

1. Einleitung	1
2. Begriffsbestimmung: Was ist ein Rollenspiel?	4
2.1 Funktionsweise des Rollenspiels	4
2.2 Geschichte des Rollenspiels	13
3. Literarische Merkmale des Rollenspiels	17
3.1 Der Bedeutungswandel literarischer Begriffe	17
3.1.1 Die Problematik der Definition von Literatur	18
3.1.2 Literatur als Vehikel der Kulturerhaltung	19
3.1.3 Die Bedeutung von Autor, Leser und Text	24
3.2 Autor, Leser und Text im Vergleich zu Spielleiter, Spieler und Szenario	27
3.2.1 Autorschaft im Rollenspiel	28
3.2.2 Die Vertiefung der Rezeption im Rollenspiel	31
3.2.3 Die Immanenz der Erzählung	32
3.3 Zusammenfassung: Das Rollenspiel als literarische Gattung	33
4. Aus Spiel wird Ernst: Die Entwicklung einer literarischen Gattung	35
4.1 Sword & Sorcery: Der Ursprung des Rollenspiels	35
4.2 Mythologische Weltenkonstruktionen im Rollenspiel	41
4.2.1 Tolkiens Middle-Earth	43
4.2.2 Moorcocks Multiverse und der Eternal Champion	46
4.2.3 Lovecrafts Cthulhu-Mythos	49
4.2.4 Die Bedeutung der Mythologie für das Rollenspiel	55
4.3 Das Erwachen des literarischen Bewußtseins im Rollenspiel	64
4.3.1 Von Strength zu Humanity: Charakterisierung im Rollenspiel	66
4.3.1.1 Vampire: Der Konflikt von 'Beast' und 'Humanity'	67
4.3.1.2 Werewolf: 'Gnosis' als Maß für Spiritualität	69
4.3.1.3 Changeling: 'Glamour' und 'Banality' als Thematisierung der Phantasie	72
4.3.1.4 Wraith: Die Zweiteilung des Spielercharakters	73
4.3.2 Vom Szenario zur Erzählung: gestalterische Elemente des Rollenspiels	74
4.3.2.1 Chronicle	74
4.3.2.2 Mood und theme	77
4.3.3 Von Hack & Slay zu Foreshadowing: fortgeschrittene Erzähltechniken im Rollenspiel	79
4.3.4 Vom Schätzesammeln zur Auseinandersetzung mit dem Dritten Reich: Inhalte des Rollenspiels	82
4.4 Der Kreis schließt sich: Das Rollenspiel als Quelle von Literatur	86
4.4.1 Spielbücher: Grenzgänger zwischen Roman und Rollenspiel	86
4.4.2 Der Rollenspielroman	88
5. Exkurs: Der Vorwurf schädlicher Auswirkungen des Rollenspiels	89
6. Schluß: Das Rollenspiel als eine moderne Literaturform	94

7. Literatur	96
7.1 Rollenspiele, Regelwerke, begleitende Essays	96
7.2 Romane, Erzählungen, andere fiktive Stoffe	97
7.3 Sekundärliteratur	97
7.4 Nachschlagewerke	100
8. Anhänge	102
8.1: E-Mails von Rollenspielern	102
8.2: Nicht mehr erreichbare Internet-Quellen	110
8.2.1 David Sarkies: Creation Myths	110
8.2.2 J. Hall : The Gamers' Problem	113

Das Rollenspiel als interaktive Erzählform - ein neuartiges Genre der Literatur?

1. Einleitung

Seit Mitte der siebziger Jahre findet eine besondere Form des Gesellschaftsspiels eine immer weitere Verbreitung: das Rollenspiel, das sich vornehmlich durch seine kommunikativen und kooperativen Elemente und seine offene Struktur von anderen Spielgattungen unterscheidet. Das Rollenspiel hat seit seiner Erfindung eine Entwicklung durchgemacht, die es aus dem Bereich des reinen Spiels in den Bereich der kreativen Erzählung und damit in den Bereich der Literatur transportiert hat. Es ist die Aufgabe dieser Arbeit, die mannigfaltigen Verbindungen des Rollenspiels zur Literatur aufzuzeigen und zu ermitteln, ob und inwiefern hier von einem neuartigen Genre der Literatur gesprochen werden kann, welche Gemeinsamkeiten zu bestehenden Literaturformen existieren und welche Elemente das Rollenspiel von bestehenden Literaturformen abgrenzen.

Zunächst wird der Begriff des Rollenspiels inhaltlich erschlossen, um es zum einen vom aus der Psychologie und der Pädagogik bekannten Rollenspiel abzugrenzen und es zum anderen in seiner Form und Durchführung derart zu beschreiben, daß weitere persönliche Kenntnisse des Rollenspiels von seiten der Leser dieser Arbeit zum Verständnis der Argumentation nicht vonnöten sind.

Das Rollenspiel wird sodann zunächst synchronisch anhand seiner erzählerischen Elemente in Beziehung zu einigen Begriffen von Literatur gesetzt und anhand der Kategorien Autor, Leser und Text auf seine Besonderheiten hin untersucht. Des weiteren wird aufgezeigt, wie die besondere, nicht-fixierbare Form des Rollenspiels, die den auffälligsten Unterschied zu bekannten Literaturformen darstellt, in einem kulturwissenschaftlichen Zusammenhang zu bewerten ist. Anschließend wird das Rollenspiel diachronisch in einer Betrachtung seiner Entwicklung in einen literaturhistorischen Kontext gesetzt, der es mit Strömungen der Unterhaltungsliteratur verbindet und belegt, daß eine Wechselwirkung zwischen dieser Literatur und dem Rollenspiel besteht. Es wird weiterhin untersucht, mit welchen Mitteln und Inhalten das Rollenspiel eine Annäherung an den Bereich der Literatur erreicht.

Ein abschließender Exkurs über die Kritik und die Besorgnis, die gegenüber dem Rollenspiel insbesondere von seiten fundamentalistisch-christlicher Organisationen geäußert wird, erscheint für das Thema dieser Arbeit zunächst irrelevant. Da diese

kritische Haltung allerdings auch von den Medien in der Regel unreflektiert übernommen und verbreitet wird, ist nicht auszuschließen, daß Leser dieser Arbeit eher mit der Kritik am Phänomen Rollenspiel in Berührung gekommen sind als mit dem Phänomen selbst. Eine kurze Darstellung der Problematik scheint mir daher für ein umfassendes Verständnis des Rollenspiels angebracht. Der Exkurs wurde gegen Abschluß der Arbeit eingefügt, um den Argumentationsfluß nicht zu stören; er kann als eine Ergänzung der Darstellungen in Kapitel 2 angesehen werden.

Diese Arbeit wird im Rahmen der Amerikanistik verfaßt, obwohl ihr Gegenstand zunächst eher in den Bereich der allgemeinen Literaturwissenschaft zu gehören scheint. Dem gegenüber ist festzuhalten, daß das Rollenspiel eine amerikanische Entwicklung ist, deren Wurzeln in amerikanisch dominierten Formen der Unterhaltungsliteratur zu finden sind und die bis heute in der Mehrzahl ihrer kommerziellen Veröffentlichungen aus dem amerikanischen Sektor stammt, was eine Betrachtung innerhalb der Amerikanistik nahelegt.

Das Rollenspiel ist ein relativ junges Phänomen, das zwar bereits Gegenstand psychologischer und anderer wissenschaftlicher Betrachtungen war, aber bisher noch nicht vom Standpunkt einer literaturwissenschaftlichen Untersuchung erschlossen wurde. Diese Arbeit stellt somit gewissermaßen eine Pionierleistung dar, deren Basis zwar natürlich auf einem entsprechenden Fundament an Sekundärliteratur ruht, sich aber darüber hinaus auf unerforschtes Gebiet vorwagt. Dies erfordert den Rückgriff auf eher untypische Quellen wie Regelwerke, persönliche schriftliche und mündliche Korrespondenz und insbesondere das Internet. Nur ein geringer Teil der Quellen wird auf dem üblichen Wege verifizierbar sein, daher werden einige der verwendeten Quellen in Kopie im Anhang kommentarlos beigelegt.

Als formalen Hinweis erlaube ich mir die Anmerkung, daß in dieser Arbeit durchgehend die männliche Form solcher Begriffe wie Spieler und Spielleiter verwendet wird. Dies geschieht nicht mit der Absicht, Spielerinnen etc. auszugrenzen, sondern dient lediglich der Erhaltung des Leseflusses, der durch Konstruktionen wie 'SpielerInnen' oder 'Spieler/Spielerinnen' unnötig gestört würde. Soweit möglich, wurden geschlechtsneutrale Formulierungen gewählt. In einigen englischsprachigen Rollenspielveröffentlichungen wird die alternierende Verwendung von männlichen und weiblichen Pronomina propagiert, die sich aber als für die deutsche Sprache zu

- Das Rollenspiel als interaktive Erzählform - ein neuartiges Genre der Literatur? -

unhandlich erweist, da entsprechende Konstruktionen über den Bereich der Pronomina hinaus greifen müßten.

2. Begriffsbestimmung: Was ist ein Rollenspiel?

Der deutsche Begriff 'Rollenspiel' ist mehrdeutig. In der Regel wird mit diesem Begriff zunächst das therapeutische oder pädagogische Rollenspiel assoziiert, bei dem, vereinfacht gesagt, unter der Anleitung eines Betreuers bestimmte Situationen des täglichen Lebens von den Teilnehmern des Rollenspiels mit verteilten Rollen durchgespielt werden. Diese Rollenspiele dienen dem Zweck, solche Situationen in einem nicht realen Kontext einzuüben, um bestimmte Rollen zu verstehen oder auf bestimmte Situationen vorbereitet zu sein. Zu dieser Gruppe von Rollenspielen gehören auch beispielsweise Kinderspiele wie 'Vater, Mutter, Kind', bei denen sich das Kind in die Rolle eines Elternteils oder einer anderen Person begibt.

Die zweite Bedeutung des Begriffs 'Rollenspiel' bezeichnet eine seit etwa 25 Jahren immer weitere Verbreitung findende Art Gesellschaftsspiel, die es den Teilnehmern des Spiels erlaubt, mittels ihrer Phantasie in völlig fremde, meist Gattungen der Unterhaltungsliteratur entspringende Personen zu schlüpfen, die mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet sind und im Rahmen des Spiels vor eine Aufgabe gestellt werden, die sie lösen müssen. Dieses Rollenspiel hat nicht den ernsten oder gar therapeutischen Charakter des erstgenannten Rollenspiels, sondern dient in erster Linie der Unterhaltung der Teilnehmer. Im amerikanischen Sprachgebrauch wird die Unterscheidung der beiden Rollenspiel-Arten deutlich: das therapeutische Spiel heißt hier *role play*, während das Gesellschaftsspiel als *role playing game* bezeichnet wird; im weiteren Verlauf dieser Arbeit wird der Begriff 'Rollenspiel' ausschließlich in der Bedeutung *role playing game* gebraucht.

2.1 Funktionsweise des Rollenspiels

Das Rollenspiel ist eine Form des Gesellschaftsspiels, die sich in vielerlei Hinsicht von anderen Arten des Gesellschaftsspiels unterscheidet. Diese Andersartigkeit führt dazu, daß jemand, der nie an einem Rollenspiel teilgenommen hat, sich meist nur schwer vorstellen kann, wie ein solches Rollenspiel funktioniert. Herkömmliche Vorstellungen von Spielen beinhalten einen festen, in sich geschlossenen Regelkomplex, einen verhältnismäßig festen Spielablauf, eine Form von Wettstreit zwischen den Teilnehmern, Sieger, Verlierer und ein festes Spielziel. All diese Elemente herkömmlicher Gesellschaftsspiele fehlen beim Rollenspiel weitgehend. Ebenso kennt das Rollenspiel kein festes Material wie Spielbrett oder -figuren; zur

Grundausrüstung gehören lediglich Würfel, Papier und Bleistift. Das wichtigste Spielmaterial ist jedoch die Phantasie der Mitspieler, die Spielbrett und -figuren ersetzt.

