteil gewöhnlich zu mehr Glaubwürdigkeit. Auch, wenn ein Anfänger im Grunde aus persönlicher Unsicherheit sich selbst spielt, ist dies nicht nur legitim, sondern eine Gelegenheit, die positiven Erfolgserlebnisse zur Förderung der eigenen Persönlichkeit zu nutzen. Daraus erwächst wiederum ein Vorteil für die Rolle, da der neugeschöpfte Mut sich unmittelbar auf das Spielverhalten auswirkt, als auf das reale Leben, was natürlich damit zusammenhängt, dass aus einer fiktiven Situation keine reale Gefahr erwächst: Die neu erworbenen sozialen Kompetenzen wird der Spieler zuerst im ‚Biotop‘ der bekannten Rollenspielrunde testen, ehe er sie den Gefahren des Alltags aussetzt.

Da jeder Rollenspieler diese Erfahrungen irgendwann gemacht hat, ist Toleranz in Spielrunden ausgeprägt, was eine Atmosphäre des Vertrauens schafft. Das ist der Grund dafür, dass im Rollenspiel Stanislawskis Psychotechnik überflüssig wird. Erst »unter dem Einfluss der unnatürlichen Bedingungen des öffentlichen Schaffens entsteht [...] das falsche Mimen-Befinden«¹²⁰ – in privaten Runden ist dies kein Problem, da die Schamgrenze niedriger als in der Öffentlichkeit ist und von Runde zu Runde mit steigendem Vertrauen fällt. Aus diesem Grund bietet es sich an, ein Treffen vor der ersten rollenspielerischen Zusammenkunft zu vereinbaren, damit ein Einstieg leichter fällt.

Wenn der Spielleiter dabei hilft, eine vertrauensvolle Umgebung zu schaffen, indem er auf die Wünsche der ihm anvertrauten Spieler eingeht, gehen Rollen- und Persönlichkeitsentwicklung Hand in Hand, so dass das Spiel auf menschlicher Ebene für Überraschung und Spannung sorgt. Derartige Gemeinschaftserlebnisse können kein Buch, kein Film, kein passiv konsumiertes Medium bieten. Die Mäeutik, die zur andauernden Selbstreflexion aufruft, wird im Gruppengeschehen fortgesetzt.

Die genaue Kenntnis der Rolle fördert beim Rollenspiel das Kennenlernen der eigenen Person wie im Schauspiel nach der Methode von Stanislawski. Seine Theorie basiert im Wesentlichen auf der Beobachtung der Praxis, sowohl des Schauspiels als auch des Lebens.¹²¹ Sie ist für die Rollenspielpraxis ebenso fruchtbar wie für die Theaterpraxis. Gerade indem Stanislawski ein System für Schauspielanfänger bietet, die auch Laien sind, bietet er ebenso Ansätze zur Ausgestaltung einer phantastisch-realistischen Figur.¹²²

Sobald mittels der Elenktik das Interessenspektrum eingekreist ist und erste Detailfragen von Spielerseite zum Charakter aufkommen, also Fragen zum Gegenstand, zum ‚Was‘, beant-

¹¹⁹ Stanislawski 1984a, S. 222-223.

¹²⁰ Ebd., S. 286.

¹²¹ Aus diesem Grund hat ihn wahrscheinlich das naturalistische Spiel der »Meiniger« imponiert, was ihn dazu veranlasste, jeder ihrer Aufführungen beizuwohnen. Nachzulesen in seinen Erinnerungen, vgl. Stanislawski 1991, S. 161.

¹²² Im Grunde handelt es sich hierbei bereits um Überlegungen zur Gruppendynamik, die hier ihren Platz finden, da ohne die Berücksichtigung des Genannten kaum eine sinnvolle Charakterkonzeption möglich ist. Zum Verstehen von Dramaturgie und der damit verbundenen Gruppendynamik sind dies unverzichtbare propädeutische Maßnahmen.

wortet sind, wird die Frage nach dem ‚Wenn‘ relevant – was nichts anderes als die Frage nach den Konsequenzen aus den gewählten Optionen ist.

»In komplizierten Theaterstücken verflochten sich eine große Anzahl verschiedener, sowohl von Autor als auch von anderer Seite stammender ‚Wenns‘ miteinander, die diese oder jene Reaktion, diese oder jene Handlungsweise der betreffenden Person rechtfertigen. Wir haben es nicht mehr mit einschichtigen, sondern mit mehrschichtigen ‚Wenns‘ zu tun, das heißt mit einer großen Anzahl von Voraussetzungen und ergänzenden Einfällen, die sich sinnreich verflochten.«¹²³

Sobald das Konzept klar und die modulare Generierung nach Regeln abgeschlossen ist, wird das Verhältnis des Spielers zu seiner Schöpfung vertieft, indem er deren Hintergrund imaginiert. Oft vergehen mehrere Wochen, bis sich der Spieler mit seinem Konzept angefreundet oder die letzten Punkte durchdacht hat. Bisweilen entstehen mehrere zueinander inkompatible Konzepte, wenn sich nicht alle Ideen in einem Helden verwirklichen lassen, so dass sich der Spieler für eines entscheiden muss. Wenn eine derartige Entscheidung bevorsteht, muss der Meister die darstellerischen Fähigkeiten des Spielers abwägen, denn je exotischer eine Figur gestaltet ist, desto mehr Exotik muss selbstverständlich im Spiel zum Vorschein kommen – die Notiz auf dem Heldenbogen nützt der Gruppe wenig, wenn der Spieler damit überfordert ist.

Umgangen werden kann dieses Problem, indem der Spieler mehrere Helden erschafft, die seine Interessen abdecken. Jedoch müssen dann auch die anderen Spieler so vorgehen, weil ein fremder Held als zu einer bestehenden Gruppe hinzukommendes Element jedes Mal die Vertrauensbildung im Gruppengefüge durchkreuzte – außer bei oberflächlichem Spiel.

Zwar ist es in Gruppen mit einem Fundus an Charakteren möglich, die fertigen Helden beliebig in Erscheinung treten zu lassen und das eigene Sujet, die eigenen Interessen abzudecken. Dieses Konzept hat den schwerwiegenden Nachteil, dass eine erlebte Charakterentwicklung kaum möglich ist, und so eher ‚das schnelle Abenteuer‘ anstelle des Rollenspiels im Mittelpunkt steht. Alle Vorteile durch das Investieren von Zeit und Energie in den Helden gehen so verloren, so dass diese Art der Gruppenorganisation mehr der oberflächlichen Unterhaltung als der charakterlichen Bildung dient. Deshalb nimmt es nicht wunder, dass erfahrene Rollenspieler die minutiöse Ausarbeitung eines Charakters der Masse an Sujets vorziehen. Die in der vorliegenden Arbeit präsentierten Methoden können zwar auch dann hilfreich sein, aber pragmatisch betrachtet findet kaum ein Spieler die Zeit, ein Arsenal an Helden mit differenzierten Motivationen und Charaktertiefe zu führen. Deshalb ist der Weg des Hortens von Helden zugunsten eines differenzierten Rollenspiels klar abzulehnen. Spieler müssen lernen, Prioritäten zu setzen.

Mit dem Vorrat an Figuren geht meistens ein Spielleiterwechsel einher, da die Austauschbarkeit der Figuren die Austauschbarkeit der Positionen der Personen erlaubt. Ein Kompromiss in einer Runde mit wechselndem Spielleiter ist, dass dieser entweder eine Figur eines Helden übernimmt oder einen eigenen erstellt, der aktiv wird, wenn er nicht selbst die Spiel-

¹²³ Stanislawski 1984a, S. 55.

leitung innehat. Bei der ersten Variante besteht die Versuchung, dem sonst eigenen Helden aufgrund des Tauschs von Meister und Spieler ungebührlich viele Abenteuerpunkte zukommen zu lassen, was spätestens im Feedback für ausgiebige Kritik sorgen sollte.

Sobald alle Teilnehmer etliche Helden parat haben, werden die Beteiligten vollends austauschbar. Einerseits erleichtert dies die Organisation von Spielrunden, andererseits müssen die erheblichen Vorteile eines gruppenspezifischen Prozesses dann ersatzlos gestrichen werden.¹²⁴ Genau das, was es im Rahmen einer Hintergrundgeschichte zu vermeiden gilt, wird dann zur Normalität: die Beliebigkeit.

Beliebigkeit ist eine Folge von Orientierungslosigkeit und Entscheidungsunfähigkeit, denen mit der Betreuung durch den Spielleiter mit dem probaten Mittel der Mäeutik entgegen gesteuert werden kann.

Sollten Fragen allein nicht genügen, wird der Spieler auf sokratische Weise am ehesten zum Reden und Handeln gebracht, wenn der Spielleiter eine kleine Testrunde von einer halben Stunde mit diesem einen Spieler durchführt. Dabei sollte jener ein Arrangement wählen, das dem Helden entspricht: Naturkundigen Helden ist ein knappes Wildnisabenteuer anzuempfehlen, gesellschaftsorientierten eher ein Stadtabenteuer. Je besser das Gefühl des Spielers in seiner Rolle ist, desto intensiver wird er sie im späteren Spielverlauf auch ausfüllen und entwickeln können. »Es ist ein großes Glück, wenn das Einswerden des Künstlers mit der Rolle sogleich vor sich geht. Das ist ein Beispiel für unmittelbares, intuitives Eindringen in die Rolle, wobei für Voreingenommenheit kein Platz ist. In diesen Fällen ist es am besten, alle Technik zeitweilig zu vergessen und sich ganz der schöpferischen Natur anzuvertrauen.«¹²⁵

Da das Einswerden mit der Rolle leichter fällt, wenn der Spieler diese in erster Linie interessegeleitet und erst in zweiter Linie nach logischen Möglichkeiten konstruiert, helfen Fragen zur Persönlichkeit des Spielers ungemein. Wenn die komplexe Rollenkonstruktion noch zu fordernd ist, darf der Hinweis nicht vergessen werden, dass sich der Charakter in diese Richtung entwickeln lässt. Das gibt dem Spieler Zeit, an sich und seiner Rolle zu arbeiten. Das Fragen endet nicht, weil es schon in der Natur der Frage liegt, dass sie nicht zwingend erschöpfend beantwortet werden kann, bzw. die Antworten neue Fragen hervorbringen. Mit der Zeit wird es der Rollenspieler gelernt haben, bestimmte Fragen in Abgeschiedenheit an seine Rolle zu formulieren, was den Spielleiter als Instanz zur dialogischen Analyse überflüssig macht: »Es lag im Wesen des Theaters, dass die Bühne zur Schau stellte, die menschlichen Empfindungen aber, denen ich auf der Bühne nachgehen wollte, erforderten Alleinsein.«¹²⁶ Dieses Alleinsein und das Reifen der Gedanken in der Stille der Abgeschiedenheit ist der Auftakt zur Hintergrundgeschichte.

Hintergrundgeschichte

Die Erstellung einer fiktiven Biographie des Helden behandelt jene Zeit der Figur vor dem Abenteuerleben. Die Vita eines Helden zu erdenken und zu erfüllen hat den Sinn, die Rolle

¹²⁴ Vgl. in dieser Arbeit das Kapitel »Gruppendynamik und Dramaturgie«, S. 52ff.

¹²⁵ Stanislawski 1993, S. 24.

¹²⁶ Stanislawski 1984a, S. 44.

nicht mit dem Rollenspiel beginnen und enden zu lassen; denn der Zuschauer kann davon ausgehen, dass auf der Bühne gezeigte Figuren ein Leben vor und nach dem Stück haben, bei einer Reihe auch zwischen den Werken: »Die Rolle ist nicht auf den Rahmen des Stücks begrenzt, sondern lediglich Ausschnitt einer unendlichen Bewegung.«¹²⁷

Um diese Bewegung organisch und glaubwürdig werden zu lassen, ist die Vorgeschichte des Helden samt seiner Kindheit und Jugend notwendig, prägen doch die Ereignisse einen Menschen während des Erwachsenwerdens am stärksten:

»Sie sehen, unsere Hauptaufgabe ist es nicht nur, das Leben der Rolle in ihrer äußeren Erscheinung wiederzugeben, sondern vor allem auch das innere Leben des dargestellten Menschen und des ganzen Stückes auf der Bühne erstehen zu lassen, wobei die eigenen menschlichen Gefühle dem Leben der Rollengestalt angepasst und diesem fremden Leben alle organischen Elemente der eigenen Seele gegeben werden müssen.«¹²⁸

Ohne die Ereignisse einer Hintergrundgeschichte wirkt ein Held wie eine Ansammlung von Werten und Wörtern, aber nicht wie eine lebendige Figur. Die Vorgeschichte ist sozusagen die Saat, die im Ausspielen des Helden zur Entfaltung gelangt. Ohne ein stimmiges, glaubwürdiges und dichtes Konzept kann kein Spieler einen innerlich begründeten, logischen, stimmigen, glaubwürdigen und detailreich gestalteten Helden verkörpern.¹²⁹

»Wenn Sie auf der Bühne ein Wort mechanisch sagen oder etwas mechanisch tun, ohne zu wissen, wer sie sind, woher und warum Sie kommen, was sie hier brauchen, wohin sie gehen und was sie dort tun werden, dann haben Sie phantasielos gehandelt, und ihr Aufenthalt auf der Bühne, ob kurz oder lang, war für Sie keine Wahrheit.«¹³⁰

Die Geschichte ist als Ergänzung des Konzeptes, als Verfeinerung und Detaillierung dessen zu verstehen.

Dabei muss der Held nicht gleichmäßig gestaltet sein, sondern darf auch »auf gleichmäßige Weise ungleichmäßig sein«¹³¹, so dass auch psychische Störungen möglich sind, welche die Kontinuität im Verhalten unterbrechen. Auch eine Erinnerung an einzelne Lebenspassagen ist möglich, wenn der Held unter Amnesie leidet. Entscheidend ist, das Heldenverhalten mit Hilfe der Hintergrundgeschichte vor Beliebigkeit zu bewahren: Psychische Störungen werden sich immer ähnlich auswirken, während eine Amnesie dem Spielleiter in die Hände zu legen ist, der die erinnerten Passagen ins dramatische Geschehen einbinden kann, was für viel Spannung sorgen kann.¹³² Sobald diskontinuierliche Elemente Narrenfreiheit gewährleisten, ist das Spielgleichgewicht in Gefahr und die Spielerorientierung dahin. Widersprüche innerhalb einer Figur sind also erwünscht, solange sie nicht beliebig variieren oder sich unmo-

¹²⁷ Alschitz 2005, S. 100.

¹²⁸ Stanislawski 1984a, S. 27.

¹²⁹ Vgl. Stanislawski 1984a, S. 53.

¹³⁰ Stanislawski 1984a, S. 86.

¹³¹ Aristoteles 1994, S. 47.

¹³² Die Figur des Magiers Khaled in meiner Testrollenspielrunde leidet unter Amnesie. In Absprache mit dem Spieler wurde vereinbart, dass der Spielleiter die Lücken in seinem Hintergrund nach und nach schließen darf. Das geschieht nicht auf plumpe Weise, sondern durch immer wieder auftretende Verstrickungen aus dem ‚vorigen‘ Leben, die sich der Held (und Spieler) zunächst nicht erklären kann. Die Expedition in die eigene Vergangenheit gerät so zu einem wichtigen Spannungsfaktor.

viert auflösen. Ein hoher Grad an Ausdifferenzierung führt stets zum gleichmäßig ungleichmäßigen Charakter, da eine Marotte den Helden nicht nur unvollkommen, sondern auch geheimnisvoll erscheinen lässt. Das Modell vom gleichmäßigen Helden ist überholt, seit »der Held allein der Schlüssel zu seinen Schicksalen«¹³³ ist. Ein makelloser Held kann zwar Fehler aufgrund eines Dilemmas begehen können, sofern die Götter Urheber der Situation sind. Der Held wird womöglich darüber verzweifeln, der Spieler sich jedoch nicht in der Verantwortung sehen, da ein solches Dilemma vom Spielleiter allein initiiert wäre. Wie bereits erwähnt, ist es besser, die Helden selbst die Konsequenzen ihrer Fehler dann spüren zu lassen, wenn sie längst nicht mehr im Gedächtnis präsent sind. Der Moment der Erinnerung an den Fehler führt zur Verzweiflung bei Spieler und Held. Zudem gibt es einen pragmatischen Grund, den Helden nicht vollends gleichmäßig und damit makellos zu gestalten: Kein Mensch, und damit auch kein Spieler, handelt fehlerfrei. Da eine Improvisation nicht bis ins Letzte durchdacht sein kann, muss dieser Weg, der Glaubwürdigkeit halber, offen bleiben.

Aus diesem Grund sollte die Hintergrundgeschichte nicht jedes Ereignis lückenlos darbieten und dem Spieler jede improvisatorische Ausgestaltungsmöglichkeit nehmen, sondern sie kann episodenhaft formuliert sein und nur einige bezeichnende Passagen aus dem Leben des Helden enthalten. Sie soll allein einen Eindruck vom zu spielenden Helden vermitteln. Dabei muss sie nicht in der Ich-Perspektive formuliert werden, sondern kann auch personal (Protagonist als kritisch hinterfragbare Reflektorenfigur) oder auktorial („allwissender Erzähler“) sein.¹³⁴ Der Leser der Geschichte darf mehr über den Helden wissen, als der Held über sich selbst, aber nicht grundsätzlich weniger wissen, da sonst der Held nicht mit seinen inneren Motivationen dargestellt werden kann.¹³⁵

Um den noch unbekanntem Helden aus möglichst vielen Perspektiven zu beleuchten bietet es sich an, die Hintergrundgeschichte episodenhaft und als Mischtext zu gestalten. So dürfen Epik, Lyrik und Dramatik aufeinander folgen und inhaltlich ineinander greifen. Da zum Konsens einer imaginierten Hintergrundgeschichte die Fiktion gehört, werden die verschiedenen Gattungen im Kontext nicht zusätzlich als fiktiv bezeichnet.

Die Hintergrundgeschichte dient einem Überblick für Spieler und Meister, so dass sie meist nur wenige Seiten umfasst und damit häufig als Kurzgeschichte verfasst ist. Es gibt etliche Möglichkeiten, von denen hier einige vorgestellt werden.

Die Autobiographie erlaubt eine Beschreibung der Ereignisse im Rückblick, so dass durchaus kritische Anmerkungen zum Verhalten des Helden möglich sind. Soll dieses retrospektivische Moment ausgeklammert werden, ist der Schreibstil in Form eines Tagebuchs eine gute Wahl. Tagebucheinträge werden immer aus dem gegenwärtigen Horizont der Person formuliert, so dass die aus der Kindheit des Helden in einer kindlichen Sprache formuliert sind. Anekdoten bieten sich an, um eine charakteristische Begebenheit näher zu beleuchten und

¹³³ Jacob Michael Reinhold Lenz: »Anmerkungen übers Theater«. In: Lenz 1966, Bd. 1, S. 360.

¹³⁴ Vgl. Stanzel 1995.

¹³⁵ Um mit Genette zu sprechen: Interne und Null-Fokalisierung sind zweckdienlich, während es die externe abzulehnen gilt.

können leicht mit Elementen aus Satire oder Romanze versehen werden, um die Unzulänglichkeiten oder die Leidenschaften des Helden hervorzuheben. Auch können Abschnitte aus Aventurischen Märchen, Sagen, Legenden, Fabeln und Parabeln ersonnen werden, sofern sie zum Helden in Bezug stehen. Sprichwörter, Aphorismen oder Rätsel, die der Held beispielsweise aus dem Elternhaus oder durch seine Ausbildung kennt, oder die ihm gar als Aufgabe geweissagt worden sind, können einen guten Ausgangspunkt für weitere Reflexionen bilden. Ist der Held ein Künstler, können Gemälde, Gedichte und auch Noten für eine weitere Veranschaulichung sorgen. Dramatische Elemente können sich lohnen, wenn Szenen aus dem Heldenleben unmittelbar wirken sollen. Wie in der Transzendentalpoesie der Romantik können die Elemente beliebig ineinander geschachtelt werden, was dann sinnvoll ist, wenn ein vielschichtiger und komplexer Held vorgestellt werden soll. Natürlich dürfen Anleihen aus der Weltliteratur, Malerei und Musik auf Aventurien gemünzt werden: Diesen augenzwinkernden Realitätsbezug nimmt auch die Redaktion häufig vor. Offensichtliche Beispiele sind die Stadt HAVENNA, der Hellseher THAMOS aus der Stadt NOSTRIA, der auch NOSTRIATHAMOS genannt wird oder die bössartige Hochelfe PARDONA, weniger offensichtlich die Göttin der Zeit SATINAV, die ein Palindrom von VANITAS ist, und die Krankheit KARMESIN, bei der es sich der Farbe wegen um Scharlach handelt.

Eine gute Geschichte bleibt gleich einem Subtext stets im Hinterkopf des Spielers, ist sozusagen im Unterbewusstsein verankert. Der Untertext ist nach Stanislawski »das nicht offen ersichtliche, aber innerlich spürbare ‚geistige Leben‘ der Rolle, das beständig unter den Worten des Textes strömt und sie unablässig rechtfertigt und belebt.«¹³⁶

Die situativ notwendigen Teile des Subtextes können vom Spieler jederzeit intuitiv abgerufen werden, sind also ohne angestregtes Nachdenken präsent, so dass eine entspannte Runde entstehen kann, die von Kreativität und freiem Ausleben der Phantasie geprägt ist. Freilich ist Konzentration im Verlauf einer Spielrunde gefragt, da den anderen zugehört werden und sich jeder Spieler überlegen muss, was sein Held als Nächstes tut. Doch es steht nicht im Vordergrund, wie er es bewerkstelligt im Sinne des glaubhaften Ausspielens seines Charakters, da das Wie bereits von der Hintergrundgeschichte, die das Heldenkonzept belebt, geklärt ist. Der Spieler konzentriert sich nicht auf die Glaubhaftigkeit um der Glaubhaftigkeit willen, sondern es genügt, das Interesse nach außen zu lenken. Das Außen spiegelt sich bei Stanislawski einerseits in den Objekten der Aufmerksamkeit wider; das sind Gegenstände, auf die sich der Spieler gerade konzentriert, andererseits in den vorgeschlagenen Situationen.

»Das sind die Fabel des Stücks, die Tatsachen, Ereignisse, das Zeitalter, in dem es spielt, Ort und Zeit der Handlung, die Lebensumstände, die Auffassung des Schauspielers und Regisseurs vom Stück, die Ergänzungen, die sie hinzugefügt haben, das Arrangement, die Form der Inszenierung, die Dekorationen und Kostüme, die Requisiten, Beleuchtung, Geräuscheffekte und alle übrigen Umstände, die den Schauspielern gegeben sind.«¹³⁷

¹³⁶ Stanislawski 1984b, S. 62.

¹³⁷ Stanislawski 1984a, S. 58.

Die vorgeschlagenen Situationen versteht Stanislawski als Ergänzung zum Wenn. Dieses leitet den kreativen Prozess ein, sie entwickeln diesen und liefern die Begründung für die Motivation.

Im Rollenspiel handelt es sich dabei um die Anregungen durch die Spielwelt, die sozusagen den Theaterfundus beherbergt, während der Spieler, einmalig in der Position des Regisseurs, Fabel und Umstände seines Helden vollständig selbst bestimmt. Deshalb sollten Neulinge vom Spielleiter mit Hintergrundinformationen zur Kultur des Charakters und der Region, in der er aufgewachsen ist, versorgt werden, was die Spielhilfen sehr erleichtern, damit die Ideen in ein stimmiges Verhältnis zur Spielwelt gesetzt werden, was ebenfalls für Stimmigkeit unter den verschiedenen Vorgeschichten sorgt.

Während einer Spielsitzung geschehen aktive Überlegung und aktive Handlung simultan. In Reaktion auf die äußeren Umstände ist der Spieler stets gezwungen, im Reflex auf die Geschichte seines Helden, innerlich und äußerlich zu handeln. Auch, wenn der Spieler seinen Helden nicht aktiv ins Geschehen eingreifen lässt, bedeutet dies nicht, er wäre passiv. Das innere psychische Handeln ist ein wichtiger Bestandteil der Wirksamkeit des Bühnenschaffens.¹³⁸ Die Hintergrundgeschichte als

»Untertext vereinigt in sich die vielen verschiedenen inneren Linien der Rolle und des Stückes, die sich aus magischen und anderen ‚Wenns‘, aus den Erfindungen der Phantasie, aus den vorgeschlagenen Situationen, aus inneren Handlungen, aus den Objekten der Aufmerksamkeit, aus kleinen und großen Wahrheiten und dem Glauben an sie, aus der Anpassung und anderen Elementen zusammensetzen. All das veranlasst uns, die Worte unserer Rolle zu sprechen.«¹³⁹

Wer keine Hintergrundgeschichte anfertigt und sich darin genaue Gedanken zur Figur macht, raubt der Figur ihre Vielschichtigkeit. Im Laufe des Spiels entwickelt sich zwar eine Geschichte, doch das prägende Fundament wird stets fehlen. Dem mangelnden Überblick geschuldet sind auftretende Inkonsistenzen im Charakterspiel, weil der Spieler nicht alle Möglichkeiten durchdacht haben und somit nicht alle Konsequenzen seiner regeltechnischen Fertigkeiten kennen kann – die Rolle wirkt holprig, unwahrscheinlich, unmotiviert:

»Man muss auch bei den Charakteren – wie bei der Zusammenfügung der Geschehnisse – stets auf die Notwendigkeit oder Wahrscheinlichkeit bedacht sein, d. h. darauf, dass es notwendig oder wahrscheinlich ist, dass eine derartige Person derartige sagt oder tut, und dass das eine mit Notwendigkeit oder Wahrscheinlichkeit auf das andere folgt.«¹⁴⁰

Während Aristoteles die Anforderungen an einen Charakter formuliert, gibt Stanislawski Vorschläge zur Umsetzung, die aus seiner genauen Beobachtung von Schauspielern resultieren. Um einen brauchbaren Untertext griffbereit zu haben, muss sich der Rollenschauspieler zunächst der Möglichkeiten bewusst werden, die aus seiner Vorauswahl entstehen und diese ggf. rückwirkend korrigieren, anschließend detailreich ausgestalten. Der Weg von der

¹³⁸ Vgl. Stanislawski 1984a, S. 46: »Auf der Bühne muss man handeln – innerlich und äußerlich.«

¹³⁹ Stanislawski 1984b, S. 62.

¹⁴⁰ Aristoteles 1994, S. 49.

Auswahl der Regelmodule über die Berücksichtigung der Möglichkeiten zu der Detaillierung bedeutet die doppelte Beschreitung des Wegs vom ‚Was‘ zum ‚Wenn‘, anders gesagt, muss der Rollenschauspieler seine Rolle ständig reflektieren, ständig die Wahlentscheidungen in Relation zu deren Möglichkeiten setzen. In dieser Reflexion von Notwendigkeit und Wahrscheinlichkeit, von ‚Was‘ und ‚Wenn‘, liegt der Schlüssel organischen Handelns: »Auf der Bühne darf man nicht ‚allgemein‘ handeln um des Handelns willen, sondern das Handeln muss begründet, zweckmäßig und produktiv sein.«¹⁴¹ So selbstverständlich dies für den professionellen Schauspieler klingen mag: Rollenspielern ist diese wichtige Grundlage meistens nicht bewusst und muss genau erörtert und erklärt werden, ehe sie in die selbstständige Mäeutik entlassen werden können.

Einige Spieler argumentieren, dass sie ihre Rolle erst während des Spiels entwickeln können und wollen und so auf eine Vorformulierung der Heldenbiographie verzichten könnten. Das Handeln mag auch ohne Vordenken in Bezug auf Einzelaktion glaubhaft erscheinen, doch je länger ein solcher Charakter gespielt wird, desto höher wird die Wahrscheinlichkeit der Offenlegung von Inkonsistenzen. Wie die Spielwelt eine innere Logik aufweisen muss, so muss dies auch der Held, was ebenfalls in Aristoteles' Merkmal der Gleichmäßigkeit mündet: »Das vierte Merkmal ist das Gleichmäßige. Und wenn jemand, der nachgeahmt werden soll, ungleichmäßig ist und ein solcher Charakter gegeben ist, dann muss er immerhin auf gleichmäßige Weise ungleichmäßig sein.«¹⁴² Widersprüche innerhalb der Figur im Nachhinein homogen zu gestalten und die Charakterentwicklung angemessen im Spiel zu begründen, dürfte nur sehr erfahrenen Rollenspielern gelingen.

Gerade die Erfahrenen sind es jedoch, für welche die Hintergrundgeschichte eine Selbstverständlichkeit ist. »Ein guter Rollenspieler, für den ein Charakter nicht bloß ein Blatt Papier mit Werten ist, wird sich automatisch Gedanken über den Hintergrund seines Charakters machen.«¹⁴³

Um die Ideenfindung bei der Charaktererschaffung zu erleichtern, existieren in beinahe jedem Rollenspiel Fragenkataloge, wie es sie auch für Theaterschauspieler zur Rollengestaltung gibt.¹⁴⁴ Beim »Schwarzen Auge« werden zwanzig Fragen an den Helden formuliert.¹⁴⁵ Sie beinhalten die Frage nach Aussehen, Außenwirkung, Kindheit und Jugend, freundschaftlichen Verbindungen, bereisten Orten, der Einstellung zu Götterfürchtigkeit und Zauberei, zu Fremden oder Tieren, zur Wertschätzung des Lebens, zu dem größten Wunsch und den Idealen, Ängsten, nach Moral und Gesetzestreue, ästhetischem Sinn, Lust an Liebe, Speis' und Trank, Geheimnissen und zu den Charakterzügen. Jeder Frage sind weitere Fragen und Erklärungen nachgeordnet, um das selbstständige mäeutische Denken zu unterstützen. Wem dies nicht genügt, der mag andere Rollenspiel- oder Theaterliteratur bemühen, doch

¹⁴¹ Stanislawski 1984, S. 48.

¹⁴² Aristoteles 1994, S. 47.

¹⁴³ Lord Verminard im Tanelorn-Forum am 23.11.2002: <http://tanelorn.net/index.php/topic,2987.0.html>

¹⁴⁴ Zum Beispiel Alschitz 2005.

¹⁴⁵ WdS, S. 294f.

ein Katalog wird niemals der Weisheit letzter Schluss sein: »40 Fragen sind nicht genug. Tatsächlich können es unendlich viele sein.«¹⁴⁶

Als Anhaltspunkte zum Aufbau der Hintergrundgeschichte können die ersten Abschnitte der Heldenreise als weitere Orientierung dienen.

Bei Joseph Campbell sind dies die ersten drei, bei Christopher Vogler die ersten vier Stationen eines Helden. Kombiniert man beide, so erfährt der Held zuerst einen Mangel in seiner gewohnten Umgebung, aus dem eine Aufgabe erwächst. Der zukünftige Held zögert, da er die Schutz und Ordnung bietende Gemeinschaft verlässt und bricht schließlich auf. Ein Mentor kann daran beteiligt sein, ihm diese Entscheidung zu erleichtern.¹⁴⁷

Der Fragenkanon oder das Schema der Heldenreise soll Spieler weder dazu verleiten, ihren Helden schematisch zu gestalten noch alle Details im Vorhinein festzulegen. Zum einen bietet Rollenspiel allein aufgrund der epischen Dauer mehrere Differenzierungsmöglichkeiten. Es geschieht nicht selten, dass Spieler einen Helden jahrelang pflegen, ihn regelmäßig bespielen, sich Gedanken über ihn machen und ihn erweitern. Zum anderen können sich im Spiel unvorhersehbare Entwicklungen ergeben. Eine Vorgeschichte ist nichts Endgültiges, weil jeder Held während seines Daseins die genannte Entwicklung vollzieht, die das Bisherige nach und nach ausseht, ja möglicherweise infrage stellt und revidiert. Das kann nicht allein durch den Spielstil der Gruppe, sondern auch den Zufall geschehen, wie der Administrator des Tanelorn-Forums alias Boba Fett eindrucksvoll demonstriert:

»Als Barde hatte ich einen wirklich hohen Charismawert. Ursprünglich wollte ich den Charakter als Charmeur und Frauenheld darstellen. Allerdings habe ich in den ersten drei Abenteuern alle Proben im Flirten kritisch verpatzt (und das waren einige!!!). Also wurde aus diesem Charakter ein Barde der schön ist und auch singen und musizieren kann, der aber bei Frauen grundsätzlich nicht ankommt. Solange er singt ist alles okay, aber sobald es zum Gespräch kommt, hat er verloren. Natürlich habe ich die Vorgeschichte entsprechend definiert, weil sie noch nicht festgelegt war. Andernfalls hätte ich einen Charakterhintergrund gehabt, der einfach im krassen Widerspruch zu allem steht, was während des Rollenspiels (durch Würfelentscheid) geschehen ist. Es ist also durchaus hilfreich, wenn man nicht immer alles sofort festlegt, sondern das innerhalb der ersten Abenteuer festlegt.

Ein anderer Spieler hatte mal einen Kämpfer, den er als Schwertmeister ausspielen wollte. Er wurde aber stetig entwaffnet, oder verlor sein Schwert durch einen Patzer. Dadurch wurde er immer genötigt, während des Kampfes auf andere Waffen (die von besiegten Gegnern) umzusteigen. Mit denen würfelte er dann immer überdurchschnittlich gut.¹⁴⁸ Am Ende kam ein Charakter raus, der spitzenmäßig mit allen Waffen kämpfen konnte, nur mit einem Schwert, da konnte er nicht mit umgehen, auch wenn er sich noch so sehr bemühte. Manchmal erzählen die Würfel eben eine andere Geschichte als der vordefinierte Hintergrund.«¹⁴⁹

Eine Hintergrundgeschichte gibt als selbst gewählte Begrenzung einen Rahmen vor, der den Horizont des Helden repräsentiert. Bei der Formulierung muss stets darauf geachtet werden, Möglichkeiten offen zu lassen. Das ist sowohl für Spieler als auch Spielleiter gut, denn erstem bleibt die Option der spontanen situativen Ausgestaltung, wie dies im Theater auch der

¹⁴⁶ Alschütz 2005, S. 11.

¹⁴⁷ Vgl. Campbell 2007 und Vogler 2007.

¹⁴⁸ Mit den ‚Waffen zu würfeln‘ ist ein metaphorischer Ausdruck, der das Würfeln auf die Kampfwerte bezeichnet.

¹⁴⁹ Boba Fett im Tanelorn-Forum am 04.01.2003: <http://tanelorn.net/index.php/topic,2987.0/all.html>

Fall ist. Während bei der Premiere trotz sorgfältiger Vorbereitung die Charakterdarstellung oftmals noch ein Herantasten an die Rolle ist, wirkt sie bei der *Dernière* ausgereifter. Wer jede Vorstellung besucht, kann die Entwicklung der Figuren und des Stücks genau nachvollziehen.

Letzter, der Spielleiter, kann an offene Punkte der Geschichte eines Helden anknüpfen und so daraus ein komplettes Abenteuer stricken, das den betroffenen Helden unmittelbar involviert. Im Vergleich zum Spiel nach Stanislawski im Theater ist die Vorgehensweise bei der Figurengestaltung genau umgekehrt: Für eine bereits festgeschriebene Rolle mit fixiertem Text wird hier im Nachhinein ein Hintergrund erfunden, während im Tischrollenspiel zunächst ein Hintergrund erfunden wird, damit daraus eine Rolle entsteht und sich ein Text spontan formt. Konkret folgt der Ideenfindung das Konzept, dem Konzept die Heldenerschaffung und die Auswahl der Regelmodule, danach die Verfeinerung des Konzeptes und die Einarbeitung der gewählten Module durch die Hintergrundgeschichte, anschließend die Spielpraxis, die eine Erweiterung und zusätzliche Verfeinerung mit sich bringt. Der tendenziellen Unendlichkeit dieses Prozesses ist abzulesen, dass ein Spieler seinen Helden niemals ganz kennenlernen wird. Die psychologische Tiefendimension klassifiziert den Charakterbegriff im Rollenspiel als dessen moderne Auslegung. Während Diderot noch der Auffassung ist, »dass die Schauspieler nur deshalb alle Charaktere zu spielen vermögen, weil sie keinen Charakter haben,«¹⁵⁰ ändert sich diese Auffassung im Laufe des 19. Jahrhunderts, »denn nun galt es als bemerkenswert, dass Schauspieler ihre eigene Persönlichkeit nicht verleugneten, sondern zur Geltung bringen konnten.«¹⁵¹ Diese Entwicklung bewirkt bis heute, dass Darsteller entweder dem Weg des kalten oder heißen Schauspielers anhängen, Rollenfächer oder Persönlichkeiten darbieten, Stereotypen oder Individuen auf die Bühne bringen möchten. Ob sie das können, hängt freilich vom Inszenierungsstil ab. Die Erläuterungen auf den letzten Seiten haben gezeigt, dass das alte Modell im Hinblick auf das Rollenspiel überholt ist. Das ist insofern von Bedeutung, als im Rollenspiel die gleiche modellhafte Entwicklung vor sich ging: Am Anfang haben die Regelsysteme Charakterklassen respektive Heldentypen vorgeschlagen, die als Protagonisten einer simplen Geschichte meist zum Erkunden von finsternen Verliesen oder Höhlensystemen und Beseitigung von Monstern eingesetzt wurden (*Dungeon-Crawl* genannt). Die Psychologisierung des Rollenspiels und damit der Nachvollzug der theaterhistorischen Entwicklung zeigt, dass gleichförmige Spielmuster nach einiger Zeit uninteressant werden.

Die Polarisierung in der modellhaften Skizzierung von Jens Roselt hat ihre Grenzen,¹⁵² denn es standen in der Antike keine undifferenzierten Charaktere auf der Bühne. Dennoch waren diese der Handlung untergeordnet, häufiger gleichmäßig gestaltet, und dadurch waren die Möglichkeiten zur Charaktergestaltung wahrscheinlich nicht so stark ausreizbar, wie es heute gerne praktiziert wird.

¹⁵⁰ Diderot 1968, S. 516.

¹⁵¹ Roselt 2005, S. 59.

¹⁵² Vgl. Jens Roselt: Charakter. In: Theatertheorie, S. 46f.

Interessant bleibt Rollenspiel insbesondere dann, wenn die Charaktere undurchsichtig, geheimnisvoll und makelbehaftet sind,¹⁵³ ebenso wie die Spielwelt stetiges Neuland bleiben und nicht im Rahmen einer Handlung als abgeschlossen gelten. Dies rechtfertigt auch die regeltechnische Einführung von Makeln in Form von schlechten Eigenschaften und Nachteilen.

Der Kreis schließt sich und, wie bereits angedeutet, korrespondieren Aristoteles' Poetik und die Psychologisierung des Theaters miteinander:

»So bleibt der Held übrig, der zwischen den genannten Möglichkeiten steht. Dies ist bei jemandem der Fall, der nicht trotz seiner sittlichen Größe und seines hervorragenden Gerechtigkeitsstrebens, aber auch nicht wegen seiner Schlechtigkeit und Gemeinheit einen Umschlag ins Unglück erlebt, sondern wegen eines Fehlers.«¹⁵⁴

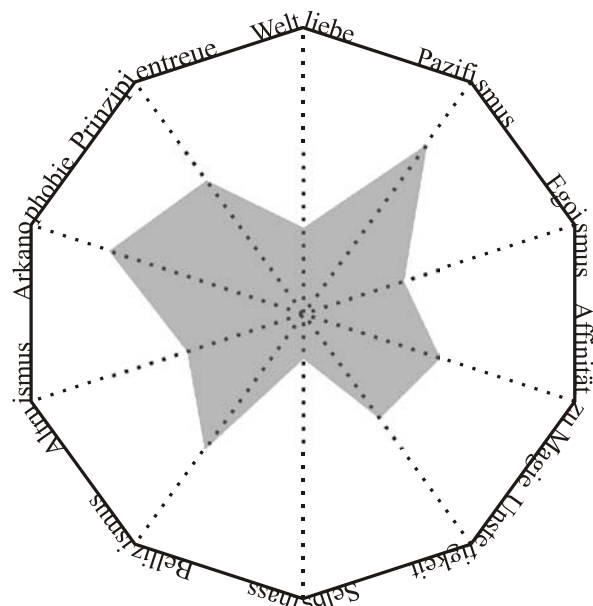
Die Gemeinschaft der Heldengruppe lebt zweifellos davon, dass ihre Helden aufgrund ihrer Unvollkommenheit zwar Fehler begehen, aber ihnen die anderen Recken zur Seite stehen, was im Kapitel zur Dramaturgie noch eine Rolle spielen wird.

