

Laura Flöter (Essen)

## Welten aus Worten

### Zur Funktion und Bedeutung des Erzählens im phantastischen Rollenspielsystem *The World of Darkness*

#### Phantastische Spiel-Räume: Einführung

Das Gestalten fiktiver Welten ist ein Leitmotiv des Phantastischen. Mit dem 'clash of realities' als gattungsdefinitivem Merkmal nimmt die spezifische Weise, in der diese Bereiche inszeniert werden, und deren qualitative Bestimmung einen bedeutenden Raum in der Theorie des Phantastischen ein.<sup>1</sup> Dieses zeigt sich darin zugleich auch als ein ästhetisches Paradigma, das nicht gattungs- oder gar mediengebunden ist, sondern seine spezifische Ausprägung in Abhängigkeit von dem Kontext erhält, innerhalb dessen es in Erscheinung tritt. Im Fall des phantastischen Rollenspiels wird das Überschreiten der Grenze zu diesen anderen Welten zum Leitmotiv – als Raum, der nicht im Sinne z.B. einer ausgeschriebenen Text- oder Filmwelt fixiert ist, ermöglicht dieses Medium wie kein anderes die Entgrenzung der phantastischen Welt, die es in sich entwirft. Die dergestalt 'grenzenlos' werdende Phantastik, der grenzenlos werdende Phantasie-Raum bedingt einerseits ein schier unüberschaubares Ausmaß an Erscheinungsformen, andererseits aber auch die Problematik des Flüchtigen, Nicht-Fassbaren, das zwischen Spielwelt und physischer Realität changiert.

Im Folgenden soll es um die Bestimmung dieses spezifischen Phantasie-Raumes gehen. Mit Blick auf die strukturellen Bedingungen des Mediums Rollenspiel wie seines Themas, des Phantastischen, stellen sich im Wesentlichen zwei Fragen. Erstens: Auf welche Weise eröffnet das Medium Rollenspiel seinen Raum? Und zweitens: Um was für einen Raum handelt es sich dabei?

---

1 Vgl. Heinrich Kaulen: „Wunder u. Wirklichkeit: Zur Definition, Funktionsvielfalt u. Gattungsgeschichte der phantastischen Kinder- und Jugendliteratur“. In: JuLit 30 (2004), S.12–20, S. 14.

## Zur Funktion und Bedeutung der Sprache im phantastischen Rollenspiel Das freie Erzählen als Spieltechnik

Das phantastische Rollenspiel ist ein Medium, das sprachlich funktioniert:

Die Basis des Rollenspiels ist das gemeinsame Erzählen. [...] Die Spielhandlung entsteht im gegenseitigen interaktiven Forterzählen einer fiktiven Geschichte durch die Spieler. [...] Aus der Vervollständigung und Weiterentwicklung der Handlung, dem Wechselspiel von Aktionen und Reaktionen erwächst eine Geschichte,<sup>2</sup>

deren konkrete Ausgestaltung nur zum Teil vorhersagbar ist.<sup>3</sup> Die Inhalte des Spiels sind insgesamt ein gemeinsames Produkt aller beteiligten Spieler.<sup>4</sup> Schmidt bestimmt dieses als eine „imaginäre Welt“, die „als kollektiver Vorstellungsraum in den Köpfen der Spieler“ existiert.<sup>5</sup> Fine bestimmt ihn als „luxurious in imagination and filled with mysterious delights. [...] It is a world of dreams and nightmares; yet unlike these constructions of our sleeping mind, these worlds are experienced collectively – they are shared fantasies.“<sup>6</sup>

Zusammenfassend lässt sich das phantastische Rollenspiel so als kollektive Phantasiegestaltung bestimmen. Ihr Medium ist die gesprochene Sprache, über welche das Rollenspiel einen imaginären Vorstellungsraum eröffnet und ausgestaltet. Wie ist dieser Raum nun näher zu bestimmen?

### Welten aus Worten: Das freie Erzählen als Gestaltung eines Sinn-Raums

Mit der Sprache als konstitutivem Moment stellt sich das phantastische Rollenspiel also zunächst einmal als ‘Sinn-Raum’ dar, der in und durch Sprache besteht. Herbrik stellt fest, dass das Erzählen im phantastischen Rollenspiel sinnstiftend fungiert – die Spieler bedienen sich seiner als wesentliche Spieltechnik, da „die Spielhandlungen beziehungsweise -züge der Spieler zu einem großen Teil aus sprachlichen Äußerungen bestehen, die dadurch, dass sie geäußert werden und indem sie geäußert werden, einen Spielzug darstellen und bewirken [...]“<sup>7</sup>.

---

2 David Nikolas Schmidt: Zwischen Simulation und Narration. Theorie des Fantasy-Rollenspiels. Frankfurt a. M. et al: Peter Lang 2012, S. 51, 52.

3 Ebd., S. 291.

4 Ebd., S. 54.

5 Vgl. ebd., S. 90.

6 Gary Alan Fine: Collective Fantasy. In: Ders.: Shared Fantasy – Role-Playing Games as Social Worlds. Chicago u.a., The University of Chicago Press 2002 [1983], S. 72.

7 Regine Herbrik: Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten. Wiesbaden, VS 2, S.102–110, hier S. 102–103.

Schmidt analysiert, wie dabei ein Sinn-Raum entsteht: „Die Diegese wird im Rollenspiel von den Teilnehmern gebildet. Sie nutzen die Informationen und Vorgaben, die sie im Spiel erhalten, um sie mit ihrem verfügbaren Wissen über die Spielregeln und die Spielwelt, mitunter auch mit ihrem allgemeinen kulturellen Wissen, abzugleichen. Auf diesem Wege werden Leerstellen gefüllt.“<sup>8</sup> So entsteht eine sinnvolle Spielhandlung, innerhalb derer die einzelnen Erzählbeiträge der Spieler Bedeutung erhalten und auch selbst wiederum sinnstiftend werden, da sie in einem engen Geflecht wechselseitiger Bezüge stehen.