Ein weiterer Unterschied zu anderen Formen des Spiels liegt darin, daß zwei Kategorien von Teilnehmern an einem Rollenspiel unterschieden werden: es gibt einen Spielleiter, der eine Art Schiedsrichter- oder Gesprächsleiterfunktion übernimmt, und die eigentlichen Spieler, im Prinzip beliebig viele Personen, die in vorbereitete Rollen schlüpfen und eine vom Spielleiter präsentierte Handlung durchlaufen. Dabei kooperieren sie in der Regel; es gibt bei einem Rollenspiel keine Gewinner oder Verlierer und keine gegnerischen Parteien. Ebenso wenig existiert ein definitives Spielziel oder Spielende. Ein Spiel kann vollständig in einer Spielsitzung von ein paar Stunden durchgespielt werden oder sich auch über viele Sitzungen und über mehrere Jahre hinweg hinziehen.

Alle Rollenspiele teilen die Gemeinsamkeit, daß sie neben Regeln auch eine Welt Darstellung enthalten, die als Hintergrund für das Spiel benutzt wird. Dies kann eine mythische Fantasywelt sein, irgendeine geschichtliche Periode, eine Zukunftsvision unserer oder einer fremden Welt oder auch eine mehr oder weniger genaue Abbildung der Welt, in der wir leben.

Diese fiktive Welt benutzt der Spielleiter, um darin einen Plot anzusiedeln, der zum Spielgegenstand wird. Solche Plots sind auch als sogenannte Abenteuermodule käuflich zu erwerben, da aber meist nur eine beschränkte Anzahl dieser Abenteuermodule zu einem bestimmten Rollenspiel auf den Markt kommt, ist der Spielleiter gehalten, eigene Module und Plots zu entwerfen.

Die so entworfenen Plots ähneln dem Drehbuch eines Films, in dem jedoch eine wichtige Komponente fehlt: die Hauptdarsteller. Die Rollen der Hauptdarsteller werden von den Spielern übernommen und autonom geführt. Diese sogenannten Spielercharaktere werden von den Spielern selbst vor dem Hintergrund der Spielwelt entworfen.

Die Spieler eines Rollenspiels kooperieren miteinander. Sie sind keine Gegner, wie bei den meisten Brettspielen, sondern verfolgen gleiche Ziele. Innerhalb des Spiels besteht dieses Ziel in der Auflösung des präsentierten Plots, zumeist der Lösung einer bestimmten Aufgabe, die der Spielleiter stellt. Dabei fungiert er nicht als Gegner der Spieler, den es zu schlagen gilt; er hat eine neutrale Position,

vergleichbar mit der eines Schiedsrichters. Erfolg oder Fehlschlag bei der Lösung des Plots sind allenfalls sekundäre Spielelemente, wesentlich mehr betonen Rollenspieler das kooperative Spiel und die Spielstimmung bei der Beurteilung der Qualität einer Spielsitzung¹. Entscheidend ist, daß das Spiel 'Spaß macht', ein Faktor, der von einer letztendlichen Lösung des Plots vollständig unabhängig ist.

"Viel mehr als herkömmliche Gesellschaftsspiele ist ein Rollenspiel eine aktive Freizeitbeschäftigung, bei der Phantasie, Kommunikation mit Freunden und Geselligkeit nicht zu kurz kommen. Es macht Spaß, sich mit netten Leuten über Bücher oder Filme zu unterhalten, die alle Beteiligten genossen haben. Umso mehr Spaß macht es, mit Freunden eine solche Abenteuerhandlung durchzuspielen." (Jürgen Franke / Werner Fuchs (Hrsg.): *Knaurs Buch der Rollenspiele*, S. 18)

Bei der eigentlichen Spielsitzung präsentiert der Spielleiter seinen Plot, indem er beginnt, ihn wie eine Geschichte vorzutragen. Entscheidend ist hierbei, daß die Spieler ihre Spielercharaktere in die vom Spielleiter präsentierte Handlung einbringen und relevante Segmente der Geschichte selbst mitentwickeln. So entspinnt sich nach einer kurzen Einleitungsphase eine interaktive Erzählphase, bei der Spielleiter und Spieler gemeinsam eine Stegreifgeschichte kreieren, die sich durch den Einfluß der Spieler durchaus auch weit von dem ursprünglichen, vorbereiteten Plot entfernen kann.

Während die Spieler ihre eigenen Charaktere durch die Handlung führen, ist der Spielleiter zuständig für alle weiteren Rollen (die sogenannten Nichtspielercharaktere) und andere Einflüsse, wie zum Beispiel Details der Spielwelt. Wenn die Spielercharaktere einen neuen Ort in der Spielwelt aufsuchen, beschreibt der Spielleiter diesen Ort. Wenn Spielercharaktere miteinander sprechen, findet dieser Dialog zwischen den entsprechenden Spielern statt, ein Gespräch zwischen einem Spielercharakter und einem Nichtspielercharakter führt der Spieler mit dem Spielleiter.

Die Spieler behalten während des ganzen Spiels die volle Handlungsfreiheit für ihre jeweiligen Spielercharaktere. Ebenso frei führt der Spielleiter alle Nichtspielercharaktere und ist die letztendliche Entscheidungsinstanz in allen Fragen zur Spielwelt und den Regeln.

Die Regeln eines Rollenspiels dienen nicht der Steuerung und Einschränkung eines Spielablaufs, sondern sind lediglich ein Werkzeug zur dramatischen Ausgestaltung der Spielhandlung. Jeder Charakter, sowohl Spieler- als auch

¹Vgl. hierzu die im Anhang befindlichen Aussagen von Spielern und Spielleitern zur Frage "Why do you play roleplaying games?"

Nichtspielercharaktere, besteht zunächst aus einer Gruppe von Zahlenwerten, die bestimmte Eigenschaften und Fertigkeiten des Charakters definieren und die auf einem sogenannten Datenblatt verzeichnet werden (vgl. Abb. 1). Jedes Rollenspiel-system, das auf dem Markt erhältlich ist, verwendet ein ganz eigenes Regelwerk zur Ermittlung und Verwendung dieser Zahlenwerte, aber praktisch allen ist gemeinsam, daß diese Werte eine Grundlage für Würfelproben darstellen, die entscheiden, ob eine Handlung eines Charakters Erfolg hat oder nicht².

VAMPIRE THE DARK AGES

NAME: *Avotile* NATIVE: *Diego* GENERATION: *10th*
 PLAYER: *Justin* DEMEANOR: *Hostile* HAVEN: *Small Crypt*
 CHRONICLE: CLAN: *Malkavian* CONCEPT: *Mask Zucht*

ATTRIBUTES

PHYSICAL	SOCIAL	MENTAL
Strength ●●●○○○	Charisma ●●●○○○	Perception ●●●○○○
Dexterity ●●●○○○	Manipulation ●●○○○○	Intelligence ●●○○○○
Stamina ●●●○○○	Appearance ●●○○○○	Wits ●●○○○○

ABILITIES

TALENTS	SKILLS	KNOWLEDGES
Acting ●○○○○○	Animal Ken ●○○○○○	Academics ●○○○○○
Alertness ●●●○○○	Archery ●○○○○○	Hearth Wisdom ○○○○○○
Athletics ○○○○○○	Crafts ○○○○○○	Investigation ●○○○○○
Brawl ●●●○○○	Etiquette ○○○○○○	Law ●○○○○○
Dodge ●●●○○○	Herbalism ○○○○○○	Linguistics ●○○○○○
Empathy ●○○○○○	Melee ●●○○○○	Medicine ○○○○○○
Intimidation ●●●○○○	Music ○○○○○○	Occult ●○○○○○
Larceny ○○○○○○	Ride ●○○○○○	Politics ○○○○○○
Leadership ●●●○○○	Stealth ●●○○○○	Science ○○○○○○
Subterfuge ○○○○○○	Survival ●○○○○○	Seneschal ○○○○○○

ADVANTAGES

DISCIPLINES	BACKGROUNDS	VIRTUES
Discipline ●●●○○○	Secession ●●○○○	Conscience/Correction ●●●○○○
Clarity ●○○○○○	Mask ●●○○○	Self-Control/Restraint ●●○○○
Discipline ●●●○○○	Stake ●○○○○○	Courage ●●●○○○
Discipline ○○○○○○		
Discipline ○○○○○○		

OTHER TRAITS ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○
 ○○○○○○

COMBAT

Weapon	Difficulty	Damage

ROAD *Haven*
 ●●●●●○○○○○

WILLPOWER
 ●●●●●○○○○○

BLOOD POOL
 ○○○○○○○○○○
 ○○○●●●●●●●●

HEALTH

Bruised	<input type="checkbox"/>
Hurt -1	<input type="checkbox"/>
Injured -1	<input type="checkbox"/>
Wounded -2	<input type="checkbox"/>
Mauled -2	<input type="checkbox"/>
Crippled -5	<input type="checkbox"/>
Incapacitated	<input type="checkbox"/>

EXPERIENCE

VAMPIRE: THE DARK AGES

106

Abb. 1: Datenblatt (ausgefülltes Beispiel) aus Jenifer Hartshorn et al.: *Vampire: The Dark Ages*, S.

²Der Hauptgrund für die Vielzahl an verschiedenen Regelsystemen dürfte das Problem des *Copyright-Infringement* sein, da die Regelmechanismen grundsätzlich dem Urheberrecht unterliegen. Bei der Vielzahl an Rollenspielen auf dem Markt hat dies zu einer Anhäufung immer komplexerer und in weiten Teilen auch bizarrer Regelwerke geführt. Viele Spielgruppen entwickeln daher modifizierte oder ganz eigene Regelsysteme, die das zum Spiel gehörende Regelwerk ganz oder teilweise ersetzen.

Im Verlauf mehrerer Spielsitzungen kann ein Charakter die Zahlenwerte, die seine Fertigkeiten repräsentieren, verbessern und so Dinge hinzulernen. Jedes Rollenspielregelwerk stellt eigene Mechanismen für diesen Vorgang zur Verfügung.

Eine zentrale Bedeutung kommt in fast jedem Rollenspiel den Würfeln zu. Die Regelmechanismen zur Entscheidung, ob eine Handlung erfolgreich ist oder nicht, sind so zahlreich wie die Spielwelten, für die sie geschrieben wurden. Diese Mechanismen können von sehr einfach bis äußerst komplex strukturiert sein. Dennoch greift fast jedes System auf Würfel zurück. Schon seit den frühesten Rollenspielen sind auch andere Würfelformen als der herkömmliche sechsseitige Würfel verbreitet, die außerhalb des Rollenspiel-Genres kaum bekannt sind (vgl. Abb. 2).



Abb. 2: Übliche Würfelformen im Rollenspiel. Dunkelgrün: 4-Seiter; Gelb, Rot, Türkis: 6-Seiter; Hellblau: 8-Seiter; Grau, Schwarz: 10-Seiter; Dunkelblau: 12-Seiter; Violett: 20-Seiter; Orange: 30-Seiter. 10-Seiter werden oft kombiniert, um als Zehner- und Einerstelle eine Zahl zwischen 1 und 100 zu ermitteln.