Genau aufgrund der Fehlentscheidung für das alte Modell, wenn sich Laiendarsteller in festgelegten Rollenmustern anfangs oft wohler fühlen als im komplexen Rollenspiel, geraten Spieler von Klischeehelden rasch in eine Sackgasse – der Bezug zur als Beispiel herangezogenen besseren Räuberbande ist unübersehbar.

Gewöhnlich gebärt jede sokratische Frage mehrere neue Fragen und Antworten, doch bei Unerfahrenheit in der Charakterdarstellung mag dieser Inspirationsquell versiegen. Einen Ausweg aus dieser Situation bietet

sich in der Bewusstmachung der extremen Möglichkeiten des Charakters, die elenktisch ausgelotet werden können. Werden diese Extrempunkte einander gegenübergestellt und miteinander verbunden, entsteht ein Möglichkeitsvieleck als der Raum, in dem sich der Held bewegen kann. Das Möglichkeitsvieleck offenbart das Entwicklungsspektrum, wobei auch Möglichkeiten durch Negation des Vorhandenen gefunden werden können. So hat ein Magier beispielweise auch die Möglichkeit, der Magie abzuschwören, um eine neue Laufbahn einzuschlagen, ein Geweihter kann sich von seinem Gott abwenden und ein Krieger sich zum Pazifisten wandeln. Dabei besteht immer die Wahl, ob sich ein Held eher altruistisch oder egoistisch verhält, die Methoden zum Erreichen seiner Ziele ehrenhaft oder machiavellistisch sind.

Abb. 13: Möglichkeitsvieleck



¹⁵³ Vgl. Roselt 2005, S. 61.

¹⁵⁴ Aristoteles 1994, S. 39.

Das Vieleck bietet die Möglichkeit der intuitiven Zuordnung, welche Spielerinteressen in der Heldenfigur ihren Niederschlag finden sollen. Als erster Schritt werden die Extreme gedacht, anschließend deren Gegenteil hinzugefügt und schließlich die Auslotung vorgenommen. Die Anzahl der Gegensatzpaare ist beliebig, um das Polygon kreisförmiger werden zu lassen, in deren Mitte sich das Vieleck zeichnet. Die Paare müssen nicht absolut formuliert sein, sondern sollen sich an jenen Polen orientieren, die für Spieler und Helden von Belang sind. Die graue Fläche markiert den Spielraum, in dem sich der Held entfalten kann.¹⁵⁵

Eine entscheidende Frage, die im Katalog der Redaktion zwischen den anderen Fragen geradezu untergeht, habe ich bewusst außen vor gelassen. Es handelt sich dabei um die Frage nach dem Grund, weshalb der Held ins Abenteuerleben ausgezogen ist.

Eine derart tiefgreifende Entscheidung mag oberflächlich betrachtet die Lust auf Ruhm und Ehre, die Notwendigkeit Gold zu verdienen sein oder ein schlichter Auftrag. Doch hinter der Entscheidung eines Aventuriers, dem die Götter üblicherweise seinen Platz zugeteilt haben, verbergen sich mehr als ‚allgemeine‘ Ziele. Der Held lebt eine Moral, speist sich aus der Kraft für ein endgültiges Ziel, widmet sich einer gewaltigen Aufgabe, die nicht einfacher, sondern grundsätzlicher Art ist und sein gesamtes Dasein entscheidend bestimmen wird und zugleich seine Entscheidung rechtfertigt.

Die Frage nach der grundlegenden Motivation ist, übertragen auf Stanislawski, die Frage nach der Überaufgabe. Denn die besagten

»Linien der Rolle und des Stücks [...] sind wie die Fäden eines Strickes vielfältig miteinander verflochten, sie ziehen sich durch das ganze Stück, bis sie zu einer Überaufgabe gelangen. Erst wenn das Gefühl den gesamten Untertext wie ein unterirdischer Strom durchdringt, entsteht die durchgehende Handlung des Stückes und der Rolle. Sie kommt nicht allein durch die physische Bewegung, sondern ebenso auch durch das gesprochene Wort zustande: Man handelt ja nicht nur mit dem Körper, sondern genauso mit Worten oder der Intonation der Worte«¹⁵⁶

Die Grundmotivation durch die Zielformulierung, die ein Abenteuerleben insgesamt rechtfertigt und sich gleich einem roten Faden durch das Leben des Charakters zieht, verhindert das Handeln um des Handelns willen entscheidend:

»Mit der äußeren Handlung geschieht dasselbe wie mit der inneren. Wenn der Schauspieler sein Tun nicht für notwendig hält, wenn die Rollen, wenn seine ganze Kunst nicht einer großen Aufgabe gewidmet sind, dann sind die Handlungen leer, nicht durchlebt, sie sagen nichts Wesentliches aus. Es bleibt dann nichts anderes übrig, als ‚allgemein‘ zu handeln.«¹⁵⁷

Insofern sind die Fragen nach innen und nach außen gerichtet, der Held tritt in Interaktion mit seiner inneren Welt und Umwelt und nötigt den Spieler, es diesem gleichzutun.

¹⁵⁵ Je ähnlicher die benachbarten Eigenschaften sind, desto flächiger wird das Feld: Hätte der Held mehr Weltliebe, würde sich, durch die Verbindung mit den Vektoren zu Prinzipientreue und Pazifismus, die Fläche sofort punktuell vergrößern. Natürlich können andere Systeme, wie Carl Gustav Jungs Archetypen, als Pole verwendet werden, um eine Orientierung zu ermöglichen. Das ‚Vieleck-System‘ ist längst nicht ausgereift, bietet aber an, das Potenzial der Möglichkeiten des Helden zu veranschaulichen.

¹⁵⁶ Stanislawski 1984b, S. 62. In diesem Zusammenhang hilfreich sind die Ausführungen zu Stimm- und Musikeinsatz im Rollenspiel, S. 106ff.

¹⁵⁷ Stanislawski 1984a, S. 61.

Die detailreiche und allzu konsequente Ausgestaltung eines Helden birgt die Gefahr einer Fehlinterpretation. Häufig existiert in Rollenspielrunden das Problem, dass die Spieler mit Hilfe ihrer Charaktere beginnen, gegeneinander, anstatt miteinander zu arbeiten. Dies geschieht aufgrund der vermeintlichen Einsicht, das Profil des angelegten Charakters mache es nötig, vor dem Hintergrund eines konsequenten Ausspielens der Rolle, keine Kompromisse einzugehen. Dabei werden zwei Aspekte verkannt. Erstens, dass eine übergeordnete Dramaturgie existiert, die eine Zusammenarbeit für den Spannungsbogen notwendig macht und zweitens, dass reale Personen selbst nicht so konsequent handeln können, wie sie es gerne wollten und dies nach dem aristotelischen Maßstab der Ähnlichkeit auch für Helden gilt, also Inkonsistenzen zum Wesen einer Figur gehören.

Die Lösung des Problems besteht dramaturgisch in der Betonung der Gemeinsamkeiten, die sich aufgrund der kombinatorischen Explosion zwangsläufig ergeben, wie dies auch beim berühmten Geburtstagsparadoxon der Fall ist. Das bedeutet eine hohe Wahrscheinlichkeit von Überschneidungen und Übereinstimmungen, entweder von regeltechnischen Modulen oder, in der weitaus facettenreicheren Hintergrundgeschichte, von Motiven und Eigenschaften, womit Anknüpfungspunkte zwischen den Konzepten unwillkürlich formuliert werden, die vom Spielleiter genutzt werden sollten. Diese mathematisch fundierbare Argumentation zeigt, dass komplexe und glaubwürdige Charaktere ebensolche Handlungen von sich aus hervorbringen und wechselseitige Grenzen bei der Kenntnis dieses Umstandes automatisch überwunden werden. Der Spielleiter hat als gemeinsamer Bezugspunkt aller Spieler, denn mit ihnen wurden gemeinschaftlich die Helden kreiert, die Macht der dramaturgisch zielgerichteten Ausgestaltung der ersten Zusammenkunft im Sinne einer beliebigen Handlung. Einer Gruppe, deren Mitglieder sich die die Spielleitung teilen und dadurch der Spielleiter wechselt, geht dieser Bezugspunkt dann nicht verloren, wenn dieselbe Person die ersten Abenteuer in der Hand hat.

Aufgrund der Komplexität der erschaffenen Charaktere multiplizieren die Individualfaktoren sich nochmals, was seitens der Helden auch eine komplexe Handlung garantiert, weil dies zu einer gruppendynamischen kombinatorischen Explosion führt. Im Optimalfall kann der Spielleiter nur mit Kenntnis der Heldenhintergründe eine Runde improvisieren, da die Spieler von sich aus die Handlung voranbringen, muss dafür jedoch solide Kenntnis zur Gruppendynamik mitbringen.

Gruppendynamik und Dramaturgie

Dramaturgie bezeichnet neben den Berufsfeldern¹⁵⁸ die Impulsstruktur, in der Handlungen im Drama gesetzt werden. Im Rollenspiel ist die Impulsstruktur nur teilweise gesetzt und Dramaturgie dort deshalb stets ein gruppenspezifischer Prozess.

Die Entscheidungen während der Improvisation hängen vom Reifegrad der Gruppe ab und können deshalb vermeintlich frei und spontan sein, wenn die einzelnen Mitglieder unerkannten Zwängen unterworfen sind, die aus der Gruppenstruktur erwachsen.

Während Dramatiker die Wahrscheinlichkeiten anhand von Beobachtungen der Umwelt vorherzusehen versuchen und die Handlung ihres Stückes oder Drehbuchs im Vorhinein festschreiben, ist im Rollenspiel gerade das Miterleben der Entstehung des Abenteuers von Belang. Zwar gibt es einen Plot, der den Rahmen für ein Abenteuer bietet, was aber nicht bedeutet, dass dieser Rahmen unantastbar wäre. Im Gegenteil: Sollten die kreativen Ideen der Spieler und damit die Handlungen der Charaktere den vorgefertigten Handlungsablauf zerstören, den Rahmen sprengen, sich aber als wesentlich spannender und innovativer herausstellen, hat sich das Grundkonzept für die Gruppenkonstellation als nicht praxistauglich erwiesen oder wurde überflügelt.

Das Eintreten eines solchen Falls fordert vom Spielleiter nicht allein Improvisationsvermögen, sondern kostet im Nachhinein auch viel Zeit und Energie. Die neuen Möglichkeiten müssen in der Nachbereitungsphase berücksichtigt und der Plot eines noch laufenden Abenteuers angepasst werden, was meistens aufwendiger ist, als ein Abenteuer neu zu schreiben. Aus diesem Grund ist die Kenntnis der dramaturgischen Mittel wichtig, um schon bei der Vorbereitung einen guten Plot zu schreiben und Abenteuerkonzepte im Hinblick auf die Gruppe entsprechend anzupassen. Nur ein Abenteuer, das die Eigenheiten der Gruppenkonstellation und der Charaktere berücksichtigt, kann auch zu einem wirklich guten gemeinschaftlichen Spielerlebnis führen. Fühlen sich die Spieler jedoch aufgrund ‚dramaturgischer Notwendigkeiten‘ übergangen, werden sie schnell versuchen, mit den Fähigkeiten ihrer Helden und ihren Ideen den vorgefertigten Plot zum Scheitern zu verurteilen – um den Meister zu Recht eines Besseren zu belehren.

Die Bewertung des Plots findet also während der Produktion des Abenteuers statt, nicht erst im Nachhinein, wie dies beim Drama oder Film der Fall wäre. Die Verschränkung von Produktion und Rezeption gibt die Möglichkeit, ein schlechtes Drehbuch jederzeit umzuschreiben, um keinen enttäuschenden ‚Film‘ zu erleben. Die Notwendigkeit der Kenntnis der Gesetze der Gruppendynamik, um eine gute Handlung zu formen, offenbart, dass Gruppendynamik und Dramaturgie im genannten Kontext prinzipiell identisch sind, aber die Fachtermini voneinander abweichen. Im Dramaturgiekapitel wird deshalb immer wieder darauf Bezug genommen, um einerseits einen begrifflichen Abgleich zu schaffen und andererseits die Möglichkeit zu geben, gruppenspezifische Hilfsmittel als dramaturgische Kniffe zu begreifen.

¹⁵⁸ Einerseits existiert die Tätigkeit des (Produktions-)Dramaturgen, andererseits die Funktion und Stelle des Dramaturgen im Theater.

Weiterhin zeigt diese Erkenntnis den Wert theaterdramaturgischer Methoden für die Wirtschaft auf, da mit Methoden der Gruppendynamik unternehmerische Bereiche konsolidiert und optimiert werden können.

Bevor ein Spielleiter die dramaturgischen Mittel im Rückgriff auf die Dynamik seiner Gruppe gezielt einsetzen kann, muss er die gruppendynamischen Prozesse verstehen, die Konstellation seiner Gruppe begreifen, Probleme erkennen und konstruktiv nutzen. Denn wie jede Gruppe, durchläuft auch eine Rollenspielgruppe mehrere Phasen, ehe ein konstruktives Miteinander möglich ist. Dabei kommt in einer Rollenspielgruppe der Sonderfall zum tragen, dass zwei Gemeinschaften bestehen: eine reale und eine virtuelle. Dieses ‚theatralisch-kollektive Doppel‘ ist weniger in Schauspieltruppen ein relevantes Phänomen, die einer Vorlage verpflichtet sind, da in Theaterstücken Handlung und Charaktere festgelegt sind, so dass sich keine freie Dynamik innerhalb der virtuellen Gruppe entfalten kann. In Performances und im postdramatischen Theater sind die Darsteller zwar nicht an eine fixierte Handlung gebunden, doch die Produktionen erstrecken sich gewöhnlich nicht über einen an einer Entwicklung der Figuren orientierten längeren Zeitraum, da die Bildung der virtuellen Gruppe auf die spontane Aufführungssituation beschränkt ist – ein zu kurzer Zeitraum, um alle Phasen zu durchlaufen. Diese Möglichkeit besteht im Live-Rollenspiel, wenn die Realpersonen bei gleichbleibenden Charakteren als Gruppe zusammenbleiben, was ebenfalls eher die Ausnahme darstellt. Im Tischrollenspiel hingegen ist die Gruppenbildung auf beiden Ebenen die Regel, so dass eine nähere Betrachtung im Hinblick auf die Dramaturgie nicht nur lohnt, sondern notwendig wird, weil Probleme im Gruppenbildungsprozess vorprogrammiert sind und gekonnt unter Kontrolle gebracht werden müssen. Drei Faktoren sind entscheidend:

- 1) Das Zusammensein einer festen Gruppe über einen längeren Zeitraum
- 2) Die Virtualisierung für die gruppendynamische Dopplung
- 3) Die Begleitung derselben Figur seitens der Spieler von der Geburt bis zum Tod

Sind alle drei Bedingungen erfüllt, können die theaterspezifischen Regeln der Gruppendynamik auch bei Improvisations- oder Theatersportgruppen greifen.

Die Ausführungen zur Gruppendynamik gelten für Gruppen aller Art, wobei ich hier auf die Besonderheiten im Rollenspiel mit Erläuterung der Grundlagen eingehen werde.

Die vier von Bruce Tuckman eingeführten Phasen des gruppendynamischen Entwicklungsprozesses sind die Gründungsphase (Forming), die Streitphase (Storming), die Vertragsphase (Norming) und die Arbeitsphase (Performing).¹⁵⁹ In seinem Buch »Dynamik in Gruppen« erweitert Eberhard Stahl¹⁶⁰ das Modell von Bruce Tuckman um die Orientierungsphase (Re-Forming), die insbesondere für das Rollenspiel von Bedeutung ist.

¹⁵⁹ Vgl. Tuckman 1965.

¹⁶⁰ Stahl 2007, S. 47.

Die 5 Phasen sind:

- 1) Gründungsphase (Forming)
- 2) Streitphase (Storming)
- 3) Vertragsphase (Norming)
- 4) Arbeitsphase (Performing)
- 5) Orientierungsphase (Re-Forming)

Bis zur Kooperation einer jedweden Gruppe ist es ein langer Weg. In der Gründungsphase lernen die Gruppenmitglieder einander kennen, versuchen sich gegenseitig einzuschätzen und einzuordnen, ohne Interessenkonflikte auszutragen. Der gegenseitige Umgang entspricht einer Konventionsstruktur im Dienste der Vorsicht. In der Streitphase prallen die Interessen aufeinander, da nun nicht länger die Gemeinsamkeiten, sondern Unterschiede thematisiert werden. Die Betonung der Individualität bedingt die Bildung einer Konfliktstruktur. In der Vertragsphase werden verbindliche Regeln für das Miteinander aufgestellt. Es werden Kompromisse eingegangen und im evolutionären Sinne die überlebensfähigen Ziele gewählt. Die Überprüfung des Vertrags findet im Praxistest während der Arbeitsphase statt. Indem der Gruppenvertrag an die praktischen Anforderungen angepasst wird, gewinnt dieser an Gültigkeit, bis sich die Umstände so geändert haben, dass neue Anpassungen vonnöten sind. Nachdem Bilanz gezogen worden ist, beginnt der Kreislauf von vorn.¹⁶¹

Die stets relevanten Faktoren des »evolutionären Viertakts«¹⁶² sind Variation, Amplifikation, Selektion und Restabilisierung des Zielpools, der sich aus den Triebkräften der Beteiligten und deren Interessen zusammensetzt. Variation ist bedingt durch die sich aus der Situation ergebenden verändernden persönlichen Ziele der einzelnen Gruppenmitglieder, Amplifikation entsteht durch gegensätzliche Ziele innerhalb des Zielpools, bei der Selektion werden Ziele ausgewählt und Kompromisse eingegangen, und bei der Restabilisierung müssen sich die Absprachen bewähren, vor allem in Zeiten des Umbruchs.

Da es sich auf Spielerebene im Rollenspiel bereits um eine Interessengemeinschaft handelt, eint ein Element den Zielpool im Vorhinein, so dass die Phasen der Realpersonen zeitgleich mit jenen einhergehen können, welche die Helden durchlaufen. Praktisch bedeutet das, dass ohne Umschweife mit dem Spiel begonnen werden kann, wenn sich die Spieler über die vertraglichen Grundlagen einig sind. Im Verlauf des Spiels lernen nicht nur die Helden, sondern auch die Spieler einander kennen und entdecken die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der im Zielpool angesammelten Interessen.

Zur Vermeidung unangenehmer Überraschungen sollte der Spielleiter beim ersten Treffen einem bis dato unbekanntem Bewerber klare Vorstellungen vom Spielstil der Gruppe und den Anforderungen vermitteln. Sofern eine Gruppe von Freunden eine Rollenspielgruppe gründen möchte, sollte sie klären, wie gespielt werden soll. Teile des Gruppenvertrags werden im Vorhinein behandelt, um die Ziele abzugleichen. Wie aus dem vorigen Kapitel ersichtlich, ist die Erschaffung einer Figur ein arbeitsintensiver Vorgang, der auf der Grundlage eines

¹⁶¹ Stahl 2007, S. 48.

¹⁶² Vgl. Stahl 2007, S. 19.

Anforderungsprofils erfolgt. Die Klärung der Grundzüge dient als Absicherung, damit die getane Arbeit nicht vergebens ist und sich die Spieler nicht, frustriert ob ihrer inkompatiblen Vorstellungen vom Rollenspiel, nach kurzer Zeit wieder trennen.

Gruppenbildung

Wie bei einer Schauspielgruppe existiert aufgrund der Aufführungssituation im Rollenspiel ein theatralisches Doppel, bestehend aus Schauspieler und Figur, die im Charakterbegriff zusammengefasst sind. Laut Klaus Schwind ist davon auszugehen, dass »in einer Aufführung eines Dramentextes reale Schauspieler in einem realen Theaterraum vor den gleichzeitig anwesenden Zuschauern Rollen spielen, die fiktive Figuren in fiktiven raum-zeitlichen Kontinuen (re-)präsentieren.«¹⁶³ In diesem Fall soll nicht der Schauspieler, die Figur oder der Charakter isoliert behandelt werden, wie dies in vielen Traktaten geschieht, sondern die gesamte Gruppe.¹⁶⁴

Der gruppenspezifische Prozess und damit das Durchlaufen der fünf Phasen und des evolutionären Viertakts spiegelt sich aufgrund der Theatersituation auf zwei Ebenen wider: Zum einen auf der Ebene der realen Gruppe, zum anderen auf der Ebene der virtuellen Heldengruppe. Beide Gruppen haben ihre voneinander unabhängigen Normen und Regelungen, da die Voraussetzungen der Spielwelt sich von denen der realen Welt unterscheiden und die Spielerhelden meistens andere Positionen in der Heldengruppe innehaben, als die Spieler innerhalb der Gruppe im realen Leben. Dies liegt in zwei zunächst voneinander unabhängigen, unterschiedlichen Zielpools begründet, also Akkumulationen von Zielen, die als Erwartungshaltung dem Beitritt einer Gruppe vorausgehen: »Wer einer Gruppe beitrifft oder ihr angehört, verfolgt dabei selten nur ein einziges wohldefiniertes Ziel, sondern bringt eine Vielzahl von Zielvorstellungen mit.«¹⁶⁵

Auf der einen Seite bestehen die Ziele der realen Gruppenmitglieder (Spaß haben, nicht allein sein, gemeinsam Rollen spielen, sich gemocht und bestätigt fühlen, in den Pausen zusammen kochen und sich privat unterhalten), auf der anderen die der Helden (in die weite Welt hinausziehen, den finsternen Zauberer töten, Abenteuer erleben, Ruhm und Ehre erlangen). Der Gruppenzielpool ist aufgrund der mitunter unterschiedlichen Vorstellungen »ein komplexes und dynamisches System«¹⁶⁶, aus dem sich allmählich eine ordnende Struktur herauskristallisiert: der Gruppenvertrag.¹⁶⁷

Die Existenz zweier Ebenen bedingt die zweier Gruppenverträge: den der realen Rollenspielgruppe und den der fiktiven Heldengruppe. Um die beiden Ebenen zu trennen, unterscheidet diese Arbeit zwischen einem *äußeren* und einem *inneren Gruppenvertrag*. Erster bezieht sich auf die reale *äußere* und letzter auf die virtuelle *innere* Gruppe. Der Vorteil dieser Differenzierung besteht in der Schaffung von Transparenz, die es dem Spielleiter

¹⁶³ Friedemann Kreuder: Schauspieler. In: Theatertheorie, S. 286. Vgl. Klaus Schwind: Forum Modernes Theater 1 (1995), S. 3-24.

¹⁶⁴ Auf die Besonderheit, dass im Rollenspiel jeder Darsteller die Figur nur partiell verkörpert, wird in dieser Arbeit im Kapitel »Schauspiel und Erlebnis im Rollenspiel«, S. 72ff., eingegangen.

¹⁶⁵ Ebd. S. 3.

¹⁶⁶ Stahl 2007, S. 9.

¹⁶⁷ Vgl. ebd. S. 10.

ermöglicht, zugleich Führungsperson und Berater zu sein. Denn aus dieser Doppelrolle können Probleme erwachsen, wie Eberhard Stahl im Kapitel »Der Chef als Coach?« konstatiert:

»Von Lehrern, Offizieren, Abteilungsleitern, Pastoren und anderen Führungskräften, die ihren Gruppen hierarchisch übergeordnet sind, wird nun aber in der Regel (zu Recht) verlangt, dass sie neben den Führungs- auch Leitungsfunktionen wahrnehmen und sich zusätzlich zum Rollenhut des Chefs auch jenen des Coaches aufsetzen. Diese Doppelrolle ist nicht immer leicht zu bewältigen, nicht nur wegen des damit verbundenen seelischen Spagats (hier der Vorgesetzte als zielorientierter Chef, dort der Vorgesetzte als prozessorientierter Coach), und verlangt größte Disziplin und Transparenz nach innen und außen. [...] Wenn die Doppelrolle aber kompetent und transparent gelebt wird, finden jene Gruppen, die in ihrem Vorgesetzten nicht nur einen Chef, sondern auch einen Coach haben, in der Regel leichter zu produktivem und menschlich tragfähigem Miteinander.«¹⁶⁸

Der Meister verkörpert einerseits die konstitutive Autorität, befindet sich damit jenseits der inneren Heldengruppe, und ist andererseits ein Ratgeber, der sich in Diskussionen auf Realebene (z. B. zu Regelauslegungen, dem Essenszeitpunkt, als beratende Stimme zum Spielgeschehen) als Mitglied der äußeren Spielergruppe involvieren kann. Die Problematik der Doppelrolle von Autoritätsperson und Coach wird gelöst, indem die Trennung im Hinblick auf die Funktionstüchtigkeit der Spielrunde erfolgt und selbst für jeden klar erkennbar ist.¹⁶⁹ Weder Überzeugung, Überredung noch Zwang sind notwendig, wie dies in Arbeitsgruppen der Fall ist, denen ein Leiter zugeordnet wird. Der Spielleiter wird entweder demokratisch gewählt, sucht sich seine Spieler aus oder hat ohnehin einen guten Ruf in der Region, so dass er seine Autorität nicht unter Beweis stellen muss. Wo die Autorität lokal beginnt wird symbolisch durch den Spielleiterschirm markiert, die Befugnisse werden detailliert im *äußeren Gruppenvertrag* geregelt und sind Grundlage jeder funktionierenden Rollenspielgruppe.

Äußerer Gruppenvertrag

Der Gruppenvertrag ist ein Regelwerk jenseits der festgeschriebenen Spielregeln, deren Einhaltung und dessen Bewusstmachung bei entstehenden Problemen erheblich zu einer erfolgreichen Spielrunde beitragen. Ulrich Lang und Johannes Heck beschreiben den Gruppenvertrag in ihrem pragmatisch gehaltenen *Meisterhandwerk*:

»Rollenspiel ist eine soziale Aktivität von Menschen mit Menschen. Im Umgang unter Menschen gibt es immer Regeln, die sich aus den Umgangsformen, gesellschaftlichen Normen, persönlichen Erfahrungen und Verhältnissen der Beteiligten ergeben. Diese Beziehungsregeln innerhalb der Spieler werden im Rollenspiel als Gruppenvertrag bezeichnet. Der Begriff Gruppenvertrag bedeutet also nicht, wie man vielleicht meinen könnte, ›schriftlich in Paragraphen fixierte zwingend anzuwendende Verhaltensregeln‹ sondern er beinhaltet eine Mixtur aus schriftlich fixierten und nur ausdiskutierten oder stillschweigend angenommenen Dingen.«¹⁷⁰

¹⁶⁸ Ebd., S. 23.

¹⁶⁹ Vgl. ebd.

¹⁷⁰ LaHe 2006, S. 17.

Neben profanen Sachen, die Umgangsformen wie beispielweise Pünktlichkeit und Kostenbeteiligung betreffen, werden im Allgemeinen der Spielstil, das Verhältnis zu den Spielkonventionen und die Kompetenzen geregelt. Der Spielstil ist vom Geschmack der Gruppe abhängig, ob also eher eine Tendenz zu actionreichen oder gesellschaftlich orientierten Abenteuern besteht, ob die Antagonisten simpel oder komplex sein sollen, ob mehr Gewalt oder mehr Geist im Spiel sein soll. Das Verhältnis zu den Spielkonventionen klärt, ob Abweichungen von den Vorgaben gestattet sind. Konkret sind dies Hausregeln, die von den redaktionellen Konzepten abweichen, oder Ideen, die mit den Vorgaben der Spielwelt unvereinbar sind. Die Kompetenzen regeln, welche Domänen den Spielern und welche dem Meister zuzuschreiben sind.

Prinzipiell fußt ein Rollenspiel auf drei Säulen:

1. der Hintergrundwelt, die eine Domäne des Spielleiters ist,
2. den Spielregeln, denen jeder unterworfen ist,
3. den Helden, die von den Spielern allein verkörpert werden.

Jedoch gibt es Einschränkungen: Innere, psychische, unterbewusste Vorgänge und unwillkürliche Handlungen – wie beispielsweise Schlafwandeln – obliegen der Domäne des Meisters ebenso, wie in Ausnahmesituationen die Spielregeln. Werden die Gesetze der auf Aventurien bezogenen Wahrscheinlichkeit aus dramaturgischer Notwendigkeit außer Kraft gesetzt – Parallelwelten, Zeitparadoxa und andere, für die Spieler und Helden unerklärliche Phänomene – so können auch die Regeln verändert werden oder zeitweise außer Kraft treten. Der Spielleiter hat also die Gestaltungshoheit: Er ist Regisseur, Bühnenbildner, Charakterdarsteller mit Ausnahme der Helden und Überwacher der Naturgesetze in einer Person. Obwohl der Spielleiter dadurch übermächtig wirkt, ist es wichtig, mit dieser ‚Macht‘ verantwortungsbewusst umzugehen und ein Gleichgewicht zwischen Spielern, Meister und System herzustellen. Dies funktioniert am besten, wenn alle Handlungen in den Dienst der Glaubwürdigkeit aufgrund der Prinzipien der Spielwelt gestellt werden.

Um die Möglichkeiten, die mit der Ausübung einer Gewalt einhergehen zu klassifizieren, unterscheiden Lang und Heck drei Ebenen, die der Erzählgewalt untergeordnet sind: »Als Erzählgewalt wird die Macht eines Spielteilnehmers bezeichnet, eigene Aussagen Realität in der Spielwelt werden zu lassen. Sie bestimmt also die Reichweite der Spielentscheidungen.«¹⁷¹ Die Charakterebene ist die Domäne der Spieler, die Gewalt über Emotionen, Ziele, Absichten und Verhalten des verkörperten Charakters hat. Die Konfliktebene beinhaltet die Möglichkeit, Handlungen und Aussagen in Interaktion mit anderen Figuren Wirklichkeit werden zu lassen.

Neben den von den Autoren postulierten Zugehörigkeiten zu Spielleiter und Regelsystem, kommt die Gruppendynamik als wichtiger Aspekt hinzu. Im Verlauf eines interaktiven Prozesses wird eine Wirklichkeit konstituiert, die im kollektiven Gruppengedächtnis die Spielwelt nach und nach formiert, wie dies auch beim Improvisationstheater der Fall ist. Erst die ge-

¹⁷¹ LaHe 2006, S. 17.

meinsamen virtuellen Erlebnisse lassen die Welt lebendig werden und vermitteln somit eine Vorstellung eines greifbaren Einflussbereichs. Die Regisseurebene gestattet es, von den Spielercharakteren unabhängige Aussagen Realität werden zu lassen und ist dabei, allein durch den Gruppenvertrag eingeschränkt, Domäne des Meisters.

Hintergrundwelt und Regisseurebene, Spielregeln und Konfliktebene, Helden und Charakterebene sind dann inhaltlich deckungsgleich, wenn die Spielregeln im Rahmen des Gruppenvertrages als gruppenspezifisch motivierte Absprache verstanden werden. Dies zieht die Konsequenz nach sich, dass der Spielleiter nicht das letzte Wort hat, wenn Klärungsbedarf besteht, wie die Spielregeln situativ auszulegen sind oder, anders gesagt: Was auf der Grundlage des gesunden Menschenverstands und des Urteilsvermögens möglich ist. Lang und Heck stellen fest, dass »kaum eine Notwendigkeit [besteht], sich mit dem Gruppenvertrag näher zu beschäftigen«, da meistens ohnehin ein stillschweigender Konsens herrscht. Zudem ist ein solcher Vertrag weder festgeschrieben, noch unveränderlich: Ebenso wie die Spielgruppe selbst befinden sich die Absprachen in stetiger Entwicklung. Andererseits birgt der implizite Vertragscharakter die Gefahr, dass Unstimmigkeiten aus dem Weg gegangen wird, was den evolutionären Viertakt behindert.

Wenn möglich, sollen Regeldiskussionen nicht am Spieltisch ausgebreitet werden und so den Spielablauf unterbrechen, die dramaturgisch aufgebaute Spannung zerstören. Doch es ist wichtig, die Problempunkte offen und ehrlich anzusprechen, da mangelnde Transparenz insbesondere bei Regelfragen und Fragen des Spielstils Entwicklungsprobleme auf beiden gruppenvertraglichen Ebenen mit sich bringen. Sind sich die Spieler in der Regelauslegung uneins, trübt dies die Stimmung der Rollenspielrunde und hindert die Heldengruppe an der Nutzung ihrer Fähigkeiten, die an Regelsystem und Stil gebunden sind. Erst, wenn die zentralen Probleme behandelt worden sind, kann auf der Grundlage der Einigung ein Gruppenvertrag zustande kommen. Wenn während der Vertragsphase (Norming) noch offene Punkte aus der Streitphase (Storming) im Raum schweben, wird der Vertrag nicht vollständig akzeptiert. Gerade bei ambitionierten Runden kommen Detailfragen und komplexe Vorstellungen zum Tragen, so dass es sich lohnt, in einer gemeinsamen Vorbesprechungsrunde die Fragen gemeinsam und unvorbelastet zu klären, ehe Unstimmigkeiten und Streitereien während des Spiels auftreten und sich Positionen verhärten haben.

Es werden im Gruppenvertrag genau die Fragen behandelt und Tendenzen abgewogen, die auch das Theater in den letzten Jahrhunderten bewegten. Ob das Drama, wie im Zuge der Literarisierung des Theaters gefordert, als dichterisches Kunstwerk im Mittelpunkt des Interesses steht und alles Handeln im Dienste des Stückes stehen muss, ist vergleichbar mit der rollenspezifischen Frage, ob eine hintergrundwelt- und regelgetreue Umsetzung zu erfolgen habe.

Aus diesem Vergleich ergeben sich mehrere Pole, zwischen denen die Auffassung einer Gruppe und deren Umgang mit den Inhalten changiert. Der antagonistische Begriff ist der des ‚Regietheaters‘, der in seiner negativen Konnotation die Absichten des Autors bis zur Zerstörung willkürlich übergeht und damit dem Spielleiter volle Gestaltungsfreiräume lässt.

Eine extreme Ausformung dieser Willkür kann dazu führen, dass völlig inkompatible Elemente in die Spielwelt gebracht werden auf eine Weise, die das Spielgleichgewicht und die Abstimmung der hintergrundweltlichen Bauelemente zerstört. Beim Probieren im Umgang mit virtuellen Realitäten geschieht dies häufig bei jugendlichen Rollenspieleranfängern, die auf diese Weise die Grenzen der Möglichkeiten aus- und schließlich überreizen. Im Verlauf der Adoleszenz nehmen diese Übertreibungen dann ab.

Zwar hat in vielen Spielrunden der Meister das letzte Wort, doch gerade die erfahrenen Runden neigen zu einer Demokratisierung. Die Akteure sollten sich wie heilige Schauspieler verhalten, was der Gruppe zur ‚Heiligkeit‘ verhilft:

»Verstehen Sie mich nicht falsch. Ich spreche als Ungläubiger von ›Heiligkeit‹. Ich meine ›säkularisierte Heiligkeit‹. Wenn der Schauspieler öffentlich andere herausfordert, indem er sich selbst einer Herausforderung stellt, wenn er sich offenbart durch Exzess, Profanierung und unerhörte Entweihung, wenn er seine Alltagsmaske herunterreißt, dann gibt er dem Zuschauer die Möglichkeit, einen ähnlichen Prozess der Selbstdurchdringung zu beginnen. Wenn er seinen Körper nicht exhibitionistisch ausstellt, sondern ihn annulliert, verzehrt, befreit von jeglichem Widerstand gegen alle physischen Impulse, dann verkauft er seinen Körper nicht, er opfert ihn. Er wiederholt die Buße; er ist der Heiligkeit nahe.«¹⁷²

Grotowskis Bestreben nach Heiligkeit hat, übertragen auf das Tischrollenspiel, weitreichende positive Konsequenzen. Das Ethos der Opferung wird zu einem Opfer für die Gemeinschaft. Dieses Opfer beginnt damit, Ängste und dem Spiel abträgliche gesellschaftliche Konventionen zu überwinden. Die Absprache im Hinblick auf den Gruppenvertrag ist der nächste Schritt. Im Spiel schließlich ist es erforderlich, dass der Spieler in der Rolle des Helden dessen Prioritäten klar benennt und nicht als bloße Zierde oder auf Regelanwendung beschränkte Kampfmaschine mitläuft, da andernfalls das Spiel stagniert. Wer den Mut hat, seine physischen, aber im Rollenspiel auch psychischen Hemmungen zu überwinden, ermutigt die Gruppenmitglieder zu freiem und phantasievолlem Spiel. Der einzige Hemmschuh ist die Angst vor Ehrlichkeit und Offenheit. Gewinnt jeder diese Einsicht und das nötige Vertrauen, vervielfacht sich das kreative Potential der Gruppe.¹⁷³

Mit Hilfe von Besprechungen nach oder zwischen den Spielabschnitten (Feedback) werden die Meinungen aller Beteiligten berücksichtigt und der Gruppenvertrag angepasst. Auch die Rückfrage, ob die Vergabe der Abenteuerpunkte als gerecht empfunden wird, gehört dazu.¹⁷⁴ Ein idealer Gruppenvertrag hält sich immer an die genannten Zuteilungen der Domänen, wobei Spielräume erhalten bleiben. Ein Spielleiter kann unausgelasteten Spielern eine Meisterfigur überlassen oder Kompetenzen abgeben, indem er Co-Meister für bestimmte Bereiche ernennt. Die Autorenschaft teilt sich auf zwischen gespieltem Stück (im Rollenspielerjargon Abenteuer), Inszenierung durch den Spielleiter und Gestaltung durch die Spieler.

¹⁷² Vgl. Grotowski 2006, S. 35.

¹⁷³ Eine Ergänzung des hier Gesagten in Rekurs auf Grotowskis Aussage findet sich in dieser Arbeit im Kapitel »Schauspiel und Erlebnis im Rollenspiel«, S. 72ff.

¹⁷⁴ Vgl. in dieser Arbeit im Kapitel »Regelsystem und Realismus« die Aussage zu den Abenteuerpunkten als Motivationsgeber, S. 31.

Genau diese drei Eckpunkte sind es, auf die in der Nachbereitung einer Runde zurückgegriffen werden muss, um die Spieltiefe und Glaubwürdigkeit zu erhöhen.¹⁷⁵

In seiner Abhandlung »Wie spielt man DSA richtig?« unterbreitet Dominik Wäsch den Vorschlag, die Erzählgewalt der Regisseurebene zu demokratisieren. Damit ob des Spielereinflusses die Hintergrundwelt durch inkompatible Wirklichkeit gewordene Aussagen nicht aus den Fugen gerät, führt Wäsch dazu ein Veto-Recht auf der Grundlage von vorherigen Zielvereinbarungen und Proben ein. Wie von Wäsch selbst angeführt, ist ein klarer Nachteil der Verlust von Immersion, also der Möglichkeit, in das Spielgeschehen einzutauchen.¹⁷⁶

Damit keine Helden unter falschen Voraussetzungen erschaffen werden, müssen diese vorab geklärt werden. Zwar ist der Spielraum, was als gutes Rollenspiel zu verstehen ist, recht klein, doch innerhalb dieses Spielraums bestehen verschiedene Möglichkeiten.

Die eigentliche Gruppenleitung erfolgt im Hinblick auf den inneren Gruppenvertrag. Dies ist den Umständen zu verdanken, dass sich die Gruppe ohnehin die meiste Zeit am Spieltisch befindet und weitere Gruppenprobleme, die gewöhnlich ebenso den äußeren Gruppenvertrag betreffen, im Spiel behandelt werden können.