Vor dem Hintergrund dieser konstitutiven Funktion von Sprache lässt sich das Rollenspiel „als eine fortlaufende, ko-verfasste Narration verstehen. [...] Es kann demnach nicht zu den klassischen Erzählformen gerechnet werden und ist auch nur schwer durch die etablierte Erzähltheorie beschreibbar.“<sup>9</sup> Schmidt findet in dieser Aporie den Begriff der *nichtlinearen Erzählform*, da sich hier „eine Erzählsituation [findet, Erg. LF], die nicht bzw. nicht ausschließlich literal ist, da die erzählte Geschichte zu einem großen Teil von den Beteiligten stegreifartig verbal improvisiert wird.“<sup>10</sup> Der Entstehungsprozess der ‘Rollenspiel-Erzählung’ weist spezifische Merkmale auf, die so auch das Erzählen im phantastischen Rollenspiel charakterisiert:

Wie dargestellt, orchestrieren die Spieler selbständig die „Vervollständigung und Weiterentwicklung der Handlung.“<sup>11</sup> Kreativer Motor ist dabei das „Wechselspiel von Aktionen und Reaktionen“<sup>12</sup> der Spieler: Interaktivität, oder, um noch einen Schritt weiter zu gehen, *Partizipation*<sup>13</sup> ist daher das Hauptmerkmal des Erzählens im phantastischen Rollenspiel – das phantastische Rollenspiel ermöglicht, *fordert* von seinen Spielern eine aktive und schöpferische Mitgestaltung: Es ist diese „besondere und innovative Komponente, die das Rollenspiel von gewöhnlichen Erzählungen unterscheidet“<sup>14</sup>. Diese „Möglichkeit des aktiven Eingreifens und Mitgestaltens durch die Rezipienten“<sup>15</sup> in der Gestaltgebung ist ein Charakteristikum, das keine andere Spiel- oder Erzählform in diesem Ausmaß aufweist.

So besteht im phantastischen Rollenspiel auch ein Grad inhaltlicher Gestaltungsfreiheit, den kaum ein andres Medium bieten kann. Dieser

---

8 David Nikolas Schmidt: Zwischen Simulation und Narration, S. 84.

9 Ebd., S. 231.

10 Vgl. ebd., S. 232.

11 Ebd., S. 51–52.

12 Ebd., S. 51–52.

13 Vgl. Thomas Duus Henriksen: „Learning by Fiction. Theoretical perspectives on learning by participation in the fiction of a role-play.“ In: Morten Gade, Linen Thorup u. Mikkel Sander (Hg): *As LARP grows up – Theory and Methods in LARP*. Knudpunkt 2003. Frederiksberg: Projektgruppen KPO3 2003, S. 110–115.

14 David Nikolas Schmidt: Zwischen Simulation und Narration, S. 53–54.

15 Ebd., S.53–54.

großen inhaltlichen Freiheit<sup>16</sup> der Gestaltgebung und der „Unvorhersehbarkeit des Spielverlaufs“ ist ein großer Teil des Reizes dieser Spielform geschuldet.<sup>17</sup>

Diese gestalterischen Möglichkeiten und die Sinn-Räume, die sie eröffnen, üben auf viele Spieler eine große imaginative Wirkungsmacht aus. So berichten sie häufig von der Erfahrung, beim Spielen Handlung und Spielwelt so klar vor ihren ‚inneren Augen‘ zu sehen, dass es ist, als ob sie sich körperlich in diesem imaginären, sprachlich beschriebenen Bedeutungsraum befinden. Dieses Phänomen heißt *Immersion* und bezeichnet sozusagen das ‚verborgene Hinterzimmer‘, eine zweite Dimension des Sinn-Raums, den das phantastische Rollenspiel eröffnet. Er beinhaltet zudem auch den Schlüssel zum Verständnis, was die wesentliche Qualität dieses Raumes ausmacht.

### Vom Sinn-Raum zum Illusions-Raum: narrative Immersion

Nach Rittmann ist *Immersion* eine potentielle Eigenschaft aller Medien. Er beschreibt sie als eine „Aufmerksamkeitsverlagerung, von einer von uns wahrgenommenen Welt, die uns von Geburt an als real bekannt ist – hin zu einer, deren Realität wir für einen kleinen Zeitraum als unsere eigene akzeptieren.“<sup>18</sup> Auf diese Weise entsteht eine alternative Wirklichkeit, die für die Dauer des Medienkonsums quasi als *real* erlebt wird<sup>19</sup> und die eigentliche, physische Realität förmlich ‚verdrängt‘. So leistet ein „immersives Medium [...] eine unmittelbare Wahrnehmung dessen, was es erzählt (im Buch oder Film) oder uns erleben lässt (in einer virtuellen Welt)“<sup>20</sup>. Letztlich ist das Erfahren von Immersion daher sehr persönlich, und dieselbe ‚Vorlage‘ kann beim einen Spieler sehr intensive, beim anderen dagegen womöglich gar keine immersive Wirkung entfalten. „Dieser subjektive Anteil beim Entstehen von Immersion macht es schwer, das Phänomen begrifflich zu fixieren und exakt zu definieren.“<sup>21</sup> Dennoch wird in den meisten Theorien „dem Phänomen Immersion als Merkmal des „phantastischen Rollenspiels große Bedeutung zugesprochen“,<sup>22</sup> denn es ist hier nicht nur eine angenehme Begleiterscheinung der Medienrezeption“<sup>23</sup>:

---

16 Vgl. dazu ausführlich: Florian Berger und Laura Flöter: „Eintreten in imaginäre Räume. Der Avatar als Funktion der Immersion im phantastischen Rollenspiel.“ In: Institut für immersive Medien (Hg.): Jahrbuch immersiver Medien 2012: Bildräume – Grenzen und Übergänge. Marburg: Schüren 2012, S. 60–71