In neuerer Zeit sind auch Regelsysteme erschienen, die auf Würfel und jegliche andere Form von Zufallsmechanismen verzichten und eine rein erzählerische Auflösung von Handlungen erfordern. Charaktere werden hier oft sprachlich anstatt

numerisch aufgezeichnet, indem anstelle der Zahlenwerte Adjektive verwendet werden. Ein kommerziell verbreitetes Rollenspiel dieser Art ist Steffan O'Sullivan's FUDGE (Free Universal Do-It-Yourself Gaming Engine), das zwar Adjektive als Wertbemessung verwendet, aber dennoch Würfelmechanismen besitzt; das Regelwerk enthält allerdings auch ein optionales Regelsystem, das den Verzicht auf Würfel ermöglicht. Bislang konnte sich diese Idee aber nicht kommerziell behaupten, so daß rein erzählerische Regelwerke vornehmlich kostenlos über das Internet verbreitet werden.³

Zur Verdeutlichung des Ablaufs einer Rollenspielsitzung hier nun ein Beispiel, das dem Regelwerk *Vampire - The Dark Ages* entstammt. Dieses Regelwerk spielt vor dem Hintergrund des europäischen Mittelalters, als Zeitpunkt wird das Jahr 1197 angegeben. Über den geschichtlichen Kontext hinaus postuliert das Regelwerk für die Spielwelt die Existenz von übernatürlichen Wesen und Magie. Die Spielercharaktere sind gemäß dem Titel des Spiels Vampire.

In diesem Beispiel werden eine Reihe von Begriffen verwendet, die der Spielwelt des Systems entstammen: so sind *Lasombra*, *Malkavian* und *Nosferatu* Namen der in dieser Spielwelt angesiedelten Vampirclans, denen die Spielercharaktere angehören; *childer* sind Vampire, die von einem älteren Vampir gezeugt werden, dem *sire*; *neonates* sind frisch gezeugte Vampire. Die anderen mit Großbuchstaben versehenen Begriffe wie *Strength* und *Athletics* sind Begriffe des Regelwerks, in diesem Fall Eigenschaften der Spielercharaktere.

Ethan has gathered two of his players, Kathy and Justin, together for a game of *Vampire: The Dark Ages*. Kathy is running Lucita, a Lasombra runaway from a noble house; and Justin is running the mad zealot Anatole.

Without any real dice-rolling, they go through the beginning of the evening: a quick hunt, meeting each other and so on. During the course of the night, Anatole introduces Lucita to his sire, who tells them of grave troubles brewing. He explains that two of his childer have gone missing, and that a local Nosferatu told him that they were last seen on the road to an abandoned tower.

Hoping to gain the favor of Anatole's powerful sire, Lucita and Anatole agree to search for the missing Malkavian neonates. They soon arrive at the edge of the tower's grounds and note that a light burns in the uppermost window.

Ethan tells his players that a wide stream crosses the ground between the characters and the tower. The two decide just to go ahead and jump it. It's fairly wide, so Ethan decrees that they need two successes on a Strength+Athletics roll. He doesn't mention a particular difficulty, so the default 6 becomes the target. Anatole has Strength 2 and no Athletics.

³Ein Beispiel dafür ist Chris Caseys *System DL*, erreichbar unter <http://users.aol.com/mirage1813/systemdl.htm>

Since athletics is a Talent, he can still try with no penalties. Justin rolls a 6 and an 8... just barely! Lucita also has a 2 Strength and no Athletics; however, she also has Potence 3, which adds three automatic successes to any Strength roll. Ethan lets Lucita jump the ditch without any dice-rolling. Even though she could roll two botches and miss the jump, he decides that her success is pretty much assured. (*Vampire - The Dark Ages*, S. 213)

Für einen Nicht-Rollenspieler dürfte dieses Beispiel für eine Spielszene praktisch unverständlich sein. Ähnlich unverständlich wäre es, wenn der Nicht-Rollenspieler diese Szene beobachtet hätte. Drei Personen, Ethan, Kathy und Justin, sitzen gemeinsam an einem Tisch, Ethan als der Spielleiter mit einem Skript, das den Plot der Spielsitzung umreißt, Kathy und Justin jeweils mit ihren Datenblättern und ein paar in diesem Fall 10-seitigen Würfeln. Es werden keine Requisiten und Kostüme verwendet und die Handlung wird nicht schauspielerisch dargestellt, sondern es findet lediglich ein Dialog zwischen den Spielern statt, im weiteren Verlauf unterbrochen durch einige Würfelwürfe.

Zu Beginn des Beispiels beschreibt Ethan seinen Spielern die Szenerie; die beiden Charaktere bekommen Gelegenheit, einander zu treffen. Allein dieser Teil kann bereits mehrere Stunden in Anspruch nehmen, findet aber vollständig als Dialog statt. Die Spieler unterhalten sich direkt miteinander, stellen sich also beispielsweise mit ihren Charakternamen Lucita und Anatole vor, während alle anderen Charaktere des Spiels, zum Beispiel der *sire* von Anatole, aber auch die Begleitumstände, wie der Wald, das Wetter und alles andere, von Ethan geführt und beschrieben werden.

Das gesamte Spiel beschränkt sich auf Beschreibung und Dialog, bis die Charaktere an dem Graben, der den Turm umgibt, ankommen. Das Überwinden des Grabens ist der erste Moment, wo tatsächlich Regeln des Spiels in Anspruch genommen werden, denn diese Handlung ist die erste, die nicht automatisch gelingen muß. Im Rahmen eines Rollenspiels ist alles Alltägliche ungeregt, das heißt, daß der Dialog zwischen den Charakteren und alles weitere sich frei entfalten kann. Es würde dem Spiel aber die Spannung rauben, wenn die Spieler einfach entscheiden könnten, daß ihre Charaktere erfolgreich über den breiten Graben springen können. Zu diesem Zweck werden die Regeln des Spiels herangezogen, in diesem Fall zwei der auf dem Datenblatt verzeichneten Werte der Spielercharaktere, nämlich *Strength* und *Athletics* (vgl. Abb. 1). Diese Fertigkeiten werden vom Regelwerk vorgegeben, ihre Werte hängen allerdings von den Entscheidungen der

Spieler bei der Erschaffung ihrer Charaktere vor dem eigentlichen Spiel ab. Beide haben bei dieser Gelegenheit zwei von je sechs möglichen Punkten auf *Strength* gelegt und keine auf *Athletics*. Es gibt nur eine begrenzte Anzahl von Punkten bei der Charaktererschaffung und eine große Anzahl von Fertigkeiten, so daß gewährleistet ist, daß jeder Charakter nur bestimmte Dinge besonders gut tun kann.

Der Spielleiter weist dem Sprung über den Graben keine besondere Schwierigkeit zu, daher gilt die Standardschwierigkeit 6. Für die Spieler bedeutet dies, daß sie 2 Würfel (*Strength* 2 + *Athletics* 0) werfen dürfen und damit jeweils eine 6 oder höher erzielen müssen. Der Spielleiter hätte die Schwierigkeit auch beispielsweise auf 5 senken oder auf 7 anheben können, was einen Erfolg nach stochastischen Prinzipien mehr oder weniger wahrscheinlich macht. Justin würfelt eine 6 und eine 8, damit hat er zwei Erfolge und schafft den Sprung. Hätte er eine 3 und eine 4 gewürfelt, hätte er den Sprung nicht geschafft, und der Spielleiter hätte entscheiden können, daß er in den Graben stürzt. Kathy müßte für Lucita denselben Wurf machen, besitzt aber eine Fertigkeit *Potence*, die Justins Anatole nicht besitzt; diese Fertigkeit verleiht ihr übernatürliche Stärke, was sich in den Regeln dadurch niederschlägt, daß sie drei automatische Erfolge ohne zu würfeln erhält. Da dies schon mehr ist, als sie durch Würfeln erreichen könnte, entscheidet Ethan, daß sie den Sprung ohne Wurf schafft. Wenn sie mit beiden Würfeln einen *Botch*, d. h. einen Patzer gewürfelt hätte, was nach den Regeln einem Wurf von jeweils 1 entspricht, wäre der Sprung vielleicht nicht geglückt, aber es liegt im Ermessen des Spielleiters, angesichts der Umstände auf diesen Wurf zu verzichten.

Das Beispiel zeigt, daß die Spieler ihre Charaktere autonom steuern, aber dennoch in einen Rahmen von Regeln eingespannt sind, die den Charakter von dramatischen Werkzeugen haben. Handlungen, die nicht automatisch erfolgreich sein sollten, werden nach einem vorgegebenen stochastischen System mittels eines Würfelwurfes erprobt und damit auf Erfolg oder Mißerfolg festgelegt. Handlungen, die mit den Regeln nicht durchführbar sind, sind unmöglich. Keiner der Charaktere im Beispiel besitzt die Möglichkeit, über den Graben hinwegzufliegen, also eröffnet sich dieser Lösungsansatz nicht. Allerdings wäre es denkbar, daß ein anderer Charakter bei der Erschaffung mit einer solchen Fertigkeit ausgestattet wird, wenn die Spielwelt es erlaubt, und ein solcher Charakter hätte sehr wohl über den Graben

fliegen können. Auch die Charaktere, die der Spielleiter führt, sind an solche Regeln gebunden, und müssen gegebenenfalls Würfelproben bestehen.

Die Entscheidungsfreiheit der Spieler geht aber noch weiter. Im Beispiel, das in *Vampire - The Dark Ages* noch fortgesetzt wird, ist seitens des Spielleiters vorgesehen, daß die Charaktere auf Anatoles *sire* treffen, der eine Aufgabe für die Charaktere hat. Die Spieler entscheiden sich, dem *sire* zu helfen, und folgen so der vom Spielleiter vorbereiteten Handlung. Sie können aber auch entscheiden, dies nicht zu tun; in diesem Fall ist es möglich, daß die gesamte Vorplanung des Spielleiters hinfällig wird und er gezwungen ist, etwas zu improvisieren. Es ist ihm seitens der Regeln explizit nicht gestattet, den Spielern die Ablehnung zu verbieten, denn im Rahmen der Spielwelt haben die Spieler grundsätzlich volle Entscheidungsfreiheit. Dieses freie Konzept des Rollenspiels ist es, was den besonderen Reiz ausmacht.

Anders als beim artverwandten Computer-Rollenspiel, das aus dem eigentlichen Rollenspiel entstanden ist, sind die Spieler nicht auf das beschränkt, was der Programmierer/Spielleiter als Möglichkeiten vorgibt, sondern sind vollständig frei, was vom Spielleiter große Flexibilität verlangt. Es ist denkbar, daß der vom Spielleiter vorab ausgedachte Handlungsstrang komplett durchlaufen wird, aber es ist genau so gut möglich, daß sich die tatsächliche Spielhandlung vollständig von diesem Handlungsstrang entfernt. Manche Spielleiter verzichten daher völlig auf vorgeplante Plots und improvisieren das gesamte Spiel frei, aber das gilt als sehr schwierig. Sowohl die Aufgaben des Spielleiters als auch die der Spieler erfordern viel Übung, die weit über das bloße Regelverständnis hinausgehen.

Auf die Spielwelten sowie auf die Aufgaben des Spielleiters und der Spieler wird zu einem späteren Zeitpunkt noch näher eingegangen. Die Grundkonzepte des Rollenspiels stellen sich zusammengefaßt wie folgt dar: Ein Spielleiter bereitet einen Handlungsablauf vor, dessen Haupthandlungsträger von den Spielern frei geführt werden, während alle weiteren Rollen vom Spielleiter ausgefüllt werden. Zum Zweck der dramatischen Gestaltung gibt es Regeln und stochastische Mechanismen, die in bestimmten Situationen herangezogen werden, um über Erfolg und Mißerfolg der Charaktere beider Seiten zu entscheiden. Die Spieler kooperieren miteinander, während der Spielleiter eine neutrale Haltung vertritt; auch er ist nicht als Gegner der Spieler zu verstehen. Ist das Ende des vorbereiteten Handlungsstrangs oder der Improvisation seitens des Spielleiters erreicht, endet nicht notwendigerweise das

Spiel, denn es ist immer möglich, eine Fortsetzung vorzubereiten. So entsteht eine Serie zusammenhängender Spielfolgen, die kein festes Ende besitzen muß. Während dieser Serie bekommen die Spieler Gelegenheit, ihre Charaktere weiterzuentwickeln, indem die Regeln Mechanismen bereitstellen, die zum Beispiel der Verbesserung von Fertigkeitswerten dienen.