Innerer Gruppenvertrag

Wenn der erste Knoten geschürzt wird, entsteht der erste innere Gruppenvertrag. Denn ehe eine Heldengruppe zusammenkommt müssen Ereignisse geschehen, welche diese Zusammenkunft motivieren. Das Schreiben eines Vorabenteuers obliegt dem Meister, da keine offiziellen Vorlagen für eine individuelle Gruppe existieren können. Die simpelste Variante ist ein Treffen in einer Kneipe, wo alle ‚zufällig‘ an einem Tisch sitzen, die komplexeren und damit besseren Varianten berücksichtigen die Aspekte der Hintergrundgeschichte und die Eintragungen auf den Spielerbögen; sie werden im Kapitel zur Dramaturgie erörtert.

Damit Spielleitung auch funktioniert, muss der Meister vor allem Klarheit schaffen: Die Beschreibungen von Umgebung und Meisterpersonen müssen exakt sein, den Spielern muss Gelegenheit zum Nachfragen gegeben werden und sie müssen in ihre Schranken verwiesen werden, sollten sie den äußeren Gruppenvertrag überschreiten. Dies geschieht häufig durch übervorteilende Regelauslegung oder bei dem Versuch der Verwirklichung von Taten im Nachhinein: »Vorhin habe ich natürlich einen Zaubertrank an entsprechender Stelle deponiert.« Klarheit ist insbesondere wichtig, weil sich eine Heldengruppe selbst organisiert, weil ein Spielleiter keine konkreten Zielvorgaben formuliert, sondern sich diese aus der Handlung ergeben. Laut Stahl muss der Gruppenleiter dreifache Klarheit ausstrahlen:

»Klare Forderung. ›Ich erwarte von euch, dass ihr dieses von mir gesetzte Ziel ohne meine Hilfe und ohne weitere Vorgaben meinerseits erreicht!«

Klare Abstinenz. ›Ich mische mich in keinem Fall in den Gruppenprozess ein, der zur Erreichung des von mir gesetzten Ziels notwendig wird – auch nicht, wenn ein Scheitern droht!«

¹⁷⁵ Vgl. in dieser Arbeit das Kapitel »Spielleitung und Dramaturgie«, S. 82ff.

¹⁷⁶ Vgl. Wäsch 2006, S. 23-24.

Klare Autorität. »Wenn ihr an der Strukturierung scheitert, werde ich mich so verhalten, als hättet ihr das Ziel nicht erreichen wollen – d. h. die Belohnung bleibt aus bzw. Bestrafung findet statt!«¹⁷⁷

Den äußeren Gruppenvertrag betreffend kann der Spielleiter Klarheit walten lassen, falls äußerliche Probleme auftreten. Im Abenteuer bleiben ihm Hinweise und Möglichkeiten, doch je mehr offensichtliche platziert werden, desto mehr verliert es an Spannung. Optimal ist es, wenn die Spieler handeln und der Spielleiter darauf reagiert, so dass sie den Weg zwischen den Möglichkeiten selbst entdecken. »Weitere Vorgaben« betreffen vor allem Hinweise, die nicht vorgesehen sind, da die im Plot integrierten zur Lösung des Abenteuers völlig ausreichen. Einer Gruppe, die sich in ihren Fähigkeiten ergänzt und damit vom Meister vorab ausgewogen mitgestaltet wurde, gelingt in der Regel immer der Zug ins Finale. Sollten jedoch die Spieler ihre Helden an der Zielerreichung scheitern lassen, etwa aus mangelnder Kenntnis ihrer Figur, ist es angebracht, die Helden scheitern zu lassen und keine oder wenige Abenteuerpunkte zu vergeben. Erst in der anschließenden Feedbackrunde, und damit losgelöst vom Spielgeschehen, sollten die Ursachen geklärt und Probleme beseitigt werden, da sie außerhalb der Spielwelt bestehen und damit dem äußeren Gruppenvertrag angehören.

Klarheit über Störungen innerhalb der Gruppe kann sich der Spielleiter verschaffen, indem er den evolutionären Viertakt von Variation, Amplifikation, Selektion und Restabilisierung überprüft.

Eine Störung der Variation äußert sich in Konformismus, Engstirnigkeit und Dogmatismus, also letztlich einer Blockade der Kreativität. Neue Impulse müssen geschaffen werden. Dies kann durch Wechsel in ein anderes Genre geschehen, vor allem mittels der Ermutigung von Dissidenten und der Thematisierung von Tabus. Die Verschiebung durch die Virtualisierung bewirkt, dass im Spiel niemals Probleme der Spieler unmittelbar besprochen werden. Reale Probleme werden deshalb gerne auf Heldenebene mit Freude ausgespielt und gelöst, da ein Transfer von der äußeren in die innere Welt jederzeit möglich ist. Das bedeutet, dass Probleme der realen Gruppe bevorzugt innerhalb der virtuellen behandelt werden. Deshalb geraten Störungen der Amplifikation selten zum Problem, weil offene Konflikte zum Spielprinzip gehören. Undurchsichtige Konflikte und daraus erwachsende unterschwellige Aggressivität kann jederzeit abgebaut werden, weil es dem Spielspaß dient und sogar Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten winken. Wenn beispielsweise ein Spieler das Bedürfnis hat, sich ständig in den Mittelpunkt zu projizieren, indem er seine Figur pausenlos reden lässt oder anderen das Wort abschneidet, sind im Spiel mehr Möglichkeiten gegeben, als nur um Zurückhaltung zu bitten: Ein sanfter Betäubungsschlag oder ein Schlafzauber haben schon manchen Spieler zur Einsicht gebracht. Sobald sich eine Gruppe um anstehende Entscheidungen drückt oder Konflikten aus dem Weg geht, was in einer Heldengruppe sehr ungewöhnlich wäre, besteht eine Störung der Selektion. Der Spielleiter muss hier die Gruppe an jene Punkte führen, die entschieden werden müssen; etwa durch den Einsatz von Meister-

¹⁷⁷ Stahl 2007, S. 41.

personen oder versteckten Hinweisen. Da dies die klare Forderung nach Eigenständigkeit hintertreibt, müssen damit AP-Verluste einhergehen und eine Nachbesprechung im Feedback muss folgen. Es muss auch geklärt werden, worin die Probleme der Spieler bestanden, denn eine Störung der Selektion geht immer mit einer zögerlichen Lösung des Abenteurers einher. Wenn eine Heldengruppe niemals aus dem Kennenlern-Szenario herauskommt und ständig um sich selbst kreist, ohne zur Tat zu schreiten, liegt eine Störung der Restabilisierung vor. Spätestens diese ist ein Indikator dafür, dass das Abenteuer beginnen sollte, indem äußere Umstände die Helden zwingen, zur Tat zu schreiten. Die Nabelschau liegt entweder im Fehlen von Zielen begründet oder in der Unfähigkeit der Gruppe, Ziele zu erkennen.

Mit der Schaffung äußerer Umstände wird den Helden implizit ein Ziel gesetzt. Stahl unterscheidet zwischen öffentlichen und verdeckten sowie wählbaren und gesetzten Zielen. Öffentliche Ziele sind in der Gruppe bekannt und es ist zugleich erlaubt, über diese zu entscheiden. Bei verdeckten Zielen ist sich die Gruppe im Unklaren, ob sie besprochen werden dürfen und ob sie die Entscheidungskompetenz hat. Bei verdeckten Zielen sind die Absichten der Mitstreiter unbekannt, so dass die anderen Helden auf Vermutungen angewiesen sind oder die Ziele nur unter der Hand besprochen werden dürfen. Wählbare Ziele werden in Eigenregie der Gruppe demokratisch aus- oder abgewählt, während gesetzte Ziele von Autoritäten vorgegeben werden; sie werden entweder akzeptiert oder bekämpft, aber nicht abgewählt. Aus diesen Möglichkeiten ergeben sich vier Zieltypen:

Erstens wählbare öffentliche Ziele, zweitens wählbare verdeckte Ziele, drittens gesetzte öffentliche Ziele und viertens gesetzte verdeckte Ziele.

Solange es sich um wählbare öffentliche Ziele handelt, ist die Gruppe zur Selbsthilfe fähig, so dass am Ende der Auseinandersetzung nicht nur ein Zugewinn an Klarheit besteht, sondern sich die Aufmerksamkeit auf das Wesentliche statt auf unausgetragene Zielkonflikte konzentrieren kann.

Wählbare, aber verdeckte Ziele offenbaren ein Problem in der Kommunikation der Gruppenmitglieder untereinander, da sie nicht allen bekannt sind. Die Arbeit im Verborgenen und der Ausschluss von Nicht-Eingeweihten kann das Klima vergiften, aber gerade im Spiel auch für Spannung sorgen. Gründe dafür können Flüchtigkeit, also Vergesslichkeit oder die Annahme von Selbstverständlichkeit, sowie Taktik, Scham, Verdrängung oder herrschende Tabus sein. Im Rahmen eines glaubwürdigeren Ausspielens der Rolle kann sich Taktik als interessant herausstellen, da sie für Verwirrung, Manipulationsverdacht oder Kontaktvermeidung sorgt, was Möglichkeiten für heldenmotivierte Szenarien eröffnet. Schwierig wird es erst dann, wenn sich die Heldengruppe aufgrund der unbenannten Differenzen entzweit, so dass kein gemeinsames Spiel mehr möglich ist. Entweder muss der Spielleiter die Spieler auffordern, die Ziele ihrer Helden zu nennen (Flüchtigkeit), was sich vor allem auf die Spielpraxis auswirkt oder Vertrauen unter den Helden schaffen, um Vorbehalte (Taktik) oder Ängste (Scham) zu mindern. Sobald die Gruppe in ihrer Handlungsfähigkeit aufgrund allge-

meiner Verwirrung einbricht, sollte jeder seine Ziele klar benennen, denn die häufigste Fehlerursache ist Flüchtigkeit.

Bei taktischen Erwägungen eines Spielers hat sich bewährt, dem Meister einen Zettel zuzustecken, der das Ziel auf dessen Umsetzbarkeit hin überprüft. Die Öffentlichkeit des Zettelgebens signalisiert den Spielern deutlich, dass ein Held etwas zu verbergen hat, so dass dessen Heimlichkeit von allen aktiv ins Spielgeschehen eingebunden werden kann. Das auf der Ebene des inneren Gruppenvertrags vollständig verdeckte Ziel ist auf der des äußeren Gruppenvertrags teilweise öffentlich – der Inhalt des Zettels bleibt weiterhin verborgen. Ein Beispiel wäre ein Geheimauftrag einer Institution, für die der Held arbeitet oder welcher er angehört.

Da sich im Spiel Vorbehalte, Ängste oder Tabus aus den regeltechnischen Nachteilen ergeben, wobei es zum Spielprinzip gehört, alles und so auch diese angst-, scham- und tabufrei auszuspielen, können aus den in der Realität schädlichen Ursachen für verdeckte wählbare Ziele für die Dramaturgie nützliche und den Spielspaß fördernde Situationen erwachsen. Da Verdrängung von Zielen vom Selbstkonzept abhängig ist, werden sie offenbar, je intensiver der Spieler sich mit seinem Helden beschäftigt und reflektiert. Denn es kann auch vorkommen, dass ein Held eine ungewollte Entwicklung nimmt, weil sich der Spieler vorher nicht klar genug über seine Figur geworden ist. Bei der Reflexion am Helden schult der Spieler seine Reflexionsfähigkeit, so dass der Prozess ebenso auf ihn selbst anwendbar wird. Die Erweiterung des Heldenbildes und Selbstbildes ist nichts anderes als die Arbeit an sich selbst durch die Arbeit an der Rolle, ein Aspekt, der im äußeren Gruppenvertrag enthalten sein sollte und bei der Betreuung der Spieler immer zentral bleibt. Auch hier zeigt sich, dass die Bearbeitung virtueller Probleme zur Lösung realer taugt.¹⁷⁸

Bei gesetzten öffentlichen Zielen folgt eine Auseinandersetzung mit der zielgebenden Instanz und dem Willen zur Umsetzbarkeit. Während Überzeugung, Überredung und Zwang auf realer Ebene kaum nötig sind, müssen im Spiel oft Meisterfiguren diese Aufgabe übernehmen. Wollen sie Erfolg haben, ist die Einhaltung der Reihenfolge zweckdienlich: Da es sich bei einem solchen Szenario meistens um Auftraggeber handelt, können sie zunächst versuchen, die Gruppe argumentativ zu überzeugen und im zweiten Schritt mit Prämien locken. Handelt es sich um Vorgesetzte der Helden, können sie beim dritten Schritt Zwangsmaßnahmen androhen und den strengen Vorgesetzten mimen. Als dramaturgisch sinnvolles Druckmittel hat sich ebenfalls der bereits bestehende Gefallen erwiesen, den die Helden noch schuldig sind. Sollten sie nicht kooperieren, wären immer noch Bloßstellung oder andere Drohmaßnahmen möglich, was die Möglichkeit für ein kriminell motiviertes Abenteuer unter Druck eröffnet. Wie für den Spielleiter gilt hier für die Meisterperson, um ein selbstbestimmtes Handeln der Gruppe voranzutreiben, dreifache Klarheit auszustrahlen. Das sollte bei der Gestaltung von Autoritäten als Meisterperson berücksichtigt werden.

¹⁷⁸ Das verraten bereits die Begriffe: *virtus* (lat.) bedeutet u. a. Tugend, Tüchtigkeit (Herk.: taugen), das Frz. *virtuel* bedeutet »fähig zu wirken, möglich«. Was virtuell ist, hat die Fähigkeit zu wirken und kann deshalb taugen.

Gesetzte verdeckte Ziele kommen nur zum Tragen, wenn der Vorgesetzte seine Ziele verkündet. Indem sich ein Vorgesetzter aus der Gemeinschaft Gleicher entfernt, setzt er seine Beziehung zur Gruppe komplementär. Gibt er sich dennoch als scheinbar Gleicher unter Gleichen aus, »entsteht in der Gruppe der zwiespältige Eindruck, eigentlich im Rahmen einer symmetrischen Beziehung [...] frei entscheiden zu können und dabei gleichzeitig auf einer höheren (Meta-)Ebene [...] gezwungen zu werden.«¹⁷⁹ Deshalb wird dieser Führungsstil als metakomplementär bezeichnet. Das Problem dieser Führung wird im Rollenspiel bereits strukturell umgangen, indem der Vorgesetzte tatsächlich Spielleiter und Mitspieler auf zwei verschiedenen Ebenen ist, die sich im inneren und äußeren Gruppenvertrag widerspiegeln.¹⁸⁰

Psychologische Rollen im Gruppenfeld

Während die Erstellung eines äußeren Gruppenvertrags tendenziell ein anstrengender und ernsthafter Prozess ist, ist die Gestaltung des inneren ein lustvoll-spielerischer. Nach dem Kennenlernen und Entdecken der Gemeinsamkeiten (Forming), können die Unterschiede in der Streitphase (Storming) zu anhaltenden Disputen zwischen Gelehrten, Handgreiflichkeiten zwischen Kämpfern oder Geschicklichkeitsspielen zwischen Artisten geraten. Während eine Kneipenschlägerei im echten Leben wahrscheinlich weniger Spaß mit sich bringt, dürften sich entsprechend geartete Charaktere daran erfreuen. Finden Disput, Schlägerei und Geschicklichkeitsspiel gleichzeitig statt, entbehrt die Situation nicht einer gewissen Komik. Natürlich sind auch ernsthafte Kennenlernsituationen möglich, doch gerade die komischen eignen sich, um sie mit einer ernsthaften Situation zu kontrastieren und die Helden zu überraschen. Während des ersten Abenteuers zeigen sich die tatsächlichen und differenzierten Fertigkeiten, da bei einem anfänglichen Vergleich kaum alle ausgelotet werden können. Bei Gruppen mit jüngeren Teilnehmern sollte der Meister darauf achten, dass sie nicht alle ihre spieltechnischen Werte mitteilen, sondern ihre Fähigkeiten im Spiel rollenspielerisch unter Beweis gestellt werden. Die Nennung von Spielwerten entmystifiziert den Helden, was mit einem Verlust an Spannung einhergeht.¹⁸¹ Während des ersten ernsthaften Auftrags sprechen sich die Helden untereinander ab und durchlaufen die Streit-, Vertrags- und Arbeitsphase im Zeitraffer, um sich nach dem Abenteuer zu orientieren und ein Dasein als Heldengruppe zu beginnen.

Gerade weil es sich um ein Rollenspiel handelt, gehen mit dem Einsatz der Fähigkeiten und des Verhaltens der Helden psychische Rollen im Gruppenfeld einher. Das Gruppenfeld umfasst die »richtunggebenden Werte, Prinzipien, Umgangsformen und Weltansichten«¹⁸² der einzelnen Mitglieder und ist damit die Summe der seelischen Heimatgebiete jedes einzelnen, die für sich wiederum Felder zwischen den Polen des Riemann-Thomann-Kreuzes sind, das sich gut zur Beschreibung von Gruppenstrukturen eignet (Abb. 14).

¹⁷⁹ Stahl 2007, S. 42.

¹⁸⁰ Stahl 2007, S. 28-44.

¹⁸¹ Vgl. den Absatz im Kapitel zur Hintergrundgeschichte: »Interessant bleibt Rollenspiel insbesondere dann, wenn die Charaktere undurchsichtig, geheimnisvoll und makelbehaftet sind«, S. 49.

¹⁸² Stahl 2007, S. 251.

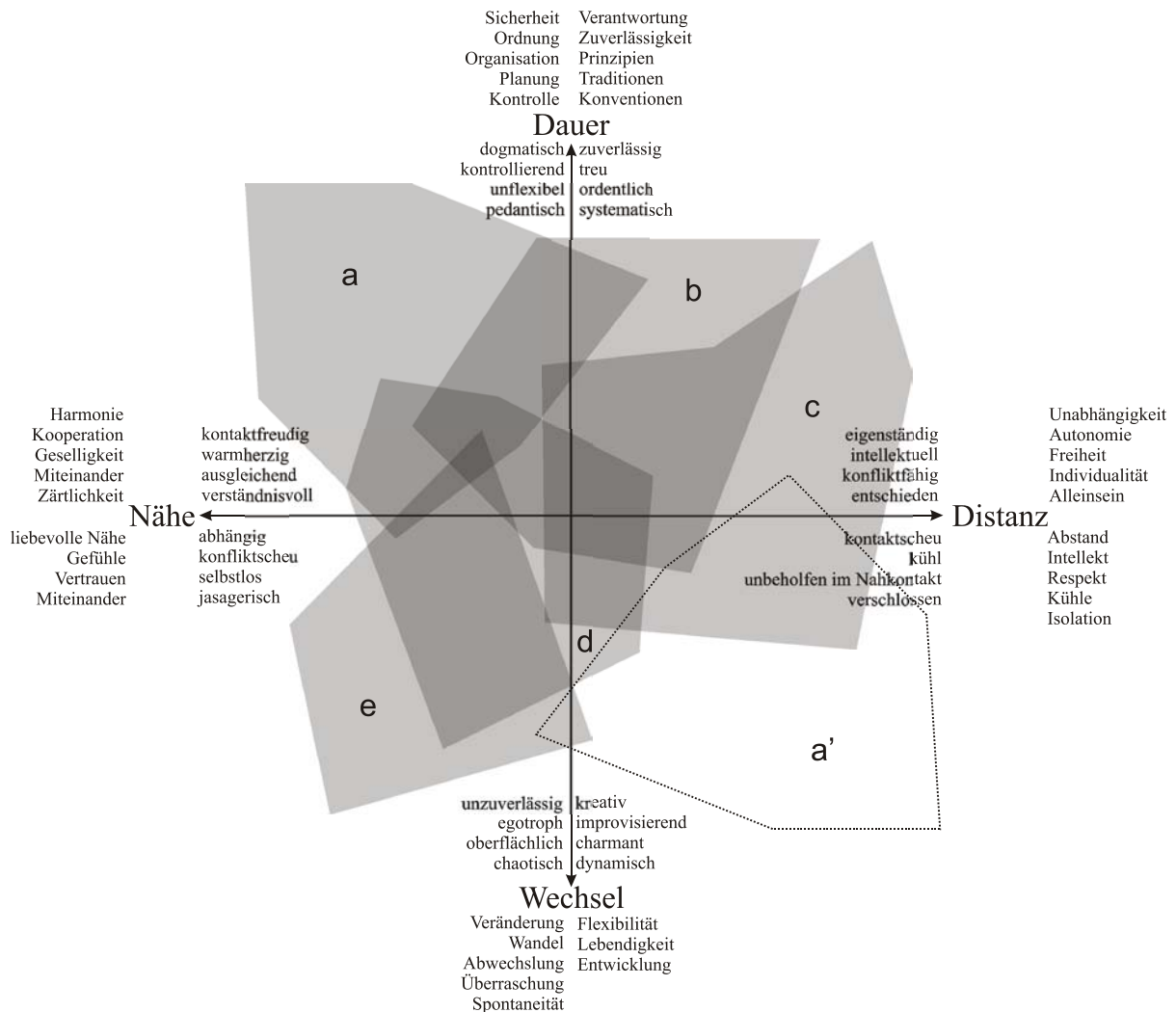


Abb. 14: Riemann-Thomann-Kreuz

Die horizontale Achse beschreibt das Leben im Raum, die vertikale das Leben in der Zeit. Beides sind Konstanten, denen sich kein Mensch im Laufe seines Lebens entziehen kann, ob bewusst oder unterbewusst. Den Grundströmungen Nähe, Distanz, Dauer und Wechsel lassen sich typische Qualitäten zuordnen, die jenseits des Kreuzes in Verlängerung der Gerade stichpunktartig aufgeführt sind.

Mit den vier Grundströmungen gehen gewisse Vorlieben und Abneigungen einher, die charakterliche Stärken und Schwächen, aber auch Sehnsüchte und Ängste offenbaren (innerhalb des Kreuzes). Eine genauere Zuordnung der Eckpunkte des seelischen Heimatgebiets eines Charakters ist mit Hilfe der im Zielpool vorhandenen Interessen möglich: »Man untersucht das konkrete Ziel daraufhin, in welchem Maße es welche Qualität [...] im Miteinander erfordern bzw. herstellen würde, wenn es erreicht wäre, und weist ihm eine entsprechende Position im Achsenkreuz zu.«¹⁸³ Je mehr Interessen bekannt sind, desto runder und organischer wird das Feld, welches das seelische Heimatgebiet umreißt.

¹⁸³ Stahl 2007, S. 240.

Beispiel: Charakter a hat eine starke Ausprägung zu Nähe und Dauer (Ecke links oben), was auf einen treuen Helden schließen lässt (Qualität) und was seinem Interesse am Gruppenzusammenhalt zu verdanken ist (Zielpool).

Ein ambivalenter Bereich ist der Schatten, der dem seelischen Heimatgebiet diametral entgegengesetzt ist. Im Fall von Charakter a ist dies die schwarz umrissene Fläche a'. Entweder fühlt sich ein Charakter zu seinem Schatten sehnsüchtig hingezogen oder von ihm angstvoll abgestoßen. Im Fall von Charakter a liegt der Schatten komplett im ‚seelischen Ausland‘, da er sich jenseits der eigenen Grenzen befindet. Das Überschreiten der Grenze wird als verunsichernd empfunden.

Die Fläche, an der sich das Gruppenfeld konzentriert, weil mehrere seelische Heimatgebiete einander überlappen, ist ein Indikator für die Art des Gruppenzusammenhalts. Unterschieden wird zwischen der Gemeinschaft, der Truppe, dem Team und dem Haufen. Sobald die Stärken übertrieben werden, wandeln sie sich ins Negative (grau hinterlegt):

Typ	Gemeinschaft	Truppe	Team	Haufen
Topographie	Dauer / Nähe	Dauer / Distanz	Wechsel / Nähe	Wechsel / Distanz
Analogie	Familie	Militär	Unternehmen	Kommission
Attribute	Verschmelzung Scheinheiligkeit	Gnadenlosigkeit Kälte	Strukturlosigkeit Inkonsequenz	Egozentrik Bindungslosigkeit
	Solidarität Herzlichkeit	Erfolgstreben Selbstdisziplin	Lebendigkeit Kreativität	Freiheit Autonomie

An der Konstellation des oben gezeigten Beispiels lässt sich eine Tendenz in Richtung Gemeinschaft erkennen, wobei Charakter c noch Integrationsprobleme hat, die er aber im Dialog mit Charakter b zunächst kompensieren kann.

Dadurch eröffnet sich für ihn die Gelegenheit, sich charakterlich weiterzuentwickeln und an den Gruppenkern anzuschließen. Es gibt zwei unterschiedliche Möglichkeiten: entweder die Verschiebung oder Erweiterung des seelischen Heimatgebiets. Da es sich dabei um einen Reifeprozess handelt, ist es gut möglich, dass dieser auf Spieler und Figurenebene gleichzeitig stattfindet, so dass die Entwicklung Auswirkungen auf die äußere Gruppe hat.

Eine Entwicklung aller Gruppenmitglieder bewirkt ebenfalls entweder eine Feldverschiebung oder eine Felderweiterung. Bei erster wird der aktuelle Gruppenvertrag aktualisiert und den neuen Umgebungsbedingungen angepasst, was gravierende Veränderungen in der Struktur insofern mit sich bringt, als sich die Positionen der Mitglieder rapide verändern. Innerhalb kurzer Zeit kann ein Mitglied an oder gar über den Rand des neuen Gruppenfeldes gedrängt werden, während sich ein anderes unversehens im Mittelpunkt wiederfindet.¹⁸⁴ Wenn es einem Mitglied nicht gelingt, sein seelisches Heimatgebiet im gleichen Tempo zu entwickeln, endet dies meistens mit dem Ausschluss aus oder dem vorzeitigen Verlassen von der Gruppe.

Diese rapide Verschiebung ist beim Rollenspiel undenkbar, da sich die Umgebungsbedingungen bereits aus Gründen der Abwechslung und der Spannung permanent ändern, was

¹⁸⁴ Vgl. Stahl 2007, S. 275.

die ständige Auswahl neuer Sujets fordert – es besteht sozusagen die dramaturgische Notwendigkeit zur permanenten Variation, Amplifikation und Selektion des dargebotenen Stoffes. Hat sich dieser erschöpft, muss eine Restabilisierung der Dramaturgie stattfinden, indem neue Sujets gefunden werden.

Deshalb findet bei letzter die langsamere, aber nachhaltigere Erweiterung des Gruppenfeldes statt. Resultat der Akkommodation ist eine Ergänzung und Differenzierung des Gruppenvertrags, die eine anspruchsvollere Streit- und Absprachenkultur mit sich bringt. Ergebnis ist neben der hinzukommenden Komplexität ein Zuwachs an Toleranz, die zur Persönlichkeitsentwicklung auf virtueller und realer Ebene herausfordert, da sich die virtuellen Erfahrungen in der Rolle wie reale auswirken.¹⁸⁵

Das Potential der Rolle umfasst das gesamte seelische Heimatgebiet, so dass der Charakter in seinem Handeln nicht auf ein Rollenmuster festgelegt ist, sondern im Verlauf der Gruppenentwicklung aus einem Repertoire an psychischen Rollen schöpfen kann. Eine psychische Rolle beschreibt den qualitativen Beitrag zum Gruppenklima, während eine gruppendynamische die quantitative Macht beschreibt, die ein Gruppenmitglied im Diskurs hat.¹⁸⁶

Beispielhafte psychische Rollen sind der Emotionale, Gerechte, Witzbold, Zyniker, Skeptiker, Kritiker, Chaot, Rebell, Karrierist, Eigenbrötler, Versager, Vordenker, Behüter und kühle Kopf. Allen gemein ist, dass sie sich im Riemann-Thomann-Kreuz topographisch verorten lassen, so dass Kongruenzen graphisch leicht darstellbar sind.

Psychische Rollen entstehen aufgrund von Unsicherheiten angesichts der Komplexität der Gruppenstruktur und erfüllen den Zweck der Komplexitätsreduktion:

»Von Reduktion der Komplexität sollte man [...] in einem engeren Sinne immer dann sprechen, wenn das Relationsgefüge eines komplexen Zusammenhanges durch einen zweiten Zusammenhang mit weniger Relationen rekonstruiert wird.«¹⁸⁷

Sie verleihen dem Einzelnen personale Identität, machen die Kommunikation berechenbarer, stabilisieren das Gruppenfeld und ermöglichen die Personalisierung von Gruppenthemen auf Kosten der individuellen Vielfalt und Überraschungsmöglichkeit durch unverhoffte Themen und Handlungen. Damit sind psychische Rollen die Antagonisten von Kreativität und Selbstentfaltung.

Zugunsten der Möglichkeiten der Gruppe relativieren sich die psychischen Rollen im Laufe des Spiels bei zunehmender Atmosphäre realen Vertrauens, denn »jedem Menschen steht aufgrund seines Heimatgebiets ein breiteres Verhaltensrepertoire offen, aus dem er stimmungs- und situationsgemäß wählen kann.«¹⁸⁸ Derart eng gefasste Rollen wirken wie ein Gefängnis, welches das Spiel in seinen Handlungsmöglichkeiten begrenzt. Hierin findet sich auch der Grund, weshalb Rollenspielfanfänger zu Charakterklassen tendieren, während -veteranen das Charakterspiel kontinuierlich auszubauen versuchen.¹⁸⁹ Die von Robin D.

¹⁸⁵ Vgl. Stahl 2007, S. 276.

¹⁸⁶ Vgl. Stahl 2007, S. 302 und S. 324; zum Diskursbegriff vgl. Foucault 1993.

¹⁸⁷ Luhmann 1984, S. 48.

¹⁸⁸ Stahl 2007, S. 322.

¹⁸⁹ Vgl. in dieser Arbeit das Unterkapitel »Hintergrundgeschichte« die Ausführungen zu Charakterklassen, S. 48f.

Laws eingeführten Spielertypen des *Powergamers*, *Butt-Kickers*, *Tactician*, *Specialists* und *Casual Gamers* können in diesem Kontext als unreife Stadien auf dem Weg zum *Method Actor* und *Storyteller* in einer Person begriffen werden.¹⁹⁰

Die Möglichkeit der Relativierung zeigt deutlich, dass ein Charakter nicht beschränkt ist in seinen Verhaltensmöglichkeiten, sondern prinzipiell aus dem Repertoire des Spielers schöpfen kann. Eine Erweiterung des seelischen Heimatgebietes bedingt eine Zunahme der besetzbaren Rollen und die Arbeit an der Rolle und an sich selbst ist;¹⁹¹ in die Termini der Gruppendynamik übertragen, eine Felderweiterung des seelischen Heimatgebietes. Der Vorschlag des Möglichkeitsvielecks bietet demnach mit der Auslotung der Möglichkeiten des Charakters zugleich Hinweise zur Erweiterung des eigenen seelischen Heimatgebiets. Die Summe der Eckpunkte der Möglichkeitsvielecke ermöglicht damit die topographische Ausdehnung des Gruppenpotentials auf der Grundlage der Charaktere, an dem Abenteuerszenarien zunächst kongruent und später zur Amplifikation respektive Spannungssteigerung komplementär ausgerichtet sein sollten.

Gruppendynamische Rollen beziehen ihre Macht im Gruppendiskurs aus der Macht durch die Thementrägerschaft psychischer Rollen und die materielle Macht durch zur Verfügung stehende Positionen oder Ressourcen. Die daraus erwachsenen vier gruppendynamischen Hauptrollen sind der inoffizielle Führer, der Mitläufer, der Außenseiter und der Sündenbock.¹⁹² Solange entsprechende Themen aktuell sind oder Ressourcen benötigt werden, steht der entsprechende Held hoch im Kurs für den Posten des inoffiziellen Führers. Durch immer neue Themen entsteht in Gruppen eine natürliche Fluktuation, so dass jeder einmal die Position des Führers übernehmen kann.

In Rollenspielgruppen mit differenzierten Charakteren hängt die Führungsrolle maßgeblich von den Anforderungen des Abenteuers ab, da es sich bei allen Helden um Spezialisten auf einem bestimmten Gebiet handelt: Der Krieger kann besonders gut kämpfen und hat Zugang zu Waffen, der Magier kann zaubern und verfügt über Artefakte und Alchemika, der Geweihte kann Wunder wirken und seine Kirche als Institution für die Helden in Anspruch nehmen. Alle verfügen gleich Handwerkern über entsprechende Fähigkeiten und Werkzeuge, so dass sie alle potentiell ständige Führer auf ihrem Gebiet sind und kurzzeitig in ein anderes gruppendynamisches Rollenschema gleiten können.

Die Variabilität der Positionen kann vom Meister effizient genutzt werden, wenn er die Informationen der Hintergrundgeschichte im Hinblick auf den Zielpool des jeweiligen Charakters auswertet und so eine topographische Positionierung im Thomann-Riemann-Kreuz vornimmt, denn der praktische Nutzen für das Rollenspiel besteht für den Spielleiter zunächst in der Verortung der Charaktere und der Gruppe insgesamt. Darreichungen sind im Verlauf des Spiels die Informationen aus den Notizen, deren Aufarbeitung während der Nachbereitung stattfindet. Grundsätzlich kann der Spielleiter

¹⁹⁰ Vgl. Laws 2002.

¹⁹¹ Vgl. Stanislawski 1993, 1984a und 1984b.

¹⁹² Vgl. Stahl 2007, S. 324-328.

- den Schattenbereich eines Charakters nutzen, um diesen unmittelbar mit seinen Sehnsüchten oder Ängsten zu konfrontieren und zur Charakterentwicklung motivieren
- neue Umgebungsbedingungen schaffen, um zur Erweiterung des Gruppenfeldes beizutragen
- Aufgaben abseits der psychologischen Rollen stellen, um die Charakterdifferenzierung voranzutreiben
- andere Themen in den Mittelpunkt bringen oder materielle Möglichkeiten notwendig werden lassen, um einen Charakter zum inoffiziellen Führer zu küren

Es empfiehlt sich der Weg von der Kongruenz zum Konflikt, um die Anforderungen an die Spieler sukzessive zu erhöhen. Das bedeutet, zunächst die Vorlieben der Charaktere zu befriedigen, bis sich die Bedingungen so radikal verändert haben, dass eine Veränderung innerhalb der Gruppe stattfinden muss. Die Handlungsbezogenheit evoziert auf subtile Weise die Arbeit am Charakter und maximiert damit die effektiven Möglichkeiten auf Spielerseite. Wenn es zu Beginn mit einiger Arbeit für den Gruppenleiter verbunden ist, wird er spätestens belohnt, wenn ihn die Spieler mit kreativen Ideen entlasten, die er unbemerkt in den Plot zur Zufriedenheit aller einarbeiten kann.

Gegenseitige Beeinflussung der gruppenspezifischen Ebenen

Obwohl die Gruppenverträge formal voneinander unabhängig sind, entstehen Synergieeffekte aufgrund einer natürlichen Schnittmenge der gruppenspezifischen Ebenen. Wenn der Held, wie im oben genannten Beispiel, nicht zu viel reden soll, darf dies der Spieler ebenfalls nicht. Bei Grüppchen- oder Pärchenbildung hat die Veränderung der Sitzordnung positive Konsequenzen auf das Verhalten der Heldengruppe. Die auf der Ebene des äußeren Gruppenvertrags befindliche Regelanwendung hat ständige Auswirkung auf den inneren, desgleichen Absprachen in Bezug auf das kollektive Gruppengedächtnis, um die Vorstellung der Spieler von der Welt miteinander abzugleichen. Diese ständigen kurzen Unterbrechungen unter Beibehaltung des Spielflusses bewirken den permanent kaschierten Verfremdungseffekt. Das gilt besonders dann, wenn die Regelanwendung unmittelbaren Spielbezug hat und nur in einer kurzen Handlung, wie einem Würfelwurf, besteht. Eine Unterbrechung der Illusion und damit Immersion tritt erst bei längeren Diskussionen zum äußeren Gruppenvertrag ein, die vom Spielgeschehen abschweifen und dieses vergessen lassen, weshalb davon bereits abgeraten worden ist.¹⁹³ Repräsentiert wird die Überschneidung durch den Charakter selbst, der eine Mischung aus Spieler- und Heldenpersönlichkeit ist.

Dennoch müssen einige Grenzen bewusst gezogen werden. Sobald der Spieler sein Hintergrundwissen zur Spielwelt dem Helden zur Verfügung stellt, kann dies über die Fähigkeiten der Figur hinausgehen, was jenen unglaublich werden lässt. Deshalb gilt die eherne Regel, Spielerwissen und Heldenwissen zu trennen. Ein Spieler, der mehr seiner realen Fähigkeiten im Helden ausleben möchte, kann den Helden von vornherein so gestalten.

Sobald ein Spieler sich fast vollständig selbst spielt, und gleichzeitig eine vollständige Identifikation mit der Figur einhergeht, ist Vorsicht geboten: Ebenso hilfreich, wie Rollenspiel für

¹⁹³ Vgl. die Anmerkung in dieser Arbeit zu Regeldiskussionen auf S. 58.

das reale Leben aufgrund seiner Virtualität sein kann, kann es im realen Leben Schaden mit sich bringen. Deshalb ist es notwendig, die Indikatoren für Eskapismus zu kennen.¹⁹⁴

Manche Spieler haben eine hohe Deckungsgleichheit mit ihrer Figur, um die in den virtuellen Erlebnissen gesammelten Erfahrungen unmittelbarer auf das wirkliche Leben anwenden zu können und nutzen Rollenspiel positiv als Selbsttherapie. Als neurotisch ist die Identifikation erst zu werten, wenn der Spieler sich aufgrund eines Angriffes auf seine Figur persönlich angegriffen fühlt. Wer den Spielerhelden beleidigt, herabwürdigt, stellt die Fähigkeiten der Realperson infrage, weil sie sich mit der Figur vollständig identifiziert.

So gibt es jenen Rollenspieler, der im Spiel die Wirklichkeit sucht und jenen, der im Spiel aus der Wirklichkeit flieht. In einem klärenden Gespräch sollte auf die Probleme des Spielers eingegangen werden, denn Eskapismus ist für die Nachkriegsgeneration längst keine Politikverdrossenheit oder politischer Protest mehr, sondern eine hohe Unzufriedenheit mit dem eigenen Leben respektive der eigenen Person. Erfolg im Rollenspiel dient als Ersatz für Misserfolg und Desorientierung im Leben, die Bestätigung im Spiel als Ablenkung von der realen mangelnden Organisation, von Minderwertigkeitsgefühlen oder beidem.

Meiner Einschätzung nach ist Wirklichkeitsflucht mit den damit verbundenen Faktoren bei einem Drittel aller Rollenspieler anzutreffen, so dass der Spielleiter auch therapeutische Kompetenzen – und seien sie nur intuitiv – haben sollte. Dazu muss dem Betroffenen der Mechanismus vor Augen geführt und Unterstützung angeboten werden – die Rollenspielrunde stellt ihre Qualitäten als reale Gemeinschaft unter Beweis. Indem der Spielleiter und ggf. die Spieler den Charakter mit Problemen im Spiel konfrontieren, die im realen Leben des Spielers zentral sind, kann eine Lösung der Probleme herbeigeführt werden. Wichtig ist es oft, dem Spieler beispielhaft vor Augen zu führen, dass er die entsprechenden Kompetenzen zur Lösung seiner Situation bereits im Spiel erworben hat. Hilfreich ist weiterhin, den Spieler zur Reflexion über seine Figur aufzufordern und eine Differenzierung und Fortschreibung der Hintergrundgeschichte zu verlangen. Sollte der Spieler es organisatorisch nicht schaffen, dieser Forderung nachzukommen, weil er den Mut dafür nicht aufbringt, sich zu disziplinieren, kann leicht positiver Druck ausgeübt werden. Entweder werden Belohnungen in Aussicht gestellt, beispielsweise Abenteuerpunkte, oder dem Spieler solange das Mitspiel verwehrt, bis eine Reflexion stattgefunden hat. Dies trifft den Spieler besonders hart, da er in diesem Moment ja glaubt, nichts anderes als seinen Spielercharakter zu haben. Auch hier gilt die Reihenfolge: Überzeugen, Überreden, Zwang.