17 Vgl. David Nikolas Schmidt: Zwischen Simulation und Narration, S. 289.

18 Tim Rittmann: MMORPGs als virtuelle Welten. Immersion und Repräsentation. Boizenburg: Hülsbusch 2008, S. 47.

19 Vgl. Florian Berger und Laura Flöter: „Eintreten in imaginäre Räume“, S. 60.

20 Vgl. Tim Rittmann: MMORPGs als virtuelle Welten, S. 47.

21 Ebd., S. 61.

22 Ebd., S. 61.

23 Ebd., S. 61.

Tatsächlich ist das „Gefühl, eine fiktive Welt tatsächlich zu *betreten* und als bildlich ausgestalteten Raum vor sich zu sehen, [...] erklärtes Spielziel“<sup>24</sup>. Götzenbrucker nennt es den „Aspekt der *Entgrenzung*“, die „Überwindung kultureller Grenzen, ideologischer Grenzen, räumlich-geographischer Grenzen [in der Vorstellung, Erg. LF]“, die einen ganz wesentlichen Anteil der Spielfaszination ausmacht.<sup>25</sup> Beim phantastischen Rollenspiel, so Herbrik, ist das Erzählen wesentlich an der Genese von Immersion beteiligt, denn es ist hier von einem starken Erlebnisharakter geprägt<sup>26</sup> – entsprechend der konstitutiven Bedeutung der Sprache bzw. des Erzählens im phantastischen Rollenspiel hat so die sog. *narrativen Immersion*<sup>27</sup> eine besondere Bedeutung.

Bei der narrativen Immersion ist „die inhaltliche Komposition der Geschichte von zentraler Bedeutung.“<sup>28</sup> Im phantastischen Rollenspiel müssen die Spieler nun, um ihre Spielhandlungen sinnstiftend mit denen der anderen zu verflechten, einen möglichst engen Bezug auf die Charakteristika der oft sehr detailliert beschriebenen fantastischen Spielwelten nehmen:<sup>29</sup> Erst so gelingt eine inhaltlich logische und damit glaubwürdige Komposition des Handlungsüberbaus und der Hintergründe, also der Schauplätze und Kulissen der Spielhandlung. Diesen Mechanismus der zunehmenden „Sinnorientierung der Spielhandlung im Kontext des Erzählverlaufs“<sup>30</sup> versieht Rittmann mit dem Begriff der *narrativen Immersion*.

Diese beiden Dimensionen des Raums, den das phantastische Rollenspiel eröffnet, können begrifflich als *Phantasie-Raum* zusammengefasst werden, bestehend aus einem Sinn-Raum (Diegese bzw. Narration) und, als dessen möglicher zweiter Dimension, einem Illusions-Raum (Immersion) – einer echten *Welt aus Worten*! Bei der Analyse stellt die Qualität des Phantasie-Raums insgesamt freilich eine Erschwerung dar. Wie oben bereits angerissen, ist er ja „zu keinem Zeitpunkt als relativ stabile Fiktion“<sup>31</sup> zu bezeichnen. Die Inhalte des phantastischen Rollenspiels und deren inhärente Wirkungsweisen bestehen allein „in einem flüssigen, modifizierbaren und letztlich ‘nur’ imaginären Zustand.“<sup>32</sup> Sie können nicht fixiert werden, ohne zu einem andren Medium zu werden – einem Bild, einem

---

24 Ebd., S. 62.

25 Vgl. Gerit Götzenbrucker: Soziale Netzwerke und Internet-Spielewelten. Eine empirische Analyse der Transformation virtueller in realweltliche Gemeinschaften am Beispiel von MUDs (Multi User Dimensions). 1. Aufl. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag 2001, S. 154.

26 Vgl. Regine Herbrik: Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten, S. 96.

27 Vgl. Tim Rittmann: MMORPGs als virtuelle Welten, S. 51.

28 Vgl. Florian Berger und Laura Flöter: „Eintreten in imaginäre Räume“, S. 66.

29 Vgl. David Nikolas Schmidt: Zwischen Simulation und Narration, S. 85.

30 Florian Berger und Laura Flöter: „Eintreten in imaginäre Räume“, S. 66.

31 Regine Herbrik: Die kommunikative Konstruktion, S. 19.

32 Ebd., S. 19.

Text:<sup>33</sup> Das Rollenspiel besteht in einem permanenten „Zustand der Veränderbarkeit und in Bewegung.“<sup>34</sup> So muss die Interaktion im Spiel permanent aufrechterhalten werden. Stoppt die Spiel-Erzählung, so fällt der Phantasie-Raum in sich zusammen: die Narration zerfasert, die immersive Erfahrung verflüchtigt sich. Was aber ermöglicht es, die Rollenspiel-Narration fortlaufend zu speisen und die Imagination fortbestehen zu lassen?

### Das Erzählen als ästhetische Dimension des phantastischen Rollenspiels

Die Sprache ist, wie oben dargelegt, das wesentliche Gestaltungsmittel. Für die Frage nach dem vorgeschalteten Mechanismus, der den Erzählfluss überhaupt erst anstößt, ist jedoch bedeutsamer, was dieses Material ist, das verbal fixiert wird, und wie es überhaupt für das Spiel verfügbar wird.

„L’idée vient en parlant – Die Idee kommt beim Sprechen“, so Heinrich von Kleist in seinem 1805 veröffentlichten Aufsatz *Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden*<sup>35</sup>. Eine Lesart davon ist, dass es weniger die Sprache mit ihren grammatischen, syntaktischen und pragmatischen Mechanismen ist, die spielgestaltend fungieren, als vielmehr der Akt des *Sprechens* selbst. Im Folgenden soll das Sprechen als aktuelles Erzählen auf seine Funktion und Bedeutung für den konstanten Fortbestand von Narration und Imagination im phantastischen Rollenspiel untersucht werden.