Besondere Erwähnung sollen an dieser Stelle die Live-Rollenspiele⁴ erfahren, deren Spielprinzip dem der herkömmlichen Rollenspiele ähnelt, indem es einen oder mehrere Spielleiter und eine beliebige Anzahl von Mitspielern gibt. Der wesentliche Unterschied besteht darin, daß die einzelnen Spieler sich kostümieren und mit möglichst authentischen Requisiten das Spielgeschehen schauspielerisch darstellen. Solche Live-Rollenspiele werden oft in Fachzeitschriften angekündigt und erreichen bei entsprechender Schauplatzwahl bis zu dreistellige Teilnehmerzahlen; so beschreibt Matthew Skipper, einer der Co-Autoren der *Storyteller*-Rollenspielserie, das 'Grande Masquerade' Live-Rollenspiel, das jeden Herbst von der Firma Night Owl Productions veranstaltet wird, und spricht in diesem Zusammenhang von "over two hundred players", die daran teilgenommen haben (Skipper, "Life Before Death", in: Tim Akres et. al.: *Wraith Players Guide*, S. 166).

2.2 Geschichte des Rollenspiels

Das erste kommerzielle Rollenspiel erschien 1974 in den Vereinigten Staaten unter dem Namen *Dungeons & Dragons*.

Gary Gygax, einer der beiden Autoren, sah sich damals gezwungen, das Spiel selbst zu produzieren, nachdem keine der etablierten Firmen an dieser neuen Idee interessiert war. Einige Jahre lang blieb *Dungeons & Dragons* auf einen kleinen, aber ständig wachsenden Kreis enthusiastischer Spieler beschränkt. Ende der siebziger Jahre begann dann aber der Siegeszug der Rollenspielidee, und die von Gygax und ein paar Freunden mit 1000 Dollar Startkapital gegründete Firma Tactical Studies Rules (TSR) hat mittlerweile [d. h. 1984] einen Jahresumsatz von weit über 30 Millionen Dollar. (Franke/Fuchs, S. 21)

Neben einer großen Anzahl verschiedener Rollenspielsysteme produzierte TSR auch Computerspiele und beschäftigt Buchautoren, deren Romanhandlungen in den Spielwelten von TSR stattfinden. Entsprechend dem Vorbild von TSR sind viele

⁴Live-Rollenspiele fallen aufgrund des relativ geringen Marktanteils der dazugehörigen Regelsysteme aus dem Rahmen dieser Arbeit. Dennoch sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, daß im Internet die Homepage einer Live-Rollenspieler-Organisation liegt, die sich bezeichnenderweise Interactive Literature Foundation nennt (erreichbar unter <http://www.ilinfo.org>).

weitere Firmen entstanden, die sich in ähnlicher Weise betätigen und zum Teil auch vergleichbare Erfolge aufweisen können.

Die ersten Rollenspiele legten sich künstliche Beschränkungen auf, die den Anschein erwecken, daß die Erfinder dieser Spiele das ganze Potential des freien Spiels noch nicht erkannt hatten. Das Rollenspiel hat ein offenes Spielkonzept, das allen Beteiligten große Freiheiten einräumt, aber wohl zur Verhinderung eines Abgleitens des Spiels ins Chaos wurden zu den frühen Rollenspielen wie *Dungeons & Dragons* Abenteuermodule veröffentlicht, die das Spielgeschehen vorgaben und die komplette Handlung des Spiels in unterirdische Verliese und Höhlensysteme verlegten, die die Handlungsmöglichkeiten der Spieler stark einschränkten. So bestanden die frühen Spiele aus wenig mehr als dem Öffnen von Türen, dem Töten von Monstern und dem Einsammeln von Schätzen. Dies änderte sich aber bald, und mit dem Verlassen der Höhlen wurde ein wichtiger Schritt in der Evolution der Rollenspiele getan. Zwar veröffentlichen fast alle Hersteller weiterhin Abenteuermodule, die eine Alternative zu vom Spielleiter selbst verfaßten Abenteuern bieten, aber räumliche oder andersartige Beschränkungen zum Zweck der Handlungsbegrenzung entfallen in der Regel völlig.

Bis in die achtziger Jahre hinein "erscheint fast jeden Monat ein neues Rollenspiel" (Franke/Fuchs, S. 21). Während die Spielwelt von *Dungeons & Dragons* und seinen frühen Nachfolgern wie *Tunnels & Trolls* einen typischen *Sword & Sorcery*-Hintergrund⁵ aufweist, der in weiten Teilen auf den Fantasy-Romanen solcher Autoren wie Robert E. Howard und L. Sprague de Camp fußt, deckten diese Rollenspiele im Laufe der Zeit praktisch jeden Bereich der Unterhaltungsliteratur ab, der in irgendeiner Weise phantastisch ist; als Quellen dienen unter anderem Elemente der Horror- und der Science Fiction-Literatur, die zusammen mit den Fantasy-Rollenspielen bis heute die erfolgreichsten Spielarten darstellen. Es erschienen aber auch Western-, Agenten-, Swashbuckler- und viele andere Rollenspiele, von denen die meisten allerdings nur ein Dasein am Rande des Marktes führten und schon bald wieder verschwanden.

⁵Die Wortfolge *Sword & Sorcery* als Bezeichnung für die heroische Fantasy, wie sie zum Beispiel in den Conan-Romanen von Howard und seinen Nachfolgern vorliegt, dürfte der Grund dafür sein, daß die ersten Rollenspiele ähnlich zusammengesetzte Namen trugen: *Dungeons & Dragons*, *Tunnels & Trolls*, *Chivalry & Sorcery*, *Powers & Perils* und *Pirates & Plunder* sind nur einige Beispiele.

Neben diesem starken Zuwachs an verschiedenen Rollenspielen war zunächst auch eine Verkomplizierung der Regeln zu beobachten, die ursprünglich einen höheren Realismus im Spiel ermöglichen sollte, aber in der Praxis dazu führte, daß einige Systeme fast unspielbar wurden. So fußte das Rollenspiel *Middle Earth Role Playing* von Iron Crown Enterprises zwar auf dem erfolgreichen Roman *Lord of the Rings* von J. R. R. Tolkien, war aber mit Regeln und Tabellen derart überladen, daß der erzählerische Aspekt des Spiels in den Hintergrund trat, während viel Spielzeit mit der Auswertung von Würfelwürfen verbracht wurde. Das System wurde auf mehrere andere Publikationen von *Iron Crown* übertragen, so zum Beispiel *RoleMaster*, *SpaceMaster* und *Cyberspace*, konnte sich aber trotz vergleichbaren Publikationsumfangs nicht gegen die Produkte von TSR durchsetzen.

1983 erschien eine verbesserte Version von *Dungeons & Dragons* unter dem Namen *Advanced Dungeons & Dragons*. Dies war ein erster Schritt in Richtung auf eine auf Erzählung und Vorstellungsvermögen ausgerichtete Spielweise, zugunsten derer die Regeln idealerweise auf ein notwendiges Minimum reduziert und zu einem interpretierbaren und letztendlich auch ignorierbaren Spielmechanismus werden, der in den Hintergrund tritt.

Seit Mitte der achtziger Jahre haben sich einige große Systeme etabliert und sind in viele Sprachen übersetzt worden, während viele kleinere nur in Liebhaberkreisen bekannt sind. Ein weiterhin existierendes Problem ist die Vielzahl verschiedener Regelsysteme, die unterschiedliche Mechanismen für ähnliche Probleme entwerfen, unter dem Zwang, sich von der Konkurrenz zu unterscheiden. In einem Fantasy-Rollenspiel bleibt ein Schwertkampf ein Schwertkampf, aber jedes neue System bringt bei seinem Erscheinen ein eigenes, möglichst individuelles Regelwerk mit, um die Durchführung dieses Schwertkampfes zu ermöglichen. Zwischen Anhängern verschiedener Systeme entstand so ein geradezu babylonisches Sprachproblem, weil sich die Regeln nicht ohne erheblichen Aufwand von einem System auf ein anderes übertragen ließen. Da aber viele Rollenspieler verschiedene Spielwelten verwenden wollten, waren diese zunächst gezwungen, entsprechend viele verschiedene Regelwerke zu erlernen. In den achtziger Jahren entstand eine Reihe von sogenannten generischen Rollenspielen, von denen eines, *GURPS* (Abkürzung für *Generic Universal Role Playing System*) von Steve Jackson Games, bis heute beachtliche Erfolge verzeichnet. Bei diesen Spielsystemen werden die eigentlichen

Regeln und die Spielwelten voneinander getrennt veröffentlicht, so daß ein Regelwerk für verschiedene, allerdings auf dieses Regelwerk ausgelegte Spielwelten gilt. Seit kurzem lizenziert und konvertiert Steve Jackson Games auch die Spielwelten anderer Hersteller, um deren Spielwelten den *GURPS*-Spielern zugänglich zu machen.

Anfang der neunziger Jahre erschien mit *Vampire - The Masquerade* das erste der *Storyteller*-Regelwerke von White Wolf Game Studio. Aus dieser Reihe stammt auch das oben angeführte Spielbeispiel aus *Vampire - The Dark Ages*. In dieser Reihe wird der erzählerische Aspekt des Rollenspiels bisher am deutlichsten unterstrichen. So wird der Spielleiter hier als *Storyteller* bezeichnet⁶, was auf die besondere Fokussierung des Systems hinweist. Die eigentlichen Regeln nehmen nur einen verschwindend geringen Teil des gesamten Spielmaterials ein und sind leicht erlernbar. Typisch ist auch folgendes Zitat aus *Vampire - The Dark Ages*:

Remember that in the end there is only one real rule in any game in the Storyteller series [...]: *there are no rules*. You should fashion this game into whatever you need it to be - if the rules get in your way, then ignore or change them. The true complexity and beauty of the real world cannot be captured by rules; it takes storytelling and imagination to do that. These rules are designed to be guidelines, and you are free to use, abuse, ignore and change them as you wish. (S. 179)

White Wolf Game Studio gehört zu den führenden neueren Rollenspielherstellern. Von einem ursprünglich 1990 von Mark Rein-Hagen und dessen Spielgruppe für den eigenen Bedarf konzipierten System, das aus den Privatwohnungen seiner Autoren vertrieben wurde⁷, ist mittlerweile ein großer Konzern geworden, der neben bislang einem Dutzend eigenen Systemen, von denen neun zur *Storyteller*-Gruppe gehören, auch Computerspiele und Romane veröffentlicht, die zum Teil nicht mit dem Rollenspiel-Gewerbe in Verbindung stehen, und an der sechsteiligen TV-Serie *The Kindred* beteiligt ist, die auf Motiven von *Vampire - The Masquerade* fußt.

⁶Während die meisten Rollenspiele sich mit der lakonischen Bezeichnung *Player* für die Spieler begnügen, werden für den Spielleiter immer neue Pseudonyme entwickelt, die oft einen Rückschluß auf das Spielsystem zulassen. So nennt *Dungeons & Dragons* den Spielleiter 'Dungeon Master', andere nennen ihn 'Keeper' (*Call of Cthulhu*), 'Gamemaster' (*Shadowrun* u. a.), 'Sholari' (*Skyrealms of Jorune*, dieser Begriff entstammt der Sprache der Spielwelt und bedeutet 'Gelehrter'), 'Referee' (*Dark Conspiracy*); die Liste ließe sich beliebig fortsetzen, obwohl 'Gamemaster', abgekürzt 'GM', in der Mehrzahl der Spielsysteme verwendet wird und in der Rollenspielszene (Newsgroups, Magazine etc.) die hauptsächlich gebräuchliche Bezeichnung darstellt.