Der Nutzen dieser einfachen Methode, die aber Beharrlichkeit, Vertrauenswürdigkeit und die Gabe fordert, genau zuzuhören, hat schon einigen Spielern meiner Runden genutzt. Im Ergebnis spielen sie aufgrund des Erlebnisses nicht nur viel freier, sondern leben auch zufriedener. Das freiere Spiel hängt freilich mit einer Erweiterung des seelischen Heimatgebiets zusammen – die Spieler sind nicht länger auf eine Rolle fixiert. Die therapeutische Dimension des Tischrollenspiels ist unübersehbar.

¹⁹⁴ Ausführlicher beschäftigt sich Antrack 1996 mit dem Thema.

Der Eskapismusvorwurf gegenüber Rollenspielern hat seine Ursprünge auch im Live- und Computerrollenspiel, wobei diese Formen potenziell gefährlicher sind. Im Live-Rollenspiel kann ebenfalls ein soziales Korrektiv greifen, sofern die Spieler in einer Gruppe reisen, die nicht selbst vollständig aus Realitätsflüchtlings besteht. Es gibt aber auch Spieler, die ständig auf Live-Rollenspielen allein anzutreffen sind und den Kontakt zur Realität verloren haben. Da sich ihr Umfeld ständig verändert, sie also auf neue Spieler treffen, wird eine solche Realitätsabkapselung erst relativ spät bemerkt – wenn überhaupt. Am gefährlichsten ist Computerrollenspiel, weil der Spieler die Möglichkeit hat, sich vollständig von anderen Mitmenschen zu isolieren und dann kein soziales Korrektiv mehr greifen kann. Soziale Kontakte finden entfremdet statt, weil die Spieler nicht materiell-körperlich präsent sind. Zudem bietet eine Computerspielfigur, der Avatar, nicht die Differenzierungsmöglichkeiten wie ein Tischrollenspielcharakter, so dass eine Therapie aufgrund von Parallelen zur Persönlichkeit ausgeschlossen bleibt. Der Eskapismus mündet in aller Regel in eine Computerspielsucht, die professionell behandelt werden muss.¹⁹⁵ Indikatoren für das Vorliegen einer Computerspielsucht sind nach einer Studie von Reinhold Jäger und Nina Moormann:

- Ein höheres Ausmaß an Überforderung in der gegenwärtigen Lebenssituation
- Weniger adäquate Bewältigungsstrategien als unauffällige Spieler und Nichtspieler
- Deutliche Unzufriedenheit in verschiedenen Lebensbereichen
- Geringe Selbstwirksamkeitserwartung
- Häufiger Einsatz von Computerspielen zur Stimmungsregulation insbesondere bei den ängstlich gebundenen und in geringerem Maße auch bei den abweisend gebundenen Spielern
- Deutliche Präferenz für das Computerspiel *World of Warcraft*¹⁹⁶

Die höhere Gefahr im Live- und Computerrollenspiel hat ihren Ursprung in der potentiell einfacher imaginierbaren Deckungsgleichheit mit der Figur. Im Live-Rollenspiel entspricht der Phänotyp des Darstellers dem der Figur, was zu einer vollständigen Identifikation verlockt. Beim Computerrollenspiel konzentriert sich der Spieler so stark auf das Spielgeschehen auf dem Bildschirm, auf dem die Hintergrundwelt und die Charaktere konkret genug abgebildet sind, dass er sich selbst und in der Fixierung auf die Figur seine Körperlichkeit vergisst. Hinzu kommt, dass Spielregeln als Teil des Computerprogramms vollständig kaschiert werden, so dass keine Verfremdung stattfindet, welche die Immersion unterbinden könnte. Im Tischrollenspiel ist keines der beiden Extreme vollständig möglich, da lediglich eine teilweise Entkörperlichung stattfindet. Zudem ist das Hinwegtäuschen über das Medium kein passiver Vorgang, sondern ein aktiver.¹⁹⁷ Beim Tischrollenspiel bleiben Sichtkontakt, Mimik, Gestik materiell-körperlich, die Stimme körperlich. Die Täuschung kann erst, wie beim Lesen, durch aktives Zutun erreicht werden, woraus eine besondere Erlebnisqualität resultiert.

¹⁹⁵ Eine Liste von Diplomarbeiten zum Thema findet sich unter <http://www.onlinesucht.de>

¹⁹⁶ Vgl. JäMo 2008, S. 19.

¹⁹⁷ Gewöhnlich täuschen Medien über sich selbst hinweg: Obwohl beim Fernsehen das Medium Fernseher ständig präsent ist, wird die Aufmerksamkeit so stark auf den Inhalt fokussiert, dass das Medium ohne Zutun – passiv – vergessen wird. Anders ist es beim Lesen, das ein aktiver Vorgang ist, da alles aktiv imaginiert werden muss.

Passiv ist die Täuschung auch beim Live-Rollenspieler, dem seine Verkleidung und seine Rolle über sich selbst hinwegtäuscht. Bei Schauspielern ist dies kein Problem, da sie in der Regel verschiedenen Stücke spielen und so die Rollen wechseln. Die drei Faktoren, angewandt auf eine Einzelperson, kommen zum Tragen (siehe die vorliegende Arbeit, S. 53).

Schauspiel und Erlebnis im Rollenspiel

Wie im Kapitel zum Aufbau einer Tischrollenspielrunde¹⁹⁸ erwähnt, wird der Körper beim Tischrollenspiel aufgrund der Sitzposition ab der Tischkante beschnitten, so dass allein der Oberkörper samt seinen Extremitäten zwecks Darstellung zur Verfügung steht. Sofern einige Spieler im Alltag viel mit komplettem Körpereinsatz zu tun haben, seien es Sportler, Liebhaber exzessiven Körpertheaters oder Tänzer, so werden sie die Sitzposition sicherlich als Beschneidung ihrer Ausdrucksmöglichkeiten empfinden.

Lessing liefert im 20. Stück seiner Hamburgischen Dramaturgie allerdings ein Argument, das die Vorteile der Sitzposition aphoristisch zusammenfasst. Er lobt die Schauspielerin Friederike Hensel (1738-1790) ob ihrer ausgezeichneten Darstellung der Titelrolle in François de Grafignys Schauspiel *Cénie*, macht zugleich aber darauf aufmerksam, dass sie »für die Rolle zu groß«¹⁹⁹ sei. Friederike Hensel war von Lessings Bemerkung derart beleidigt, dass sie eine Intrige einfädelte, die Lessing dazu zwang, sich in den restlichen vierundachtzig Stücken der *Hamburgischen Dramaturgie* einer Bewertung der Schauspieler zu enthalten.²⁰⁰

Beim Tischrollenspiel findet eine partielle Entkörperung statt, die eine Abstrahierung des Aussehens und Typs der Person im Hinblick auf den verkörperten Helden ermöglicht. Sichtkontakt, Mimik, Gestik und Stimme bleiben körperlich, müssen aber in Echtzeit vom Darsteller auf den Helden übertragen werden. So ist es unwichtig, ob eine Spielerin zu klein, groß, dick oder dünn für die Figur wäre: Die Beschreibung des Charakters ersetzt die Körperlichkeit und fordert im Gegenzug die Imaginationskraft aller Teilnehmer.²⁰¹ Sie haben die Aufgabe, die unmittelbar verkörperte Mimik und Gestik auf die imaginierte Figur in Echtzeit zu übertragen, was anfangs durchaus nicht leicht fällt, aber nach einer Gewöhnungsphase von einigen Spielrunden gelingt.

Jene Problematik, die Jens Roselt selbst am Beispiel der Friederike Hensel zu verdeutlichen sucht, die Nichtunterscheidbarkeit von ästhetischen und ethischen Argumenten, wird nicht nur umgangen, sondern in mehrere Vorteile umgewandelt.²⁰²

Einerseits wird das innere Kind und damit die Kreativität geweckt. Wenn nämlich Kinder miteinander spielen, tragen sie gewöhnlich auch keine aufwändigen Kostüme, um die von ihnen dargestellte Figur zu verkörpern. Sie können sich dennoch genau vorstellen, wie der tapfere Ritter in seiner Silberrüstung mit dem unsichtbaren Schwert aussieht und herumfuchelt. Insofern fordert die Kombination von Mimik, Gestik und Phantasie nichts anderes, als eine Rückbesinnung auf die eigene Kindheit, was darüber hinaus kreative Potentiale

¹⁹⁸ Die vorliegende Arbeit: »Aufbau einer Tischrollenspielrunde«, S. 11f.

¹⁹⁹ Lessing 1970, S. 109.

²⁰⁰ Ebd.

²⁰¹ Wie körperlich ein Spieler spielt, hängt freilich von dessen schauspielerischen Fähigkeiten ab. Ein schlechter Schauspieler wird sicherlich öfter auf die epische Erzählform ausweichen, ein guter seinen Charakter nahezu deckungsgleich darstellen. Die Folge ist, dass der theatralische Aspekt zunimmt, je mehr sich der Spieler traut, seine Figur konkret darzustellen. Denn andernfalls handelte es sich um schlichtes Erzähltheater – ohne Mimik und Gestik und ohne gezielt geführte Stimmprosodie. Eine solche Ausweichhaltung ist zwar in der Anfangsphase einer Spielrunde tolerierbar (vgl. Gruppendynamik und Dramaturgie, S. 52ff.), doch ein Lerneffekt in Richtung Theatralik notwendig, da die Stimmung vom konkreten Schauspiel lebt. Ohne echte Aktionen ist die Atmosphäre tot. Die bereits bestehende intim-vertraute Stimmung lässt gewöhnlich genug Zuversicht und Mut aufkommen, um selbstbewusst in Aktion zu treten.

²⁰² Roselt 2005, S. 16.

weckt.²⁰³ Mit Stanislawskis Worten formuliert, weckt die Erinnerung an ‚Als-Ob‘-Situationen aus dem Kindesalter die »schöpferische Phantasie«, die wiederum ‚magische Wenns‘ hervorbringt.²⁰⁴

Andererseits können Beleidigungen des Phänotyps des Helden nicht als persönliche Angriffe gewertet werden. Schließlich haben die Spieler ihre Helden selbst modelliert, so dass Anfeindungen eher dramaturgisch gewollt sind und dem Spielspaß dienen.

Die Fähigkeit, über den Körper eines Darstellers die Folie der Imagination zu legen, ist jedoch nichts Selbstverständliches. Im Gegenteil wird der Körper von einigen Theaterexperimentalisten als Hindernis der Imagination empfunden. Hierzu ein kleiner Exkurs.

Körperlichkeit und Imaginationsvermögen

Geschult wird die Fähigkeit, eine mentale Bühne wie einen doppelten Schauplatz im Kopf entstehen zu lassen, auf besondere Weise im postmodernen Theater. Dort geht es nicht um die Entdeckung oder Suche nach einem eindeutigen Sinn. Vielmehr werden beispielsweise die Protagonisten in mehrere Figuren aufgeteilt, mehrere Handlungen finden gleichzeitig statt, ein Objekt vereint mehrere Bedeutungsebenen gleichzeitig neben seiner konkreten Materialität. Dabei betont das postmoderne Theater seine eigene Künstlichkeit und infolgedessen die Erschaffung einer eigenen Theaterwirklichkeit: Es erfolgt die Anordnung einander widerstrebender, potenzierender oder zerstörender Sinneinheiten, konstituiert durch Bilder, Klang, Gestik und Bewegung und entnommen einem Steinbruch der Kulturen, der sich niemals erschöpft oder durch den ‚Abbau‘ zerstört wird. Das Produkt ist vergleichbar mit einer Halde, deren entfremdete Kulturbruchstücke erst zueinander in Bezug gesetzt werden wollen. Es ist ein Kunst-Theater ohne die Intention der Nachahmung, das sich einer (eindeutigen) Interpretation zumeist verschließt, da letzte vom Subjekt abhängt, welches das Geschehen allein auf der Grundlage seines eigenen Horizontes als Denkanstoß – in welche Richtung auch immer – verstehen, die Fragmente zusammensetzen kann. Ein konsequent postmodernes Theater kulminiert in einer Brechung der semantischen, pragmatischen und syntagmatischen Ebene, das bedeutet, weder die sprachlichen Zeichen, noch die Dinge auf der Bühne, noch die formale Beziehung der Zeichen einer Sprache zueinander lassen sich mit Hilfe der Logik fassen. Das Ergebnis ist, dass der Zuschauer auf sich allein gestellt ist, da keine logisch-räumlich-kausale Realität, keine Kohärenz der Figuren besteht. Entweder weiß er gar nicht, was mit den Inhalten anzufangen ist, oder er imaginiert ein auf Assoziationen gründendes mentales Theater.²⁰⁵

Das gleichzeitige Vorhandensein von Bühnengeschehen und imaginierten Assoziationen bezeichnet Helga Finter als »Dioptrik des Imaginären«²⁰⁶. Dioptrik bedeutet hier, dass sich »das szenische Geschehen in einer Multiplizität mentaler Szenen bricht, die das jeweilige

²⁰³ Vgl. Oerter 1999, S. 1-24.

²⁰⁴ Vgl. Stanislawski 1984a, S. 65 und 151.

²⁰⁵ Einen detaillierten und tiefen Einblick in die Prinzipien des postmodernen Theaters gibt Alfonso de Toro in »Wege des zeitgenössischen Theaters«, vgl. de Toro 1995.

²⁰⁶ Finter 1994, S. 184.

subjektive und kulturelle Gedächtnis des Zuschauers hervorbringt.«²⁰⁷ Aufgrund des gleich einem Prisma wirkenden subjektiven und kulturellen Gedächtnisses wird das Bühnengeschehen auf der Folie des Individuums interpretiert und unmittelbar verbildlicht, so dass eine Divergenz zwischen konkretem Bühnengeschehen und Imagination entsteht – was auch schon bei weniger konsequent postmodernen, tendenziell abstrakten Inszenierungen der Fall ist.

Dieser Unterschied ist offenbar nicht gewollt und wird als Makel empfunden. Denn die »Körperhretik des Schauspielers«²⁰⁸ stehe den Experimenten jener Autoren im Weg, denen an der Konstruktion eines »subjektiven Raumes«²⁰⁹ sowie »dezentrierten Subjekts«²¹⁰ gelegen ist, »in das die gelöteten hypostatierten und hysterischen Identitäten auch des Körpers aufgelöst werden sollen.«²¹¹ Gefordert wird die Vergegenständlichung des Damentextes mit einer Konsequenz, die auch den Körper des Schauspielers unter das Primat der Imagination stellt. Beim sogenannten dezentrierten Subjekt geht dies so weit, dass der Körper in mehrere Teilkörper aufgesplittet wird: Aus dem Individuum entsteht ein Dividuum, das Subjekt wird also dezentriert. Mit Foucault gesprochen, ist ein Individuum jedoch lediglich ein diskursiv erzeugtes Einheitsprinzip²¹², also allein der Körper des Subjekts Garant für Individualität, weil im Gedächtnis alle zusammenhanglosen Erlebnisse verbunden werden und Individualität konstituieren. Der das Individuum zusammenhaltende Kitt soll aufgebrochen werden zugunsten einer vollkommenen Umsetzung des Damentextes respektive der Idee der Macher; nicht allein die Bühne, sondern auch der Körper nach dem Willen des Erfinders en détail gestaltet werden.

Kein traditionelles Theater²¹³, das menschliche Körper zur Inszenierung voraussetzt, kann sich von diesem ‚Makel‘ ganz befreien, da jene immer von der konkreten und unmittelbaren Gestalt und Gestaltung des Schauspielers abhängen. Perfekt wäre für ein solches Theater ein entkörperlichter Körper, der die semiotischen Zeichen ‚rein‘ transportieren kann – also nichts anderes als ein vollendeter Gestaltwandler, der tatsächlich in der Lage wäre, seinen Körper der Rolle und Situation unmittelbar anzupassen oder selbst in sich postmodern zu brechen; der also wörtlich, gleich einer Akkumulation von Morphemen, selbst Morphing betreiben kann. Erika Fischer-Lichte beschreibt diesen Anspruch folgendermaßen:

»Bedeutungen werden als mentale, als »geistige« Entitäten verstanden, die nur durch die Erfindung entsprechender Zeichen zum Erscheinen gebracht werden können. Während die Sprache – oder auch die Mathematik – ein nahezu ideales Zeichensystem darstellt, in dem die Bedeutungen unverfälscht und »rein« zum Ausdruck gebracht werden können, ist mit dem menschlichen Körper ein sehr viel weniger verlässliches Material und Medium zur Zeichenbildung gegeben. Damit er entsprechend verwendet werden kann, muss er daher zunächst einer gewissen Entkörperlichung unterzogen werden: Alles, was auf den organischen, sinnlichen Körper verweist, auf das leibliche In-der-Welt-Sein des Schauspielers, muss seinem Körper ausgetrieben

²⁰⁷ Ebd.

²⁰⁸ Ebd.

²⁰⁹ Ebd.

²¹⁰ Finter 1994, S. 185.

²¹¹ Ebd.

²¹² Vgl. Foucault 1980, S. 98.

²¹³ Makellos wären demzufolge VR-Bühnen und VR-Figuren, vgl. zum Kontext Farrelly 2002.

werden, bis ein »rein« semiotischer Körper zurückbleibt. Denn nur ein »rein« semiotischer Körper wird imstande sein, die im Text niedergelegten Bedeutungen unverfälscht sinnlich wahrnehmbar zur Erscheinung zu bringen und den Zuschauern zu vermitteln. Verkörperung setzt also Entkörperlichung voraus.«²¹⁴

Dieser Anspruch, der bereits mit der Literarisierung des Theaters im 19. Jahrhundert einsetzt, wünscht die Formung des Schauspieler-Körpers unter dem Primat der Vorlage. Die Folge ist, dass Körpertraining integraler Bestandteil der Ausbildung wird, der Körper als Instrument verstanden wird.²¹⁵

Der Anspruch entspricht dem Weg eines reichen Theaters, das als Gegenteil zu Grotowskis armem Theater²¹⁶ zu begreifen ist. Im armen Theater wird auf alles verzichtet, was für eine Aufführung nicht dringend nötig ist: Requisiten, Beleuchtung, Kostüme, Bühnenrampe und Theatersaal. Letztlich bleiben allein die Darsteller übrig – wie dies auch im Beispiel der beiden Kinder der Fall ist: Die Beleuchtung ist die Sonne, die Bühne der Boden, auf dem die Kinder gerade spielen, während der Rest im Kopf der Kinder – der *gegenseitigen Zuschauer* – stattfindet.

Wenn das arme Theater allein der Darsteller bedarf, so ist das reiche Theater in seiner stärksten Ausprägung nicht etwa ein mit allen Illusionsmaschinerien ausgestattetes Schauspielhaus, sondern der Film. Im Theater ist es immer noch möglich, die Illusion zu durchschauen, während der Film mit seinen Spezialeffekten technisch alles, was sich der Regisseur vorstellen, wirklich werden lassen kann – natürlich nur in Form einer konkreten, zweidimensionalen Illusion auf der Leinwand.²¹⁷ Mit den modernen technischen Möglichkeiten können Schauspieler vollständig entkörperlicht werden, um der Rolle gerecht zu werden:²¹⁸ Das reiche Theater in seinen extremen Formen bedarf allem, außer der Darsteller.²¹⁹

Dass selbst der moderne Film trotz seiner technischen Möglichkeiten nicht in der Lage sein wird, dem hehren Anspruch der »Konstruktion eines subjektiven Raumes sowie dezentrierten Subjekts«²²⁰ zu genügen, dass es wohl kaum möglich sein wird, »die im Text niedergelegten Bedeutungen unverfälscht sinnlich wahrnehmbar zur Erscheinung zu bringen«²²¹, liegt an einem unauflösbaren Widerspruch.

Zum einen hängt die Bedeutung, die ein Rezipient einem Text entnehmen kann, stets vom Gegenwartshorizont desselben ab.²²² Zum anderen steht der konkreten Darstellung des Abstrakten mit allen seinen gleichzeitig vorhandenen, im Extrem vollendet postmodern gestalteten Bedeutungspluralitäten, der Zuschauer und die Existenz per se im Weg. Wenn

²¹⁴ Erika Fischer-Lichte: Für eine Ästhetik des Performativen. In: HuBa 2001, S. 31.

²¹⁵ Vgl. Roselt 2005, S. 49.

²¹⁶ Vgl. Grotowski 2006.

²¹⁷ Aufgrund der Erkenntnisse der Hirnforschung (vgl. Hamilton 1997, Diedrich 1999 und Mitchell 2008) und der Entwicklung dreidimensionaler Hologramme (vgl. Krätzschar 1995 und Tiziani 1996) wird es nur eine Frage der Zeit sein, bis die Illusion perfekt ist. Filme, wie die Matrix-Trilogie der Gebrüder Wachowski, thematisieren diese Möglichkeiten bereits.

²¹⁸ Dies ist besonders in Fantasyfilmen der Fall: Ob der Krakenmensch Davy Jones in *Fluch der Karibik*, oder Lord Voldemort in *Harry Potter* – beide Figuren sind dank Motion-Capture entkörperlichte Versionen der Schauspieler Bill Nighy und Ralph Fiennes. Filme wie *Final Fantasy* oder *Beowulf* zeigen, dass in einiger Zeit auch keine Schauspieler mehr nötig sein werden: Entledigen sich die Erschaffer einem Makel?

²¹⁹ Wobei Requisiten, Beleuchtung und Kostüme vollständig durch Computerhardware ersetzt werden. Darsteller sind nichts anderes als bewegliche Objekte aus Bits und Bytes und damit Requisiten, die in ihrem Aussehen Menschen exakt gleichen.

²²⁰ Finter 1994, S. 185.

²²¹ Ebd.

²²² Den Begriff des »Gegenwartshorizonts« hat Gadamer in seiner Hermeneutik eingeführt, bei dem Gegenwartshorizont des Rezipienten und Vergangenheitshorizont des Autors miteinander verschmelzen, vgl. Gadamer 2007, S. 311.

Finters Anschauungen bereits für das gewöhnliche Theater mit geringen Abstraktionen und nur leichten postmodernen Zügen gelten, so muss der Anspruch der ins Feld geführten Autoren am Extrem – dem konsequent postmodernen reichen Theater – erprobt werden. Wie sähe eine adäquate Umsetzung aus?

Die versammelten Ansprüche mündeten in eine Form des abstrakten Films mit sich ständig wandelnden, aber semiotisch klaren Inhalten, welche die Divergenz von äußerer und innerer Bühne als mentaler Bühne ausschließen, denn ein ‚rein‘ semiotischer Körper ließe keine Fragen offen, da er ja tatsächlich alle Bedeutungen transportiert – diese müssen von den Zuschauern nicht erst erdacht, verknüpft oder konstituiert, sondern schlicht konsumiert werden. Infolgedessen entfällt der subjektive Raum im Innen, da dieser im Außen bereits vollendet vorhanden ist. Der Zuschauer als Interpretationsinstanz wird irrelevant, was die Realitätsferne dieser Ansprüche bereits jetzt entlarvt, denn ohne Zuschauer gibt es kein (Film-)Theater.

Der Leinwandinhalt, stets abstrakt, weil alle gültigen und jemals möglichen Interpretationen eines Textes präkognitiv vorausahnend und gleichzeitig darbietend, alle auf den Text anwendbaren, auch unentdeckten, Diskurse anwendend, wäre konkret wohl nichts anderes als ein starkes Bildrauschen: Rauschen entsteht genau dann, wenn sich unendlich viele Signale überlagern. Die gleichzeitige Darstellung aller konkreten Möglichkeiten mündet zwangsläufig in ein abstraktes Bild.

Unmöglich ist es indes, dieses Rauschen zu erdenken. Die Möglichkeit des Denkens in allen möglichen (nicht allen denkbaren) Ebenen und deren Konkretisierung auf der Leinwand unter Erweiterung des Eigenhorizontes bis in die Unendlichkeit, bedeutete eine Verschmelzung von Abstraktion und Konkretion bereits als Idee im Geist des Erschaffers, der die Gleichzeitigkeit vorhersehen müsste. Wenn auch alogisch: Selbst wenn dies gelänge, wäre jeder menschliche Zuschauer von der Datenflut offenkundig überfordert – was auch im, nicht von megalomanischen Apotheosephantasien beherrschten, postmodernen Theater häufig genug der Fall ist. Der subjektive Raum und das dezentrale Subjekt sind in ihrer Extremkonfiguration diametrale Gegensätze. Ein subjektiver Raum kann niemals im Außen geschaffen werden, sondern muss im Innen entstehen. Körperlichkeit als Ablenkung zu begreifen, als Vereitelung der Imaginationen des Zuschauers, erweist sich als Fehler, der Anspruch als Hybris.

Sinn und Zweck dieser Ausführungen ist es, eine andere Perspektive zu eröffnen, die weg vom Schauspieler und hin zum Zuschauer führt. Wenn auch kaum ein Autor oder Regisseur den Anspruch konsequent in die Abstraktion führt, so wird dennoch eines deutlich: Je weiter der Weg in Richtung Abstraktion führt, desto aufwändiger werden die Rahmenbedingungen einer Produktion, was entweder körperschädigende Phänomene über das notwendige Schauspieltraining hinaus wie beispielsweise Magersucht fördert oder eine komplette Virtualisierung mit teurer Computerhardware erfordert. Die absurd anmutenden Überlegungen haben ihren Kern in einem aktuellen ästhetischen Diskurs. Zugleich eröffnen sie eine

andere Perspektive, die weg von der Außenbühne und hin zur Innenbühne führt, also direkt in den Kopf des Zuschauers.

Der konkrete Körper des Darstellers ist weder Makel noch Gegner der Divergenz von realer und mentaler Bühne. Die erwähnte Körperhethorik hindert den Zuschauer nur vermeintlich an der Entfaltung seiner Imaginationskraft. Der Schauspieler-Körper ist im Gegenteil eine Hilfe zur Entfaltung derselben. Wenn die Experimentalisten mit ihrer radikalen Auffassung ein dezentriertes Subjekt *schaffen* wollen, so offenbart der Anspruch ein Missverständnis. Denn gerade ein geübter Zuschauer birgt *in sich* die Stärke, diese Dezentrierung selbst zu leisten – eine Kompetenz, die im Rollenspiel in jedem Augenblick gefordert wird. Ob ein Zuschauer in der Lage ist, über die dargestellte Figur bei einer abstrakteren Inszenierung eine Folie zu legen, seine analytischen Fähigkeiten während des Hörens und Sehens des Stücks auf die Darsteller anzuwenden, ist eine Frage von Konvention und Kompetenz. Anstatt das dezentrierte Subjekt aus dem Stück allein erschaffen zu wollen, muss der Zuschauer zunächst analytisch in der Lage sein, die verschiedenen Subjektebenen zu erkennen und in das Stück vor seinem Horizont zu integrieren.

Im Theater wird diese Abstrahierung nicht grundsätzlich vorausgesetzt, beim Rollenspiel ist die Folie über dem Darsteller integraler Bestandteil. Doch dies bedeutet Übung, die nicht vorausgesetzt werden, aber sich vor allem durch Medienkompetenz angeeignet werden kann. Denn das postmoderne Theater ist Produkt der aktuellen Rezeptionsbedingungen, was Susanne Vill in ihrem Vortrag in Tokyo am 25.08.2008 dargelegt hat:

»Die filmische Narration bewegt sich in Zeitsprüngen, Rückblenden, Traum-/Phantasien, Alternativkonstruktionen von Geschichte und Zukunftsvisionen. Das Verständnis wird dem Zuschauer überlassen. Die Simultanbühne im Theater und die Splitscreen-Technik in Film und Fernsehen zeigen mehrere Ereignisse gleichzeitig. Beim Fernsehen zappen die Zuschauer zwischen hunderten von Kanälen, verschiedenen Genres, Sprachen und Kulturen. Nur selten sind unter den Nachrichten, Talk-/Shows, Dokus und Filmen Adaptationen von Theaterstücken oder Aufzeichnungen von Aufführungen.

Beim Surfen im Internet führen Links in weit verzweigte Informations- und Unterhaltungsbereiche. Der Nutzer folgt seinem Interesse, den Suggestionen der Interfaces und der Freude an Ablenkungen. Die individuelle Verfügbarkeit von Text-, Bild- und Multimedia-Datenbanken hat den Umgang mit Informationen verändert. Das Rezeptionsverhalten überträgt sich auch auf die Wahrnehmung von Theaterereignissen. Die stundenlange Konzentration auf die Erzählung eines Dramas kann als Verlangsamung des Informationsstroms Genuss bereiten, doch besteht auch die Angst, Anderes zu versäumen. Im Theater ist der Zuschauer beschränkt aufs Mitdenken und Mitempfinden – in den neuen Medien gestaltet er den Informationsfluss interaktiv.

Die audiovisuelle Umwelt besteht aus einer Mischung aus Wissenschaft, Infotainment, Kunst, Produkten der Unterhaltungsindustrie, Werbung und Amateurkreationen. In ihrer Fülle lösen sich Grenzen auf, wie die zwischen Bildung und Unterhaltung, Produkten der Hochkultur und der Alltagskultur. Die Vielfalt und freie Verfügbarkeit von Informationen zog eine Demokratisierung des Wissens- und Bildungserwerbs nach sich. Das Theater, dessen Bildungsanspruch die staatlichen Subventionen rechtfertigt, passt seinen Bildungsauftrag den neuen Lernstrategien an. Der veränderten Situation von Wahrnehmung, Wissenserwerb und ästhetischem Bewusstsein entspricht die postmoderne Theaterästhetik.«²²³

²²³ Vill 2008a.

Es ist ein singuläres Phänomen der Gegenwart, dass die Kinder- der Elterngeneration in der Anwendung einer Kulturtechnik überlegen ist. Die Medienkompetenz der Nachkommen übersteigt die der Vorfahren. Auch im Rollenspiel schlägt sich diese Kompetenz verdeckt nieder, wenn die Spieler und insbesondere der Spielleiter dazu aufgefordert werden, auf mehreren Ebenen analytisch zu denken, während sich das aktuelle Abenteuergeschehen fortsetzt. Dabei ist das Geschehen nicht unveränderbar, sondern ebenso interaktiv gestaltbar, wie der Umgang mit den digitalen Medien. Die Rollenspielbühne ist im Wesentlichen auf das reduziert, was im armen Theater zentral, aber im reichen Theater den Experimentalisten im Weg ist: die Darsteller. Wenn auch der Spielleiterschirm ein geistiges Hilfsmittel ist: Er ist nicht notwendig und bleibt lediglich ein geistiges Hilfsmittel, kein für das imaginäre Bühnengeschehen notwendiger Bestandteil.

Der Zuschauer-Akteur, »der nicht mehr in seinem Einssein bestätigt wird, wie das die konventionelle Theatralität tut, sondern gespalten seines Begehrens gewahr werden kann, das Hören und Sehen regiert,«²²⁴ ist im Tischrollenspiel allgegenwärtig.

Denn das gemeinsame Erschaffen eines virtuellen Ambientes erfordert zugleich, was Finter als »analytische Theatralität«²²⁵ bezeichnet. Finter geht der Frage nach, worin die dioptrischen Qualitäten eines Textes bestehen und zeigt, »dass gerade die Theatralität die Linse ist, die vor einem inneren Auge und Ohr einen mentalen Schauplatz entstehen lässt.«²²⁶

Der Text, der während des Rollenspiels von der Gruppe gemeinschaftlich und interaktiv erarbeitet wird, erfüllt die Kriterien für die »Theatralität eines Textes«²²⁷, indem er die ‚Leser‘ als »Zuschauer und Zuhörer interpelliert«²²⁸, also jederzeit mahnt, das Gesagte in Bilder und Klänge zu wandeln. Das bedeutet: Was der Meister erzählt, was die Runde erspielt, muss ständig auf den Helden übertragen werden und von den Spielern infrage gestellt werden. Die Spieler imaginieren die vollständige Körperlichkeit ihres Helden, was sich nicht allein auf Hören und Sehen beschränkt, sondern alle Sinne betrifft. Die analytische Tätigkeit des »Sehens, Beobachtens und Untersuchens«²²⁹ äußert sich in den Überlegungen, welche Handlungen als nächstes für den Helden aufgrund seiner Möglichkeiten in Betracht kommen, ob das, was das Gegenüber tut, zum Handeln des Helden oder zur Realperson gehört sowie in der Abstimmung mit den verschiedenen mentalen Bühnen, um trotz der wahrgenommenen Divergenz zu einer Einheit in der Spielwelt zu gelangen.

Wie auch Finters Zuschauer bleiben die Spieler aufgrund ständiger Selbsteinschätzung, Fremdeinschätzung auf Spieler- und Figurenebene und Synchronisierung des Bühnengeschehens analytisch, doch nach einiger Zeit bemerken sie nichts mehr davon. Für das Gehirn wäre es offensichtlich zu anstrengend, ständig beider Welten bewusst zu sein, den anfallenden Datenstrom bewusst zu verarbeiten. Genau an diesem Punkt steigt die Spielstimmung, die Realitätsdichte. Die Illusion entspricht tatsächlich der konventionellen

²²⁴ Finter 1994, S. 186.

²²⁵ Ebd.

²²⁶ Ebd.

²²⁷ Ebd.

²²⁸ Ebd.

²²⁹ Ebd.

Theatralität, obwohl gleichzeitig weiterhin analysiert wird. Es ist der Zeitpunkt der echten Immersion in die Spielwelt als Erlebnis eines magischen Moments, eines Kicks, der offenbar durch Automatisierungsmechanismen des Gehirns bewerkstelligt wird.

Jeder ist sich der Trennung rational gewahr, doch sie wird emotional nicht mehr erlebt. Entscheidend sind die Erlebnisse der Figur. Der reale Mensch tritt zugunsten des Erlebnisses in den Hintergrund wie ein Zuschauer, um sich selbst beim Handeln zu beobachten und zu hören als Erlebnis des eigenen subjektiven Raums, der durch die Abstimmung zum kollektiven Raum wird. Die Instanz des impliziten Zuschauers wird bewusster erlebbar. Die Folie der Imagination überzieht die gesamte Umgebung inklusive der vermeintlich hinderlichen Darsteller, die Spielwelt kann erlebt werden. Die Vorstellungskraft entkörperlicht die Beteiligten, so dass der Körper des Helden zum Vorschein tritt, während der Körper kein Hindernis ist, sondern Bedingung, um die Figur mit Leben zu erfüllen. Konventionelle und analytische Theatralität, die in Finters Aufsatz getrennt werden, werden im Rollenspiel miteinander verschmolzen.

Zwischen Ritual und Theater

Die starke geistige Aktivität im gruppenspezifischen Prozess kann zu einem Grenzzustand führen, der zwischen Bewusstheit und Ekstase liegt. Die Folge des Zustandes der Liminalität ist subjektiv eine Freilegung der Kreativität, eine Verbesserung der Gedächtnisleistung und der Automatisierung des Geschehens, welche die Anwesenden tatsächlich zu Zuschauern ihrer eigenen Aktionen werden lassen. Ganz im Sinne des Anthropologen Victor Turner eröffnet die Schwellenphase »die Möglichkeit zur Schaffung kultureller Spiel- und Freiräume für Experimente und Innovationen.«²³⁰

In diesem Moment gerät das Geschehen keineswegs außer Kontrolle, weil jederzeit ein Rückzug aus dem ekstatisch-überbewussten Rauschzustand möglich ist.

In diesem Zustand ist die Entkörperlichung vollkommen, die Laiendarsteller geben sich ganz und gar der Rolle hin. Da sie ihren Körper und ihr Verhalten nicht öffentlich zur Schau stellen, wie dies ein professioneller Schauspieler täte, fällt es in privater Atmosphäre den Anwesenden leichter, diesen Zustand anzustreben. Dazu müssen drei Voraussetzungen erfüllt sein:

- 1) Alle Spieler müssen einander ansatzweise vertrauen
- 2) Die Gruppenverträge müssen geklärt sein
- 3) Das Konzept der Figuren muss stimmig und glaubwürdig sein

Der Weg dahin kann lang und steinig werden, doch es gibt Methoden, ihn abzukürzen.²³¹

Das Eintauchen in das Geschehen – die Immersion – liefert die Voraussetzung zur Entgrenzung – eine Art Liminalität. Der Zustand jenseits der Grenzen vertrauter Räum- und Zeitlichkeit führt im Rollenspiel nicht zur Bewusstlosigkeit, sondern zu einer Art überbewusstem Zustand, in dem leichter und schneller auf umfangreiche Informationen zurückgegriffen werden kann. Die Freiheit hängt vermutlich mit dem teilweisen Abstreifen der Alltagsmas-

²³⁰ Vgl. Fischer-Lichte 2007b.

²³¹ Siehe in der vorliegenden Arbeit die Kapitel »Ontogenese eines Helden«, S. 35ff. und »Gruppendynamik und Dramaturgie«, S. 52ff.

ke²³² zusammen, weil sich die Akteure hemmungsfreier entfalten können, was mit Victor Turners Vorstellung von Liminalität als »großem Außerhalb von allen Hierarchien des sozialen Lebens«²³³ korrespondiert. Insofern könnte man beim Rollenspiel von einem ‚präliminalen‘ Zustand sprechen, der sich auf der Schwelle zur Schwelle befindet, weil das Ablegen der Alltagsmasken, das analog den vollständigen Übergang in die Liminalität bedeutete, bedingungslosen Mut und Vertrauen zwischen den Beteiligten erforderte. Der Schluss liegt nahe, dass kathartische Befreiungserlebnisse im Rollenspiel den überbewussten Zustand erheblich begünstigen und im Idealfall Liminalität möglich ist.

Sie ist im Rollenspiel das Erreichen eines überbewussten Zustands, der mit einer Befreiung von Konventionen und einer erhöhten Verfügbarkeit von Informationen einhergeht. Die umfangreichere Nutzung der im Gehirn gespeicherten Daten lässt auf eine temporäre Assimilation des Unterbewussten schließen.²³⁴

Gleichfalls möglich ist dieser Effekt in der freien Improvisation einer Laientheatergruppe, doch können dort einige Probleme auftreten, die für eine geschlossene Rollenspielrunde nicht infrage kommen. Solange eine Gruppe für Neuankömmlinge frei zugänglich ist, verlangsamen diese die Vertrauensbildung, da die gruppenspezifischen Phasen wiederholt werden müssen. Andererseits gibt es auch einen gewissen Sog des Vertrauens, wenn die Gruppenmitglieder ihre Probleme untereinander behandelt haben. Mit steigender Mitgliederzahl erhöht sich außerdem die Dauer des Kennenlernprozesses. Nichtsdestotrotz sind die gleichen Effekte auch im vollkörperlich aktiven Improvisationstheater und damit auch im Live-Rollenspiel möglich.

Natürlich macht Rollenspiel bereits ohne diese extreme Erfahrung Spaß, doch gerade die Möglichkeit bietet besondere Erlebnisqualität und Chancen bezüglich des eigenen Lebens. Die Steigerung der eigenen Fähigkeiten über das gewöhnlich erlebte Maß hinaus ist ein wichtiger Faktor zur Stärkung des Selbstbewusstseins. Die Besinnung auf die zutage getretenen Stärken schafft Selbstvertrauen, die Tatsache, dass dieses Ereignis Produkt der Gruppenarbeit ist, gegenseitiges Vertrauen. Diese Eigenschaften klassifizieren Rollenspiel als Weg an der Grenze zwischen Theater und Ritual:

»Das Ritual galt um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert als eine auf die Gemeinschaft bezogene, Gemeinschaft stiftende und allererst hervorbringende Art von Aufführung. Es erscheint daher plausibel, dass ein Theater, welches eine Einheit von Akteuren und Zuschauern herstellen und so eine neue Gemeinschaft stiften wollte [...] eine Ritualisierung vollzog, dass es die Grenze zwischen Theater und Ritual aufzuheben trachtete.«²³⁵

Und es geht darüber hinaus. Im Rollenspiel werden zwei Gegensätze, die Artaud'sche Ursprünglichkeit und die postmoderne Informationsverarbeitung miteinander verschmolzen, so dass im Zustand der überbewussten Liminalität in moderner Manier Datenmengen affektgesteuert konsumiert und produziert werden. Wie im Datenrausch des Cyberspace befinden

²³² Vgl. Grotowsky 2006, S. 13-27.

²³³ MLLKT, S. 385.