### Sprechen als heuristischer Prozess

Kleist expliziert seinen Ansatz folgendermaßen: „Und siehe da, wenn ich mit meiner Schwester davon [einem komplizierten Sachverhalt, Anm. LF] rede, [...] so erfahre ich, was ich durch ein vielleicht stundenlanges Brüten nicht herausgebracht haben würde.“<sup>36</sup> Ist dies zunächst lediglich noch „irgend eine dunkle Vorstellung“, so fertigt sich diese im und durch den Prozess des Sprechens, „[...] während die Rede fortschreitet [...] zur völligen Deutlichkeit aus.“<sup>37</sup> Mit Bezug auf Kleist bestimmt Engels das freie Sprechen als eines der „Verfahren, die man [...] anwenden kann, um dem

---

33 Vgl. ebd., S. 19.

34 Ebd., S. 192.

35 Heinrich von Kleist: „Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken beim Reden.“ In: Helmut Sembdner (Hg.): Heinrich von Kleist. Sämtliche Werke und Briefe. München: Deutscher Taschenbuch Verlag 2001, S.319–324, S.319

36 Ebd., S. 319.

37 Ebd., S. 319–320.

Denken auf die Sprünge zu helfen [...]“<sup>38</sup> – es hat so einen genuin „heuristischen Wert“, ist ein „Kunstgriff zur Erzeugung von Gedanken“<sup>39</sup>, vorausgesetzt, es geschieht mit einer gewissen Zielrichtung. Dieses ‘Gedankenerzeugen’ geht beim freien Sprechen scheinbar ‘wie von selbst’ vonstatten: Kleist beschreibt diesen kognitiven Prozess als „Reihen der Vorstellungen und ihrer Bezeichnungen“<sup>40</sup>, die nicht versiegen, ehe der fertige Gedanke zu seinem Abschluss kommt. Kleist stellt so fest, dass durch das zielgerichtete Erzählen eine Kette von Assoziationen angestoßen und fortlaufend befördert wird: Das Reden ist in diesem Verständnis per se ein schöpferischer Akt, der diffuse kognitive Inhalte verbal manifestiert. Nach Engels greift die freie Rede als heuristische Technik auf einen schier unerschöpflichen „Schatz von Vorstellungen“<sup>41</sup> zu: Jeder Mensch hat in seinem Leben „doch unendlich viel gesehen, gehört, gedacht, gehofft, geplant, sich ausgemalt, vermutet, erkannt“<sup>42</sup>, und besitzt so ein gewaltiges Reservoir an kognitiven Inhalten, eben einen *Schatz* an kognitivem Material, der lediglich „gehoben oder »illuminiert« werden muss.“<sup>43</sup> In der freien Erzählung trägt die Assoziation (als ein un(ter)bewusster Prozess<sup>44</sup> dazu bei, dieses ‘Rohmaterial’, d.h. Gedanken, Ideen, immer weiter ‘sprudeln’ zu lassen, um sie dann verbal zu manifestieren und auszugestalten. Der Phantasieraum des phantastischen Rollenspiels besteht nach diesem Verständnis vor allem aus Prozessen der Assoziation; durch sie wird der Erzählfluss fortlaufend mit Ideen und Gedanken gespeist, welche zu einer kohärenten Narration ausformuliert werden – dem Sinn-Raum – und auf diese Weise immersive Erlebnisse generieren – den Illusions-Raum.

### Das phantastische Rollenspiel im Spiegel der ästhetischen Forschung

Der Mechanismus des Assoziierens ist ein kognitiver Prozess, der in vielen verschiedenen Bereichen des menschlichen Lebens, Erfahrens und Verhaltens eine wichtige Rolle spielt. Einer davon ist der künstlerisch-bildnerische Bereich – der Bereich spezifisch *ästhetischen*<sup>45</sup> Verhaltens. Darunter ist „ein sinnlich orientiertes und subjektbezogenes Wahrnehmen

---

38 Helmut Engels: Heuristik – oder: Wie kommt man auf philosophische Gedanken. In: Johannes Rohbeck (Hg.): Methoden des Philosophierens. Dresden: Thelem 2000, S. 46–75, S. 66.

39 Ebd., S. 67.

40 Heinrich von Kleist: „Über die allmähliche Verfertigung der Gedanken“, S. 322.

41 Helmut Engels: Heuristik, S. 49.

42 Ebd., S. 49.

43 Ebd., S. 49.

44 Vgl. ebd., S. 48 und 51.

45 Zur Problematik des Ästhetik-Begriffs vgl. z.B. Constanze Kirchner: Markus Schiefer Ferrari; Kaspar H. Spinner (Hg.): Ästhetische Bildung und Identität. Fächerverbindende Vorschläge für die Sekundarstufe I und II. München: kopaed 2006, S. 11.

und Deuten von Wirklichkeit<sup>46</sup> zu verstehen, das sich explizit in schöpferischer Tätigkeit artikuliert. Nach Schmidt zeichnet sich auch das phantastische Rollenspiel durch eine ästhetisch-gestalterische Absicht aus: „Gewöhnlich wird beim Rollen- und Erzählspiel eine ästhetische Form, vergleichbar dem Spannungsbogen eines Romans oder Films angestrebt.“<sup>47</sup> Durch die nahezu unbegrenzte Gestaltungsfreiheit in der konkreten Umsetzung von Spielvorlagen (Szenariovorschlügen o.ä.) kann jeder Spielverlauf „als eine eigenschöpferische Erzählung der Spieler beschrieben werden.“<sup>48</sup>