⁷Im Impressum des 1992 erschienenen Quellenbuch *Milwaukee by Night* zu *Vampire - The Masquerade* findet sich folgende Mitteilung an die Spieler des Systems: "Believe it or not, White Wolf is moving into an office! Yes, tired of working out of people's apartments and houses, weary of storing boxes of games on friends' porches and in their garages, we've become house-broken and domesticated" (Dustin Browder: *Milwaukee by Night*, S. 4).

3. Literarische Merkmale des Rollenspiels

Durch die Herkunft des Rollenspiels aus Strömungen der Unterhaltungsliteratur zum einen und durch die Betonung des erzählerischen Gedankens im Rollenspiel zum anderen wird eine Betrachtung des Rollenspiels als ein neuartiges Genre der Literatur nahegelegt. In der aktuellen literaturtheoretischen Diskussion sind Tendenzen zu beobachten, die einen solchen Schritt ermöglichen. So schreibt Barbara Herrnstein-Smith in ihrem Essay "Masters and Servants: Theory in the Literary Academy":

The domain of literary studies has been radically destabilized, its borders open to traffic to and from all directions [...]. Thus professors of literature are distressed or appalled to observe some of their colleagues not only entering strange temples and returning from them with strange gods and ceremonies, but also inclined to perform their customary duties with non-canonical instruments and upon non-canonical objects: not merely upon such noble if still profane texts as works of history, philosophy, and science, but also upon such utterly taboo objects as popular and ephemeral writings, the verbal productions of children and other illiterates, and what is typically referred to as "pure trash". (Barbara Herrnstein-Smith, in: Gerhard Hoffmann (Hrsg.), *Making Sense*, S. 99)

Um jedoch das Rollenspiel als Literaturform verstehen zu können, muß der Literaturbegriff selbst gemeinsam mit solchen Kategorien wie 'Autor', 'Leser' und 'Text' einer Neudeutung unterzogen werden. Im folgenden wird gezeigt, wie dieser Bedeutungswandel in der literaturtheoretischen Diskussion seinen Anfang nimmt und wie die Ergebnisse dieses Bedeutungswandels ein Verständnis des Rollenspiels als Literaturform ermöglichen.

3.1 Der Bedeutungswandel literarischer Begriffe

Die Gesellschaft, in der wir leben, zeichnet sich insbesondere durch ihre Bereitschaft zu fortdauernder Veränderung aus. Viele vor einem Jahrhundert -um einen beliebigen Zeitraum zu nennen- noch unumstößliche und allgemeingültige Ansichten werden zunehmend in Frage gestellt und einer neuen und idealerweise unvoreingenommenen Betrachtung und Wertung unterzogen. Entsprechend ist auch das Feld der Literaturtheorie, also der theoretischen Betrachtung des Phänomens Literatur an sich, im Rahmen dieser Gesellschaft erstmalig weithin zu einem diskutierbaren Thema geworden, zu dem man unterschiedliche Meinungen vertreten kann. So schreiben Selden und Widdowson:

Until relatively recently, in the English-speaking world at least, ordinary readers of literature and even professional literary critics had no reason to

trouble themselves about developments in literary theory. Theory seemed a rather rarefied specialism which concerned a few individuals in literature departments who were, in effect, philosophers pretending to be literary critics. Discussions about literature, whether book reviews in the press, or in arts magazines on radio and television, were addressed to the ordinary reader. Most critics assumed, like Dr. Johnson, that great literature was universal and expressed general truths about human life, and that therefore readers required no special knowledge or language. Critics talked comfortable good sense about the writer's personal experience, the social and historical background of the work, the human interest, imaginative 'genius', and poetic beauty of great literature. In other words, criticism spoke about literature without disturbing our picture of the world or of ourselves as readers. (Raman Selden, Peter Widdowson: *Contemporary Literary Theory*, S. 1)

Erst seit den sechziger Jahren dringt die Literaturtheorie in all ihren Ausprägungen wie Strukturalismus, leserorientierten Theorien und Postmodernismus, um nur einige Beispiele zu nennen, auch in Bereiche außerhalb solcher *literature departments* vor. Die Rollen des Autors oder des Lesers sind nicht mehr festgeschrieben, sondern stehen durchaus zur Diskussion. Gleiches muß auch für den Literaturbegriff selbst gelten, und es zeigt sich, daß eine schlüssige Definition des Phänomens Literatur nicht leicht zu formulieren ist.

3.1.1 Die Problematik der Definition von Literatur

Henry Shaw definiert in seinem *Dictionary of Literary Terms* Literatur folgendermaßen:

[Literature consists of] writings in which expression and form, in connection with ideas and concerns of universal and apparently permanent interest, are essential features.[...] *Literature* is frequently, but unwisely, applied to any kind of printed material, such as circulars, leaflets, and handbills. The term is correctly reserved for prose and verse of acknowledged excellence, the value of which lies in its intense, personal, and superb expression of life in its varied meanings. (Shaw, S. 223)

Diese Definition gründet sich in erster Linie auf *excellence* und *value*, will also nur solche Werke als Literatur gelten lassen, denen diese Attribute zugestanden werden können. Ein sehr viel weiter gefaßter Literaturbegriff, wie er offensichtlich von anderer Seite vertreten wird, läßt sich aus der Ausgrenzung, die Shaw hier kritisch vornimmt, ablesen: *any kind of printed material* wird demnach ebenfalls als Literatur bezeichnet, auch wenn diesen Materialien *excellence* und *value* nicht zugeschrieben werden können. Wird der Begriff Literatur derart weit gefaßt, stellt sich natürlich die Frage, ob er nicht durch Einschließung zu vieler Phänomene praktisch inhaltslos wird. Andererseits sind es gerade solche Begriffe wie *excellence*

und *value*, die in das Kreuzfeuer der Kritik geraten und auch von einigen Schriftstellern attackiert werden, indem sie bewußt sinnlose oder sinnentleerte Werke veröffentlichen.

Entsprechend weitläufig ist die Definition, die sich in der *Micropaedia* der 15. Auflage der *Encyclopaedia Britannica* findet: Literatur ist hier einfach "a body of written works" (Bd. 7, S. 398). Selbst diese Definition schließt aber durch die Konzentration auf Geschriebenes noch Bereiche aus, die fraglos literarisch sind, so vor allem die mündliche Überlieferung. Beispielsweise kann nicht gesagt werden, daß über Generationen hinweg mündlich überlieferte Sagen, Legenden oder Märchen erst durch Niederschrift zu einem literarischen Werk werden oder daß ein niedergeschriebener Text literarisch sei, eine freie Nacherzählung desselben Textes jedoch nicht.

Das Hauptproblem der Definition von Literatur liegt im Fehlen eines objektiv erfassbaren Gegenteils, von dem sich Literatur durch bestimmte Qualitäten unterscheidet. Natürlich ist es möglich, 'Literatur' solchen -meist polemisch gebrauchten- Kategorien wie 'Trivialliteratur' oder 'Schundliteratur' wertend gegenüberzustellen, aber die Zuordnung eines Textes zur einen oder anderen Gruppe ist nicht objektiv durchführbar. Shaws Ansatz von *excellence* und *value* spiegelt die Existenz objektiver Kategorien zwar vor, aber wann einem Werk diese Attribute zugesprochen werden können und was genau eigentlich darunter zu verstehen ist, bleibt der subjektiven Vorliebe und Meinung des Betrachters überlassen.

3.1.2 Literatur als Vehikel der Kulturerhaltung

Die lateinische Herkunft des Wortes Literatur deutet einen impliziten Zusammenhang mit dem geschriebenen Wort oder genauer: dem Buchstaben an. Dies ist einerseits ein Grund für die Beschränkung des Literaturbegriffs auf schriftliche Fixierung, andererseits aber auch für die weitläufige Definition, die alles Niedergeschriebene und gewissermaßen auch Niederschreibbare einschließt. Es bietet sich daher an, sich dem Begriff der Literatur aus einer anderen Richtung zu nähern.

Zwei Merkmale von Literatur erlauben eine Annäherung an das, was Literatur ausmacht: Literatur ist eine Form von Kommunikation, die im Gegensatz beispielsweise zum Gespräch in nur eine Richtung fließt, nämlich von einer Quelle, dem Autor, zu einem Ziel, dem Leser, und diese Kommunikation dient einem wie auch

immer gearteten Zweck. Dieser Zweck kann verschiedene Formen annehmen: Informationstransport und Unterhaltung sind zwei Beispiele, die häufig anzutreffen sind. Selbst die oben erwähnten sinnlosen oder sinnentleerten Texte verfolgen einen Zweck, indem sie auf die Unsinnigkeit der Forderung nach literarischem Wert (*value*) hinweisen, wodurch sie paradoxerweise einen Wert erhalten.

Die historisch älteste Literaturform ist die mündliche Überlieferung, denn sie ist ein Merkmal vorschriftlicher Kulturen, wenn sie auch nicht auf solche Kulturen beschränkt ist. Das Fehlen einer schriftlichen Fixiermöglichkeit macht es nahezu unmöglich, einen Text auswendig zu lernen, daher werden Textinhalte in freier Form und oft mit Hilfe einer poetischen Hilfssprache, die Floskeln und andere Hilfsmittel bereitstellt, von Generation zu Generation weitergegeben⁸.

Diese poetische Hilfssprache, so Rubin, macht es möglich, einen 'Text', wenn auch nicht verbatim, so doch inhaltlich unverändert weiterzugeben. Rubin führt das Beispiel eines serbo-kroatischen analphabetischen Epensängers an, der ein Lied von 2.294 Zeilen Länge hörte, das ihm bisher unbekannt war. Anschließend wurde er gebeten, dieses Lied nachzusingen, was er mit Erfolg tat. Seine Version des Liedes entsprach im thematischen Inhalt vollständig der zuvor gehörten, war aber 6.313 Zeilen lang. Die Verlängerung entstand durch farbenfrohere Beschreibung und künstlerische Ausgestaltung, nicht durch das Hinzufügen neuer Bestandteile (vgl. ebd., S. 342f.).

Der Zweck dieser inhaltlichen Genauigkeit ist Kulturerhaltung.

Poetic language developed to make efficient use of human abilities to store and transmit large amounts of cultural knowledge before writing was available for such purposes. This claim is important because it raises poetic language from being solely an art form to being an art form that increases the culture's chances for survival. (ibd., S. 341)

Entsprechend dient die Fixierung jeglicher Literatur in schriftlicher Form neben der Ermöglichung einer weiteren Verbreitung eben dem Ziel, wertvolles Kulturgut zu erhalten und zu verbreiten. Es ist ein Leichtes, sich vorzustellen, um wie vieles ärmer die britische Kultur wäre, wenn beispielsweise Shakespeares Werke der Nachwelt nicht überliefert worden wären.

⁸Vgl. hierzu David C. Rubin, "Learning Poetic Language", in: Frank S. Kessel (Hrsg.): *The Development of Language and Language Researchers. Essays in Honor of Roger Brown*. S. 339-351.

Es ist aber eben jene Fixierung, gegen die sich in jüngerer Zeit eine Reihe von Autoren auflehnen, deren Werke in den Bereich der Postmoderne einbezogen werden. Ein fixierter Text ist in sich geschlossen und zwingt den Leser, eine bestimmte Leserichtung einzunehmen, nämlich von der ersten Seite bis zur letzten. Herbert Grabes beobachtet dazu:

Particularly in the American novel of the 1960s and 1970s, there has been an energetic revolt against such substantial qualities of the text as formal coherence and completion, unity, stability and determinacy of meaning: that is, against 'closure' in every sense. (Grabes: 'Texts or Processes?', in Hoffmann (Hrsg.): *Making Sense*, S. 37)

Dieses Aufbrechen von starren Formen äußert sich zum Beispiel in Romanen, die als Loseblattsammlungen veröffentlicht werden, um dem Leser einen Eingriff in das literarische Werk zu gestatten:

The English novelist B. S. Johnson published *The Unfortunates*, a partly factual, partly fictitious biography consisting of 27 unbound sections in a box, with only the first and last ones marked as such and the rest arranged at random and ready for further reshuffling by the reader. (ebd.)