²³⁴ Jung 1998, S. 23-40.

²³⁵ Fischer-Lichte 2007b.

sich die Anwesenden auf einer Reise jenseits des bekannten Horizontes der eigenen Persönlichkeit, die das gruppenspezifische Erlebnis zu einem psychodramatischen Exkurs im Sinne Morenos geraten lässt: Morenos Methode fußt wie das Tischrollenspiel auf Improvisationstheater und freiem Rollenspiel, so dass strukturell erhebliche Ähnlichkeiten bestehen. Diese ermöglichen es einem entsprechend befähigten Spielleiter, psychodramatische Methoden einfließen zu lassen. Wichtigste Voraussetzung ist die Erkenntnis, dass nach Moreno jemand als krank gilt, der auf bestimmte stereotypische Rollenmuster fixiert und dadurch unfähig ist, angemessen spontan zu handeln.²³⁶ In der Nachbereitungsphase muss der Gruppenleiter die aus stereotypischem Rollenspiel entstehenden Grenzen erkennen und die Erkenntnisse in der Vorbereitungsphase zur Planung dramatischer Situationen nutzen, um gleichfalls Charakter und Rollenspieler im Spiel mit dessen Grenzen zu konfrontieren.

Bei angemessener Reflexion der Ereignisse in Bezug auf das Selbst des Akteurs besteht die Chance, nicht nur den Heldenhorizont, sondern auch den eigenen zu erweitern. Indem die permanent vom Spielprinzip geforderte Erweiterung im Kollektiv geschieht, entspricht dies einer Erweiterung des Gruppenfeldes, also letztlich der Aneignung faktisch nutzbarer Real-kompetenzen. Die Dramaturgie im Rollenspiel hat zur Aufgabe, soll sie einen positiven Effekt auf das reale Leben der Beteiligten haben, eine Transformation der Beteiligten hervorzurufen. Dies ist insofern wünschenswert, als eskapistischen Tendenzen aufgrund des Realbezugs so erheblich entgegengewirkt werden kann.

Die Transformation der Spieler ist irreversibel, weil die überbewussten Erfahrungen eine permanente Erweiterung des seelischen Heimatgebiets bewirken. Zudem haben die Grenzerfahrungen ob ihrer Besonderheit eine hohe Einbrennkraft. Der Moment der Katharsis geschieht nahe der kreativen Ekstase. Das Herunterreißen der Alltagsmasken im überbewussten Zustand erzeugt die säkulare Heiligkeit der Gruppe, also Gemeinschaft und Vertrauen.

Einerseits hat sich der Mensch mit zunehmender Technisierung der Zivilisation von der Ursprünglichkeit der Natur entfernt, andererseits bedingt die digitale Revolution durch die neuen Medien mit der Entwicklung einer neuen Kulturtechnik die Etablierung vernetzter Denkstrukturen. Die Verbindung von beidem im Rollenspiel führt dazu, dass die Zivilisation nie ganz verlassen wird und so rituelle Ekstase mit vollständiger Entgrenzung des Selbst, was einem Überschreiten der Liminalität entspräche, nicht möglich scheint.

Die Involvierung ins Geschehen nicht auf der Grundlage »das Leben der Rolle in ihrer äußeren Erscheinung wiederzugeben«²³⁷, sondern »auch das innere Leben des dargestellten Menschen [...] erstehen zu lassen«²³⁸ erfordert nicht den kalten, sondern den heißen Schauspieler im Sinne Stanislawskis: »Es ist in der Kunst nicht möglich, kalt und unbeteiligt an die Arbeit heranzugehen. Wir brauchen einen Grad innerer Erwärmung, wir brauchen sinnliche Aufmerksamkeit.«²³⁹ Rollenspieler wollen den Affekt statt den Effekt, sich in ihrer Rolle

²³⁶ Vgl. Kriz 2001, S. 211-214.

²³⁷ Stanislawski 1984a, S. 27.

²³⁸ Ebd.

²³⁹ Vgl. Stanislawski 1984a, S. 91ff.

auszuleben, der sie selbst das Leben gegeben haben. Es ist eine Erkundung des Fremden im Selbst, ein Ausflug in die inneren Gefilde, und diese Haltung, die Rolle als Teil seiner Selbst zu betrachten verbunden mit dem Widerspruch, dass es doch ein anderer ist, der verkörpert wird, fordert Identifikation und ‚Vor-Ahmung‘.²⁴⁰

»Geht man davon aus, dass Schauspielen die Nachahmung des Menschen durch den Menschen ist, dann birgt diese Praxis ein Potential zur Veränderung. Was durch mimetische Praktiken erlernt und weitergegeben wird, kann dabei nämlich auch variiert und verschoben werden. Der innovative Aspekt drückt sich bereits im antiken Mimesisbegriff aus. Dieser bedeutet nämlich nicht nur Nachahmung des Bekannten und Vertrauten, sondern auch eine Art ‚Vor-Ahmung‘ des Unbekannten und Fremden, wobei etwas ausgedrückt oder zur Darstellung gebracht wird, wofür es ‚noch‘ kein Vorbild in der Realität gibt.«²⁴¹

Indem sich die Spieler ihr Vorbild mit der Gestaltung ihres Helden selbst erschaffen, entsteht auch eine Bindung zu der zum Leben erweckten Figur. Der Held ist als Produkt der Kreativität des Spielers zugleich dessen geistiges Kind. Mit der Ausgestaltung der Figur im Spiel erfolgt die Identifikation mit ihr, obwohl sie zugleich etwas Fremdes bleibt. Erfahrungsgemäß versuchen Spieler, etwas Außerordentliches zu finden, indem sie eine Rolle verkörpern, die ihnen möglichst fremd erscheint. Aber zu fremd darf sie allerdings nicht sein. Diese Abwägung erzeugt ein Spannungsfeld zwischen Identifikation und Beobachtung, das sich im Laufe der Zeit immer weiter Richtung Identifikation verschiebt: Der Spieler lernt seinen Helden lieben.

Die Überwindung der Spannung erfolgt im Spiel bei der Automatisierung der analytischen Theatralität. Ab diesem Zeitpunkt beginnt intensives Rollenspiel, wenn auch noch entfernt vom überbewussten Zustand. Aus diesem Grund ist es natürlich gewollt, so bald wie möglich zu einem intensiven Rollenspiel zu gelangen. Anspruchsvolle Rollenspieler wollen nicht irgendwie unterhalten werden, sie wollen etwas erleben. Der Grundstein für dieses Erleben wird bei der Heldenerschaffung gelegt – je detaillierter die einzelnen Schritte durchdacht sind, desto schneller wird die Unterhaltung zum Erlebnis.

Der Bau des Werkes ist Gruppenarbeit, doch ein Baumeister mit dem Wissen um die richtigen Materialien und Methoden wird dazu beitragen, dass das Haus nicht einstürzt.

Spielleitung und Dramaturgie

Die Spielleitung ist eine anspruchsvolle und arbeitsintensive Aufgabe. Der gute Meister muss nicht allein den Plot kennen sowie die damit verbundenen Orte und Personen, sondern auch die Hintergründe der Spielerfiguren. Er muss sich überlegen, in welcher Situation die Helden aufgrund ihrer Möglichkeiten wie reagieren könnten. Dabei kommt es häufig genug vor, dass die Spieler kreative Lösungen ersinnen, die vorher nicht erdacht werden konnten, da sie sich gruppenspezifisch erst im Verlauf des Spieltages entwickelten. Die Spielleitung muss spontan und souverän auf die Aktionen der Spielerhelden reagieren, was Improvisationskunst und

²⁴⁰ Übrigens entspricht die »Vor-Ahmung« bei Stanislawski der »schöpferischen Phantasie«, vgl. Stanislawski 1984a, S. 65.

²⁴¹ Vgl. Roselt 2005, S. 64.

schauspielerisches Talent erfordert. Einhergehend mit dieser Interaktivität funktioniert eine gemäßigte postmoderne Dramaturgie, die aus den bisherigen Errungenschaften schöpft und diese neu kombiniert.

Der Meister ist nicht allein ein Geschichtenerzähler, sondern vor allem ein Darsteller vieler Personen, welche die Geschichte gestalten. Erzählen ist nur dann von Belang, wenn die darstellerischen Möglichkeiten nicht ausreichen – zum Beschreiben von Aktionen und Umgebung. Dialoge finden nach wie vor in wörtlicher Rede statt und werden mit den üblichen darstellerischen Mitteln ausgeschmückt, um ein lebendiges Bild von einer Figur zu erschaffen, was schauspielerische Fähigkeiten abverlangt. So wichtig das Regelwerk zur Simulation von Zufall und Wahrscheinlichkeit in der Spielwelt ist: Die dramaturgisch-schauspielerischen Kompetenzen stehen an erster Stelle.

Der Spielleiter sollte als Koordinator einer Rollenspielrunde den Überblick behalten, um nicht die Kontrolle zu verlieren. Kontrolle bedeutet nicht, alles nach dem eigenen Willen zu gestalten, sondern genug Informationen zur Hand zu haben, um die Spieler immer wieder zu überraschen, damit das Geschehen für alle Beteiligten interessant bleibt.

Auf eine dezidierte Anleitung zur Spielleitung oder ein Rezept zum Erstellen guter Abenteuer²⁴² wird zugunsten des Überblicks verzichtet. Denn wie ein Spielleiter die Möglichkeiten letztlich nutzt, hängt stark vom Spielstil und damit von den Zielen der Spieler ab.

Ziel dieses Kapitels ist ein Grundverständnis der für das Rollenspiel relevanten Prinzipien, die für eine funktionierende Dramaturgie zweckdienlich sind und die Orientierung des Meisters bei der Steuerung des Ablaufs ermöglichen.

Auf theoretischer Seite werden zuerst Modelle vorgestellt, einander gegenübergestellt und Begrifflichkeiten aus verschiedenen Bereichen abgeglichen, um Missverständnissen vorzubeugen, denn jedes Modell bringt seinen eigenen Vorrat an Fachtermini mit. Aspekte der Aristotelischen Poetik und deren Nachfolger, der Rhetorik, dann der Rollenspieltheorie und natürlich der Gruppendynamik werden hinzugezogen, um sie miteinander zu vergleichen und zu verweben. Damit werden erstens möglichst viele Quellen zur Vertiefung des dramaturgischen Wissens aufgetan und zweitens eine zeitgemäße Übertragung der multiplen Optionen der postmodernen Theaterästhetik auf den Rollenspielkontext vorgenommen.

Auf praktischer Seite werden die Aufgaben geklärt, die ein Spielleiter während der Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung zu bewältigen hat, um ein zufriedenstellendes Spielerlebnis zu gewährleisten.

Rollenspieltheorie

Die drei grundsätzlichen Theorien sind das »Big Model«, »Process Model« und die Spielertypen nach Robin D. Laws, die alle im Umfeld des Forums »The Force« entwickelt worden sind.²⁴³

²⁴² Eine Anleitung zum Leiten und Schreiben von Abenteuern bietet bereits Lang 2003.

²⁴³ <http://indie-rpgs.com/>

Big Model

Die Bestandteile des »Big Model« sind der Gruppenvertrag (Social Contract), die Exploration (Erforschung/Erleben), die Techniken (Techniques), die Ephemera (Eintagsfliegen) und die kreative Agenda (Creative Agenda, CA). Der Gruppenvertrag im »Big Model« entspricht dem bereits vorgestellten äußeren Gruppenvertrag.

Beim Vorgang der Exploration erschaffen und erleben die Spieler das imaginäre Geschehen und erforschen dabei ihren gemeinsamen Vorstellungsraum (Shared Imagined Space, SIS), der identisch mit dem kollektiven Gruppengedächtnis ist. Den zum äußeren Gruppenvertrag gehörenden Verhandlungen auf der Konfliktebene, d. h. ob die von der Erzählgewalt postulierten Aussagen Wirklichkeit werden dürfen und ihnen damit Glaubwürdigkeit zugestanden wird, liegt das sogenannte Lumpley-Prinzip zugrunde. Es ist treibendes und häufig implizites Prinzip zur Verhandlung der Kompetenzen der Anwesenden und sagt im Wesentlichen aus, dass Rollenspiel nur funktioniert, wenn Konsens herrscht. Es zeigt die Bedeutung des Verständnisses der gruppenspezifischen Prinzipien, wenn es einmal nicht möglich sein sollte, Konsens herzustellen. Vergleichbar ist das mit der willentlichen Aussetzung der Ungläubigkeit (*willing suspension of disbelief*)²⁴⁴, der Akzeptanz der kollektiv erschaffenen Spielwelt (SIS), die *quid pro quo* Immersion erlaubt.²⁴⁵

Die Exploration umfasst Charaktere, Setting (Schauplatz), Situation (Wechselwirkung zwischen Charakteren und Schauplatz), Color (Stimmung) und System (Gesamtheit aller zur Exploration notwendigen Elemente). Das ‚System‘ stellt die Regeln dar, »mit denen die Inhalte des gemeinsamen Vorstellungsraums von den Mitspielern verhandelt werden,«²⁴⁶ also die Prinzipien zur Verhandlung der im äußeren Gruppenvertrag enthaltenen Kompetenzen. Es beschreibt folglich die Streitkultur innerhalb einer Gruppe und damit die aus der Konfliktstruktur innerhalb der Streitphase (Storming) gewonnenen Erkenntnisse zur Abgleichung der Interessen.²⁴⁷ Die restlichen Elemente zählt bereits Aristoteles in ähnlicher Form als Teile der Tragödie auf.²⁴⁸ Die Situation lässt sich als aktuelle Handlung vom Plot als Gesamthandlung abgrenzen, wohingegen sich die Stimmung aus der Situation, der Melodik und der Inszenierung ergibt. Wird Melodik in erweitertem Zusammenhang gedacht, kann diese als paraphrasierende oder polarisierende Hintergrundmusik betrachtet werden.

Die Techniken bezeichnen die sich wiederholenden Verfahren zur Exploration, zu denen die dramaturgische und die Regelpraxis zählen. Die Ephemera sind als kleinste Einheit die einzelnen Vorgänge, welche die Spieler zur Exploration betreiben, was ein Würfelwurf oder eine Äußerung sein kann.

Sofern die Gruppe ein gemeinsames Ziel verfolgt, hat sie eine kreative Agenda von Tätigkeiten, die zum Erreichen dieses Ziels führen sollen. Sie erstreckt sich über alle Ebenen des Modells (Abb. 15: Das »Big Model«). Sofern eine Gruppe kein gemeinsames Ziel verfolgt,

²⁴⁴ Vgl. Coleridge 1939, S. 6.

²⁴⁵ Vgl. Lord Verminaard im Tanelorn-Forum am 18.02.2005: <http://tanelorn.net/index.php/topic,17547.0.html>

²⁴⁶ Lord Verminaard im Tanelorn-Forum am 22.10.2005: <http://tanelorn.net/index.php/topic,22195.0.html>

²⁴⁷ Vgl. Stahl 2007, S. 94-126.

²⁴⁸ Siehe S. 90 der vorliegenden Arbeit.

hat sie keine kreative Agenda und das Spiel wird als inkohärent bezeichnet. Sie erstreckt sich über beide Gruppen und betrifft damit beide Gruppenverträge. Inkohärentes Spiel entsteht so, wenn sich die Spieler im Hinblick auf den Spielstil nicht einig sind oder eine Arbeit gegen die Dramaturgie stattfindet, indem die Spielleitung widersprüchliche Handlungen explizit belohnt.

Sie »ist ein Werkzeug, das die Herangehensweise des Spielers an ein konkretes Spiel, mit einer konkreten Runde, über einen konkreten Zeitraum be-

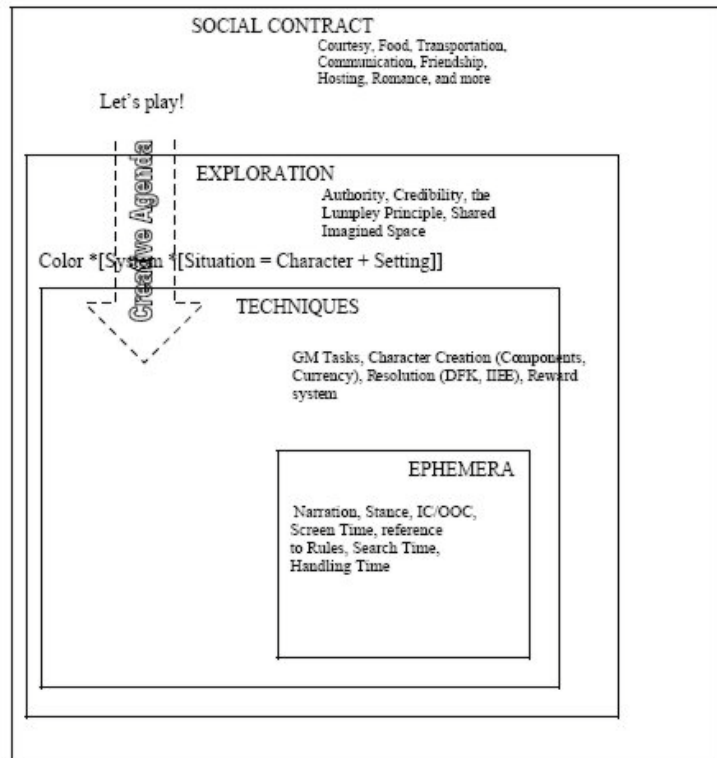


Abb. 15: Das »Big Model«²⁴⁹

schreibt.«²⁵⁰ Daraus ergeben sich drei kreative Agenden, denen die Prinzipien Leistung (Gamism), Narration (Narrativism) oder Simulation (Simulationism) zugrunde liegen. Dabei bezieht sich die »ästhetische Präferenz«²⁵¹ der Spieler auf die konkrete Situation. Die Interessen lassen sich bereits aus dem Zielpool der Spieler ablesen, für den das Riemann-Thomann-Kreuz herangezogen werden kann, um den Gruppenzielpool zu bestimmen. Da es sich bei der kreativen Agenda um Spielerinteressen im Hinblick auf die konkrete Situation handelt, wirkt sich das Spielerinteresse unmittelbar auf das Handeln des Charakters aus. Bereits bei der Charaktererschaffung kann aufgedeckt werden, ob eine Tendenz zu einer kreativen Agenda besteht, denn der Sinn dieses Modells besteht darin, die Interessen im Hinblick auf den Spielstil und auf das damit einhergehende erwünschte und unerwünschte Verhalten innerhalb einer Spielwelt abzugleichen. Im Feedback lässt sich leicht herausfinden, welche Handlungen besonders positiv auffallen und daraus die kreative Agenda ableiten. Ein weiteres Diagnoseinstrument ist die Schaffung einer Konfliktsituation in Momenten der Amplifikation, in denen der Spieler eine wichtige Entscheidung treffen muss. Das Verhalten eines Spielers muss über einen längeren Zeitraum beobachtet werden, ehe die kreative Agenda identifiziert werden kann.

Aus der Tatsache, dass Selbstreflexion und Persönlichkeitsentwicklung ein wichtiges Spielerziel darstellen können, indem in der konkreten Situation Themen angesprochen werden, die gleichsam Spieler und Held betreffen, ergibt sich eine weitere kreative Agenda, die ich in Anlehnung an Moreno »Psychodramatisches Rollenspiel« nenne. Es ergeben sich folglich

²⁴⁹ Die Grafik ist dem Rollenspiel-Wiki RPG-Info entnommen: http://www.rpg-info.de/Big_Model

²⁵⁰ Lord Verminaard im Tanelorn-Forum am 22.10.2005: <http://tanelorn.net/index.php/topic,22195.0.html>

²⁵¹ Ebd.

- 1) Entdeckungsrollenspiel (Simulationism) – Erforschung der Möglichkeiten und Umgebung
- 2) Leistungsrollenspiel (Gamism) – Gewinnen
- 3) Konfliktrollenspiel (Narrativism) – Austragung menschlicher Konflikte
- 4) Psychodramatisches Rollenspiel (Psychodramism) – Aufdeckung realer Spielerkonflikte

Die Bildung von Hybriden zwischen mehreren kreativen Agenden ist möglich, ist aber Bestandteil des äußeren Gruppenvertrags, in dem die klare situative Zuordnung getroffen werden muss. Ziel einer abwechslungsreichen Dramaturgie sollte eine hybride kreative Gruppenagenda sein, die alle Ziele je nach Situation berücksichtigt. Denn die Ziele schließen einander im Rahmen einer Handlung nicht aus, sollten doch ihren Platz innerhalb dieser haben.

Die Reihenfolge der kreativen Agenden weicht von der klassischen Reihenfolge ab,²⁵² um die Entwicklung von der Klasse zum Charakter zu markieren: Während jugendliche Rollenspieleranfänger zunächst die Welt erkunden, um anschließend Gegner zu besiegen – das erwähnte Dungeon-Crawl-Szenario²⁵³ – neigen erfahrene Spieler zur Erweiterung ihres Erlebnisspektrums durch neue Zielsetzungen, wobei die vorhergehenden erhalten bleiben, und durch zunehmende Hybridität der kreativen Agenda der äußere Gruppenvertrag an Komplexität gewinnt. Zweck des *Big Models* ist letztlich die Erkenntnis die Theaterkonvention, die sich aus den konkret-situativen Interessen der Teilnehmer ergibt, womit das *Big Model* auf eine am Rezipienten orientierte Dramaturgie zielt.

Process Model

Dieses Modell führt eine Reihe von Vorgängen auf, die in einem Rollenspiel üblicherweise zu finden sind. Dazu gehören Wettbewerb, Spannung, Herausforderung, Exploration und Immersion. Das *Process Model* betrachtet Rollenspiel als parallel ablaufende, soziale Prozesse, deren Ergebnisse Gewinne oder Verluste sind. Die Analyse der Struktur einer Rollenspielrunde dürfte die gleichen Ergebnisse offenbaren, welche eine Analyse der gruppendynamischen Prozesse mit sich bringt. Da die Gruppendynamik umfassender dokumentiert und konkreter formuliert ist, dürfte diese dem *Process Model* überlegen sein.

Spielertypen

Die Spielertypen nach Robin D. Laws werden als Bestandteil der kreativen Agenda betrachtet und gehen vom Interesse des Spielers aus. Er unterscheidet zwischen verschiedenen Typen, denen entsprechende Interessen zugeordnet werden:

- 1) Casual Gamer: Interesseloses Rollenspiel aufgrund von Gruppenzwang
- 2) Powergamer: Optimierung der Spielwerte, Nutzung von Lücken im Regelsystem
- 3) Butt-Kicker: Gestaltung der Figur im Hinblick auf den Kampf
- 4) Tactician: Detaillierte Durchführung von Planungen, ehe zur Tat geschritten wird
- 5) Specialist: Vorliebe für einen bestimmten Charaktertypen / -klasse

²⁵² Diese wäre Gamism, Narrativism, Simulationism.

²⁵³ Vgl. S. 48 der vorliegenden Arbeit.

- 6) Storyteller: Erschaffung einer guten Dramaturgie und Geschichte
- 7) Method Actor: Ausspielen der Charakters mit schauspielerischen Fähigkeiten

Spielertypen lassen sich leicht anhand des Zielpools bestimmen, wie dies bei der kreativen Agenda auch der Fall ist. Solange es dem Spaß zuträglich ist, sind alle Spielertypen bis auf den Gelegenheitsspieler (Casual Gamer) unproblematisch, da dem Gelegenheitsspieler die eigentliche Motivation zum Rollenspiel fehlt und es dem Spielleiter entsprechend schwer fallen wird, Anreize im Spiel, gleich welcher Art, für ihn zu schaffen.

Gleichzeitig stelle ich die These auf, dass der Weg der Entwicklung des seelischen Heimatgebiets und damit der persönlichen Reife von Anfang an alle Punkte durchläuft. Deshalb schlage ich vor, die Typen als Entwicklungsstadien zu betrachten, wobei die Errungenschaften des vorigen Stadiums erhalten bleiben. Die Konsequenz ist, diese Entwicklung dramaturgisch zu verankern, was den großen Vorteil mit sich bringt, dass alle Aspekte des Rollenspiels zu schätzen gelernt werden.

Die in der vorliegenden Arbeit vorgenommene Hierarchisierung der Spielertypen und der kreativen Agenda verdeutlicht die Korrelation zwischen beiden, was die nebenstehende Grafik veranschaulichen soll (Abb. 16).

Der klassische Weg ist der vom Gelegenheitsspieler zum Schauspieler, weil Rollenspiel gewöhnlich ohne vorhergehende Erfahrung mit Beginn im jugendlichen Alter betrieben wird. Einher geht damit der Weg von der Exploration in Richtung psychodramatisches Rollenspiel. Mit Vorbildung ist ein nicht sukzessives Durchlaufen der Stationen möglich. Ein Theaterschauspieler, der sich am Tischrollenspiel versucht, wird unter Umständen viel Freude im Ausspielen seiner Figur haben, aber nach und nach die

Spielertyp	Agenda
Gelegenheit	Erkundung
Regelsystem	↓
Kampf	Leistung
Taktik	↓
Spezialist	Konflikt
Dramaturgie	↓
Schauspiel	Psychodrama

Abb. 16: Der klassische Weg

Vorzüge der anderen Bereiche zu schätzen lernen. Jeder Spielertyp hat das Ziel, unterhalten zu werden, weshalb er sich auf ein Element fixiert. Wer die Vorzüge der einzelnen Typen erkannt hat, wird sie alle genießen können. Vergleichbar ist dies mit den Hörertypen nach Theodor W. Adorno, die bei der Besprechung von Musik als dramaturgisches Stilmittel von Bedeutung sein werden.²⁵⁴

Weitere Begriffe im Umfeld der Forge-Theorie

Es ist kaum möglich, alle Begriffe der Theorie hier zu behandeln, wie es bereits das Glossar zeigt.²⁵⁵ Deshalb wird eine Auswahl getroffen, die Techniken zusammenfasst, welche Spielleitung besonders gut unterstützten, also die implizite Frage stellt, welche der im Rahmen der Theorie entwickelten Termini eine dramaturgische Effizienz und spieltechnische Relevanz haben.

²⁵⁴ Vgl. Adorno 2003, S. 178ff.
²⁵⁵ http://indie-rpgs.com/_articles/glossary.html

Eine spielerinitiierte Impulsstruktur unterstützt das *Flag Framing*. Flaggen (Flags) sind dabei die Wünsche der Spieler.²⁵⁶ Quellen der Spielerinteressen finden sich im Heldenkonzept, in der Hintergrundgeschichte und im Zielpool des Charakters, der im persönlichen Gespräch oder durch das Handeln der Spieler erkannt werden kann. Das Gerüst (Frames) ergibt sich, indem Meisterfiguren mit gegensätzlichen oder ähnlichen Flaggen bereitgestellt werden, zu denen sowohl Ziele als auch Charaktereigenschaften gehören. Norbert Gerald Matausch schlägt die Beantwortung folgender Fragen vor, um Flaggen rasch herauszufinden:

- Warum macht es Spaß, Deinen Charakter zu spielen?
- Welchen Platz in der Gruppe nimmt Dein Charakter ein?
- Was willst Du mit Deinem Charakter erleben?
- Was ist der wichtigste Mensch im Leben Deines Charakters – und warum?
- Welches sind die wichtigsten drei Überzeugungen Deines Charakters?²⁵⁷

Bangs sind die aus den Flags resultierenden spielrelevanten Entscheidungen. Interessengeleitetes Spiel wird als *Scene Framing* bezeichnet. Es bringt eine Fokussierung auf das Wesentliche mit sich, so dass nur das beschrieben wird, was mit der Handlung im Zusammenhang steht.

Eine weitere Möglichkeit bieten *Conflict Webs* (Konfliktnetze), die Feinde und Freunde in Abhängigkeiten zwischen verschiedenen Parteien graphisch darstellen. Dabei handelt es sich vor allem um Beziehungsnetze (*Relationship-Maps* bzw. *R-Maps*) zwischen verschiedenen Parteien – die klassische Möglichkeit, die Beziehungsstruktur von Personen und Gruppen untereinander darzustellen. Lang empfiehlt für das

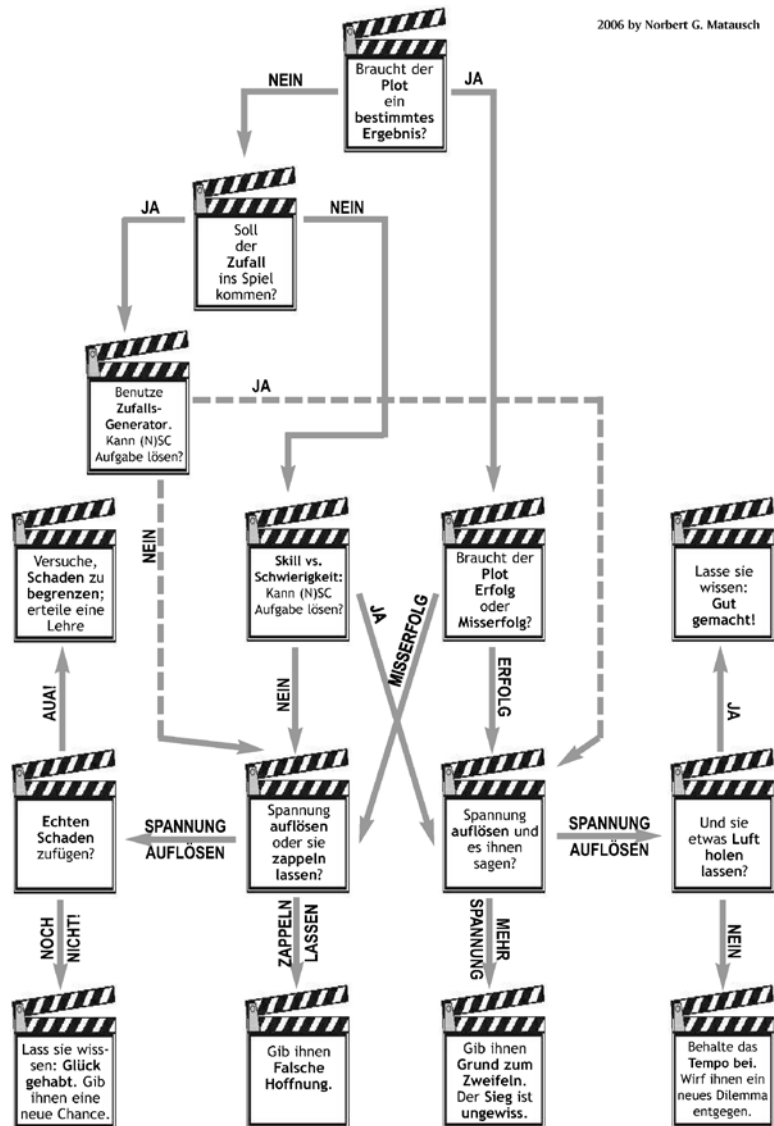


Abb. 17: Flussdiagramm von Norbert G. Matausch

²⁵⁶ Vgl. Lang 2007, S. 23.

²⁵⁷ Vgl. Norbert G. Matausch: <http://storyentertainment.blogspot.com/2006/06/flags-und-flag-framing.html> und http://web.archive.org/web/20060901040526re_/bankuei.blogspot.com/2006/02/flag-framing_03.html (mit freundlicher Genehmigung des Autors)

Beziehungsnetz von Nichtspielercharakteren mindestens zwei Freunde. Die Helden sollen eine der beteiligten Konfliktparteien sein oder passende Flaggen besitzen, die sie in das Geschehen einbinden. Die Parteien werden mit Linien verbunden, deren Ende die Qualität der Beziehung geometrisch darstellt: Feinde mit Dreiecken, Freunde mit Kreisen und Abhängigkeiten (bspw. Verpflichtungen) mit Quadraten. Das Diagramm heißt dann *Conflict-Map (C-Map)* und ähnelt im Aussehen stark einer Mind-Map.²⁵⁸

Eine hilfreiche Ergänzung sind bedeutende Objekte, zu denen die Akteure in Beziehung stehen. Es empfiehlt sich, aus der Hintergrundgeschichte ein entsprechendes Netz zu extrahieren und bei den Spielern nachzufragen, falls sich Lücken oder Fragen ergeben. Für den praktischen Ablauf schlägt Matausch ein Flussdiagramm²⁵⁹ vor, an dem sich der Spielleiter orientieren kann (Abb. 17).

Konflikte, die bereits aus vor dem Einstieg ins Abenteuer bestehenden Hintergrundfakten der Helden motiviert werden und diese unmittelbar ins Jetzt der Handlung katapultieren, werden *Kicker* genannt. Weitere Techniken sind *Spotlights*, die einen Spieler in den Mittelpunkt stellen und das Spiel mit *Ressourcen* versehen. Das sind Möglichkeiten, auf die der Charakter auch dann zurückgreifen kann, wenn das Würfelglück ihm nicht hold war. Es äußert sich meistens durch übernatürliche Kräfte, die von innen oder außen kommen können: Ein Motivationsschub setzt unbewusste magische Fähigkeiten frei, göttergefällige Taten lassen dem Helden Hilfe zuteil werden, oder es wird ein Pakt mit einem mächtigen Wesen geschlossen, das für die Rettung Forderungen stellt. Es gibt noch vielfältige Termini, doch eine vollständige Abbildung der Rollenspieltheorien samt dem Für und Wider erforderte eine äußerst umfassende Abhandlung – die Grundbegriffe sollten bereits genügen, um ausreichende Anknüpfungspunkte zu bieten.

Gruppendynamische Dramaturgie

Die Theorien liefern verschiedene Erkenntnismöglichkeiten im Hinblick auf die Gruppenstruktur und adaptieren unterschiedliche dramaturgische Mittel für das Rollenspiel. Der Vorteil dieses Aufbaus besteht darin, dass das Geschehen vollkommen spontan und bei minimaler Vorbereitung stattfinden kann, da Spieler und Meister gemeinsam den Handlungsverlauf erarbeiten. Für Spielrunden, die über einen kurzen Zeitraum bestehen oder starke Fluktuation aufweisen, ist dieses Maß an ‚postdramatischer‘ Flexibilität ideal. Sobald die Runde allerdings über einen längeren Zeitraum zusammen ist, mag es hilfreich sein, Kenntnisse über den dramaturgischen Ablauf einer Handlung zu haben. Um die Vorzüge der Spontanität aus der Improvisation mit Prinzipien des Dramas zu verbinden, wird der Entwurf einer gruppendynamischen Dramaturgie gewagt.

²⁵⁸ Ebd., S. 25.

²⁵⁹ Matausch, Norbert: http://www.wolkenturm.de/img/rst_wiedsarichtig_diagramm.png

Dramen- und Rollenspieltheorie im praktischen Kontext

Aristoteles' Poetik ist die erste Abhandlung, die sich mit dem Drama systematisch beschäftigt, wozu Tragödie und Epos zählen. Nicht alles, was für die Tragödie gilt, gilt für das Epos, »denn was die Epik enthält, ist auch in der Tragödie vorhanden, doch was die Tragödie enthält, ist nicht alles in der Epik vorhanden.«²⁶⁰ Rollenspiel ist eine Mischung aus beidem, es ist episches Theater ohne zwingende Verfremdung und auch postmodernes Theater ohne Konsistenzverlust, indem es nur das übernimmt, was ihm zweckdienlich ist.

Zwar wertet Aristoteles die Inszenierung als »das Kunstloseste«²⁶¹ ab, weil die Wirkung der Tragödie auch ohne Schauspieler auskommt, die sie sich aus Handlung, Charakter und Sprache zusammensetzt, also dem schriftlich fixierbaren Teil. Die sechs Teile einer Tragödie nach Aristoteles sind in hierarchisch absteigender Reihenfolge:

- 1) Handlung / Plot (Mythos)
- 2) Charakter (Ethe)
- 3) Sprache (Lexis)
- 4) Gedanke / Absicht / Erkenntnisfähigkeit / Urteilsvermögen (Diánoia)
- 5) Gesang / Melodie / Prosodie (Melopoiia)
- 6) Schau / Inszenierung / Schauplatz / Setting (Opsis)

Wenn die »Zusammensetzung der Geschehnisse«²⁶² durch einen Text präformiert ist und die Spieler einer Linie folgen müssen, auch wenn über die Zwänge illusionistisch hinweggetäuscht wird (Illusionism), gerät die Inszenierung zur Farce, da die Intentionalität²⁶³ der Spieler (Creative Agenda) außer Kraft gesetzt wird. Die als *Railroading* bezeichnete Steuerung der Spieler unterdrückt jede kreative Agenda und ist das intentionale Gegenteil der rollenspieltheoretischen Ziele. Das einfache Befolgen eines Ablaufplans kann in der Tat als kunstlose Tätigkeit betrachtet werden, während dessen Rezeption, als Skizze des Mythos betrachtet, eine bewegende Wirkung entfalten kann.

Sobald aber die Charaktere, im Gegensatz zu Aristoteles und in Übereinstimmung zum von Shakespeare inspirierten Lenz,²⁶⁴ der Handlung übergeordnet sind, verweben sie in Rückgriff auf ihre real präsente und nicht dramaturgisch präformierte Erkenntnisfähigkeit Mythos und Inszenierung mittels einer gruppenvertraglich legitimierten Reihe von Szenen. Die Akkumulation von in Echtzeit stattfindenden emergent-performativen Ereignissen garantiert jedoch keine Plot-Spannung und keinen idealen Handlungsverlauf.²⁶⁵

Die von Aristoteles beobachtete Angemessenheit, Notwendigkeit und Wahrscheinlichkeit der Handlung lassen sich bereits mit einem logischen Beziehungsnetz (C-Web) erreichen. Handlungen sollen nicht einfach episodisch aufeinander folgen, sondern in kausalem Zusammenhang stehen. Auch ist die richtige Beschaffenheit der Charaktere bereits gewährleistet,²⁶⁶ die

²⁶⁰ Vgl. Aristoteles 1994, S. 19.

²⁶¹ Vgl. Aristoteles 1994, S. 25.

²⁶² Aristoteles' Definition der Handlung, vgl. Aristoteles 1994, S. 19.

²⁶³ Vgl. Ingarden 1972, S. 121-131 und Rynkiewicz 2006.

²⁶⁴ Anm. übers Theater.

²⁶⁵ »Der Begriff des Performativen bezeichnet die Eigenschaft kultureller Handlungen, selbstreferentiell und wirklichkeitskonstituierend zu sein«, vgl. Fischer-Lichte, Erika: Performativität/performativ. In: Theaterlexikon, S. 234.

²⁶⁶ Vgl. in der vorliegenden Arbeit das Kapitel »Wann ist ein Held ein Held?«, S. 32f.

entweder mittels eines Fragenkatalogs, mit Flaggen oder beidem ermittelbar ist. Kausalität ist die Voraussetzung für eine verschlungene Handlung, wohingegen Komplexität erst eine gute Handlung bewirkt,²⁶⁷ wobei Lang ausdrücklich davor warnt, die Beziehungsgeflechte nicht zu komplex geraten zu lassen.²⁶⁸

Eine zentrale aus der aristotelischen Poetik abgeleitete Kategorie ist die Fallhöhe²⁶⁹ im Rahmen der von Johann Christoph Gottsched aus der französischen Klassik abgeleiteten Ständeklausel als soziale Interpretation der Poetik. Die Fallhöhe wird im Rollenspiel als Resultat des interaktiven Erlebens dann objektiviert, wenn sie im kollektiven Gruppengedächtnis ihren Niederschlag gefunden hat. Weitere Bestätigung erfährt sie durch vom Spielleiter inszenierte Reaktionen der Umwelt auf die Taten der Charaktere, die sich ihre Heldenhaftigkeit und damit ihre Fallhöhe ja erst erarbeiten müssen. Dadurch, dass die Fallhöhe errungen werden muss, im Rahmen welcher kreativen Agenda auch immer, gewinnt der Charakter an Qualität. Die Erfahrung des Charakters steht in Korrelation zur in ihn investierten Spielzeit. Da Erfahrung als Zeitinvestition zugleich den Erwerb von Fähigkeiten mit sich bringt, steigen die Möglichkeiten der Helden mit zunehmender Fallhöhe. Die Fallhöhe manifestiert sich letztlich in Form von guten spieltechnischen Werten auf dem Heldenbogen, die den Spielern mehr Freiheit im Spiel einräumen – denn nur das, was auf dem Heldenbogen quantitativ steht, darf im Spiel qualitativ umgesetzt werden; auch, wenn die Fähigkeiten des Spielers die seiner Figur übertreffen (beispielweise im Hinblick auf Eloquenz).