Es scheint daher vielversprechend, in der Bestimmung der spezifischen Qualität des Rollenspiel-Phantasieraumes Begrifflichkeiten der Ästhetischen Forschung einzusetzen – denn kreativ-gestalterische Prozesse dieser Art sind deren primäres Interesse: Ihr Anliegen ist es, ästhetische Gehalte in vielversprechenden Phänomenen nachzuweisen; dazu untersucht sie Funktionsweise und Mechanismen, die in ästhetischem Verhalten wirksam sind.<sup>49</sup> Das Interesse der Ästhetischen Forschung bezieht sich prinzipiell „auf alle real gegebenen wie fiktiv entworfenen Dinge, Objekte, Menschen und Situationen“<sup>50</sup> unserer Lebenswelt. Der Phantasie-Raum des phantastischen Rollenspiels fällt in diesen Bereich, umso mehr, als Immersion im Kontext ästhetischer Tätigkeit einen hohen Stellenwert hat; die Immersion kann hier also, wie angerissen, dabei eine Schlüsselrolle einnehmen. Im Folgenden sollen daher das phantastische Rollenspiel als Erzähltätigkeit mit seiner gestalterischen Absicht und der Phantasie-Raum als sein 'Produkt' zu wesentlichen analytischen Begriffen aus der Ästhetischen Forschung in Beziehung gesetzt werden. Die Grundlage ästhetischen Verhaltens überhaupt ist eine „bewusste sinnliche Wahrnehmung in Verbindung mit der Entfaltung reicher und differenzierter innerer Bilder und eigener Ausdrucks- und Gestaltungsfähigkeit.“<sup>51</sup>

Entsprechend konkretisiert sich dieses als ein Wechselspiel aus den beiden Dimensionen ästhetischer *Produktion*, d.h. schöpferisch-gestalterischer Tätigkeit (an einem ästhetischen Produkt), und ästhetischer *Rezeption*, d.h. produktiver Wahrnehmung und Erfahrung (an einem ästhetischen Objekt, d.h. ein Bild, ein Tanz, ein genuines Kunstwerk oder ein Objekt der Alltagsästhetik<sup>52</sup>). In ästhetischem Verhalten kommt es zu einem 'Dialog' des schöpferisch Tätigen mit seinem Material (z.B. Farben, Worte), als ein „Wechselspiel von sinnlicher Wahrnehmung und Imagina-

---

46 Ebd., S. 11.

47 David Nikolas Schmidt: Zwischen Simulation und Narration, S. 55.

48 Ebd., S. 293.

49 Vgl. Georg Peez: Einführung in die Kunstpädagogik. 2., überarbeitete u. aktualisierte Auflage, Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer 2005 [2002], S. 20.

50 Vgl. ebd., S. 34.

51 Constanze Kirchner: Markus Schiefer Ferrari; Kaspar H. Spinner (Hg.): Ästhetische Bildung und Identität, S. 9.

52 Vgl. ebd., S. 12–13.



tion<sup>53</sup>, das so „zugleich geistige Tätigkeit, z.B. das Erfassen von Strukturen“<sup>54</sup> und das Herstellen wie „Zuordnen von Kontexten“<sup>55</sup> erfordert. Dieser schöpferische Dialog ist damit sinnstiftend.<sup>56</sup> Lieberoth konkretisiert dies – mit Bezug auf das phantastische Rollenspiel – als das Ausdrücken der inneren Welt mit den Mitteln der Sprache, der Musik, des Schreiben oder anderer symbolisch-repräsentativer Aktivitäten.<sup>57</sup> Er illustriert so, was Peez als das „Festhalten der ästhetischen Erfahrung in ästhetischer Produktion“<sup>58</sup> bezeichnet – der konkrete Ausdruck kommt dem ‘Gerinnen’ des ästhetischen Materials und seiner ‘Manifestation’ in einem gestalteten Produkt gleich. Es wird so auch für andere zugänglich, die Bedingungen seines Entstehensprozesses teilweise sichtbar, was die Verständigung darüber möglich macht.<sup>59</sup>

Dabei ist nicht nur ‘äußeres’ Material wie Farben oder Worte in die Entstehung eines ästhetischen Produktes involviert. In ästhetische Produktionen fließt in großem Ausmaß auch ‘inneres’ Material ein: „Erfahrungen“,<sup>60</sup> Erinnerungen, konkrete Inhalte aus Filmen, Büchern, Eindrücke aus allen denkbaren kulturellen Diskursen sind die Quellen, aus denen sich diese inneren Materialien beziehen. Aber auch „persönliche Befindlichkeiten, kulturelle und gesellschaftliche Normen,“<sup>61</sup> spezifische eigene Interessen sind es, die persönliche Ausdrucksweisen und Perspektiven mit bedingen, genauso wie „psychische Probleme und Schwierigkeiten.“<sup>62</sup> Ästhetische Produktion geschieht so entsprechend einem individuellen Ausdrucksrepertoire<sup>63</sup>, quasi einem individuellen *ästhetischen Profil*, das sich im Austausch mit verschiedenen kulturellen, sozialen und individuellen Variablen entwickelt (hat). Ästhetisches Verhalten jeder Art ist daher immer auch ein Rückverweis auf den Urheber – dieser Umstand erklärt, sofern sich eine Parallele zum phantastischen Rollenspiel herstellen lässt, auch den starken Selbstbezug der Spielinhalte und die hohe immersive Wirkungsmacht<sup>64</sup> der eigenen Spielfigur (s.o.).

---

53 Ebd., S.17.

54 Ebd., S.17.

55 Ebd., S.17.

56 Vgl. ebd., S.17

57 Vgl. Andreas Lieberoth: „With Role-Playing in Mind – A Cognitive Account of Decoupled Reality, Identity and Experience.“ In: Thorbiörn Fritzon u. Tobias Wrigstad (Hg.): *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*. Knutpunkt 10. Stockholm: Föreningen Knutpunkt 2006, S. 67–83, S. 69.

58 Georg Peez: *Einführung Kunstpädagogik*, S. 20.

59 Vgl. Kirchner, Schiefer Ferrari; Spinner (Hg.): *Ästhetische Bildung*, S. 14.

60 Vgl. Georg Peez: *Einführung Kunstpädagogik*, S. 39.

61 Vgl. ebd., S. 39.

62 Vgl. ebd., S. 39.

63 Vgl. Constanze Kirchner: Markus Schiefer Ferrari; Kaspar H. Spinner (Hg.): *Ästhetische Bildung und Identität*, S. 13–14.