Der Verzicht auf die starre Fixierung ist auch in anderen kulturellen Bereichen zu beobachten, zum Beispiel in der Performance-Kunst oder dem Improvisationstheater. Gleichmaßen fallen die Grenzen zwischen ehemals getrennten wissenschaftlichen Gebieten und interdisziplinäre Arbeitsgruppen werden gegründet. Auch die neuen Medien, die sich in letzter Zeit entwickelt haben, setzen auf Schlagworte wie Interaktivität und Multimedia. Es ist ein profunder kultureller Wandel im Gange, der es ermöglicht und vielleicht sogar unabdingbar macht, sich gegen starre und fixierende Systeme aufzulehnen.

Eine Beschreibung dieses Wandels findet sich im Werk der Kulturanthropologin Margaret Mead, die bereits 1969 in einer Vortragsreihe darauf hinwies, die 1970 als Buch unter dem Titel *Culture and Commitment* veröffentlicht wurde. Darin unterscheidet sie drei Kulturformen, die sie als postfigurativ, kofigurativ und präfigurativ bezeichnet.

In einer postfigurativen Kultur vollziehen sich gesellschaftliche Veränderungen, wenn überhaupt, nur sehr langsam. Der Wissensschatz und die Werte einer Generation können problemlos an die nachwachsende Generation weitergegeben werden, ohne ihre Gültigkeit zu verlieren; die Zukunft der Kinder einer solchen

Gesellschaft unterscheidet sich nicht wesentlich von der Vergangenheit ihrer Großeltern. 'Postfigurativ' bedeutet hier 'nachbildend', die Kultur gestaltet sich in jeder Generation nach demselben überlieferten Vorbild.

In kofigurativen Kulturen ist der Wandel derart beschleunigt, daß es spürbare Unterschiede entlang der Generationengrenzen gibt, so daß Wissensschatz und Werte vorangegangener Generationen in Frage gestellt werden. Dennoch kann jede Generation für sich einen Wissens- und Wertekanon aufstellen, der im Verlauf des Lebens der Angehörigen der Generation mehr oder weniger unverändert bleibt. 'Kofigurativ' heißt hier 'mitbildend', die Gesellschaft kann sich parallel zu den Veränderungen umstrukturieren.

Eine präfigurative Kultur schließlich ist eine Kultur, in der das Wissen und die Werte vorangegangener Generationen in weiten Teilen nicht länger unkritisch an die Folgegenerationen weitergereicht werden können. Selbst innerhalb einer Generation wandeln sich diese Faktoren so schnell, daß jeder Einzelne immer wieder neue Orientierungspunkte anvisieren muß und viele verschiedene Wertesysteme innerhalb einer Generation koexistieren können. 'Präfigurativ' bedeutet hier 'vorbildend', der kulturelle Wandel ist so schnell geworden, daß man auf eine zukünftige, anderen kulturellen Bedingungen unterliegende Gesellschaft vorbereitet sein muß.

Dieser Wandel von einer postfigurativen über eine kofigurative zu einer präfigurativen Kultur hat sich nach Margaret Mead in unserer westlichen Gesellschaft erst vor verhältnismäßig kurzer Zeit vollzogen. Als grobe Einteilung kann gesagt werden, daß die westliche Kultur etwa bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts postfigurativ war. Konflikte gab es zwar entlang gesellschaftlicher Grenzen, nicht aber entlang der Generationengrenzen. Innerhalb der gesellschaftlichen Schichten konnten sich Nachfolgegenerationen im Wesentlichen am Vorbild ihrer Elterngenerationen orientieren und wurden auch dahingehend geführt. Es konnte eine Allgemeinbildung existieren, die durch nachbildende Mechanismen wie Auswendiglernen weitergereicht werden konnte.

Die kurze kofigurative Phase deckt sich etwa mit den fünfziger und sechziger Jahren, als zum ersten Mal echte Jugendkulturen auftreten, die offen gegen ihre Elterngenerationen rebellieren. Die Errungenschaften der Elterngeneration werden vollständig abgelehnt und eigene Wertvorstellungen für die Gegenwart gesucht. Auf dem Gebiet der Wissenschaft häufen sich die Neuentdeckungen und

-entwicklungen, die einschneidende Veränderungen mit sich bringen. Das Wissen der Elterngeneration ist überholt und neue Erkenntnisse verbreiten sich mit mäßigem Tempo, so daß es möglich ist, mit der Entwicklung Schritt zu halten und sich gewissermaßen 'mitzubilden'.

Mit Veröffentlichung ihres Buches sieht sich Margaret Mead schließlich 1970 am Wechsellpunkt zur präfigurativen Kultur, in der sich Veränderungen so schnell vollziehen, daß ein breitgefächertes Schritthalten nicht mehr möglich ist. Die präfigurative Kultur verlangt große Flexibilität, da neue Entwicklungen und Erkenntnisse in dem Moment, in dem sie eine breite Öffentlichkeit erlangen und leicht erreichbar sind, oft schon wieder veraltet sind.

Kulturerhalt, wie ihn die fixierte Literatur bietet, ist ein besonderes Merkmal der postfigurativen Kultur. Entsprechend ist die Interpretation eines literarischen Werkes eng mit der Person des Autors verbunden, und ein 'guter' Text ist einer, dessen Interpretation für jeden inhaltlich gleich und einsichtig ist und der eine dauerhaft gültige Aussage macht. In seiner Einleitung zu *What is an author?* schreibt Maurice Biriotti:

Traditionally, an author's intentions were considered the basis for the 'meaning' of a text: a text meant literally what its author intended it to mean. Romantic notions of the individual and of the creative genius of the author dominated literary criticism. Biographies were scrutinized for clues on the way the mind of the author functioned, on the personal and historical triggers that might have motivated the creation of the text. (Maurice Biriotti, Nicola Miller (Hrsg.): *What is an author?*, S. 2f.)

Die eherne Identifikation des Autors mit seinem Werk läßt keine Veränderung der Interpretation zu. Dies ändert sich nach Biriotti erst in den fünfziger Jahren, als sich die Literaturtheorie wandelt und Disziplinen wie Strukturalismus, leser-orientierte Theorien und andere erstmalig aufkommen (vgl. ebd., S. 3). Dies ist der kofigurative Bildersturm, im Verlauf dessen eine Generation nach neuen Wegen für sich selbst sucht. In einer kofigurativen Kultur kann fixierte Literatur nicht mehr langfristig kulturerhaltend sein, sie erfährt Umdeutungen oder verliert an Bedeutung. Die Fixierung dient aber noch als Vehikel der Verbreitung des kontemporären Kulturgutes.

In einer präfigurativen Kultur schließlich ist der völlige Verlust der Fixierung von Literatur denkbar. Selbst die Verbreitung des Kulturgutes auf fixiertem Wege erweist sich als unpraktisch. Das Buch verliert als aktuelle Informationsquelle an Bedeutung gegenüber dem Zeitschriftenartikel; dieser wiederum wird in der Gegenwart immer

mehr von der sofortigen Publikation im Internet verdrängt. Die neuen Medien des Informationszeitalters erlauben den weltweiten Gedankenaustausch in 'Echtzeit', um ein Modewort der Gegenwart zu verwenden, also ohne zeitlichen Verlust, wie er zum Beispiel durch Drucklegung und Vertrieb eines Buches entstehen würde. Dies läßt völlig neue Literaturformen denkbar werden. Ein Schriftsteller könnte beispielsweise sein Werk auf einer (um seinen Profit zu wahren, möglicherweise im Zugriff kostenpflichtigen) Homepage erstellen, auf die die potentiellen Leser bereits während der Entstehungsphase zugreifen können. Vorstellbar wäre damit auch die Reaktion des Autors auf Wünsche der Leser während des schöpferischen Vorganges. Schließlich wird auch das Werk selbst zu einem sich ständig verändernden und nie einen endgültigen Zustand erreichenden Phänomen, an dem verschiedene Autoren mitwirken, die gleichzeitig die Leser sind⁹.

3.1.3 Die Bedeutung von Autor, Leser und Text

Die vorangegangenen Ausführungen deuten die mögliche Auflösung der Trennung von Autor und Leser in der Literatur an. Damit vollzieht sich auch in der Realität der Wandel, der in die Literaturtheorie bereits Einzug gehalten hat.

Terry Eagleton identifiziert in *Literary Theory* drei Stadien der literaturwissenschaftlichen Betrachtung: das älteste Stadium zeichnet sich durch "preoccupation with the author" aus, das folgende durch "exclusive concern with the text" und schließlich das gegenwärtige durch "a marked shift of attention to the reader" (S. 74). Nach Meads Einteilung läßt sich das älteste Stadium mit der postfigurativen Kultur vereinbaren; demnach ist der Autor die zentrale Instanz und gewissermaßen die ältere Generation, die ihr Wissen an nachfolgende Generationen weitergibt. Das zweite Stadium ist das der kritischen Auseinandersetzung mit dem Text, das der kofigurativen Kultur entspricht. Der Autor als die vorangehende Generation tritt zurück,

⁹Vergleichbare Tendenzen finden sich in einigen Usenet-Newsgroups, die sich mit Rollenspielen beschäftigen. So gab es um 1998 in der Newsgroup *alt.games.whitewolf* einen mittlerweile ausgelaufenen Diskussionsfaden namens *Rick's Cafe Americain*, wo sich verschiedene Rollenspieler in der Gestalt ihrer Charaktere trafen und eine Art fortlaufender Geschichte mit Dialog und Handlungsbeschreibungen erzählten, die ein Außenstehender mitlesen konnte. Da Nachrichten von den Newsgroup-Servern ca. alle zwei Wochen gelöscht werden (obwohl Newsgroup-Archive im Internet, wie z. B. unter <http://www.deja.com> erreichbar, weiterhin die Recherche früherer Artikel erlauben), ist der Quereinstieg in solche Diskussionsfäden für Neulinge verhältnismäßig schwierig. Die Handlung fragmentiert auf verschiedene untergeordnete Diskussionsfäden, ähnlich wie die Verteilung der Besucher eines echten Cafes auf verschiedene Tische. In *rec.games.frp.storyteller* gibt es einen Diskussionsfaden namens *Wolves Glen Pub*, der mittlerweile sogar eigenständige Diskussionsfäden *Wolves Glen Pub: Cellar* und *Wolves Glen Pub: Washroom* entwickelt hat. Um dem Gesamtfaden besser folgen zu können, werden oft in den einzelnen Nachrichten Zitate aus relevanten früheren Nachrichten zusammengestellt, die wenigstens einen gewissen Überblick verschaffen.

stattdessen wird der bleibende Text, das Kulturgut, mit den Mitteln und Werkzeugen der aktuellen Generation, also den neuen literaturtheoretischen Techniken, betrachtet. Das dritte Stadium schließlich verläßt auch den Text und konzentriert sich auf den Leser, der sich in der präfigurativen Kultur durch Individualität auszeichnet und somit praktisch eine eigene, individuelle Literaturtheorie erfordert, die nur für ihn speziell und nur in seiner gegenwärtigen Identität Gültigkeit besitzt. Maßgeblich für die Interpretation eines Textes ist nun ausschließlich das Hier und Jetzt des Lesers. Die literaturtheoretische Betrachtung sucht nach der sinngebenden Instanz. Entsprechend den genannten Stadien nach Eagletons Schema ist dies der Autor, der Text selbst oder der Leser. Wird der Autor als sinngebende Instanz verstanden, so liegt die Bedeutung eines gegebenen literarischen Werks in der Ursache des Schreibenanlasses, also irgendwann in der Vergangenheit des Autors. Roland Barthes beobachtet:

The Author, when believed in, is always conceived of as the past of his own book: book and author stand automatically on a single line divided into a *before* and an *after*. The Author is thought to *nourish* the book, which is to say that he exists before it, thinks, suffers, lives for it, is in the same relation of antecedence to his work as a father to his child. (Barthes, 'The Death of the Author', in: K. M. Newton, (Hrsg.). *Twentieth Century Literary Theory*, S. 155f.)