Dramaturgisch relevant ist die emotionale Qualität der Fallhöhe im Spiel, da sie ein zentrales Element der Plot-Spannung ist. Mit der Steigerung der Qualität der Fallhöhe steigt die Identifikation des Spielers mit seinem Charakter. Die Fallhöhe hat der Spieler als Zuschauer und Held in Funktion des Akteurs stets vor Augen, denn sie stellt das Gefühl dar, was mit dem Charakter bisher alles erreicht wurde und ist die reale Leistung des Spielers. Indem die Gruppe etwas gemeinsam erarbeitet, steigt die Fallhöhe der Gruppe natürlich auch.

Einen Helden oder die Gruppe zu Fall zu bringen, bedeutet deshalb, Leistungen zunichte zu machen. Spieltechnisch muss der Fall im Tod münden, was alle Aktionsmöglichkeiten unterbindet, oder sowohl in einen Verlust an Erfahrung, also Abenteuerpunkten, als auch an Ansehen, also Sozialstatus. Verliert ein Charakter nur Erfahrung, wird er nicht seiner sozialen Ressourcen beraubt, verliert er allein Ansehen, bleiben seine Fähigkeiten bestehen.

Plot-Spannung kann der Spielleiter herstellen, indem das Folgeereignis potentiell bedeutender wird, als das Vorgängerereignis. Der entscheidende Vorteil einer teilgeplanten Dramaturgie liegt in der Vorbereitung möglicher Ereignisse, denen im Rahmen der Handlung eine Wertigkeit zugeordnet wird. Zwei Modelle erweisen sich als brauchbar: Zum einen Gustav Freytags Dramenmodell aus der »Technik des Dramas«²⁷⁰, zum anderen Florian Bergers Knotenmodell aus seinem Buch »Methodische Spielleitung«.²⁷¹

²⁶⁷ Aristoteles 1994, S. 79: »Ein Epos ist entweder einfach oder kompliziert.«

²⁶⁸ Vgl. Lang 2007, S. 27.

²⁶⁹ Vgl. S. 34 der vorliegenden Arbeit.

²⁷⁰ Freytag 2003, S. 95.

²⁷¹ Berger 2008.

Freytag erkennt in Dramen eine Struktur von fünf Akten und ordnet sie der Spannung entsprechend pyramidal an. Bezogen auf das Rollenspiel werden die Begriffe so gewählt:

- 1) Exposition (Einleitung)
- 2) Epitasis (Schürzung der Knoten)
- 3) Klimax (Höhepunkt) und Peripetie (Umkehr)
- 4) Retardierung (Verzögerung des Ausgangs)
- 5) Katastrophe (Konfliktlösung)

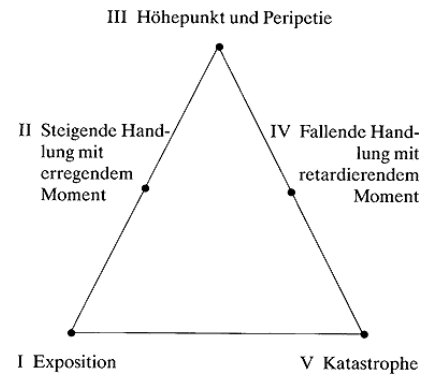


Abb. 18

Die Exposition ist im Rollenspiel keine Vorrede außerhalb des Stücks, da dies die Immersion beeinträchtigt. Sie beschreibt Ausgangssituation und charakterisiert Umgebung, dient somit der Orientierung der Spieler. Im Expositionsabenteuer muss folglich die Gruppe charakterisiert werden, was sie gruppendynamisch durch sich selbst vornimmt vor dem Hintergrund ihrer Interessen. Die Gruppenmitglieder »treten zielgerichtet in Interaktion miteinander, sie stimmen die Handlungen und die dahinterstehenden Ziele aufeinander ab.«²⁷² Erst das zielgerichtete Miteinander konstituiert eine Gruppe, was in der Praxis bedeutet, dass für die Charaktere Ziele und Anreize geschaffen werden müssen, die sie in der Spielwelt für eine Zusammenarbeit motivieren. Die Ideen dazu liefern die Hintergrundgeschichte, das Charakterkonzept und die konkreten Fertigkeiten, die auf dem Heldenbogen vermerkt sind, sowie die Ausführungen zur Rollenspieltheorie. Die Zielrichtung der Gruppe verlagert sich in der Exposition von innen nach außen. Je stärker sie sich nach außen verlagert, desto relevanter wird das Beziehungsnetz: Der Knoten wird allmählich geschürzt, was noch zur Steigerung der Plotspannung in der ersten Hälfte der Epitasis ausreichen mag, da die Amplifikation des Stoffes gruppendynamisch motiviert ist. Sobald die Verstrickungen aber komplexer werden, Stimmung und Spannung einhergehen müssen mit Logik und Konsequenz, kann es gut vorkommen, dass das Konfliktnetz nicht mehr ausreicht. Hier kommt Florian Bergers Methode ins Spiel.

Dem Modell liegen vernetzte Knoten zugrunde, die eine nichtlineare Dramaturgie als Hintergrundprinzip erst durch die Aktionen der Helden zu einer linearen Dramaturgie ermöglichen. Hervorgegangen ist dieses Modell aus dem ‚klassischen Dilemma‘ des Spielleiters, Spieltiefe und Spontaneität miteinander in Einklang bringen zu wollen. »Eine totale Improvisation, die gleichzeitig diese Ansprüche erfüllt, erscheint kaum möglich.«²⁷³ Als Lösung schlägt Berger den Spielleitern vor, eine »Bibliothek an Knoten«²⁷⁴ anzulegen, die Ereignisse, Begegnungen und Orte enthält. Knoten sind Punkte, in denen mehrere Handlungsstränge zusammenlaufen. Erst durch die Verwebung von Handlungssträngen werden Knoten geschürzt, was Hauptaspekt der *Epitasis* ist, aber auch im späteren Dramenverlauf geschehen mag. Eine Knotenbibliothek ist eine Ansammlung von Knoten mit offenen Handlungsfäden, die flexible

²⁷² Vgl. Stahl 2007, S. 2.

²⁷³ Berger 2008, S. 11.

²⁷⁴ Ebd., S. 30.

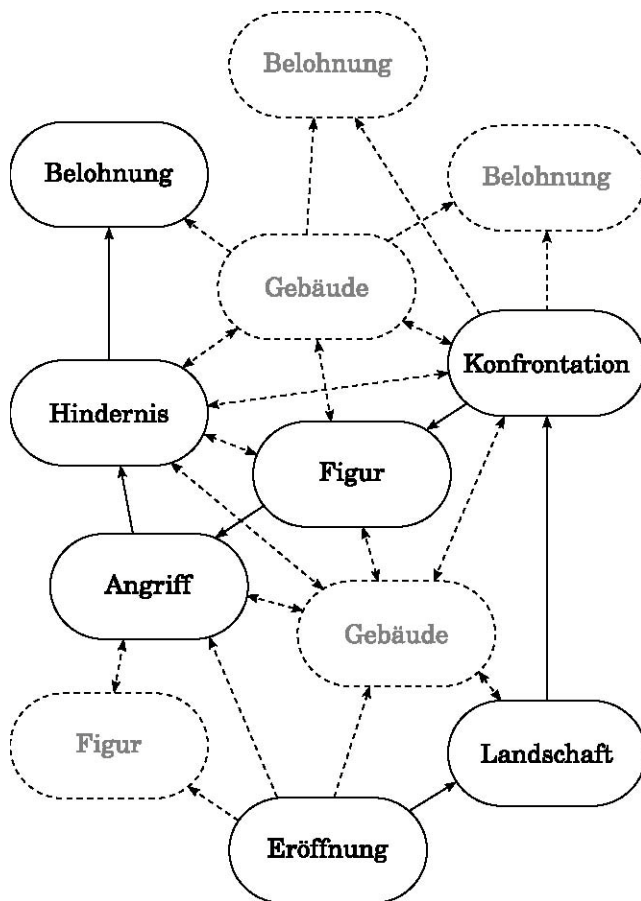


Abb. 19: Knotennetz²⁷⁵

Bergers aus der Graphentheorie hervorgegangenes Knotenmodell lässt sich als Fortsetzung des Beziehungsnetzes verstehen, wenn die erkennbaren Resultate aus letztgenanntem extrahiert und im Rahmen der Handlung berücksichtigt werden.

Der Spielleiter rüstet sich am besten, wenn er die wahrscheinlichsten und relevantesten Szenen vorbereitet. Doch damit ist es nicht genug. Wenn das Folgeereignis potentiell bedeutender als das Vorgängerereignis ist, besitzen spätere Ereignisse eine höhere dramaturgische Wertigkeit im Erzählzusammenhang. Diese lässt sich leicht mit einer Werteskala konkretisieren, die sich mit Zahlenwerten oder graphisch realisieren lässt. Bergers Grafik enthält eine implizite Werteskala aufgrund der Anordnung von unten nach oben.

Entscheidend für die Qualität eines Ereignisses ist die Relevanz, welche die Charaktere der Szene im Nachhinein beimessen. Das kann eine Entdeckung an einem Ort sein, das Treffen einer wichtigen Person oder ein plötzliches Ereignis. Zwar mag ein Nebencharakter sich im Handlungsverlauf zu einer wichtigen Figur entwickeln und damit irgendwann Relevanz erhalten, doch der Auftritt einer Figur, die im Moment der Spannungssteigerung ohne sichtbare Bedeutung in Erscheinung tritt, kann die Plot-Spannung einreißen und die Spielermotivation absacken lassen. Die Effekte in einer Szene müssen dem Grundsatz der Angemessenheit entsprechend mit der Bedeutung korrelieren. Eine gute Schürzung des Knotens ist essentiell, wenn die Klimax spannend und die Peripetie Enttäuschung²⁷⁶ und Verzweiflung

Anknüpfungspunkte an multiple Handlungsoptionen bieten. Folglich dürfen Knoten nicht konkret konzipiert werden, da sie sich erst im Rahmen der Abenteuergestaltung konkretisieren. Gewöhnlich stellt sich erst im Spielverlauf heraus, an welche Handlungen der Knoten anknüpft. Die Verwebung von Mythos und Inszenierung, durch der Handlung übergeordnete Charaktere, rückt jene weg von der Kunstlosigkeit, d. h. die Möglichkeit der Charakterinitiative wertet die Inszenierung auf, weil sie mit der Handlung verquickt wird.

Das Beispiel zeigt ein ‚aufgebrauchtes‘ Netz, aus dem die nichtlinearen Knoten durch Spielerhandlungen linearisiert worden sind. Die unverbrauchten Knoten werden für andere Szenarien, Abenteuer und Kampagnen freigesetzt.

²⁷⁵ Aus: Berger 2008, S. 29 (mit freundlicher Genehmigung des Autors).

²⁷⁶ Die Aufhebung der Täuschung, das Durchschauen der tatsächlichen Zusammenhänge, das Fallen des Schleiers.

mit sich bringen soll sowie die Lösung des Konflikts befriedigend und das Finale furios sein soll. Die Gruppendynamik beschreibt die Funktionsweise der Schürzung der Knoten.

Die Klimax gelingt am besten, wenn die inneren psychischen Wünsche der Helden glaubhaft der Erfüllung nahe scheinen, sich die Spieler bereits im Finale wähnen und auf Belohnungen respektive das Ausspielen ihrer *Flags*, auf die *Bangs* hoffen. Die Klimax erfolgt am besten dann, wenn die Ereignisspannung nicht mehr auszuhalten ist, alles in einem gewaltigen Knoten zusammenfließt. In der Klimax erfolgt idealiter eine Uminterpretation der bisherigen Ereignisse ins Negative, was die Helden von ihren Zielen entfernt und die Peripetie einläutet:

»Was man beim Zusammenfügen der Fabeln erstreben und was man dabei vermeiden muss und was der Tragödie zu ihrer Wirkung verhilft, das soll nunmehr, im Anschluss an das bisher Gesagte, dargetan werden. Da nun die Zusammensetzung einer möglichst guten Tragödie nicht einfach, sondern kompliziert sein und da sie hierbei Schaudererregendes und Jammervolles nachahmen soll (dies ist ja die Eigentümlichkeit dieser Art von Nachahmung), ist folgendes klar: [...] So bleibt der Held übrig, der zwischen den genannten Möglichkeiten steht. Dies ist bei jemandem der Fall, der nicht trotz seiner sittlichen Größe und seines hervorragenden Gerechtigkeitsstrebens, aber auch nicht wegen seiner Schlechtigkeit und Gemeinheit einen Umschlag ins Unglück erlebt, sondern wegen eines Fehlers.«²⁷⁷

Technisch gelingt die Peripetie durch das Einbringen eines neuen, unerwarteten aber wahrscheinlichen Elements, das in Kontrast zur Idylle oder zum Lob aus einer vorigen Szene gesetzt werden kann. Am Punkt der Klimax haben die Helden schon viel erreicht – glauben sie. Die vorgegaukelte, geglaubte Fallhöhe führt zu einem Trugschluss – und dieser ist es, der die Helden (und Spieler) schmerzt. In der Peripetie wird das vermeintliche Netz zerstört, womit sich alle Elemente verschieben. Es findet eine irreversible Umkehr der Geschehnisse durch das Handeln der Protagonisten – Helden oder Meisterpersonen – statt. Wenn die Helden nicht genug zerstören, sollten die Meisterfiguren nachhelfen: Aus der Knotenbibliothek können verändernde Elemente kurz vor der oder in die Klimax lanciert werden, die den gewünschten ‚Verschiebungseffekt‘ mit sich bringen. Voraussetzung für die gelungene Zerstörung eines Kontinuums ist die Konsistenz der bisherigen Handlung: Sie muss für die Spieler überschaubar und leicht rekonstruierbar sein, was die Ursache für Langs Warnung vor zu hoher Komplexität rechtfertigt:

»Demnach muss, wie in den anderen nachahmenden Künsten die Einheit der Nachahmung auf der Einheit des Gegenstandes beruht, auch die Fabel, da sie Nachahmung von Handlung ist, die Nachahmung einer einzigen, und zwar einer ganzen Handlung sein. Ferner müssen die Teile der Geschehnisse so zusammengefügt sein, dass sich das Ganze verändert und durcheinander gerät, wenn irgendein Teil umgestellt oder weggenommen wird. Denn was ohne sichtbare Folgen vorhanden sein oder fehlen kann, ist gar nicht ein Teil des Ganzen.«²⁷⁸

Wurden die Helden übermäßig motiviert, kann dies zur Hybris führen, was tragische Fehler (Hamartia) begünstigt. Zugunsten von Szenen mit hoher Einbrennkraft sollte sich der Meister gut überlegen, zu welchen Fehlern die Charaktere neigen und Peripetien in die Knotenbiblio-

²⁷⁷ Aristoteles 1994, S. 39.

²⁷⁸ Aristoteles 1994, S. 29.

thek aufnehmen. Der Moment der schrecklichen Erkenntnis (Anagnorisis), dass die Taten aufgrund einer Hybris Untaten waren und großes Leid verursacht haben, hat eine würdige Ausgestaltung verdient. Dafür, dass ein Held etwas verliert, wollen die Spieler zumindest gut unterhalten oder womöglich gerührt werden.

Anschließend versucht die Gruppe natürlich, den angerichteten Schaden wieder gut zu machen. Die Ersinnung eines Plans, das sorgfältige und vorsichtige Vorgehen, die Überwindung bisher übersehender Hindernisse, um das Ziel wirklich zu erreichen, ist Bestandteil der Retardierung. Die Ereignisqualität sackt kurzzeitig ab und steigt wieder zum tatsächlichen Ende hin. Nach der Peripetie sollte sich das Bild vom Konfliktnetz geklärt haben, auch wenn es die Spieler natürlich nicht so bezeichnen werden. In der letzten Konfrontation marschieren die Helden geradewegs in die Katastrophe, wobei offen bleibt, ob es deren eigene oder die der Gegner oder des Gegners ist.

Die Übertragung der aristotelischen Dramaturgie auf das Rollenspiel evoziert exakt die Phasen, die Tzvetan Todorov in seiner »Einführung in die fantastische Literatur« feststellt:

- 1) Einleitung
- 2) Erschütterung des Gleichgewichts durch eine Handlung
- 3) Erkenntnis der Erschütterung
- 4) Versuch der Reparatur der Erschütterung
- 5) Wiederherstellung des Gleichgewichts²⁷⁹

Ein Phänomen gut eingespielter Gruppen im wörtlichen Sinne ist der Spannungsverlust, indem die Spieler die Dramaturgie zu rasch durchschauen. Ein wichtiger Faktor ist die Relevanz von Ereignissen: Sofern sich ein Zufall ereignet, sollte dieser frühzeitig geschehen, damit er im Handlungsverlauf noch Bedeutung verliehen bekommt. Das gilt auch für Zufallsbegegnungen (*Random Encounter*).²⁸⁰ Was im epischen Rahmen des Rollenspiels frühzeitig bedeutet, ist allerdings relativ. Einprägsame Ereignisse ohne jeden Bezug zur aktuellen Handlung können eine Vorausschau auf größere Zusammenhänge sein, womit der Metaplot ins Spiel kommt.

Dies sind Handlungen, die sich über einen epischen Zeitrahmen erstrecken und die damit dem Ausmaß einer Kampagne entsprechen, während das Abenteuer in seiner Form der Tragödie am nächsten kommt. Im Groben folgt eine Gruppe immer dem Freytag'schen Modell von der Exposition bis zur Lösung des Konfliktes, jedoch auf verschiedenen Ebenen. Die drei großen dramatischen Einheiten, vom *genus humile* über das *genus medium* zum *genus grande*, sind durch die Abenteuer unterteilt, die wiederum dem gleichen Spannungsbogen in verkleinerter Form folgen. Eine dramaturgische Einheit wird stets durch ein Ziel, das es zu erreichen gilt, vorgegeben. Sofern ein Kapitel bereits innerhalb eines Abenteuers zum Erreichen des Gesamtziels ein Zwischenziel darstellt, kann es als kleinste dramaturgische Einheit verstanden werden.

Jedoch ist die Abfolge des Erreichens von Zielen keineswegs sukzessive, sondern zur

²⁷⁹ Vgl. Todorov 1992, S. 83-96, Gülich 1977, Hartmann 2006.

²⁸⁰ Vgl. McKee 2007, S. 382f.

Spannungssteigerung oftmals simultan, nämlich dann, wenn verschiedene Ziele auf verschiedenen Ebenen in rascher Folge gelöst werden und sich unerwartet zu einem Gesamtziel verweben bzw. ein großes Ziel zur Erkenntnis offenbaren.

Ein Metaplot hat den Sinn, dramaturgischen Zusammenhang unter den Abenteuern zu stiften und liegt als Schicht über den Abenteuern. Ohne Metaplot haben die Abenteurer, aus dem epischen Gesamtzusammenhang betrachtet, episodischen Charakter, weil keine Kausallogik sie miteinander verbindet. Der Metaplot ist der kausale Kitt zwischen den Abenteuern, der sie in einen epischen Zusammenhang setzt:

»Im Epos hingegen, das ja Erzählung ist, kann man sehr wohl mehrere Handlungsabschnitte bringen, die sich gleichzeitig vollziehen. [...] Dieser Vorteil gestattet es dem Epos, Großartigkeit zu erreichen, dem Zuhörer Abwechslung zu verschaffen und verschiedenartige Episoden einzubeziehen. Denn es ist ja die Gleichförmigkeit, die, da sie rasch Sättigung hervorruft, bewirkt, dass die Tragödien durchfallen.«²⁸¹

Die praktische Konsequenz ist, dass der Spielleiter eine dezidierte Abenteuerplanung betreiben muss und unter Umständen Jahre im Voraus eine grobe Orientierung haben sollte, welche Abenteuer später infrage kommen. Durch die Positionierung von späteren Meisterfiguren in früheren Abenteuern als dramaturgisches *Hysteron Proteron* behalten alle Ereignisse im Heldenleben Relevanz, Kausalität und hinterlassen dadurch einen organischen bzw. natürlichen Eindruck. Wenn das dem Spielleiter und der Gruppe nicht komplex genug ist, können mehrere Metaplots übereinander angeordnet werden und – zunächst als vielleicht ungeordnete Handlungsstränge – sich wie bei einer Zopf-Dramaturgie miteinander verknüpfen. Dazu müssen natürlich mehrere Konfliktnetze samt passenden Knoten gleichzeitig und nebeneinander gepflegt und deren zusammentretende Anknüpfungspunkte in den Großzusammenhang gesetzt werden – nichts für Anfänger.

Metaplotelemente können wunderbar in Momenten fallender Spannung eingewoben werden, als Zufallsbegegnung oder als Lokalkolorit, das sich viel später als bedeutsam entpuppt. Allzu gut eingespielten und intelligenten Spielgruppen kann außerdem Einhalt geboten werden, indem zum Metaplot gehörige Szenen als Verwirrung und Unsicherheit stiftende Elemente eingesetzt werden und damit in die Gruppenüberlegungen während der Retardierung mit einbezogen werden müssen. Zusätzlich hat dies den positiven Effekt, dass sich die Begebenheit nicht nur aufgrund ihrer Einbrennkraft ins Gruppengedächtnis einschreibt, sondern auch wegen der anschließenden didaktischen Reflexion der Szene. Die Charaktere üben Kritik am Plot aus, während sie ihn resümieren, da sie relevante von nicht relevanten Ereignissen trennen müssen. Diskussionen, die bewusst in der Heldenrolle geführt die Illusion nicht aufbrechen und Immersion abreißen lassen, sind ein Moment des epischen respektive didaktischen Theaters im Sinne Brechts.²⁸²

Wenn die Spieler jedoch ständig zu klug und der Plot zu schwach scheinen liegt, gruppendynamisch betrachtet, sehr wahrscheinlich eine Störung der Variation vor. Der eigenen Eng-

²⁸¹ Aristoteles 1994, S. 81.

²⁸² Vgl. Brecht 1997, Bd. 6., S. 106f. sowie seine »Verteidigung des kleinen Organons« S. 775f. und Primavesi, Patrick: Episches Theater. In: Theaterlexikon, S. 92.

stirnigkeit (des Spielleiters) kann begegnet werden, indem die alten Aufzeichnungen wegge-
worfen werden oder, indem Wendungen lange im Voraus geplant werden.

Dazu muss die dramaturgische Gesamtstruktur einer Heldenontogenese verstanden werden,
die Campbell und Vogler skizzieren. Die Reihenfolge differiert leicht, aber die wesentlichen
Punkte bleiben inhaltlich kohärent, so dass sich 13 Stationen ergeben:

- 1) Der Held befindet sich in seiner gewohnten Umgebung
- 2) Eine Aufgabe oder ein Mangel rufen den Held zum Abenteuer
- 3) Der Held zögert oder verweigert den Ruf, da er Sicherheiten aufgeben muss
- 4) Er überwindet seine Zögerlichkeit oder wird von einem Mentor überredet
- 5) Die Entscheidung, den Weg ins Abenteuer zu wagen, wird irreversibel
- 6) Bewährungsproben und Prüfungen: Freunde, Feinde, Verbündete, Mentoren und
übernatürliche Helfer treten auf
- 7) Anhalten der Probleme, Prüfungen und Kämpfe
- 8) Initiation und Transformation: Ein mächtiger Gegenstand oder eine besondere Erfah-
rung kann als Waffe dienen, seine Heimat zu retten
- 9) Der Held zaudert, ob er die Heimat aufsuchen soll (wie bei Punkt 3)
- 10) Rückkehr. Die Transformation kann mit der Rückkehr einhergehen.
- 11) Ankunft in der Heimat: Andere sind im Unglauben und Unverständnis ob seiner Taten
- 12) Herr der zwei Welten: Der Held vereint Alltagsleben und Initiationserfahrung²⁸³

Während die ersten drei Phasen klar zur Hintergrundgeschichte gehören und die dritte bis
sechste Phase zu ihr gehören können, sind die letzten sechs definitiver Bestandteil der
Abenteuer. Es liegt im Ermessen der Spieler, ob viele oder wenige Erlebnisse ausgespielt
werden sollen, und hängt damit von deren kreativer Agenda ab. Besonders in Bezug auf eine
reine Fantasywelt kann die Rückkehr in die Heimat nicht so außergewöhnlich ausfallen, dass
die gewohnte Umgebung mit Unglauben oder Unverständnis reagiert. Um diese Sphären
dennoch zu erreichen, bietet sich ein Systemsprung im Sinne Dursts an, was der Dramatur-
gie erhebliche Möglichkeiten eröffnet – dazu später mehr.

Interessant ist insbesondere die Frage, wann der Helden Transformation stattfindet, die
unmittelbar zum Themenkomplex Gruppendynamik zurückführt.

Wie bereits angemerkt, besteht im Rollenspiel die dramaturgische Notwendigkeit zur perma-
nenten Variation, Amplifikation und Selektion des dargebotenen Stoffes, um die Heldengrup-
pe zur ständigen Erweiterung ihres Gruppenfeldes als Spannungsfaktor zu bewegen. Zu-
sätzlich wird eine lebendige Emergenz aufrecht erhalten, da die Gewöhnung an ein bestimm-
tes Lösungsmuster gar nicht erst möglich wird.

Das bedeutet jedoch nicht, dass jedes Abenteuer komplett andersartig sein muss, denn die
aufeinanderfolgende Anwendung der Techniken bezieht sich auf ein komplettes Heldenle-
ben. Helden sind zu Beginn ihres Lebens ebenfalls aventurische Bürger ohne heroischen
Status. Sie beginnen, folgt man der Ständeklausel und kombiniert diese mit Lessing, beim

²⁸³ Vgl. Campbell 2007, S. 13-237 und Vogler 2007, S. 56.

bürgerlichen Trauerspiel oder bei der Komödie und enden beim Heldenepos, erarbeiten ihre Fallhöhe, werden von gewöhnlichen zu besonderen Charakteren. Sie legen ihre Schlichtheit nach und nach ab und sprechen zunächst in niederer, danach in mittlerer und schließlich in gewählter Sprache.²⁸⁴ Sie streifen Teile ihres alten Ichs ab und werden salonfähig für ein bestimmtes rhetorisches *genus*. Das bedeutet, dass Helden eine Transformation durchlaufen, während sie Standesgrenzen überschreiten.

Ein ehemals rüpelhafter Saufkopf wird zwar kaum so galant werden, wie es einer Königin geziemt, wird aber Teile des Verhaltenskodexes der höheren Gesellschaft adaptieren und aufgrund seiner verdienstvollen Taten als Exot geachtet und bewundert werden.

Die Wandlung bedarf stets einer Infragestellung des bisherigen Verhaltens, deren Erfolgung bereits der Beginn einer Erweiterung des seelischen Heimatgebiets ist, im Kollektiv ergo die Ausdehnung des Gruppenfeldes. Eine solche Neuorientierung findet naheliegenderweise in der Orientierungsphase statt, wenn sich die bisherigen kollektiven Verhaltensmuster aufgrund neuer Umgebungsbedingungen erschöpfen.

Dem Statuszuwachs einer Heldengruppe innerhalb der Spielwelt geht diese stets voraus, da aus den neu erworbenen Fähigkeiten neue Möglichkeiten erwachsen, deren Gewichtung zunächst innerhalb der Gruppe erfahren werden muss. Anstatt der Diskussion, wie mit den neuen Möglichkeiten umgegangen werden soll, werden diese in der imaginären Realität getestet und gewichten sich im Prozess des Ausprobierens neu, was Konsequenzen für den inneren Gruppenvertrag hat. So ist es möglich, dass sich die Führungspositionen verlagern, wenn die Fähigkeiten aufgrund von gutem Rollenspiel (erhöhte AP-Vergabe als Belohnungssystem) und gezielter Spezialisierung des Helden in einem Gebiet besonders hervorstechen, etwa durch den Erwerb spezieller Talent- oder Sonderfertigkeiten. Erst der Zuwachs des Gesamtstatus der Heldengruppe, der dieser innerhalb der Spielwelt sukzessiv eine gewisse Berühmtheit verschafft, erzeugt aus ehemaligen Normalbürgern der Welt auch nach und nach echte Helden. Damit geht auch einher, dass die Abenteuer immer ‚epischer‘ werden: Der Aufstieg vom bürgerlichen Trauerspiel zur antiken Tragödie ist auch der vom kurzweiligen Einakter zum echten Epos. Der Einakter ist tatsächlich als Zwischenepisode zu verstehen, die gerne benutzt wird, um Rollenspieleranfängern den Einstieg zu erleichtern oder er wird zur kurzweiligen Unterhaltung oder Überbrückung genutzt. Auf diese Art können dramaturgisch unbedeutende Szenen auf der einen Seite ausgespielt werden oder, auf der anderen, Teile des Metaplots subtil platziert werden.

Der Metaplot schafft aus den einzelnen Plots die große geschlossene Form eines Epos, im Aufbau einem gewaltigen Drama gleichend, und öffnet damit zugleich die Form der einzelnen Abenteuer: Die Versatzstücke des Metaplots sprengen die Abenteuer auf, können sie vermeintlich ohne Exposition beginnen lassen, wenn sie erst an zweiter Stelle folgt und erhöhen die Komplexität jedes Abenteuers, beispielsweise durch Zeitsprünge oder Ortswechsel. Der Metaplot ist die Reflexion der Lebensgeschichte der Helden, weil er deren

²⁸⁴ Behandelt habe ich diesen Gedanken bereits auf S. 34 in der vorliegenden Arbeit im Unterkapitel »Wann ist ein Held?«.

Handlungen in einen Gesamtzusammenhang stellt. Zugunsten einer großen geschlossenen werden die Formen der, aus der Perspektive des Metaplots als Episoden zu begreifenden, Abenteuer geöffnet. Die scheinbare Ordnung in einzelnen Abenteuern wird zugunsten einer großen Ordnung teilweise aufgegeben, der Mikrokosmos geöffnet, um sich dem Makrokosmos zu erschließen.²⁸⁵

Sobald sich der vom Spielleiter gewählte Stoff trotz Variation, Amplifikation und Selektion neuer Handlungen erschöpft, muss gemäß dem evolutionären Viertakt eine Restabilisierung stattfinden, die sich aus den Ideen des Kollektivs speist. Der drohenden Gefahr der Langeweile kann mittels einer auf den Stoff bezogenen Orientierungsphase begegnet werden, aus der sich neue Sujets erschließen, die den Charakteren angemessen sind.

Es bietet sich an, die Orientierungsphasen zusammenfallen zu lassen, wenn ein Übertritt in den nächsten Stand stattfindet, da eine neue Stilhöhe ebenfalls neuen und angemessenen Stoff erfordert, welcher der vorigen nicht angemessen gewesen wäre.

Neue Impulse zu finden gestaltet sich leicht, wenn die tendenzielle Situierung der Spielwelt in der *Low Fantasy* berücksichtigt wird. Mit Hilfe des Graphen, der die Genres zwischen den Polen *Low* und *High Fantasy* aufzeigt, können gezielt neue Genres gewählt und damit neue Sujets eröffnet werden.²⁸⁶ Dem neuen Handlungsspektrum der Helden und der Neugier der Spieler kann der Spielleiter auf diese Weise leicht gerecht werden.

Was aber geschieht, wenn das *genus grande* und die Möglichkeiten der Spielwelt erschöpft sind? Eine Erschöpfung der Möglichkeiten ist gleichzusetzen mit einer Erschöpfung der Genres, die eine Spielwelt zu bieten hat. Genau an diesem Punkt kann der Bogen noch weiter gespannt werden, wenn der Durst'sche Systemsprung gewagt wird. Denn während die Heldengruppe bereits auf dem Höhepunkt ihrer Macht und Fallhöhe innerhalb der Spielwelt ist, hat die richtige Initiation und Transformation des Helden noch nicht stattgefunden. Helden kommen innerhalb eines intakten Realitätssystems niemals über die 7. Station der Heldenreise hinaus. Das nun adäquate dramaturgische Stilmittel »Systemsprung« ist eine Sphärenreise, eine Reise in eine andere Welt, am besten dadurch motiviert, dass die Welt der Helden tatsächlich insgesamt in Gefahr ist – die Existenz dieser Sphäre komplett auf dem Spiel steht, was die Helden in eine Alles-Oder-Nichts-Situation treibt.

Genau hier setzt echtes Zaudern ein, ob die Helden die gewaltige Reise ins Jenseits des bekannten Realitätssystems wagen sollten, da die Aufgabe ob des unglaublichen Ausmaßes schier unlösbar erscheinen muss – ganz gleich, wie mächtig die Helden innerhalb der Spielwelt auch sein mögen. Nach dem Übertritt in die fremde Welt spielt das alles keine Rolle mehr.

Auf der Grundlage der bisherigen Erkenntnisse ist als Erweiterung der rhetorischen Stilhöhe der Terminus des *genus heroicus* zur vollständigen Beschreibung der Möglichkeiten der

²⁸⁵ Vgl. Klotz 1999. Die von Julius Caesar Scaliger (1484-1558) postulierte ‚Einheit des Orts‘ und von Lodovico Castelvetro (1505-1571) eingeführte ‚Einheit der Zeit‘ ist hinfällig. Maßgeblich für das Rollenspiel sind Aristoteles' Beobachtungen mit den in der vorliegenden Arbeit besprochenen Weiterentwicklungen, aber nicht dessen Rezeptionsgeschichte und damit dessen Interpretationen, womit die Einheit der Handlung übrig bleibt. Vgl. Kappl 2006, S. 93 (Castelvetro) und S. 124 (Scaliger).

²⁸⁶ Vgl. Abb. 8: »Genres zwischen den Polen von *Low* und *High Fantasy*«, S. 23 der vorliegenden Arbeit.

Fantasy aufgrund von Systemsprüngen angebracht. *Heroicus* bedeutet hier nicht nur heroisch, »zur Mythologie des Heldenalters gehörig«, der *aetas heroica* oder *tempora heroica*, sondern auch im moralischen Sinne »*fortis* (tapfer), *divinus* (göttlich), *maior quam pro homine* oder *plus quam humanus* (übermenschlich), *incredibilis* (unglaublich) und *magnus* (groß) je nach dem Zusammenhang«,²⁸⁷ womit es die Heldenmacht charakterisiert: Sie kehren als Halbgötter in die Welt der Menschen zurück, und seien sie Genies – wie es im Roman der Romantikerin Caroline de la Motte Fouqués »Resignation« in Anspielung auf Platons »Phaidros«²⁸⁸ heißt: »Allein auch Prometheus war aus seiner Bahn gewichen, und wenn auch göttlicher Wahnsinn, so ist Wahnsinn immer Krankheit.«²⁸⁹ Das letzte Abenteuer der Helden besteht dann darin, mit Unglauben bedacht, zum Alltag zurückzufinden.

Sie sind dann wie typische Helden der Romantik, deren Handlungen niemand, außer ihnen selbst, versteht, und bei der letzten Station der Heldenreise angelangt. Die Kulmination der Erkenntnisse findet sich in Abb. 21: Gruppendynamische Dramaturgie, die abschließend abgeglichen werden.

Die römischen Zahlen (Abb. 20) markieren nicht allein die Stationen des Dramas, sondern auch die Phasen der Gruppendynamik und Todorovs Modell:

Dramaturgie	Gruppendynamik	Phantastische Literatur
1) Exposition	Gründungsphase (Forming)	Einleitung
2) Epitasis	Streitphase (Storming)	Erschütterung
3) Klimax und Peripetie	Vertragsphase (Norming)	Erkenntnis (Anagnorisis)
4) Retardierung	Arbeitsphase (Performing)	Reparaturversuch
5) Katastrophe	Orientierungsphase (Re-Forming)	Wiederherstellung

Im ersten Abenteuer lernen alle während der Exposition einander kennen, während in den anderen Abenteuern die Gruppenkonstellation und der inoffizielle Führer je nach Anforderungsprofil variieren. Während ansteigender Spannung in der Epitasis erhöht sich das Konfliktpotential innerhalb der Gruppe, das in der Klimax zunächst nach außen gelenkt wird. Die in der Klimax prompt folgende Peripetie bringt die Erkenntnis mit sich, dass der Kampf nur mittels der Befolgung bestimmter Regeln gewonnen werden kann: Der Gruppenvertrag entsteht – und zwar nach den Prinzipien des Dramas zu spät, denn wäre vorher ein zum Abenteuer passender Vertrag abgeschlossen worden, hätten die Helden die Kontrolle behalten. Diese gruppendynamische Disposition bewirkt das klassische Dilemma, das der unvollkommenen Information geschuldet ist.

Die richtige Arbeitsphase entspricht dramaturgisch einer Retardierung des Geschehens, da die Helden ihre Fehler korrigieren müssen. Je länger sie zur Lösung der Probleme benötigen, desto länger währt die Verzögerung bis zur Katastrophe. Es ist meines Erachtens eine

²⁸⁷ DLHW, S. 1277.

²⁸⁸ Platon 1940, S. 448.

²⁸⁹ Fouqué 1829, S. 176-177.

Illusion zu glauben, das große Finale überträfe als Showdown den Punkt der Klimax und Peripetie im Hinblick auf die Spannung, was sich auch im Graphen klar niederschlägt. Die Fallhöhe wird als nicht so hoch empfunden, weil die Planungen das Netz erkennen ließen. Als sparsames dramaturgisches Mittel bietet sich der *Trugschluss* am Ende eines Abenteurers an, der nur dazu dient, ins Folgeabenteuer überzuleiten. Wenn trotz der nochmaligen Planungen doch alles anders ist, als gedacht, kann dies entweder Frustration oder Spannungssteigerung bewirken. Die Helden sollten eine Möglichkeit erhalten, auch ohne richtigen Plan die Lösung herbeizuführen.

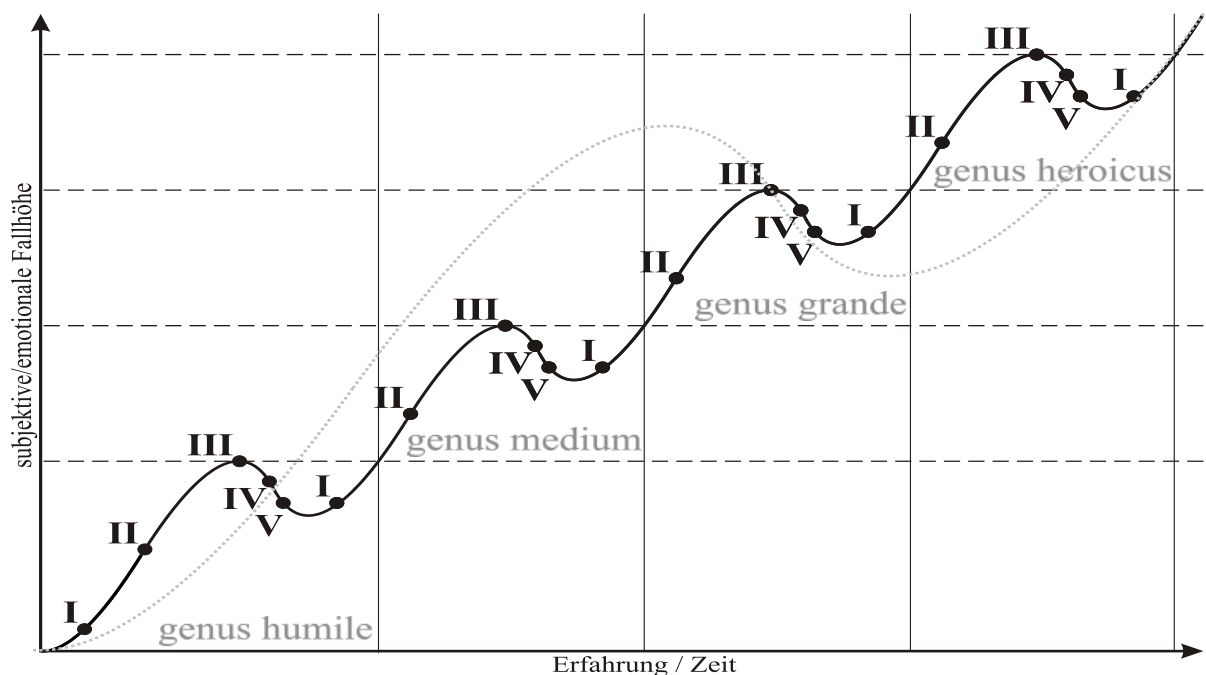


Abb. 20: Gruppendynamische Dramaturgie

Mit dem Ende der Katastrophe setzt die Orientierungsphase ein und währt bis zum Kreuzungspunkt zwischen Exposition und Epitasis des folgenden *genus*, also bis zur ersten Hälfte der Epitasis.