64 Vgl. dazu Florian Berger und Laura Flöter: „Eintreten in imaginäre Räume“, S. 60–71, insb. S. 67–68: *psychologisch-imaginative Immersion*.

Dieses psychische Material, das in das Spiel-Produkt eingebracht wird, identifiziert Kahl, wie z.B. auch Fine, als die „Inszenierung bewusster und unbewusster Phantasien“<sup>65</sup>, was eine hohe innere Beteiligung bedingt<sup>66</sup> und den Spielern „das Bearbeiten unbewusster Gehalte in der bewussten Phantasie“<sup>67</sup> ermöglicht. Diese spezifischen Gehalte zählen so ihrer Qualität und Funktion nach zu den inneren Materialien, die nach Peez in ästhetischen Prozesse für Gestaltungen verfügbar werden – er zählt explizit auch Wünsche, Emotionen und Fantasien hierzu<sup>68</sup>, die in einer genuin ästhetischen Praxis be- und verarbeitet werden (können).<sup>69</sup> Kahls Beobachtung erlaubt so, eine weitere Parallele in der Funktionsweise von phantastischem Rollenspiel und der einer genuinen ästhetischen Praxis zu ziehen.

Im phantastischen Rollenspiel ist es so der „Fluss des freien Phantasierens“<sup>70</sup>, aus dem sich die Spielwelt speist: Die ‚verarbeiteten‘ ästhetischen Gehalte treten in Form konkreter Spielhandlungen ‚nach außen‘ und werden so für andre ‚sichtbar‘. An diesem Punkt treten zudem auch bewusste, äußere Gestaltungsprozesse in Gang – z.B. eine den Vorgaben der Spielwelt entsprechende Figurenbeschreibung oder eine konkrete Spielabsicht in einer Situation. Solchermaßen ‚kanalisieren‘ diese Prozesse die ästhetischen Materialien, aus denen sich die Bildgebung im Spiel speist. Diese psychischen Gehalte, die sich im Lauf des Lebens immer weiter anreichern, lassen sich im Kontext ästhetischer Prozesse als *ästhetisches Material* bezeichnen. Sie sind als ephemere, abgesunkene Gehalte der unteren Bewusstseinschichten zu verstehen – daher kann man nur indirekt auf sie zugreifen. Für einen ästhetischen Produktionsprozess dennoch verfügbar werden sie durch Impulse, welche die Phantasie anregen und damit die Prozesse des Assoziierens anstoßen, als welche sich schöpferisch-ästhetische Betätigung insbesondere äußert,<sup>71</sup> und die entsprechend spontan-intuitiv geprägt sind. Das Assoziieren ‚ruft‘ die ästhetischen Materialien zurück in höhere Bewusstseinschichten. Die kognitiven Inhalte können dort ‚abgeschöpft‘, im Wechselspiel mit bewussten gestalterischen Absichten ‚verdichtet‘ und in einem ästhetischen Produkt ‚manifestiert‘. Der Mechanismus des Assoziierens erzeugt also auch hier die ‚dunklen Vorstellungen‘ als ein kognitives Rohmaterial an Gedanken, das dann zur weiteren Ausgestaltung verfügbar ist – im Fall ästhetisch-gestalterischer

---

65 Ramona Kahl: „Nichts anderes als ein Spiel?“ – Fantasy-Rollenspiele als Bühne verdrängter Lebensentwürfe,“ S. 294.

66 Ebd., S. 295.

67 Ramona Kahl: Fantasy-Rollenspiele als szenische Darstellung von Lebensentwürfen. Eine tiefenhermeneutische Analyse. [Kulturanalysen Bd. 6.], Marburg: Tectum 2007, S. 169.

68 Vgl. Georg Peez: Einführung Kunstpädagogik, S. 39.

69 Vgl. ebd., S. 39.

70 Ramona Kahl: Fantasy-Rollenspiele als szenische Darstellung, S. 141.

71 Vgl. Georg Peez: Einführung Kunstpädagogik, S. 20.

Tätigkeit dann ein dem Medium entsprechendes *ästhetisches Produkt*<sup>72</sup> – ein literarischer Text, ein Bild o.ä. Das Assoziieren weist also im Kontext bildnerisch-ästhetischen Verhaltens eine ähnlich heuristische Funktion auf wie beim oben dargestellten Sprechen – und das kognitive Reservoir, aus dem es sich jeweils speist, lässt sich in beiden Fällen als dasselbe identifizieren.

Es scheint daher schlüssig, dass das freie Erzählen als eine Form der ästhetischen Produktion gelten kann, wenn es mit konkreter gestalterischer Absicht geschieht (s.o.) – insbesondere der eigene Avatar nimmt hier eine besondere Position ein: „Das Ausdenken und Inszenieren des Charakters nimmt sehr viel Raum innerhalb des Spiels ein.“<sup>73</sup> Entsprechend werden diese „gestalterischen Prozesse [...] von Spielern durchaus als eine intellektuell anspruchsvolle Tätigkeit begriffen, die einiges an Kunstfertigkeit und Phantasie erfordert.“<sup>74</sup> Der Phantasie-Raum des phantastischen Rollenspiels, dessen wesentliche Elemente die Spieler-Avatare sind, muss daher als genuines ästhetisches Produkt bewertet werden – das phantastische Rollenspiel selbst entsprechend als eine *ästhetische Praxis*<sup>75</sup>, einen persönlichen Modus der Wahrnehmung und der Kognition, durch den man sich auf Inhalte bezieht, sie sich aneignet und dann durch künstlerisch-ästhetische Mittel wieder zu ihnen ins Verhältnis setzt. Phantastische Rollenspiele passen sich so auch begrifflich in den Geltungsbereich ästhetischer Praxis ein, denn auch weiter gefasste Tätigkeiten wie z.B. „Spielaktionen“ zählen darunter.<sup>76</sup>

### Volksliteratur und Folklore als innerfiktionale Funktion der Welt-schöpfung im phantastischen Rollenspielsystem *The World of Darkness*

Im Rollenspiel-System *The World of Darkness* spielt das Erzählen jedoch nicht nur auf der Ebene des Mediums und des Spielers die wesentliche sinnstiftende Rolle, sondern auch auf der fiktionalen Ebene innerhalb der Spielwelt selbst.