Der Autor nimmt etwas wahr, das er zum Anlaß nimmt, einen Text zu verfassen. Diese Wahrnehmung bleibt, wenn der Autor als sinngebende Instanz verstanden wird, immer die Bedeutung des Textes. Der Text dient als ein Bild, das dem Leser die Wiederholung der Wahrnehmung des Autors ermöglicht. Dies macht nur dann Sinn, wenn die Wahrnehmung des Autors für den Leser noch relevant sein kann, wenn sich also Autor und Leser auf dem gleichen kulturellen Stand befinden. In einer postfigurativen Kultur kann dies über Generationsgrenzen hinweg gelten, so daß Autoren in dem Bewußtsein schreiben können, der Nachwelt etwas Bleibendes zu hinterlassen, das diese Nachwelt zu der gleichen Wahrnehmung veranlassen wird, wie sie der Autor ursprünglich gehabt hat.

In einer kofigurativen Kultur wird der Text in das Zentrum der Betrachtung gerückt. Der Sinn wird nicht länger in der Wahrnehmung des Autors gesucht, sondern liegt in einer weitgehend kollektiven Wahrnehmung einer Generation von Lesern. Dabei wird kein kultureller oder historischer Zusammenhang mehr hergestellt, sondern der Text wird losgelöst von seiner Herkunft betrachtet. Selden und Widdowson sehen

dies als ein Phänomen, das besonders im American New Criticism der zwanziger bis fünfziger Jahre auftritt. Es ermöglicht die gemeinsame Betrachtung eines Textes für "masses of individuals who had no 'history' in common" (Selden/Widdowson, S. 14). Gerade die amerikanische Kultur, die sich aus Angehörigen verschiedener Kulturkreise zusammensetzt und keine gemeinsame Vergangenheit besitzt, entspricht zu dieser Zeit der kofigurativen Kulturform. Die Auswandererkulturen, die in Amerika aufeinandertrafen, mußten sich miteinander arrangieren und eine gemeinsame Basis schaffen, die sich von den Herkunftskulturen beträchtlich unterschied. Selden und Widdowson beobachteten gerade in der von ihnen angeführten Periode des New American Criticism "[a] huge expansion of the student population in the States [...], catering for second-generation products of the American 'melting pot'" (ebd.). Eine generationsweite, gemeinsame Literaturtheorie befaßt sich daher nicht mehr mit historischen Begebenheiten, sondern konzentriert sich auf "words on the page [...]; it is concerned solely with the 'text in itself', with its language and organisation; it does not seek a text's 'meaning', but how it 'speaks itself'" (ebd. &f.). Anstelle von inhaltlicher Interpretation erfolgt eine Beschränkung auf formelle Aspekte, darauf, was den untersuchten Text zu einem literarischen Werk macht und so seinen Wert bestimmt.

In den neueren leser-orientierten Theorien wird schließlich gemäß der Individualisierung in einer präfigurativen Kultur der Brennpunkt des Interesses auf den Leser selbst gerichtet, und darauf, wie dieser Leser mit dem Text umgeht. Verschiedene Auffassungen darüber, wer oder was ein Leser ist und was den Leser ausmacht, konstituieren die diversen *reader-oriented* oder *reader-response theories*. Allen ist jedoch die Betrachtung eines oder mehrerer realer oder hypothetischer Modell-Leser gemeinsam. So wird der Text sowohl aus dem historischen Kontext seiner Entstehungszeit und damit dem Bereich der autorenzentrierten Interpretation als auch aus der Betrachtung starrer formaler Strukturen und damit dem Bereich der textimmanenten Interpretation herausgelöst. Diese Thematiken erhalten erst dann eine Bedeutung, wenn der Leser sie an den Text heranträgt.

Durch die Erkenntnis, daß der Leser einen wesentlichen Beitrag zur Sinnhaftigkeit eines Textes leistet, ist Literatur, die mit dem Verständnis des Lesers oder dem Fehlen desselben spielt, möglich. Herbert Grabes beobachtet:

[...] an attempt is made to create at least the illusion of a situation in which the reader is promoted from being the observer of an object (or the recipient of a message) to being a participant in a process of semantic constitution, for which the determinacies of the text as object possess no more than a stimulative function. (Grabes, in: Hoffmann (ed.), S. 38)

Damit wird der Leser zu einer Art Co-Autor, der selbst kreativ mit dem Text umgeht. Er liest Stellen mehrfach, die er für wichtig hält, und überfliegt oder ignoriert andere, die unwichtig erscheinen. Bestimmte Szenen bleiben besser im Gedächtnis als andere und werden ins Zentrum der Betrachtung gerückt. Abschließend ist auch das Weltwissen des Lesers ein wichtiger Faktor für seine Beurteilung und sein Verständnis eines literarischen Werkes.

Diese Interaktion zwischen dem Autor auf der einen und dem Leser auf der anderen Seite verlangt nach weniger starren Literaturformen, die solchem Dialog mehr Spielraum zur Verfügung stellen. Die neueren Medien wie Videotext, Radio, Film und Fernsehen bieten dazu Gelegenheit:

[...] these media [...] have not only multiplied information-potential and stimulated demand for information, but have also - in comparison with informational exchange in print-culture - lent great emphasis to the processuality and ephemerality of communication. Particularly with respect to videotext-systems, the tendency is to make the observer or recipient into a participant in processes, to include him as an active factor in these processes. (ebd.)

Ein weiterer Schritt in Richtung auf eine interaktive Literaturform ist das Rollenspiel. Die folgenden Ausführungen verdeutlichen das Verhältnis der herkömmlichen Konstituenten Autor, Leser und Text gegenüber den rollenspielerischen Konstituenten Spielleiter, Spieler und Szenario¹⁰.

3.2 Autor, Leser und Text im Vergleich zu Spielleiter, Spieler und Szenario

Auf den ersten Blick scheinen die Konstituenten des Rollenspiels den literarischen Konstituenten Autor, Leser und Text genau zu entsprechen. Der Spielleiter, der die anfängliche kreative Aufgabe der Vorbereitung und Planung einer Spielsitzung übernimmt, ist der Autor; die Spieler, die das Werk des Spielleiters konsumieren, sind die Leser; und das konsumierte Werk selbst, das Szenario, ist der Text.

Bei genauerer Betrachtung stellt sich heraus, daß dies eine unzulässige Vereinfachung ist. Die klar definierten Grenzen zwischen Autor, Leser und Text, die sich an

¹⁰Als Szenario wird hier der vorbereitete Plot in Verbindung mit der Spielwelt und der sich tatsächlich entspinneenden Handlung bezeichnet.

beliebigen literarischen Beispielen ohne weiteres feststellen lassen, verschwimmen im Bereich des Rollenspiels und werden durchlässig. Die schöpferische Rolle des Autors verteilt sich ebenso wie die rezeptorische Rolle des Lesers auf alle Beteiligten, und das Szenario entwickelt eine Eigendynamik, die die Grenzen eines abgeschlossenen literarischen Werkes überschreitet.

3.2.1 Autorschaft im Rollenspiel

Die Rolle des Spielleiters, der eine Spielsitzung vorbereitet, ähnelt sehr der eines Autors¹¹. Der Spielleiter recherchiert vorab die Umgebung seines Szenarios, sei es durch die Lektüre der Begleitliteratur zum jeweiligen Spielsystem oder durch das Hinzuziehen anderer Quellen wie Reiseführern, historischen Sachbüchern oder ähnlichen Materials. Nach gründlicher Vorbereitung entwirft er schließlich das Szenario unter Berücksichtigung aller wichtigen Nichtspielercharaktere und legt eine mehr oder weniger detaillierte Handlung fest, die auf ein bestimmtes Ziel hinführt. Auch die möglichen Handlungen der Spielercharaktere werden dabei, soweit möglich, berücksichtigt. Insofern unterscheidet sich die Vorbereitung des Spielleiters kaum von der eines Schriftstellers, und es wäre ohne weiteres möglich, aus diesen Vorbereitungen zum Beispiel einen Roman anstelle eines Rollenspielszenarios zu entwickeln.

Dennoch ist der Spielleiter nicht die einzige auktoriale Instanz in der letztendlichen Spielsitzung, sondern er teilt sich diese Aufgabe mit seinen Spielern. So beobachtet Dustin Browder, einer der Entwickler des *Storyteller*-Systems¹²:

I have been a Storyteller for more than a decade now, and the secret they never tell you (though I will tell it to you now) is that the players "run" the game. [...] The players are in charge and they tell the story just as much (indeed, more) than the Storyteller. ('The Player-Storyteller' in: Andrew Greenberg et al.: *Vampire Players Guide 2nd edition*, S. 158)

¹¹Die folgende Beschreibung der Tätigkeit eines Spielleiters ist sehr allgemein gehalten. Unterschiedliche Spielleiter bereiten sich auf unterschiedliche Weise vor; manche begnügen sich mit ein paar Stichworten und improvisieren viel, andere planen minutiös vor und überlassen so wenig wie möglich dem Zufall. Dennoch kann ein Spielleiter kaum ohne Vorbereitungen auskommen, und sein Arbeitsaufwand überschreitet in der Regel den der Spieler um ein Vielfaches.

¹²Das *Storyteller*-System ist, wie bereits erwähnt, eines der erfolgreicheren neueren Systeme. Die zahlreichen Autoren dieses Systems wenden sich in kurzen Texten, die in den Spieler- und Spielleiterhandbüchern abgedruckt werden, an die entsprechenden Gruppen und erläutern darin bestimmte persönliche Sichtweisen und Erfahrungen des Rollenspiels. Die Zitate dieses und der folgenden Abschnitte entstammen solchen Texten; alle Texte folgen der gemeinsamen Konvention, daß der großgeschriebene Begriff *Storyteller* sich auf den Spielleiter bezieht, während *storyteller* die Bedeutung 'Geschichtenerzähler' wiedergibt. Entsprechendes gilt auch für andere Begriffe aus dem Umfeld des Spielsystems.

Dadurch, daß die Spieler völlige Autonomie über ihre Spielercharaktere besitzen, haben sie Teil an dem schöpferischen Akt. Alle Aktionen und Reaktionen der Spielercharaktere, die ja die Hauptfiguren der Handlung sind, gestalten das Szenario mit und entziehen sich der Kontrolle des Spielleiters. Der ursprüngliche Schöpfer des *Storyteller*-Systems, Mark Rein-Hagen, sieht die Rolle des Spielleiters eher als die eines Regisseurs: "Your ultimate aim as the Storyteller is not to tell any of the Story yourself, but to guide the players into telling it for themselves. You should be the guide, not the path itself" ('The Art of Storytelling', in: Andrew Greenberg et al.: *The Storytellers Handbook*, S. 124).

Ein wichtiger Bestandteil eines jeden literarischen Werkes ist die Charakterisierung der Protagonisten. Ein Schriftsteller versieht die handelnden Personen seines Werkes mit charakterlicher Tiefe und gestaltet sie so möglichst glaubwürdig, falls dies sein Ziel ist. Diese Aufgabe liegt beim Rollenspiel in bezug auf die Spielercharaktere fast vollständig in der Hand der Spieler, die ihren jeweiligen Charakter nach ihren eigenen Vorstellungen gestalten. Der Spielleiter kann vorab durch die Festlegung allgemeiner Parameter, zum Beispiel Vorgaben, die durch das geplante Szenario bedingt sind, einen geringen Einfluß ausüben, aber ab dem Beginn der ersten Spielsitzung fällt die letztendliche Kontrolle vollständig an den Spieler.