Die Kreuzung markiert dadurch die Erweiterung des Gruppenfeldes. Es ist gut erkennbar, dass der Durchbruch ins neue *genus* zwischen Exposition und Epitasis stattfindet: Die Heldengruppe muss im neuen Kontinuum zunächst verortet werden, die Umgebungsbedingungen erklärt werden, während aus der neuen Konstellation bereits Konflikte erwachsen.

Die Spannungsbögen sind bereits als Metaebenen zu verstehen und repräsentieren den aus der Summe der Abenteuer eines *genus* resultierenden Spannungsbogen. Gemeint ist damit aber nicht der die Abenteuer verbindende Metaplot, der durch die grau gestrichelte Linie im Hintergrund dargestellt ist. Sein Verlauf ist in dieser Form nicht zwingend, zeigt aber beispielhaft, dass eine Einführung des Metaplots zu Beginn in der Retardierung sinnvoll ist, während Teile des Plots im *genus grande* bereits einen zentralen Konflikt tangieren können. Spätestens im letzten Abenteuer im *genus heroicus* muss der Metaplot die Spur der Expositi-

tion aufnehmen, um seine Auflösung als Grand Final zu ermöglichen.²⁹⁰

Mit zunehmender Zeitinvestition steigt die Erfahrung (Abenteurpunkte), die Fertigkeiten und damit sukzessive die Fall- und Stilhöhe. Die vertikalen Linien symbolisieren die Standesgrenzen und den Wechsel des *genus*. Die horizontalen Linien markieren die Erkenntnis der neuen subjektiven Fallhöhe, die den Helden jedoch jeweils auf der Klimax durch die Peripetie weggenommen wird. Die besondere Enttäuschung kann durch eine gut gemeisterte Konfliktlösung in der Regel dann ausgeglichen werden, wenn den Helden im nächsten Abenteuer Anerkennung seitens der Umwelt widerfährt. Der Ausklang eines Abenteuers mit Belobigung sollte deshalb idealiter die Exposition zum nächsten Abenteuer sein. Warum die Spannung im Endkampf nicht so stark empfunden wird, wie auf dem Höhepunkt wird plausibel, wenn die Informationslage der Helden vor der Klimax und vor der Katastrophe gegenübergestellt wird: Zunächst handeln die Helden aufgrund falscher Annahmen und unter dem Druck der Plot-Spannung, danach müssen sie kühl-distanziert die Geschehnisse hinterfragen – zwei völlig verschiedene Erlebnisqualitäten. Der Schnittpunkt von horizontaler Linie und Spannungsbogen zwischen Exposition und Epitasis hat die Wirkung einer kleinen Reminiszenz: »Wir haben das doch beim letzten Auftrag verstanden, jetzt schaffen wir es bestimmt!« Es ist eine Selbstbestätigung in Erinnerung an den vorangegangenen Misserfolg und anschließenden Erfolg. Außerdem können mit Beginn der Epitasis der neuen Handlung erstmals die neu erworbenen Fähigkeiten eingesetzt werden, die zwischen den Abenteuern regeltechnisch gesteigert worden sind.

Mit dem Voranschreiten auf der Zeitachse geht eine Bewegung in Richtung *High Fantasy* einher und damit auch ein voranschreitendes Durchlaufen der Heldenreise. Wenn auch die Schemata der Heldenreise richtig sind, so ist es möglich, dass Spieler aufgrund von Raffinesse ähnlich wirksame Heldenentwicklungen forcieren und die Reise einen leicht abweichenden Verlauf nimmt.

Sobald die Helden in die alltägliche Welt zurückkehren und mit Unglauben und Unverständnis bedacht werden, kann ein letztes Expositionsabenteuer gespielt werden, das in den Alltag zurück führt. Die Spieler werden nun mehrere Jahre in einer Gruppe verbracht haben und irgendwann neue Helden erstellen. Der Kreislauf beginnt von vorn.

Praktische Umsetzung

Das ‚Meistern‘ einer Runde bedarf einiger Hilfsmittel, denn der Spielleiter ist als Repräsentant der Spielwelt samt deren Figuren das Informationszentrum am Spieltisch.

Aufgrund der Möglichkeit der Spieler, zu jedem beliebigen Gegenstand beliebig viele Fragen stellen zu können, muss die Spielleitung einen theoretisch unendlichen Informationsvorrat im Kopf haben. Glücklicherweise ist dies aufgrund von Imaginationskraft und Kreativität nicht

²⁹⁰ Für die Genera kann ich auf der Grundlage meiner 18jährigen Rollenspielerfahrung Abenteurpunkteschwellen schätzen, die ich im Rahmen der Nutzung der Helden-Software zur computergestützten Charaktererstellung (www.helden-software.de) getestet habe. Es gilt die Faustregel: Je 10.000 AP bewirken den Schritt ins nächste Genus, so dass ein Held nach obigem Modell maximal 40.000 bis 50.000 AP (Stufe 40 bis 50) erreichen kann.

vollständig erforderlich, aber einige Unterlagen sollten vorhanden sein, damit die Welt konsistent gestaltet bleibt.

Vor- und Nachbereitung

Die Vorbereitung des Spielleiters gleicht der Vorbereitung eines Redners auf einen Vortrag, so dass die rhetorische Systematik eine gute Hilfestellung bietet. Die Produktionsstadien einer Rede können leicht auf den Vorbereitungskontext übertragen werden. Rhetorische Fähigkeiten sind nützlich, um eine Rollenspielspielrunde stilvoll und abwechslungsreich zu gestalten. Die Produktionsstadien (*officia oratoris*) einer Rede sind *inventio*, *dispositio*, *elocutio*, *memoria* und *actio*.

Vor jedem Spielabend steht die Vorbereitung (*inventio*). Zunächst muss der Spielleiter wissen, was der Gegenstand des Abenteuers sein soll und klärt damit im groben das Genre, das zwischen den Polen von Zivilisation und Wildnis, Kultur und Natur oszilliert.

Dabei sollten Genrekonventionen nicht als Gesetze betrachtet werden, sondern als lose Orientierung. Sofern die Spieler am Abend doch einen anderen Weg einschlagen, soll dieser ruhig beschritten werden. Mit einer stimmungsvollen Einleitung weckt der Spielleiter meistens genug Neugierde, dass die Spieler den Rahmen der Vorbereitungen nicht sprengen werden. Nach der »Klärung des Redegegenstandes«²⁹¹ (*intellectio*) folgt die eigentliche *inventio*. Zur Schaffung eines guten dynamischen Plots, also auf der Grundlage der gruppendynamischen Dramaturgie, muss der Spielleiter gute Kenntnis der Gruppencharaktere haben, da deren Interessen berücksichtigt werden müssen, zu denen auch die im Spiel erarbeiteten zählen. Rekapituliert werden sollten:

- 1) Die Exzerpte der Hintergrundgeschichten mit Verweis auf die Flaggen
- 2) Der Spielleiterbogen, auf dem alle relevanten und besonderen Charakterwerte vermerkt sind, also die Spezialfähigkeiten der Helden
- 3) Die Liste an Wünschen der Spieler und/oder Charaktere
- 4) Der Ergebnisbericht aus der Nachbereitung, welche individuellen Anknüpfungspunkte sich die Charaktere – möglicherweise auch unwillentlich – erarbeitet haben
- 5) Die Knotenbibliothek
- 6) Die Liste der Dramatis Personae, denen die Helden bisher begegnet sind
- 7) Die Zeitleiste bzw. Jahresübersicht (für Jahreszeiten, Feiertage etc.)
- 8) Die Karten der bespielten Region oder Stadt
- 9) Die Aufzeichnungen der letzten Sitzung (beispielsweise das AP-Blatt, s. u.)

Sie bieten Anreize zur Umstellung eines Konfliktnetzes, in das beliebige Knotenbibliotheken eingewoben werden können. Den Knoten muss anschließend eine Wertigkeit zugeordnet werden, die sich aus dem Handlungskontext ergibt.

In der *dispositio* folgt die Anordnung des Stoffes, zu der eine Anpassung der dynamischen

²⁹¹ Ueding 2005, S. 211.

Unterlagen gehört. Dazu gehören alle selbst erstellten Hilfsmittel, die der Interaktion gezielt angepasst werden. Besser ist es, sich unmittelbar nach dem Abenteuer einen skizzenhaften Überblick zu verschaffen und die Unterlagen aus vorigen Runden zu aktualisieren, weil sonst die Gefahr besteht, dass wichtige Errungenschaften des Spiels vom Spielleiter übersehen werden.

Es werden während und vor der Sitzung Protokolle erstellt, die in jeder Runde vorhanden sein sollten. Protokolliert werden sollten die honorablen Aktionen der Spieler, deren Helden dafür mit Abenteurpunkten belohnt werden können. Das Beiblatt, auf dem die Abenteurpunkte notiert werden (AP-Blatt), sollte im Vordruck alle Namen der Spieler und/oder Helden erhalten und während des Spiels ständig in Nähe der Spielleiters liegen, der hinter dem Schutz des Meisterschirms verdeckte Notizen machen kann und damit eine Variante der Inszenierungsanalyse betreibt. Das AP-Blatt ist ein wichtiger Objektivierungsfaktor und ebenso bedeutsam, wie der Plot selbst: Die darauf notierten besonderen Aktionen haben immer Auswirkung auf den Plot. Manche haben eine kurze, nicht anhaltende Wirkung in Form eines einfachen ‚Wenns‘, andere langfristiges Ausmaß als ‚mehrstöckiges Wenn‘.²⁹² Neben dem Überblick über die Knoten sind als Simulationshilfsmittel das Kampfprotokoll, ein regeltechnisches Datenblatt mit den Kampfwerten von Gegnern und taktische Kampfانordnungen für ein Gefecht in Betracht zu ziehen.

In der *dispositio* werden die Konfliktnetze gezeichnet und erweitert, der Bibliothek passende Knoten entnommen und neue Flaggen eingearbeitet. Eine Gliederung ist ein probates Hilfsmittel zur Hierarchisierung der im Plot vorkommenden Elemente, deren Anordnung die Zuordnung der Ereigniswerte erleichtert. Sofern mit fertigen Szenarien gespielt wird, wie sie sich in publizierten Abenteuern finden, sollten diese unbedingt auf deren Funktionalität geprüft und den Erfordernissen der Gruppe angepasst werden. Abenteuer sind keine festen Vorgaben, sondern können mit beliebigen weiteren Knoten angereichert werden, wenn es der Plotspannung zweckdienlich ist. Was der Spielleiter hier vollzieht, entspricht exakt der bei der Hintergrundgeschichte vorgeschlagenen Elenktik, weshalb Fragenkataloge hilfreich sind. Für die Erschaffung einer Meisterperson gelten dieselben Prinzipien, wie für einen Helden. Um das Konfliktnetz leichter zu generieren, dient möglicherweise ein solcher Fragenkatalog:

- 1) Wer sind die beteiligten Figuren?
- 2) Wie lauten ihre Interessen?
- 3) Welche Motivationen bewegen sie?
- 4) Wie handeln sie zum Erreichen ihrer Ziele?
- 5) Welche Objekte nutzen sie dazu?
- 6) Welche Orte suchen sie dazu auf?
- 7) Wie können sie aufgehalten werden?
- 8) Was sind die Folgen?

²⁹² Stanislawskis Begriffe des mehrstöckigen bzw. einstöckigen ‚Als Ob‘ sind damit weitgehend synonym: ‚Als Ob‘ bezieht sich auf das kindliche Spiel und wird damit von Stanislawski als Verstärkung der ‚Wenns‘ verstanden, vgl. Stanislawski 1984a, S. 151: »Das Kindliche ‚Als Ob‘ ist viel stärker als unser ‚magisches Wenn‘.

Während der Anordnung des Stoffes können Fehler vorkommen, da hier sozusagen das Skelett der Handlung erstellt wird. Typische Plotfehler nach Robert McKee sind:²⁹³

- Mangelnde Entwicklung
- Falsche Motivation
- Überflüssige Figuren
- Leere Subtexte
- Löcher, also Inkonsistenzen in der Logik der Geschichte

Der bedeutendste Fehler, den ein Dramatiker vermeiden muss, ist eine unlogische Psychologie. Während die Glaubwürdigkeit des Weltaufbaus bereits durch die *suspension of disbelief* nicht so leicht eine weitere Infragestellung erfährt, sich dafür auch leichter Erklärungen im Nachhinein finden lassen, ist psychologisch unglaubwürdiges, also unmenschliches Verhalten, nicht verzeihlich. Außerdem darf keine Präformierung der Geschehnisse erfolgen, da sonst die Spieler gezwungen werden, einer Linie zu folgen (*Railroading*). Einige Regelvorschläge hat Dominik Wäsch in seinem Aufsatz »Wie spielt man DSA richtig?« formuliert, von denen ich die für die Vorbereitung relevanten aufzähle:

- 1) Jedem Spieler seine Szene
- 2) Es sollten Themen vorbereitet werden, welche die Spieler erleben möchten
- 3) Die Vorlieben der Spieler sollten angesprochen werden
- 4) Auf Hintergrundgeschichten der Charaktere sollte eingegangen werden²⁹⁴

Sollen die Helden selbst Motivationsgeber respektive als Aufhänger für einen Plot dienen, zählt sich die Differenzierung der Charaktere aus, da dann etliche Anknüpfungsmöglichkeiten bestehen.

Zur Beantwortung der Fragen gibt es zahlreiche Quellen, die zu Rate gezogen werden können, denn erst die Beantwortung bewirkt Spieltiefe. Außerdem sollten Exzerpte aus Quellen bereitliegen oder vorher erstellt worden sein. Dazu gehören vor allem quantitative Angaben zur Struktur der Region. Bewährt haben sich Listen regionaler Spezialitäten für Wirtshausbesuche und Angaben zur Struktur von Militär und Staatsmacht. Sobald Spieler Rückfragen oder Charaktere Erkenntnisse aufgrund gelungener Proben in Wissenstalenten haben, ist es sinnvoll, brauchbare Antworten oder Handouts parat zu haben.

Während in der *dispositio* das grobe Gerüst erstellt wird, wird es in der *elocutio* lebendig.

Schmuck (*ornatus*) zur Ausgestaltung findet sich auf zahlreichen Websites, Glossaren aus Büchern der Hintergrundwelt, Landkarten, Anthologien von Sagen, Legenden, Mythen, Märchen und Fabeln sowie Lexika; auch Programm- und Filmmusiken oder Filme sind zweckdienliche Hilfsmittel. Die Anordnung des Stoffs hat bewirkt, dass die Fragen nun zielgerichtet gestellt werden können. Wer Musik gezielt zur Stimmungslenkung der Spieler einsetzen möchte, legt sich am besten eine Datenbank mit Stücken und Stimmungen an.²⁹⁵

²⁹³ Vgl. McKee 2007, S. 370-416.

²⁹⁴ Vgl. Wäsch 2006, S. 12-18.

²⁹⁵ Ein brauchbares Hilfsmittel ist der *RPG-Soundmixer*: <http://www.rpgsoundmixer.de>

Wichtig ist die Vorbereitung von Handouts, die in Portraits von Meisterpersonen, zur Hintergrundwelt passenden Karten, Briefen und Gegenständen bestehen können. Neben den materiellen Bildern sind stimmungsvolle Beschreibungen von Szenen, die einen atmosphärischen Eindruck vermitteln, ein gutes Mittel bei der Exposition zur Verortung der Helden. Diese Stimmungsbilder werden als Vignetten bezeichnet. Sie bewirken eine Erhöhung der Spieltiefe durch einen Zuwachs an Realismus, der mit detailreichem Redeschmuck im naturalistischen Stil erreicht wird. *Ornatus* bewirkt hier keine Aufwertung in Richtung einer Idealisierung, sondern eine Nivellierung. Es werden die natürlichen Auswirkungen menschlichen Wirkens und vor sich gehende Prozesse beschrieben, was ein differenzierteres Stimmungsspektrum verursacht. Durch Berücksichtigung der Vorgänge wird die simple Dreidimensionalität steriler Objekthaftigkeit durch die vierte zeitliche Dimension zum Leben erweckt. Sie beinhaltet Aspekte des Alltagslebens, Menschen mit ihren profanen Bedürfnissen und Symbole für sich wandelndes und sich vollziehendes Leben. Nicht Gegenstände an sich in ihrer ‚Ewigkeit‘, sondern deren Nutzung wird gezeigt. Nicht Glanz und Glorie, sondern Schmutz und Schönheit lautet das im Hinterkopf zu behaltende, weil angemessene und glaubwürdige, *Hendiadyoin*.²⁹⁶

Nachdem alles geordnet ist, muss der Spielleiter die Anordnung der Unterlagen, das Konfliktnetz und die Beschreibungen der Szenen ansatzweise im Kopf haben. Bei sorgfältiger Imagination der Figuren, Orte, Objekte und Ereignisse vor dem geistigen Auge (*memoria*) werden leicht Unstimmigkeiten offensichtlich, die rechtzeitig korrigiert werden können. Vor allem die Angemessenheit gilt es hier nochmals zu hinterfragen.

Während der *actio* kommen die Werkzeuge des Meisters zum Einsatz, die im Rahmen dieser Arbeit vorgestellt wurden. Aufgrund der Fülle an Unterlagen empfiehlt sich ein gut sortierter Ordner, in dem alle Materialien eingeklebt sind.

Stimm- und Musikeinsatz

Ein wichtiges und oft unterschätztes Element im Rollenspiel ist die Stimme, was sich an einer Passage bei Berger ablesen lässt:

»Am Spieltisch ist es dagegen die Einstimmung auf die vorgestellte Welt, welche Anstrengung und Überzeugungsarbeit notwendig macht. Außer der eigenen Stimme, etwas Schauspielertalent und Hintergrundmusik hat der Spielleiter nur sehr eingeschränkte Möglichkeiten, die gedachte Welt plastisch vor die Spieler treten zu lassen. Der Spielfilm macht es sich zunutze, dass die Wahrnehmung der Umwelt vor allem über das Auge geschieht, und zeigt eine optisch konsistente und stimmungsvolle Welt, ein Trick, wenn man so will, der dem Spielleiter nicht zur Verfügung steht.«²⁹⁷

Mit der Unterstützung einer an einen Computer gekoppelten Musikanlage, die auf Tastendruck umgehend die gewünschten Stimmungsgeräusche erklingen lässt und einer differenzierten Stimmtechnik hat der Spielleiter die Möglichkeiten des Hörspiels in Echtzeit auf seiner Seite. Eine Rhetorik des Hörspiels steht noch aus.

²⁹⁶ Ein Exzerpt verschiedener Forendiskussionen bieten Tyll Zyburda und Katharina Pietsch unter: http://www.wolkenturm.de/index.php?page=rst_vorbereitung

²⁹⁷ Berger 2008, S. 35.

»Neben einer rhetorischen Analyse des Hörgegenstandes und seiner dramatischen und ästhetischen Disponiertheit könnte eine rhetorische Auseinandersetzung mit dem Hörspiel vor allem auch Aspekte der *elocutio* und der rein akustischen Zeichensysteme berücksichtigen.«²⁹⁸

Zur *elocutio* gehörig wären als Phänomene die über den Redeschmuck hinausgehenden Geräusche und Stimmungen zu nennen, die elektroakustisch erzeugt werden können. Hinzu kommen auch die paralinguistischen Zeichen, wie Hauchen, Hüsteln oder Räuspern, also »alle vokal erzeugten Laute.«²⁹⁹ Die Intimität einer Rollenspielrunde erlaubt es dem Spielleiter, seine Stimme ohne elektroakustische Verstärkung mit dem vollen Repertoire paralinguistischer Zeichen einzusetzen. Öffentliche Intimität hat für die *actio* erst mit der Erfindung des Mikrophons rhetorische Relevanz erhalten:

»Die Arbeit mit elektronischen Klangerzeugern eröffnet weitere Funktionen. Mikrophone können Atem, Stimme und andere Körperlaute hörbar machen bzw. mit Lautsprecher verstärken, wodurch die Intimität des körpernahen Klanges ‚veröffentlicht‘ wird und akustische Äquivalente zu filmischen ‚Nahaufnahmen‘ entstehen.«³⁰⁰

Ebenso wie beim Film, kann auch Musik während der Narration die Bildkraft der Vignetten paraphrasieren, polarisieren oder kontrapunktieren, je nach gewünschtem Effekt: Die erste unterstützt den Gehalt der Erzählung und hat damit suggestive Wirkung, die zweite verleiht der Neutralität einer Rede einen tendenziell eindeutigen Charakter und ist damit als parallelisierendes Moment ebenfalls suggestiv, und die dritte widerspricht dem Gesagten klar, womit diese verfremdend-komische oder argumentative Wirkung hat,³⁰¹ was mit Brechts kleiner »Radiotheorie« wirkungsästhetisch korreliert.³⁰²

Diese Verortung gibt eine grobe Orientierung, aber bietet kein System, mit dem sich die vorgeschlagene Musikdatenbank sachgerecht kategorisieren lassen ließe.

Den Anforderungen im Hinblick auf eine eindeutige Knotenzuweisung gerecht wird das Modell von Georg Maas und Achim Schudak, die eine differenzierte Aufstellung der Funktionen von Musik im Film vornehmen:

- A) Tektonische Funktionen – Strukturgeber
 - I) Titelmusik
 - II) Musik im Abspann
 - III) Nummer als Teil der Handlung
- B) Syntaktische Funktionen als formales Element der Erzählstruktur
 - I) Akzentuierung von Szenenhöhepunkten (dramatischer Akzent)
 - II) Verklammerung von Szenenfolgen (musikalische Klammer)
 - III) Verklammerung zeitlich geraffter Vorgänge (Zeitraffer-Klammer)
 - IV) Trennung von Real- und Traumhandlung

²⁹⁸ Hörburger, Christian: Hörspiel. In: HWRh, S. 1575.

²⁹⁹ Fischer-Lichte 2007a, S. 38.

³⁰⁰ Vill 2005.

³⁰¹ Vgl. Pauli 1976.

³⁰² Brecht 1990, Bd. 18, S. 133-137.

- C) Semantische Funktion (Inhaltsbezug)
 - I) Konnotation
 - 1) Stimmungsuntermalung / Kolorit (Mood-Technik)
 - 2) Bewegungsverdoppelung (Mickeymousing)
 - 3) Physiologische Stimulation
 - II) Denotation
 - 1) Leitmotiv
 - 2) Inzidenzmusik (im Hintergrund)
 - 3) historische / geographische Deskription
 - 4) gesellschaftliche Deskription
 - 5) musikalisches Zitat
 - 6) Denken / Unsichtbares durch Musik ausdrücken³⁰³

Das Model unterscheidet nicht zwischen diegetischer und extradiegetischer, d. h. zwischen in der Spielwelt faktisch vorhandener oder nicht vorhandener Musik.

Die Schlussfolgerungen für den Gebrauch im Rollenspiel erfolgen im Hinblick auf die Tektonische Funktion, so dass eine zum Abenteuer passende Einleitungsmusik den Beginn der Runde markieren kann. Sie bietet außerdem die Möglichkeit des Schnitts, wenn die vorhergehende Runde von den Spielern rekapituliert worden ist. Eine Rekapitulation ist immer zu empfehlen, da eine Erinnerung an die Vorrunde die Immersion beschleunigt. Die Wiederholung von Stücken, die im vorigen Abenteuer erklingen sind, kann das Gedächtnis anregen und empfiehlt sich thematisch gebunden. Sobald die Musik nicht zum besprochenen Knoten passt, bewirkt sie das Gegenteil.

Musik mit tektonischer Funktion wird eingesetzt, wenn ein Übergang in die Handlung oder aus der Handlung erfolgen soll, womit sie sich auch als Überleitung zur Exposition eignet. Besonders hier empfiehlt sich der Einsatz diegetischer Musik zur unmittelbaren Überleitung ins Geschehen.

Leitmotive und Zitate funktionieren nur, wenn die Hörer eine hohe Qualität haben oder, wenn die Themen extrem plakativ sind. Denn Musik spricht jeden am Spieltisch anders an, was vermutlich ein Grund dafür ist, dass die Musikknutzung am Spieltisch in Rollenspielerkreisen ein kontrovers diskutiertes Thema ist, während die meisten anderen Vorschläge zum ‚guten‘ Rollenspiel weniger strittig sind. Wird die Debatte auf der Grundlage von Adornos Hörertypen betrachtet, wird deutlich, dass Akzeptanz von Musik von der Gruppenzusammensetzung abhängig ist. Er unterscheidet:

1. Experte: Feinsinniges Erhören der musikalischen Struktur (Musiker)
2. Guter Zuhörer: Spontanes Erkennen von Zusammenhängen mit Urteilskraft
3. Bildungshörer / Bildungskonsument: Konsumtion von Musik allein als Kulturgut
4. Emotionaler Hörer: Mittel zu Zwecken der eigenen Triebökonomie.
5. Ressentiment-Hörer: Protest gegen die Gegenwart in Rekurs auf die Vergangenheit
6. Hörer von Musik als Unterhaltung: Musik als Reizquelle und zerstreuer Komfort
7. Der Gleichgültige, Unmusikalische, Antimusikalische³⁰⁴

Musik kann damit als auf den Spieler fokussiertes Element dienen, wenn er die Feinheiten der Musik als Experte oder Zuhörer bewusst wahrnimmt, was auch für subtile und unbekann-

³⁰³ Vgl. MaSchu 1994, S. 35-36.

³⁰⁴ Vgl. Adorno 2003, S. 178-253.

te Zitate und Leitmotive gilt. Vom Einsatz berühmter Musik ist aufgrund des Bildungshörertyps abzuraten, auch wenn sie eigentlich in anderem Zusammenhang ebenfalls funktionierte, da die aufkommenden Assoziationen den der phantastischen Welt zugehörigen Imaginationsraum mit der großen Bildermacht aus der realen Welt fluten und kontaminieren, und so die Anwesenden durch eine einzige affektive Bemerkung komplett aus dem Illusions- und Immersionsraum gerissen werden. Dieser ungewollte Verfremdungseffekt richtet irreparablen Schaden am Knoten an, zerreit ihn ganz und gar und irreversibel.

Es gibt auch ‚musikresistente‘ Spieler, bei denen Musik so stark in den Hintergrund tritt, dass sich ein Einsatz kaum lohnt. Der 7. Hörertyp kann zum echten Problem geraten, wenn er die anderen Spieler durch seine emotionale Gleichgltigkeit an der emotionalen Involvierung hindert. Dieser Kulturverlust kann allerdings im Rahmen eines lngeren Spielzeitraums teilweise ausgeglichen und der Weg auf der Skala der Hrertypen nach oben beschritten werden. Der beste Weg ist Kritik im Spiel am Helden, was mglich sein sollte, da derartige Spieler kaum einen Skalden oder Barden whlen. Auch in dieser Hinsicht zeigt sich der pdagogisch-therapeutische Nutzen des Rollenspiels.

Auf der anderen Seite knnen musikalische Spieler direkt angesprochen und sogar Widersprche zur Musik angedeutet werden, weil sie in der Lage sind, mit ihrem musikalischen »Urteil dazwischenkommen«³⁰⁵ zu knnen. Deshalb ist es eine Bereicherung fr die Runde, wenn die tatschlichen Spielerfertigkeiten im Helden ihren Niederschlag finden. Wenn der Held unmusikalisch ist, hat der Spieler keinen Zugriff auf diese Mglichkeiten, da die Spielwerte auch dann in ihrer Aussage gelten, wenn nicht darauf gewrfelt wird.

Einen Orientierungskatalog ohne Kategorisierungsanspruch bietet Norbert J. Schneider:³⁰⁶

- | | | |
|--|-------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Atmosphren herstellen | 9. Gruppengefhl vermitteln | 17. Rezeption kollektivieren |
| 2. Ausrufezeichen setzen | 10. Historische Zeit evozieren | 18. Raumgefhl herstellen |
| 3. Bewegungen illustrieren | 11. Irreal machen | 19. Zeitempfindungen relativieren |
| 4. Bilder integrieren | 12. Karikieren und Parodieren | |
| 5. Emotionen abbilden | 13. Kommentieren | |
| 6. Epische Bezge herstellen | 14. Nebenschlichkeiten hervorheben | |
| 7. Formbildend wirken | | |
| 8. Gesellschaftlichen Kontext vermitteln | 15. Personen dimensionieren | |
| | 16. Physiologisch konditionieren | |

Ein weiterer offener Punkt bleibt der bewusste Stimmeinsatz im Rahmen der vokalen Ausgestaltung. Die Grundparameter der Prosodie sind Farbe, Dauer, Dichte, Intensitt und Tonhhe, aus denen sich Ausdrucksmglichkeiten ergeben. Eine ausfhrliche Liste mglicher Ausdrucksbezeichnungen hat Susanne Vill Gyrgy Ligetis »Aventures et Nouvelles Aventures« entnommen und unterteilt nach Erregungszustand, Emotion und Stilmerkmal:

³⁰⁵ Aus: »Kleines Organon fr das Theater« In: Brecht 1997, Bd. 6, S. 66.

³⁰⁶ Schneider 1986.

- A) Erregungszustand
 - I) Ruhe: sehr diskret, kontaktlos, entrückt, ausdruckslos, demütig, verklärt, wie versteinert, unbeteiligt, automatenhaft
 - II) Erregung: sehr intensiv, (sehr) aufgeregt, keuchend, stöhnend, zügellos-erregt, schmerzhaft, energisch, ausbrechend, lockend, launisch, erschrocken, verlogen, ekstatisch, affirmativ, zerhackt, hektisch-erregt, angestrengt, verwundert, geheimnisvoll-konspirativ
- B) Stilmerkmal: Grotesk, Ironisch, wie abgerissen, überheblich, abschätzig, verspottend, puppenhaft, schamlos, sentimental, hemmungslos, sich verstellend, clownisch, exaltiert, übertrieben barock, wie wahnsinnig, wie besessen, hinterlistig-teuflisch, stilisiert, gekünstelt
- C) Emotion
 - I) Freude: freundlich, erstaunt glücklich, lustvoll, heiter, enthusiastisch, mit Verve, leidenschaftlich, mit Wollust, auflachend, erfreut, amüsiert
 - II) Angst: schüchtern, abwehrend, zurückweisend, hysterisch, verzweifelt, gesteigerte Angst, schmerzvoll, drohend, zutiefst erschrocken, größtem Entsetzen, in Paroxysmus
 - III) Trauer: ernst, enttäuscht, ächzend, resigniert, aufschluchzend, betrübt, resigniert, wehmütig, traurig seufzend, verbittert, wie krank, hoffnungslos, weinend
 - IV) Zorn: brutal, trotzig, aufbegehrend, schroff, resolut, zornig, gebremster Zorn, befehlend, zänkisch, mit größter Wucht, kreischend, wild fluchend³⁰⁷

Interaktive dramaturgische Stilmittel

Mit Stilmitteln sind solche gemeint, die ohne besondere Vorbereitung eingesetzt werden können, etwa, weil eine Pause ansteht, ein kreativer Einfall sofort nach Umsetzung verlangt oder sie – wie die epischen – zum emergenten Spielprinzip gehören.

So fügt sich direkt an die möglichen stimmlichen Mittel das Stilmittel der Verfremdung an. Trotz der kaschierten Omnipräsenz der Verfremdung durch die gegebene Möglichkeit von extradiegetischen Rückfragen, kann sie innerhalb des Kontinuums angewandt werden. Entweder natürlich als Theater auf dem Theater (Metadrama), wenn also der Spielleiter einen Charakter spielt, der einen Charakter spielt, oder zum Aufzeigen von Brüchen innerhalb einer Figur, damit die Helden mit ihrem Urteil dazwischen kommen können oder – extradiegetisch – als Kommentar des Spielleiters zum Geschehen. Zu unterscheiden sind folgende Ebenen der Verfremdung:

- 1) Diegetisch (*In-Time*)
 - a) Kommentierung der wörtlichen Rede durch die Figur selbst
 - b) Dargestellter Dialog zwischen verschiedenen Figuren
 - c) Eine Figur innerhalb der Spielwelt stellt selbst einen Dialog dar
 - d) Eine Figur innerhalb der Spielwelt wendet Verfremdung bewusst an
- 2) Extradiegetisch (*Out-Time*)
 - a) Kommentar zum Spielgeschehen (Situierung des Rahmens)
 - b) Kommentar zum Realgeschehen (Regeln, Spielerverhalten, Pausen)

³⁰⁷ Vill 2003.

Als Metadrama oder Kommentierung einer Figur durch sich selbst fällt Verfremdung als Stilmittel ins Gewicht. Dargestellte Dialoge und Kommentare zur Vergrößerung des Bezugsrahmens sind rollenspielerischer Alltag und fallen nicht auf. Erst längere Regeldiskussionen zur Weltsimulation, störendes Spielerverhalten oder Pausen unterbrechen den Spielfluss tatsächlich.

Obwohl es gewöhnlich keine Punktcheinwerfer – mit Ausnahme vielleicht einer Taschenlampe – am Spieltisch gibt, sind *Spot-Lights* ein gutes Mittel, um einen Charakter der Gruppe in den Mittelpunkt zu rücken. Da der Spielleiter als Vermittler zwischen Spielwelt und Gruppe den strukturellen Mittelpunkt markiert, erlangt er bereits durch kleine Gesten Aufmerksamkeit, die sich sofort auf das Spielgeschehen auswirkt. Um eine wichtige Szene zu signalisieren, die in Verbindung mit einem Helden steht, wird dessen Spieler für einige Sekunden des Schweigens vom Spielleiter mit leichter Übertreibung des mimischen Ausdrucks fixiert, welcher der zukünftigen Situation angemessen sein sollte. Das Mittel dient der Spannungssteigerung und Fokussierung der Aufmerksamkeit.

Ein Klassiker ist spätestens seit Aischylos' »Eumeniden« der *Deus ex Machina*, der nicht als bereiteter Knoten effektiv in Szene treten muss. Häufig wird er eingesetzt, um den Spielern Informationen über Meisterfiguren zukommen zu lassen. Je unauffälliger und unwichtiger die Figur selbst dabei für den Plot ist, umso besser: Ein Wanderer am Wegesrand hat eine Kutsche vorbeifahren sehen, ein Passant macht durch sein Verhalten die Helden zufällig auf etwas aufmerksam etc. Der *Deus ex Machina* sollte nicht zu häufig eingesetzt werden, weil sonst die Plot-Spannung leidet.

Ein weiteres spontanes und umstrittenes Stilmittel ist der aus Filmen bekannte *Cliffhanger*, der die Unterbrechung der Handlung an einer spannenden Stelle markiert. Für die wirksame Unterbrechung müssen einige Bedingungen erfüllt sein, wie dies für jedes dramaturgische Stilmittel gilt: Nur wenn sie zur rechten Zeit eingesetzt werden, entfalten sie ihre Wirkung.

Ein großer Fehler im Ersinnen neuer Stilmittel besteht in der unveränderten Übertragung aus anderen Medien. Es muss bedacht werden, dass es sich beim Rollenspiel um ein bestimmtes Medium handelt und bei anderen Medien andere Gesetze gelten.

Eine unterbrochene Rollenspielsitzung bringt mit sich, die Ereignisse der letzten Sitzung sachlich und *Out-Time* zu rekapitulieren. Mit dieser Trennung wird ein unmittelbar stimmungsvoller Einstieg ins Spiel vollwertig möglich. Zur Verstärkung der Wirkung eines *Cliffhangers* eignet sich der Einsatz der selben Musik und Geräusche wie zuvor. Mit einer knappen Vorbeschreibung der kommenden Szene oder der Situation von Meisterseite in Form einer *Vignette* wird der Einstieg ebenfalls erleichtert. Gut funktionieren *Cliffhanger* als Einschnitt vor oder in Kampfszenen, vor allem kurz vor der Peripetie oder vor dem Finale. Verwendet werden sollten sie vor allem im Hinblick auf die nächste Spielrunde. Im Zweifel ist es besser, eine Runde ohne *Cliffhanger* zu beenden.

Der *Cliffhanger* eignet sich nach Berger ebenfalls zum Wechsel zwischen verschiedenen Gruppen, was dann zum Tragen kommt, wenn sich die Gruppe kurzzeitig aufgeteilt hat. Der

Cliffhanger ist dann als expliziter Ortswechsel zu begreifen, während der implizite Ortswechsel ein narratives Stilmittel ist und filmisch dem *Match Cut* entspricht.³⁰⁸

Es besteht, wie das auch in den Dramen Shakespeares der Fall ist,³⁰⁹ keine Notwendigkeit der, in der französischen Klassik aufgrund einer Fehlinterpretation konstituierten, Einheit von Zeit, Ort und Handlung. Deshalb spricht Aristoteles allein von der Einheit der Handlung, da sie kausal und logisch begründet sein soll, aber gewährt dem Epos weitreichende Freiheiten. Auch die Inszenierung des realen Ambientes begünstigt die Stimmung: Wenn beispielsweise Kandelaber aufgestellt werden, gemütliche Sitzgelegenheiten bereitstehen und im Hintergrund ein Kaminfeuer prasselt, während die Eisblumen auf dem Fensterglas gedeihen, dann ist das Klischee eines gemütlichen Geschichtenabends perfekt.

Rollenspiel als kreatives Erfolgsmodell

Rollenspiel fördert in hohem Maße die kollektive Kreativität und erschafft damit ein kreatives Feld.³¹⁰ Computerrollenspiele bieten diese Freiheiten nicht, da die Phantasie grenzenloser als alles Vorgedachte ist, was Albert Einstein in seinem vielzitierten Ausspruch »Imagination is more important than knowledge«³¹¹ ausdrückte. Im Live-Rollenspiel wird die Phantasie durch die Realität begrenzt, denn auch verkleidete Menschen können nicht zaubern. Im Tischrollenspiel sind Glaubwürdigkeit, Spiel- und Gruppenregeln die einzigen Determinanten der *Agency*, also des Grades der möglichen Einflussnahme auf die Spielwelt.

Rollenspiel fördert nicht nur die Kulturtechnik der Moderne, die Informationsverarbeitung, sondern auch die Fähigkeiten zur Gruppenbildung.

Während das Internet wie ein anonymisierender Raum wirkt und Individualisierung stärker in den Mittelpunkt rückt, ist eine effiziente Zusammenarbeit in Gruppen in Unternehmen gefordert. Während die einseitige Anwendung der ‚Kulturtechnik Internet‘ Soziopathen generiert, werden im Gegensatz dazu sozial kompetente Menschen in der Gesellschaft der Zukunft benötigt: Die Technisierung arbeitet der kulturellen Evolution entgegen. Burow zählt in Rekurs auf die Beatles, Apple und Microsoft die Erfolgsfaktoren kreativer Gruppen auf:

- unterschiedliche, sich gegenseitig ergänzende Begabungen
- die Fähigkeit zur gegenseitigen Anregung und Herausforderung, zur produktiven Konkurrenz im Team
- eine gemeinsam geteilte Vision
- Fähigkeit zum Eingehen und Aushalten von Asynchronien
- die Fähigkeit, ein eigenes kreatives Feld zu schaffen (außerhalb etablierter Institutionen)³¹²

Wie die vorliegende Arbeit gezeigt hat, handelt es sich damit auch um Faktoren, die in einem Rollenspiel erarbeitet werden, das Eskapismus verhindert und Selbstfindung fördert.