In der *World of Darkness* gilt die philosophische Maxime *Das Bewusstsein prägt das Sein*: „Die, die nach Wissen strebten, suchten nach den Regeln des Universums, aber nur ein paar Erwachte kamen zu dem Verständnis,

---

72 Vgl. Constanze Kirchner: Markus Schiefer Ferrari; Kaspar H. Spinner (Hg.): *Ästhetische Bildung und Identität*, S. 14.

73 Ramona Kahl: „Nichts anderes als ein Spiel?“ – Fantasy-Rollenspiele als Bühne verdrängter Lebensentwürfe.“ In: Ulrike Prokop und Mechthild M. Jansen (Hg.): *Doku-Soap, Reality-TV, Affekt-Talkshow, Fantasy-Rollenspiele. Neue Sozialisationsagenturen im Jugendalter*. Marburg: Tectum 2006, S. 275–314, S. 299

74 Florian Berger und Laura Flöter: „Eintreten in imaginäre Räume“, S. 67.

75 Vgl. Georg Peez: *Einführung Kunstpädagogik*, S. 93.

76 Vgl. ebd., S. 93.

die einzigen Regeln seien diejenigen, die aus dem Glauben erwachsen<sup>77</sup>. Die Summe der bewussten wie unbewussten Glaubensvorstellungen der Menschheit – der sogenannte *Konsens* – definiert so die Wirklichkeit, ihre Regeln, ihre Erscheinungsformen und ihre Inhalte<sup>78</sup>. Das fiktive Universum der Spielwelt ist daher

ein Ort voller Möglichkeiten und Gelegenheiten, die nur durch die Phantasie derer, die es bewohnen, beschränkt wird. Alles und jedes, was man träumen, diskutieren oder beschreiben kann, hat das Potential, in diesem großen Areal zu existieren. Viele solcher Phantasien tun es bereits, und noch mehr müssen erst noch Gestalt annehmen.<sup>79</sup>

Die Spielwelt lehnt sich zwar an die empirische Lebenswelt unserer Gegenwart an und übernimmt entsprechend Geographie, Geschichtsschreibung etc. in fiktiv-realistischer Weise, ist aber gleichsam „ein verdunkeltes Spiegelbild unseres Universums“<sup>80</sup>, das gewissermaßen die ‘Kontraste verstärkt’, so dass dort „die Straßen etwas dreckiger, die Konzerne mieser“<sup>81</sup> sind. Vor allem aber hat das Primat der Rationalität in dieser Welt eine ebenso große Deutungsmacht wie in der tatsächlichen, so dass die Figuren der Mythen, Märchen und Legenden in das Reich des Irrationalen verbannt sind<sup>82</sup> – allerdings, wie die besondere Beschaffenheit dieses Universums nahelegt, zu Unrecht: Auf „die, die wissen, wohin man schauen muß, wartet eine ganze Welt voller Geister, Gespenster, Dämonen, Zauber, alter Tradition und verborgener Weisheit. Es ist eine Welt der Magie.“<sup>83</sup>

Aufgrund der Parallelität des fiktiven Kosmos’ mit dem tatsächlichen sind die phantastischen Phänomene der *World of Darkness* also neben entsprechend einflussreichen Motiven aus Popkultur, *Urban Legends* o.ä. eben jene Figuren, die aus der realweltlichen Folklore, aus Mythen, Märchen und Legenden stammen<sup>84</sup>. Damit stammen sie aus dem Inventar realweltlicher volksliterarischer Erzähltraditionen, die in ihrer Vermittlungskultur zu einem ganz wesentlichen Teil dadurch geprägt sind, „mündliche Erzählung zu sein“<sup>85</sup>. In Verbindung mit dem genannten realitätskonstituierenden Wirken von Glaubensvorstellungen erhält das mündliche

---

77 Rachel Barth et al.: *Magus – die Erleuchtung*. Neuausgabe, deutsch von Björn Lippold. Mannheim, Feder & Schwert 2000, S. 21.

78 Vgl. ebd., S. 326.

79 Ebd. S. 37.

80 Ebd., S. 28.

81 Ebd., S. 28.

82 Vgl. ebd., S. 37.

83 Vgl. ebd., S. 28.

84 Zum Figureninventar der volksliterarischen Gattungen vgl. z.B. Max Lüthi: *Das europäische Volksmärchen. Form und Wesen*. Zehnte Auflage, Tübingen/Basel: Francke 1997 [1947], S.63–64.

85 Vgl. Kathrin Pöge-Alder: *Märchenforschung – Theorien, Methoden, Interpretationen*. 2., überarbeitete Auflage, Tübingen: Narr 2011 [2007], S. 34.

Erzählen in der *World of Darkness* eine realitätswirksame Funktion: Ihre Figuren können durch das Erzählt-Werden eine tatsächliche Existenz erhalten, weil die „Wiederholung über eine längere Zeitspanne“,<sup>86</sup> vielleicht von Ort zu Ort „in abweichender Form“,<sup>87</sup> „im Kern jedoch gleich“<sup>88</sup>, „zum Wesen der Folklore“<sup>89</sup> gehört: Die mündliche Tradierung hat ihre Inhalte fest in der Vorstellungswelt der Menschheit verankert, sie entsprechend den Gesetzmäßigkeiten der *World of Darkness* zu einem Bestandteil des *Konsenses* gemacht – sie werden dort Teil der faktischen Realität. Wegen der engen Beziehung des Märchens zur Fantasy und zur Phantastik<sup>90</sup> soll dieses hier exemplarisch für die Funktion und Bedeutung der Volksliteratur in diesem phantastischen Rollenspiel stehen. Der Volksliteratur sind vielfältige Funktionen und damit Bezüge zur Wirklichkeit inhärent. Unter den Funktionen des Märchens nimmt die der Realitätsbewältigung eine prominente Rolle ein<sup>91</sup>, denn im

Märchen wird, zum erstenmal vielleicht, die Welt dichterisch bewältigt. Was in der Wirklichkeit schwer ist und vielschichtig, unübersichtlich in seinen Bezügen, wird im Märchen leicht und durchsichtig und fügt sich wie in freiem Spiel in den Kreis der Dinge.<sup>92</sup>

Insofern ist die „Existenzerhellung“ eine seiner Kernfunktionen.<sup>93</sup> Diese Klarheit verdankt das Märchen seinen Motiven: In ihrer Formreduzierung bergen sie eine enorme Aussagekraft. Sie sind „einfache »Gemeinschaftsmotive«: Werbung, Hochzeit, Armut, Verwaisung [...]. Sie spiegeln die Beziehungen zwischen Mensch und Mensch, Mensch und Tier, Mensch und Umwelt überhaupt und entstammen profanem Geschehen.“<sup>94</sup> Die Bilder des Märchens insgesamt sind so auf ihren Wesenskern reduziert, dass sie „die wesentlichsten menschlichen Verhaltensweisen und Unternehmungen“<sup>95</sup> wiedergeben. So kann es in seinen Figuren, Handlungen und Motiven „die wesentlichen Erscheinungen der menschlichen Welt“ umspannen.<sup>96</sup> Das selbstverständliche Auftreten von „einer Über- oder Unterwelt angehörigen Figuren“ wie z.B. „Hexen, Feen, Zauberer, Riesen, Zwerge“ etc. addiert zu den „diesseitigen“ Motiven alle „wesentlichen Sphären, mit denen sich der menschliche Geist beschäftigt“<sup>97</sup> – und damit

---

86 Vgl. ebd., S. 151.

87 Vgl. ebd.

88 Vgl. ebd.

89 Vgl. ebd.

90 Vgl. ebd., S.64.

91 Vgl. Max Lüthi: Das europäische Volksmärchen, S.105–114.

92 Ebd., S. 78–79.

93 Vgl. ebd., S. 85.

94 Vgl. ebd., S. 63.

95 Max Lüthi: Märchen. 10., aktualisierte Auflage, bearbeitet von Heinz Röllecke, Stuttgart/Weimar: Metzler 2004, S. 26.

96 Ebd., S. 28.

97 Ebd.

auch alles das, was 'rational' nicht gefasst werden kann und daher in phantastischer Bebilderung mit großer ästhetischer Stringenz reformuliert wird. Auf diese Weise „spiegelt sich nicht nur in den Handlungen, sondern auch in den Gestalten und Dingen des Märchens die Welt.“<sup>98</sup> Hinzu tritt „die Verwandtschaft gewisser Märchentemen mit Vorstellungen, Riten und Sitten mancher Naturvölker, aber auch mit Bräuchen der Kulturvölker.“<sup>99</sup> Es hält so gewissermaßen die Verbindung zur Gegenwart, bindet dabei aber immer auch „Elemente früherer Epochen und fernerer Zonen“<sup>100</sup> ein. Insofern ist dieses mündliche Erzählen eine elementare Technik der Kulturschöpfung – das Erzählen einer ganzen *Welt*. In einer Welt, in welcher der „Glaube die Realität erschafft“<sup>101</sup> und „etwas nur zu erwähnen“ bedeuten kann, etwas tatsächlich zu „erschaffen“<sup>102</sup>, kann die faktische Realität dieser Welt (auch) als das Produkt eines kollektiven Erzählens begriffen werden. Das Erzählen ist so innerhalb der Fiktion genauso ein Akt der Weltenschöpfung, wie man das Märchen selbst „als einen Träger gleichzeitig von vergangener und gegenwärtiger Wirklichkeit bezeichnen“<sup>103</sup> kann. Insofern besitzt das Märchen, besitzen die Inhalte der Folklore an sich einen deutlichen 'Realitätsgehalt', aus dem sie ihre Darstellungs- und Deutungskraft beziehen.

Wie die Spieler durch das freie Erzählen den Phantasie-Raum des Spiels erschaffen, bedingen Erzählakte auf innerfiktionaler Ebene das phantastische Moment. Daraus folgt: Solange die innerfiktionalen Mythen der *World of Darkness* weitergegeben werden und insofern ihre Wirkungsmacht ausüben, so lange existieren diese phantastischen Elemente fort, wenn auch vielleicht verborgen vor den Augen der Menschen – deshalb aber keinesfalls weniger real. Fallen sie jedoch dem Vergessen anheim, verblassen sie und verschwinden irgendwann vollkommen. Insofern kann hier eine gewisse Parallelität zur Existenz des Phantasie-Raums auf der Real-Ebene der Spieler gezogen werden: Solange sie erzählen, besteht der Phantasie-Raum fort. Versiegt der Erzählprozess, löst auch er sich auf – analog zu den phantastischen Figuren, die ihn auf der fiktiven Ebene bevölkern.

Das Phantastische ist im Rollenspiel *The World of Darkness* so dopelter Gegenstand des Erzählens: Die Handlungen der Spieler spiegeln sich gewissermaßen in denen der Figuren. Für beide tritt das Phantastische so erst durch das Erzählen in die Welt. Das kollektive Erzählen ist im Falle der *World of Darkness* also im Doppelsinn ein Akt der Welterschöpfung.

---

98 Ebd.

99 Ebd., S.115

100 Vgl. ebd., S. 115.

101 Vgl. Rachel Barth et al.: *Magus – die Erleuchtung*, S. 40.

102 Vgl. ebd., S. 40.

103 Vgl. Max Lüthi: *Märchen*, S. 115.