³⁰⁸ Ausführliche Beispiele und Erläuterungen sind zu finden in Berger 2008, S. 50-57.

³⁰⁹ Vgl. Schabert 2000, S. 249-272.

³¹⁰ Vgl. Burow 2000, S. 47.

³¹¹ Calaprice 2000, S. 10.

³¹² Burow 2000, S. 47.

Ausblick oder: Mögliche Expositionen als Folge einer Phase der Orientierung

Die Arbeit hat eine große Zahl an offenen Handlungsfäden hinterlassen, an die angeknüpft werden kann. Die Impulse gehen dabei in verschiedene Richtungen.

Eine Systematisierung der dramaturgischen Stilmittel steht aus, so wie ein System einer Rhetorik des Hör- und Tischrollenspiels. Über den Einsatz gezielter Mittel scheint noch keine Einigkeit zu bestehen, denn selbst die im Literaturverzeichnis aufgeführten Publikationen zur Dramentheorie und –analyse bieten keine Listen der Mittel gemäß ihrer Wirkung. Auch eine professionell durchgeführte und umfangreiche Recherche im *Karlsruher Virtuellen Katalog*, der Metasuchmaschine der weltweit vernetzten Universitätsbibliotheken, hat zu keinem Ergebnis geführt. Vielleicht sollte man im Zusammengang mit Finters Dioptrik an eine »Rhetorik der Dramaturgie« denken, hat doch jeder Text theatralische und jedes Theaterstück literarische Qualitäten.

Neben einer entsprechenden Systematisierung fehlt eine Studie über die psychologischen und charakterlichen Auswirkungen auf den Menschen durch die aktive Teilnahme an Tischrollenspielen.

Besonders im Hinblick auf den Komplex »Ritual und Theater« besteht dringender Forschungsbedarf in Kooperation mit der Neurologie, damit die im Gehirn einsetzenden Veränderungsvorgänge ohne den Konsum psychoaktiver Substanzen validiert und nachvollzogen werden können und nicht länger ausschließlich dem Bereich der subjektiven Erlebnisbeschreibung zugeordnet werden.

Zwar ist der Nutzen ausreichend gerechtfertigt, doch stellt sich die interessante Frage, inwiefern sich die Einflüsse der Globalisierung im Rollenspiel niederschlagen, ob es die interkulturelle Kommunikationsfähigkeit schult und damit wirtschaftliche Wettbewerbsfähigkeit im Markt der Zukunft gewährleistet.

Wenn es so wäre, hätte die neue theaterwissenschaftliche Disziplin eine ökonomische Relevanz, die entsprechende Fördersummen für umfangreiche Forschungsprojekte im Bereich der Theaterwissenschaft rechtfertigte.

Anhang

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

- AA Aventurisches Arsenal. Waffen und Rüstungen des Aventurischen Kontinents / Ein Kompendium Aventurischer Waffen und Rüstungen. R1. Hrsg. von Christian Lonsing und Thomas Römer. Erkrath: Fantasy-Productions 2003.
- AGF Am großen Fluss. Albernaria, Windhag, Nordmarken, Kosch und die Feenlande. Hrsg. von Peter Diehn u. a. Erkrath: Fantasy-Productions 2005 (=Aventurische Regionen VI: Das westliche Mittelreich).
- AK Angroschs Kinder. Die Zwerge Aventuriens. Hrsg. von Momo Evers. Erkrath: Fantasy-Productions 2005 (=Aventurische Regionen IV: Die Heimat der Angroschim).
- Almanach Aventurischer Almanach. Enzyklopädisches Jahrbuch für das Jahr 28 Hal / 1021 BF. Lexikon Ergänzung. Hrsg. von Michael Meyhöfer, Jens Matheuszik und Gregor Roth. Erkrath: Fantasy-Productions 1999.
- ALuT Aus Licht und Traum. Die Elfen Aventuriens. Hrsg. von Katharina Pietsch und Tyll Zybura unter Mithilfe von Momo Evers. Erkrath: Fantasy-Productions 2007 (=Aventurische Regionen VII: Die Heimat der Elfen).
- Basis Das Schwarze Auge. Basisregelwerk. Hrsg. von Thomas Römer. Erkrath: Fantasy-Productions 2006.
- EW Efferds Wogen. Die Meere und Küsten rund um Aventurien. Hrsg. von Stefan Küppers. Waldems: Ulisses-Spiele 2007.
- GA Geographia Aventurica. Die Welt des Schwarzen Auges. Aventurische Geographie, Geschichte, Kultur & Technik. Hrsg. von Ralf Hlawatsch, Jörg Raddatz, Thomas Römer und Gun-Britt Tödter. Erkrath: Fantasy-Productions 2004.
- HdR Herz des Reiches. Garethien, Almada und die Kaiserstadt Gareth. Hrsg. von Anton Weste. Erkrath: Fantasy-Productions 2007 (=Aventurische Regionen VIII: Das zentrale Mittelreich).
- IdDM In den Dschungeln Meridianas. Das Imperium von Al'Anfa und die Länder der Waldmenschen. Hrsg. von Stefan Küppers. Erkrath: Fantasy-Productions 2004 (=Aventurische Regionen I: Südaventurien und Waldinseln).
- LCN Liber Cantiones. Eine Sammlung Aventurischer Zaubersprüche in überarb. Fassung. Hrsg. von Florian Don-Schauen, Thomas Römer und Anton Weste. Waldems: Ulisses-Spiele 2008.
- LdES Land der ersten Sonne. Mhanadistan, Aranien, Gorien, der Balash und Thalusionen. Hrsg. von Frank Wilco Bartels und Chris Gosse. Erkrath: Fantasy-Productions 2005 (=Aventurische Regionen V: Der Tulamidische Südosten).
- LDSA Aventurien. Das Lexikon des Schwarzen Auges. Hrsg. von Michael Meyhöfer, Jörg Raddatz und Thomas Römer. Erkrath: Fantasy-Productions ²1995.
- MA Mysteria Arcana. Höhere Geheimnisse der aventurischen Zauberei. Hrsg. von Ulrich Kiesow und Thomas Römer. Erkrath: Fanpro ²1997.
- Magische Zeiten
RA Magische Zeiten. Hrsg. von Momo Evers. Erkrath: Fantasy-Productions 2005. Raschtuls Atem. Die Wüste Khôm, die Echsensümpfe und der südliche Raschtulswall. Hrsg. von Frank Bartels, Chris Gosse und Stefan Küppers. Erkrath: Fantasy-Productions 2004 (=Aventurische Regionen III: Khômwüste und Echsensümpfe).
- RBS Ritterburger und Spelunken. Die Baukunst des Schwarzen Auges. Hrsg. von Heike Kamaris und Jörg Raddatz. Waldems: Ulisses-Spiele 2007.
- SdR Schild des Reiches. Weiden, Weiß-Tobrien, Greifenfurt, Perricum und das ehemalige Darpatien. Hrsg. von Florian Don-Schauen, Ulrich Kneiphof und Daniel Simon Richter. Waldems: Ulisses-Spiele 2007 (=Aventurische Regionen IX: Das nordöstliche Mittelreich).
- SRD Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen. Aventurische Artefakte und Alchemika / Geheimnisse aventurischer Artefaktherstellung und Alchimie. R2. Hrsg. von Peter Diehn und Anton Weste. Erkrath: Fantasy-Productions 2003.
- UdW Unter dem Westwind. Thorwal, das Gjalskerland und die streitenden Königreiche Nostria und Andergast. Hrsg. von Ragnar Schwefel. Erkrath: Fantasy-Productions 2004 (=Aventurische Regionen II: Der aventurische Nordwesten).
- WdG Wege der Götter. Regelwerk zu den Göttern Aventuriens in der Welt des Schwarzen Auges. Regeln und Hintergrund zum aventurischen Götterwirken. Hrsg. von Thomas Römer. Waldems: Ulisses-Spiele 2007 (=Erweiterungsregeln zum Fantasy-Rollenspiel).
- WdH Wege der Helden. Generierungsregeln für alle aventurischen Helden. Hrsg. von Thomas Römer. Waldems: Ulisses-Spiele 2007 (=Erweiterungsregeln zum

WdS	Fantasy-Rollenspiel). Wege des Schwertes. Talent- und Kampfregeln des Schwarzen Auges / Umfassende Regeln zu Talenteinsatz, Kampffertigkeiten und Steigerung. Hrsg. von Thomas Römer. Waldems: Ulisses-Spiele 2007 (=Erweiterungsregeln zum Fantasy-Rollenspiel).
WdZ	Wege der Zauberei. Regelwerk zur Magie Aventuriens in der Welt des Schwarzen Auges / Umfassende Regeln zur aventurischen Zauberei. Hrsg. von Olaf Michel und Thomas Römer. Waldems: Ulisses-Spiele 2007 (=Erweiterungsregeln zum Fantasy-Rollenspiel).
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica. Tiere und Pflanzen des Schwarzen Auges / Ein Kompendium der Aventurischen Flora und Fauna. R3. Hrsg. von Chris Gosse. Waldems: Ulisses-Spiele ³ 2007.

Internetquellen

Abenteuer Aventurien	Auszug aus <i>Abenteuer Aventurien</i> . URL: http://www.dasschwarzeauge.de/↓fileadmin/downloads/offiziell/Auszug_AbenteuerAventurien.pdf
LaHe 2006	Lang, Ulrich und Heck, Johannes: Das Meisterhandwerk. Bd. 1. Tipps und Tricks für Spielleiter und Meister. Baden-Baden: Selemer-Tagebücher.de 2006, URL: http://www.selemer-tagebuecher.de/nc/links/download/
Lang 2003	Lang, Ulrich: Heldentaten und Schurkenpläne. Ein Kompendium zum Schreiben guter DSA-Abenteuer. Alveran.org 2003, URL: http://www.alveran.org/↓index.php?id=246
Lang 2007	Lang, Ulrich: Das Meisterhandwerk. Bd. 2. Das Abenteuerkochbuch. Baden-Baden: Selemer-Tagebücher.de 2006, URL: http://www.selemer-tagebuecher.de/nc/links/download/
WäMü 2006	Wäsch, Dominic: Plotorientiertes Aventurien. Mit Unterstützung von Holger Müller. Clausthal-Zellerfeld: Eigenverlag 2006, URL: http://www.math.tu-clausthal.de/~madow/StoryDSA.pdf
Wäsch 2006	Wäsch, Dominic: Wie spielt man DSA richtig? Clausthal-Zellerfeld: Eigenverlag 2006, URL: http://www.math.tu-clausthal.de/~madow/WieDSARichtig.pdf Auch: http://www.wolkenturm.de/index.php?page=rst_wiedsarichtig

Auswahl an Links

www.alveran.org	Aktive Foren mit zahlreichen Downloads (Spielhilfen, Regelmodule, Programme etc.), Hintergrundinformationen, Neuigkeiten aus der Welt des Schwarzen Auges und Nachschlagewerken.
www.dsa4.de	
www.orkenspalter.de	Weiterführung des GroFaFo (das Große Fantasy Forum). Produktinformationen, Neuigkeiten und Errata.
www.wolkenturm.de	
www.tanelorn.net	Downloads und Informationen zum Thema Rollenspiel. Umfangreiche Lexika zum Schwarzen Auge im Wiki-Format.
www.dasschwarzeauge.de	
www.selemer-tagebuecher.de	Allgemeine Wiki zum Rollenspiel. The Force: Forum zur Entwicklung unabhängiger Rollenspiele.
www.wiki-aventurica.de	
www.liebliches-feld.net	Wiki zur Rollenspieltheorie.
www.rpg-info.de	
www.indie-rpgs.com	
http://random.average-bear.com	

Sekundärliteratur

Adorno 2003	Adorno, Theodor W.: Dissonanzen. Einleitung in die Musiksoziologie. Gesammelte Schriften. Hrsg. von Rolf Tiedemann. Bd. 14. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2003 (=suhrkamp taschenbuch wissenschaft 1714).
Alschitz 2005	Alschitz, Jurij: 40 Fragen an eine Rolle. Eine Methode zur selbständigen Erarbeitung der Rolle. European Association for Theatre Culture. Berlin: Ars Incognita 2005.
Antrack 1996	Antrack, Michael: Flucht vor der Realität? Funktion und Reiz von Fantasy-Rollenspielen unter sozialarbeiterischer Betrachtung. Mit einer Darstellung zur Notwendigkeit von Trennung und Wirklichkeit. Dipl. Arbeit. Koblenz 1996.
Aristoteles 1994	Aristoteles: Poetik. Griechisch/Deutsch. Übersetzt und herausgegeben von Manfred Fuhrmann. Bibliographisch ergänzte Ausgabe. Stuttgart: Reclam 1994 (= Reclams Universal-Bibliothek, Nr. 7828). URL: http://www.digbib.org/Aristoteles_384vChr/De_Poetik
Ayckbourn 2006	Ayckbourn, Alan: Theaterhandwerk. 101 selbstverständliche Regeln für das Schreiben und Inszenieren. Mit einem Grußwort von Harold Pinter. Dt. von Gustav Grumbach. Berlin: Alexander Verlag 2006.

- Barba 1998 Barba, Eugenio: Ein Kanu aus Papier. Abhandlung über Theateranthropologie. Köln: Studio 7, Internationales Theater Ensemble e. V. 1998 (=Flamboyant. Schriften zum Theater Heft 7/8 1998).
- Barthes 2002 Barthes, Roland: Schriften zum Theater. Hrsg. von Jean-Loup Rivière. Übers. von Dieter Hornig. Berlin: Alexander-Verlag 2002.
- Berger 2008 Berger, Florian: Methodische Spielleitung. Leipzig: Selbstverlag 2008.
- Binnig 1992 Binnig, Gerd: Aus dem Nichts. Über die Kreativität von Natur und Mensch. München und Zürich: Piper 1992.
- Blank 2005 Blank, Richard: Schauspielkunst in Theater und Film. Strasberg – Brecht – Stanislawski. Berlin: Alexander Verlag 2005.
- Bosse 2007 Bosse, Ari: Das kollektive Genie. Die Innovationsleistung rollengestützter Gruppen. Marburg: Tectum Verlag 2007.
- Brecht 1983 Brecht, Bertolt: Über Politik und Kunst. Hrsg. von Werner Hecht. Frankfurt am Main: Suhrkamp ²1983.
- Brecht 1990 Brecht, Bertolt: Gesammelte Werke in 20 Bänden. Hrsg. von Elisabeth Hauptmann. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1990.
- Brecht 1997 Brecht, Bertolt: Ausgewählte Werke in sechs Bänden. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997.
- Broich 1999 Broich, Josef: Rollenspiel-Praxis. Vom Interaktions- und Sprachtraining bis zur fertigen Spielvorlage. Köln: Maternus 1999.
- Bruske 2002 Bruske, Tanja: Rollenspiel als Medienverbundangebot am Beispiel der Systeme »Das Schwarze Auge« und »Advanced Dungeons and Dragons«. Magister-Arbeit. Frankfurt am Main: Johann Wolfgang Goethe Universität 2002.
- Buer 1999 Morenos therapeutische Philosophie. Zu den Grundideen von Psychodrama und Soziometrie. Hrsg. von Ferdinand Buer. Opladen: Leske und Budrich 1999.
- Burow 1999 Burow, Olaf-Axel: Die Individualisierungsfalle. Kreativität gibt es nur im Plural. Stuttgart: Klett-Cotta 1999.
- Burow 2000 Burow, Olaf-Axel: Ich bin gut – wir sind besser. Erfolgsmodelle kreativer Gruppen. Stuttgart: Klett-Cotta 2000.
- Calaprice 2000 The expanded quotable Einstein. Hrsg. von Alice Calaprice. Princeton: Princeton University Press 2000.
- Campbell 2007 Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Übers. von Karl Koehne. Nachdr. Frankfurt am Main: Insel 2007.
- Coleridge 1939 Coleridge, Samuel Taylor: Biographia Literaria. Hrsg. von J. Shawcross. 2 Bde. Oxford: Oxford University Press 1939.
- De Toro 1995 De Toro, Alfonso: Die Wege des zeitgenössischen Theaters – Zu einem postmodernen Multimedia-Theater oder: Das Ende des mimetisch-referentiellen Theaters? In: Forum Modernes Theater Bd. 10/2 (1995), S. 135-183.
- Diderot 1968 Diderot, Denis: Ästhetische Schriften. Bd. 2. Hrsg. von Friedrich Bassenge. Frankfurt am Main 1968.
- Diedrich 1999 Diedrich, Oliver: Mit Gedankenkraft. Elektrische Gehirnaktivität steuert Computer. In: Magazin für Computertechnik 6 (1999), S. 296f. Hannover: Heise 1999.
- Durst 2001 Durst, Uwe: Theorie der phantastischen Literatur. Tübingen u. a.: Francke 2001
- Figge 1975 Figge, Peter: Lernen durch Spielen. Praktische Dramenpädagogik und Dramatherapie. Heidelberg: Quelle & Meyer 1975.
- Finter 1994 Finter, Helga: Audiovision: Zur Dioptrik von Text, Bühne und Zuschauer. In: Arbeitsfelder der Theaterwissenschaft. Hrsg. von Erika Fischer-Lichte, Wolfgang Greisenegger und Hans-Thies Lehmann. Tübingen: Gunter Narr Verlag 1994 (=Forum Modernes Theater; 15).
- Fischer-Lichte 1990/1 Fischer-Lichte, Erika: Geschichte des Dramas. Epochen der Identität auf dem Theater von der Antike bis zur Gegenwart. Bd. 1: Von der Antike bis zur Klassik. Tübingen: Francke Verlag 1990.
- Fischer-Lichte 1990/2 Fischer-Lichte, Erika: Geschichte des Dramas. Epochen der Identität auf dem Theater von der Antike bis zur Gegenwart. Bd. 2: Von der Antike bis zur deutschen Klassik. Tübingen: Francke Verlag 1990.
- Fischer-Lichte 2000 Fischer-Lichte, Erika: Theater im Prozeß der Zivilisation. Tübingen und Basel: Francke Verlag 2000.
- Fischer-Lichte 2004 Fischer-Lichte, Erika: Ästhetik des Performativen. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004 (=edition suhrkamp 2373).
- Fischer-Lichte 2007a Semiotik des Theaters. Das System der theatralischen Zeichen. Bd. 1. Tübingen: Narr ⁵2007.

- FiRiRo 2004 Kunst der Aufführung – Aufführung der Kunst. Hrsg. von Erika Fischer-Lichte, Clemens Risi und Jens Roselt. Berlin: Theater der Zeit 2004 (=Recherchen 18).
- Foucault 1980 Foucault, Michel: Power/Knowledge. Selected Interviews and Other Writings 1972-1977. Hrsg. von Colin Gordon. New York u. a.: Harvester Press 1980.
- Foucault 1993 Foucault, Michel: Die Ordnung des Diskurses. Übers. von Walter Seitter. Frankfurt am Main: Fischer 1993.
- Fouqué 1829 De la Motte Fouqué, Caroline: Resignation. Ein Roman. Theil 1-2. Frankfurt am Main: Friedrich Wilmans 1829.
- Franklin 1999 Franklin, J. Jeffrey: Serious play. The cultural form of the nineteenth century realist novel. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania Press 1999 (=New cultural studies).
- Freytag 2003 Freytag, Gustav: Die Technik des Dramas. Berlin: Autorenhaus Verlag 2003.
- Früchtl und Zimmermann 2001 Ästhetik der Inszenierung. Dimensionen eines künstlerischen, kulturellen und gesellschaftlichen Phänomens. Hrsg. von Joseph Früchtl und Jörg Zimmermann. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2001 (=edition suhrkamp 2196).
- Gadamer 2007 Gadamer, Hans Georg: Wahrheit und Methode. Berlin: Akademischer Verlag 2007 (=Klassiker Auslegen, Bd. 30).
- George 1972 George, David: Deutsche Tragödien Theorien vom Mittelalter bis zu Lessing. Texte und Kommentare. Übers. von Ludwig Arnold. München: C.H. Beck 1972.
- Goethe 1807 Goethe, Johann Wolfgang von: Brief an Adam Müller 1807. In: Briefe, Tagebücher, Gespräche. Berlin: Directmedia 2004, S. 939ff. (=Digitale Bibliothek; 10). Siehe auch: Goethes Werke. Herausgegeben im Auftrag der Großherzogin Sophie von Sachsen. Goethes Briefe, Bd. 19. Weimar: 1887-1912, S. 402ff.
- Grimm 1835 Grimm, Jacob: Deutsche Mythologie. 3 Bde. Frankfurt / Berlin / Wien: Ullstein 1981 (=Ullstein Buch Nr. 35107).
- Grotowski 2006 Grotowsky, Jerzy: Für ein armes Theater. Mit einem Vorwort von Peter Brook. Berlin: Alexander 1994.
- Gülich 1977 Gülich, Elisabeth: Die Modelle von Claude Bremond und Tzvetan Todorov als Beispiele für einen strukturalen Ansatz. In: Linguistische Textmodelle. Grundlagen und Möglichkeiten. Hrsg. von Elisabeth Gülich und Wolfgang Raible. München: Fink 1977, S. 202-250.
- Haas 1982 Haas, Gerhard: Phantasie und Phantastik. In: Praxis Deutsch, Heft 54/1982, S. 15-23.
- Hamilton 1997 Hamilton, Patrick: Neues Sehen. Forscher entwickeln elektronisches Auge mit biologienahen Neuronetzen. In: Magazin für Computertechnik 10 (1997), S. 138f. Hannover: Heise 1997.
- HuBa 2001 Kultur-Analysen. Hrsg. von Jörg Huber und Dirk Baecker. Wien: Springer 2001 (=Edition Voldemeer: Interventionen 10).
- Huizinga 2006 Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. 20. erg. Aufl. Reinbek: Rowohlt 2006.
- Husslein-Arco 2008 Phantastischer Realismus. 20. Mai bis 14. September 2008. Hrsg. von Agnes Husslein-Arco. Wien: Belvedere 2008.
- Ingarden 1972 Ingarden, Roman Osipovich: Das literarische Kunstwerk. Mit einem Anhang von den Funktionen der Sprache im Theaterschauspiel. Tübingen: Niemeyer 1972.
- Jackson 1981 Jackson, Rosemary: Fantasy. The Literature of Subversion. New York / London: Routledge 1981.
- Jenisch 1995 Jenisch, Jakob: Szenische Spielfindung. Gruppenspiele und Improvisationen. 3. überarb. u. erw. Aufl. Köln: Maternus 1995 (=Methoden szenischer Spielfindung; Bd. 1).
- Jung 1998 Jung, Carl Gustav: Die Beziehungen zwischen dem Ich und dem Unbewussten. München: DTV 1998.
- Kane 2005 Kane, Pat: The Play Ethic. A manifesto for a different way of living. London / Basingstoke / Oxford: Pan Books 2005.
- Kappl 2006 Kappl, Brigitte: Die Poetik des Aristoteles in der Dichtungstheorie des Cinquecento. Berlin: De Gruyter 2006 (=Untersuchungen zur antiken Literatur und Geschichte; 83).
- Keim 1997 Keim, Katharina: Vom Theater der Revolution zur Revolution des Theaters. Bemerkungen zur Dramen- und Theaterästhetik Heiner Müllers seit den späten siebziger Jahren. In: Text+Kritik Heft 73 Heiner Müller, III, 21997, S. 86-102.
- Klotz 1999 Klotz, Volker: Geschlossene und offene Form im Drama. München: Hanser

- ¹⁴1999.
- KnoMa 2001 Knox, Paul L. und Marston, Sallie A.: Humangeographie. Heidelberg / Berlin: Akademischer Verlag Spektrum 2001.
- Krätzschmar 1995 Krätzschmar, Jens: Brille vergessen. 3D-Displays für Raumillusion ohne Sehhilfe. Magazin für Computertechnik 11 (1995). Hannover: Heise 1995.
- Kriz 2001 Kriz, Jürgen: Grundkonzepte der Psychotherapie. Weinheim: Beltz 2001.
- Laws 2002 Laws, Robin D.: Robin's Laws of Good Game Mastering. Steve Jackson Games: Austin, Texas 2002.
- Lenz 1966 Lenz, Jakob Michael Reinhold: Werke und Schriften. 2 Bde. Hrsg. von Britta Titel und Hellmut Haug. Goverts: Stuttgart 1965-66.
- Lessing 1970 Lessing, Gotthold Ephraim: Werke. Hrsg. von Herbert G. Göpfert, Bd. 1-8. München: Hanser 1970ff.
- Luhmann 1984 Luhmann, Niklas: Soziale Systeme : Grundriss einer allgemeinen Theorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1984.
- MaSchu 1994 Maas, Georg und Schudak, Achim: Musik und Filmmusik. Informationen und Modelle für die Unterrichtspraxis. Mainz: Schott 1994.
- McKee 2007 McKee, Robert: Story. Die Prinzipien des Drehbuchschreibens. Dt. von Eva Brückner-Tuckwiller und Josef Zobel. ⁴2007. Berlin: Alexander Verlag 2000.
- MeFe 1967 Mehrabian, Albert und Ferris, Susan: Inference of attitudes from nonverbal communication in two channels. In: Journal of Consulting Psychology Vol. 3 No. 31. Washington, DC [u. a.]: American Psychological Association 1967.
- Mitchell 2008 Mitchell, Tom: Predicting Human Brain Activity Associated with the Meanings of Nouns. Science Bd. 320, S. 1191-1195. Deutsch in: Spektrum der Wissenschaft 8 (2008), S. 10.
URL: http://www.spektrum.de/artikel/962653&_z=798888
- Moreno 1959 Moreno, Jacob Levi: Gruppenpsychotherapie und Psychodrama. Stuttgart: Thieme Verlag 1959.
- Nikolajeva 1988 Nikolajeva, Maria: The magic code: the use of magical patterns in fantasy for children. Diss. Stockholm: Almqvist & Wiksell International 1988 (=Studies published by the Swedish Institute for Children's Books, no. 31).
- Oerter 1999 Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. Weinheim und Basel: Beltz 1999 (=Beltz Taschenbuch 46).
- Omlor 2003 Omlor, René: Viel Theater ums Theater. Theaterpädagogik in der Sozialen Arbeit unter besonderer Berücksichtigung des problemorientierten Rollenspiels. Dipl. Arbeit. Düsseldorf: FH Düsseldorf 2003.
- Ong 1987 Ong, Walter: Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes. Übers. von Wolfgang Schömel. Opladen : Westdeutscher Verlag 1987.
- Pauli 1976 Pauli, Hansjörg: Filmmusik: Ein historisch-kritischer Abriss. In: Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen: Perspektiven und Materialien. Hrsg. von Hans Christian Schmidt. Mainz: Schott 1976, S. 91-119.
- Petzold 1982 Dramatische Therapie. Neue Wege der Behandlung durch Psychodrama, Rollenspiel, Therapeutisches Theater. Hrsg. von Hilarion Petzold. Stuttgart: Hippokrates-Verlag 1982.
- Pfister 1980 Pfister, Manfred: Das Drama. Theorie und Analyse. München: Fink ⁹1999.
- Platon 1940 Platon: Sämtliche Werke. Berlin: Lambert Schneider 1940.
- Profitlich 1998 Komödientheorie. Texte und Kommentare. Vom Barock bis zur Gegenwart. Hrsg. von Ulrich Profitlich. Reinbek: Rowohlt 1998.
- Profitlich 1999 Tragödien- und Komödientheorie. Texte und Kommentare. Vom Barock bis zur Gegenwart. Hrsg. von Ulrich Profitlich. Reinbek: Rowohlt 1999.
- Pesch 2001 Pesch, Helmut W.: Fantasy - Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Phil. Diss. Univ. Köln 1981. Passau: Erster Deutscher Fantasy Club e. V. ²2001.
- Reichel 1994 Reichel, Auguste: Integrative Bewegungs- und Leibtherapie. In: Gerhard Stumm und Beatrix Wirth: Psychotherapie. Schulen und Methoden. Eine Orientierungshilfe für Theorie und Praxis. 2. überarb. und erw. Aufl. Wien: Falter 1994.
- Reichel 2000 Reichel, Peter: Studien zur Dramaturgie. Kontexte – Implikationen – Berufspraxis. Tübingen: Gunter Narr Verlag 2000 (=Forum Modernes Theater: Schriftenreihe; Bd. 27).
- RiFoGa 2007 Rizzolatti, Giacomo / Fogassi, Leonardo / Gallese, Vittorio: Spiegel im Gehirn. In: Spektrum der Wissenschaft 3 (2007), S. 49-55.
- Roselt 2005 Seelen mit Methode. Schauspieltheorien vom Barock- bis zum postdramatischen Theater. Hrsg. von Jens Roselt. Berlin: Alexander 2005.
- Roselt 2008 Roselt, Jens: Phänomenologie des Theaters. München: Wilhelm Fink Verlag 2008 (=Übergänge; 56).

- Schabert 2000 Das Shakespeare-Handbuch. Die Zeit – Der Mensch – Das Werk – Die Nachwelt. Hrsg. von Ina Schabert. Stuttgart: Kröner ⁴2000.
- Schadewaldt 1996 Schadewaldt, Wolfgang: Die griechische Tragödie. Frankfurt am Main: Suhrkamp ³1996. (=Tübinger Vorlesungen; 4).
- Schiller 1999 Schiller, Friedrich: Theoretische Schriften. Hrsg. von Rolf Toman. Köln: Könenmann 1999.
- Schopenhauer 1977 Schopenhauer, Arthur: Züricher Ausgabe. Werke in zehn Bänden. Nach der historisch-kritischen Ausgabe von Arthur Hübscher. Hrsg. von Claudia Schmölders, Fritz Senn und Gerd Haffmanns. Zürich: Diogenes 1977.
- Schneider 1986 Schneider, Nobert Jürgen: Was macht eigentlich ein Filmmusikkomponist? In: Musica 46 (1992), S. 79-82.
- Seeger 2001 Seeger, Linda: Vom Buch zum Drehbuch. Übers. von Dietmar Hefendehl. Frankfurt am Main: Zweitausendeins 2001.
- Shaftel 1976 Shaftel, Fanny und George: Rollenspiel als soziales Entscheidungstraining. Übers. von Christine und Wulf Weinmann. München / Basel: Ernst Reinhardt Verlag ³1976.
- Simhandl 1992 Simhandl, Peter: Stanislawski-Lesebuch. Berlin: Sigma Bohn 1990.
- Stahl 2007 Stahl, Eberhard: Dynamik in Gruppen. Handbuch der Gruppenleitung. Mit einem Geleitwort von Friedemann Schulz von Thun. 2. überarb. u. erw. Aufl. Weinheim und Basel: Beltz Verlag 2007.
- Stanislawski 1988/1 Stanislawski, Konstantin: Ausgewählte Schriften 1. 1885 bis 1924. Hrsg. von Dieter Hoffmeier. Berlin: Henschel 1988.
- Stanislawski 1988/2 Stanislawski, Konstantin: Ausgewählte Schriften 1. 1924 bis 1938. Hrsg. von Dieter Hoffmeier. Berlin: Henschel 1988.
- Stanislawski 1993 Stanislawski, Konstantin: Die Arbeit des Schauspielers an der Rolle. Materialien für ein Buch. Hrsg. von Dieter Hoffmeier. Berlin: Henschel 1993.
- Stanislawski 1984a Stanislawski, Konstantin: Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst. Tagebuch eines Schülers. Teil 1: Die Arbeit an sich selbst im schöpferischen Prozess des Erlebens. Übers. von Ingrid Tintzmann. Westberlin: Verlag das Europäische Buch 1984.
- Stanislawski 1984b Stanislawski, Konstantin: Die Arbeit des Schauspielers an sich selbst. Tagebuch eines Schülers. Teil 2: Die Arbeit an sich selbst im schöpferischen Prozess des Verkörperns. Übers. von Ruth Elisabeth Riedt. Westberlin: Verlag das Europäische Buch 1984.
- Stanislawski 1991 Stanislawski, Konstantin S.: Mein Leben in der Kunst. Übers. von Sergej Gladkich. Berlin: Henschel 1991.
- Stanzel 1995 Stanzel, Franz: Theorie des Erzählens. Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht ⁶1995.
- Tiziani 1996 Tiziani, Hans J.: Holographische Messung von Schwingungen und Verformungen. In: Spektrum der Wissenschaft 11 (1996), S. 108.
- Todorov 1992 Todorov, Tzvetan: Einführung in die fantastische Literatur. Übers. von Karin Kersten. Frankfurt am Main: Fischer 1992.
- Tuckman 1965 Tuckman, Bruce W.: Developmental sequences in small groups. In: Psychological Bulletin 63, S. 348-399.
- Ueding 2005 Ueding, Gert und Steinbrink, Bernd: Grundriß der Rhetorik. Geschichte, Technik, Methode. 4. akt. Aufl. Stuttgart / Weimar: Metzler 2005.
- Vill 2003 Vill, Susanne: Ausdrucksbezeichnungen in György Ligetis »Aventures et Nouvelles Aventures«. In: Seminarskript »Inszenierungsanalyse«. Bayreuth 2003.
- Vill 2005 Vill, Susanne: »Worte, Worte, Worte« »in des Welt-Atems wehendem All« – Stationen des Text-Musik-Verhältnisses im Wandel der Operngeschichte. In: Bühnenklänge. Festschrift für Sieghart Döhring zum 65. Geburtstag. Hrsg. von Thomas Betzwieser u. a. München: Ricordi 2005, S. 83-102.
- Vill 2008a Vill, Susanne: Wagner Visionen – Motive aus Werken von Richard Wagner in Fantasyfilmen. In: Wagnerspectrum 2/2008, S. 9ff.
- Vill 2008b Vill, Susanne: ‚Regietheater‘ und postmoderne Theaterästhetik in neuen Inszenierungen von Werken Richard Wagners. Vortrag am 25.08.2008. Tokyo: Waseda Universität 2008.
- Vogler 2007 Vogler, Christopher: Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Übers. von Frank Kuhnke. Frankfurt am Main: Zweitausendeins ⁵2007.
- Wagner 1977 Wagner, Cosima: Die Tagebücher. Hrsg. von Martin Gregor-Dellin und Dietrich Mack. 2 Bde. München: Piper 1976/77.
- Weinreich 2007 Weinreich, Frank: Fantasy. Essen: Oldib 2007.
- Weintz 2008 Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Berlin / Milow / Strasburg: Schibri

- ⁴2008.
Widlöcher 1974 Widlöcher, Daniel: Das Psychodrama bei Jugendlichen. Freiburg: Olten-Verlag 1974.
Wünsch 1998 Wünsch, Marianne: Die fantastische Literatur der frühen Moderne (1830-1930). Definition, Denkgeschichtlicher Kontext, Strukturen. München: Fink ²1998.

Internetquellen

- Farrelly 2002 Farrelly, Mark: Schauspieler der dritten Art. Virtuelle Realität und Theater. In: Parapluie Nr. 13. Übers. von Alexander Schultz.
URL: <http://parapluie.de/archiv/cyberkultur/theater/>
Fischer 2008 Fischer, Lars: Film, Buch oder Wirklichkeit – dem Gehirn ist es egal.
URL: http://www.spektrum.de/artikel/964683&_z=798888
Fischer-Lichte 2007b Fischer-Lichte, Erika: Schamanismus und Theater. Theater der Zeit 2007.
URL: <http://www.theaterderzeit.de/content/dialog3a.php>
Hartmann 2006 Hartmann, Knut: Einführung interaktives Drama. URL: <http://www.isg.cs.uni-magdeburg.de/~hartmann/Interactive-Drama/Slides/introduction.pdf>
JäMo 2008 Jäger, Reinhold und Moormann, Nina: Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter. Landau: Zentrum für empirische pädagogische Forschung der Universität Koblenz 2008.
URL: http://www.zepf.uni-landau.de/fileadmin/user_upload/Bericht_Kathe
Kathe 1986 Kathe, Peter: Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen.
URL: <http://www.rpgstudies.net/kathe/>
Rank 2002 Rank, Bernhard: Phantastik im Spannungsfeld zwischen literarischer Moderne und Unterhaltung. Ein Überblick über die Forschungsgeschichte der 90er Jahre. URL: <http://www.ph-heidelberg.de/wp/rank/fantastik/download/>
Rynkiewicz 2006 Rynkiewicz, Kazimierz: Ingardens Auffassung des rein intentionalen Gegenstandes – bezogen auf Kunstontologie.
URL: <http://www.bolgraph.com.pl/ftp/publikacje/3532.pdf>

Lexika

- DLHW Georges, Karl Ernst: Kleines deutsch-lateinisches Handwörterbuch. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft ⁷1999.
HWRh Historisches Wörterbuch der Rhetorik. Hrsg. von Gert Ueding. Mitbegr. von Walter Jens. Tübingen: Niemeyer 1992-2009.
MLL Metzler Literatur Lexikon. Begriffe und Definitionen. Hrsg. von Günther und Irmgard Schweikle. 2. überarb. Aufl. Stuttgart: Metzler 1990.
MLLKT Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. Ansätze – Personen – Grundbegriffe. Hrsg. von Ansgar Nünning. 3. akt. u. erw. Aufl. Stuttgart / Weimar: Metzler 2004.
PhaLit Zondergeld, Rein A. und Wiedenstried, Holger E.: Lexikon der Phantastischen Literatur. Stuttgart: Weitbrecht 1998.
RGG Die Religion in Geschichte und Gegenwart. Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft. Hrsg. von Kurt Galling. 2. elektronische Ausgabe der dritten Auflage. Berlin: Directmedia 2004 (=Digitale Bibliothek; 12).
Theatertheorie Metzler Lexikon Theatertheorie. Hrsg. von Erika Fischer-Lichte, Doris Kolesch und Matthias Warstadt. Stuttgart / Weimar: Metzler 2005.

Anmerkungen

Generisches Maskulin

Diese Form bezeichnet Frauen und Männer gleichermaßen. Ich habe insbesondere bei den Begriffen *Spielleiter*, *Meister*, *Gruppenleiter* etc. darauf verzichtet, maskuline und feminine Formen abzuwechseln, da dies den Lesefluss erheblich hemmte.

Die Anmerkung ist notwendig, da gerade bei Rollenspielen häufig das Vorurteil herrscht, sie seien eine auf Männer begrenzte Domäne.

Zwar sind Frauen in einem geringeren Anteil vertreten, was jedoch eher auf den Spielstil zurückzuführen ist, als auf das Spiel selbst. Insbesondere dem Genre der *Swords & Sorcery* anhängende Gruppen, die gerne Schlachtorgien als eine »einzige Feier männlicher Brutalität«³¹³ veranstalten, haben zu diesem Vorurteil beigetragen.

Guillemets

Diese werden für Zitate verwendet. Zitate in Zitaten werden mit einfachen Guillemets gekennzeichnet, während Apostrophen für Genitive bei Eigennamen, Auslassungen, zur Verdeutlichung der Grundform und zur Markierung unscharfer Termini erhalten bleiben.

Dadurch ergibt sich eine eindeutige Unterscheidbarkeit und ein professionelles Schriftbild, wie es sich bei Veröffentlichungen bereits etabliert hat.

Deutsche Fachtermini werden in Guillemets gesetzt, während fremdsprachige oder Hervorhebungen kursiv gesetzt werden, sofern sie nicht in Klammern stehen.

Internetquellen

Alle in der Arbeit angegebenen Internetadressen waren beim Zeitpunkt der Abgabe gültig. Sollten sie im Verlauf der Jahre ihre Gültigkeit verlieren, könnten sie unter <http://www.archive.org> weiterhin verfügbar bleiben.

³¹³ PhaLit S. 391, Fantasy.

Eidesstattliche Erklärung

Der Verfasser erklärt an Eides statt, dass er die vorliegende Hausarbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt hat. Die Stellen der Hausarbeit, die anderen Quellen im Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen wurden, sind durch Angaben der Herkunft kenntlich gemacht. Dies gilt auch für Zeichnungen, Skizzen, bildliche Darstellungen sowie für Quellen aus dem Internet.³¹⁴

Bayreuth, 12. Januar 2009

Christian Bubenheim

³¹⁴ Vgl. <http://www.wissenschaftliches-arbeiten.org/hausarbeit/aufbau/die-erklaerung.html>