Der Spielleiter kann bei all seiner Vorbereitung unmöglich vorhersehen, was die Spieler ihre Charaktere tatsächlich tun lassen. Die frühen Fantasy-Rollenspiele, wie zum Beispiel *Dungeons & Dragons*, umgingen, wie bereits beschrieben, diese Problematik dadurch, daß die Handlung räumlich auf einige enge Gänge, Höhlensysteme, Verliese oder ein anderweitig eingeschränktes Umfeld begrenzt wurde, das den Spielern nicht viele Möglichkeiten offenließ. Alle modernen Systeme, auch *Advanced Dungeons & Dragons*, der Nachfolger des genannten Spiels, haben diese Beschränkung fallengelassen. Im Prinzip muß der Spielleiter daher damit rechnen, daß seine gesamte vorbereitete Handlung hinfällig wird, weil seine Spieler sich entscheiden, eine andere Richtung einzuschlagen, einen Auftrag nicht anzunehmen oder durch irgendeine andere Handlung die Planung umwerfen. Da die Spieler nicht gegen den Spielleiter spielen und ebenfalls an einem für alle Beteiligten guten Spiel interessiert sind, kommt dies nur selten vor, und ein erfahrener Spielleiter kann Maßnahmen ergreifen, um die Handlung wieder in gewünschte Bahnen zu lenken, aber die Sicherheit eines Schriftstellers, die Kontrolle über sein Werk voll und ganz

in der Hand zu haben, fehlt allen Beteiligten eines Rollenspiels. Zusätzlich kommt noch der aleatorische Mechanismus der Erfolgsbestimmung mit Würfeln hinzu, der gänzlich außerhalb der Kontrolle der Beteiligten liegt und oft ganze Passagen einer Spielsitzung unberechenbar machen kann.

Das Rollenspiel ist in erster Linie kommunikativ. Da außer beim Live-Rollenspiel keine dargestellte Handlung und keine Requisiten verwendet werden, findet die gesamte Spielsitzung in gesprochener Sprache statt, entweder als Dialog oder als Bericht. Dies macht erzählerische Fähigkeiten für alle Beteiligten immens wichtig: "Storytelling [...] is an important talent not only for the Storyteller, but for the players. Each member of the troupe is responsible for adding to and building on the story that is being told" (Sam Chupp, "The Ancient Art of Roleplaying", in: Greenberg et al., *Vampire Players Guide 2nd Edition*, S. 150). Die Kreativität aller Beteiligten ist gefordert, der schöpferische Akt ist eine gemeinsame Anstrengung.

Die Aufgaben des Autors verteilen sich also auf alle Mitspieler in einem Rollenspiel, wenn auch nicht unbedingt zu gleichen Teilen. Gegenüber statischeren Erzählformen hat dies den Vorteil, daß jeder Teilnehmer Gelegenheit bekommt, die Handlung nach seinen Wünschen mitzugestalten. Niemand wird in die Rolle des bloßen Rezipienten gedrängt, obwohl passivere Spieler durchaus auch eher als Zuschauer denn als Darsteller auftreten können. Dustin Browder stellt fest:

Any actor or oral poet will tell you that each time she tells her story (be it a play or poem), it is different. The audience that is present has an effect upon the story; the interaction between the audience and the Storyteller makes the story great. We do not get this with a movie screen. The movie is dead to us, and it does not change the pace or pause while we laugh. ('The Player-Storyteller', S. 159)

Dies gilt in geringerem Maße auch für schriftlich fixierte Literatur, denn der Leser kann zwar innehalten, Passagen überspringen oder andere mehrfach lesen, aber er hat keinen Einfluß auf den Handlungsverlauf. Ein Roman kann keine Rücksicht auf die Bedürfnisse oder Interessen einzelner Leser nehmen. Das Rollenspiel hingegen ermöglicht eine Vertiefung des Einflusses aller Beteiligten, so daß niemand auf puren Konsum reduziert ist. Wieviel auktoriale Präsenz jeder Beteiligte zeigt, ist ihm selbst überlassen, aber das Rollenspiel ermutigt jeden, einen aktiven Part zu übernehmen.

3.2.2 Die Vertiefung der Rezeption im Rollenspiel

Neben den Aufgaben des Schriftstellers oder Erzählers übernimmt jeder Beteiligte an einem Rollenspiel auch die Position eines Rezipienten. Der Spielleiter beobachtet die Interaktion der Hauptfiguren, die von den Spielern geführt werden. Wie bereits erwähnt, ist es nicht die Aufgabe des Spielleiters, eine Geschichte zu erzählen, sondern die Spieler dahingehend anzuleiten, die Geschichte selbst zu erzählen. In solchen Momenten, in denen die Handlung allein von den Spielercharakteren getragen wird, ist der Spielleiter Zuschauer und Rezipient.

Daß die Spieler selbst auch Rezipienten sind, ist offensichtlich. Sie erhalten die Grundparameter der erzählten Geschichte von ihrem Spielleiter, sie interagieren mit Spielleitercharakteren und sie beobachten die Aktionen der Figuren der Mitspieler. Dennoch unterscheidet sich diese Rezeption grundlegend von der eines Zuschauers in einem Film oder eines Romanlesers, indem jeder Spieler eine feste Figur hat, mit der er sich identifiziert und die er autonom steuert. Dies wirkt sich auch auf die Rezeption aus:

A movie is a way of telling a story. If it's a really good film, we find a reason to get caught up in it. Maybe it's a character with whom we can identify or a scene that makes us feel something. We watch hoping to find something we like. The motion-picture medium has one drawback, however - it's a passive experience. A person in the audience can choose whether he'll have butter on his popcorn or where he wants to sit in the theater, but that's about it. He will have his own reasons for liking the film, but someone else has put the meaning into it.

A lot of stories are like that. With books or plays, television programs or comics, the end result is the same. Someone else tells the story, we watch it or read it, and take what we're given. The best we can hope for is to read something into it that wasn't originally there.

Storytelling games are another medium for telling stories, a medium just as valid as movies or television. Each entertainment has its own strengths and weaknesses, but storytelling has an overriding strength - it's a personal experience. The people involved tailor it to what they want it to be and rework it for themselves.

[In a roleplaying group] each of you will bring your own story to life. You're not going to perform for an audience of millions, nor will you be dependent upon a budget of millions. With a few dice, some friends and maybe a little pizza, you'll lead your troupe of players on a journey that no movie or television program can ever fully reproduce. A game is just a game, but a well-told story is a work of art. (Jennifer Hartshorn et al.: *Vampire: The Dark Ages*, S. 220)

Für die Beteiligten an einem Rollenspiel eröffnet sich eine ganz eigene Form der Rezeption, die sich von der völlig passiven Rezeption eines Films oder Buchs unterscheidet. Die Identifikation mit einem eigenen Charakter, über den echte Kontrolle

möglich ist, verbindet den Spieler tiefer mit der Geschichte. Die Verbindung zu einer selbstgeführten Spielfigur ist enger als zu einem Charakter in einem Buch, da der Spieler sich alle zu seiner Figur auftauchenden Fragen selbst beantworten kann. Er kann autonom die Vergangenheit oder das Wesen seiner Figur so weit vertiefen, wie er es möchte. Er ist nicht auf die Informationen, die ein Autor oder Regisseur bereitstellt, angewiesen.

Die engere Identifikation mit der eigenen Figur oder im Falle der Spielleiters mit den Nichtspielerfiguren ermöglicht eine viel tiefere Einbindung der Beteiligten in die erzählte Geschichte, die diese vergleichsweise nah an eine reale Erfahrung heranrückt. Wenn ein Roman- oder Filmcharakter eine falsche Entscheidung trifft, dann mag dies in einem glaubhaften Kontext tragisch erscheinen, in einem weniger glaubhaften Kontext konstruiert; dennoch muß der Leser oder Zuschauer diese Entscheidung hinnehmen und kann daran nichts ändern. In einem Rollenspiel trifft jeder Beteiligte für seine Figur selbst Entscheidungen, die sich als richtig oder falsch erweisen können, und muß mit den Konsequenzen dieser Entscheidungen leben. Nach Knaurs Lexikon der Weltliteratur ist die Identifikation "für den Zuschauer oder Leser das Eingehen auf die Figur eines Dr[ama]s oder eines R[oman]s bis zur völligen Gleichstellung, was ein starkes Mitempfinden oder Nacherleben zur Folge hat" (Stichwort: Identifikation, S. 892 f.). Mitempfinden und Nacherleben sind also wichtige Bestandteile literarischer Rezeption. Kein anderes Medium erlaubt ein engeres Mitempfinden und Nacherleben als das Rollenspiel.

3.2.3 Die Immanenz der Erzählung

Das Szenario als die im Rahmen einer Rollenspielsitzung erzählte Geschichte entsteht, wie in den vorangegangenen Abschnitten gezeigt, im Feld zwischen Spielleiter und Spielern, wobei alle Beteiligten sowohl auktoriale als auch rezeptorische Funktionen übernehmen. Alle Beteiligten erzählen während der Spielsitzung gemeinsam eine Geschichte. Diese Erzählung mag im literarischen Sinne das eigentliche Werk darstellen. Anders als ein Roman oder ein Film ist dieses Werk von vergänglicher Natur, es wird nur ein einziges Mal geschaffen und im Moment seiner Erschaffung rezipiert. Die Spielgruppe kann es nicht wiederholen, da der Charakter des Neuen verloren ist. Der Spielleiter kann zwar zu einem späteren Zeitpunkt auf ein altes Szenario zurückgreifen, wenn er mit anderen Spielern

zusammenkommt, oder ein käuflich erworbenes Szenario kann von vielen nicht miteinander in Verbindung stehenden Gruppen durchgespielt werden, aber in keinem Fall wird das Ergebnis eine echte Wiederholung oder Kopie darstellen, und keine Nacherzählung kann den vollen Umfang der Erfahrung wiedergeben: "your stories as roleplayers might be recorded, but how much greater when they were told with that specific Storyteller and, more importantly, with those specific players. Never again will that story be told in quite the same way" (Browder, 'The Player-Storyteller', S. 159).

Die Spieler behalten die erzählte Geschichte in Erinnerung, aber diese Erinnerung sieht für jeden Spieler anders aus, da er sie durch die Augen eines anderen Charakters gesehen hat. Damit wird das Szenario zu einem ganz persönlichen Erlebnis, das kein anderer teilt. Jeder Beteiligte wird die Geschichte zu einem späteren Zeitpunkt anders nacherzählen. Der Spielleiter hat eine übergreifende Position, da ihm möglicherweise Hintergründe und andere Elemente bekannt sind, die den Spielern entgangen sind. Jeder einzelne Spieler hat eine persönliche Erfahrung gemacht, die eng mit der eigenen Figur verknüpft ist. Etwaige Zuschauer sind in einer ähnlichen Position wie Zuschauer eines Theaterstücks; sie machen die gemeinsame Erfahrung einer erzählten Geschichte, von der sie kein Teil sind. Dies ist nicht vergleichbar mit den Erfahrungen der direkt eingebundenen Spieler. Die Immanenz der Einbindung der Beteiligten ist nicht vermittelbar.

3.3 Zusammenfassung: Das Rollenspiel als literarische Gattung

Beim Rollenspiel handelt es sich, wie die vorangegangenen Ausführungen darlegen, um eine Form der Erzählung, die allen Beteiligten sowohl die Aufgaben des Erzählers als auch des Zuhörers zuweist. Durch die Einbindung aller Beteiligten wird eine Identifikation ermöglicht, deren Tiefe die Identifikation mit einer Figur eines Romans oder eines Films überschreitet. Durch aleatorische Mechanismen und das Fehlen der völligen Kontrolle eines Autors über sein Werk erhält die Erzählung eine gewisse Eigendynamik. Die Rollen von Autor und Rezipient werden verwischt und zusammengefaßt. Abseits aller Fixierung ist das so geschaffene Werk vergänglich und sein Autor-Rezipientenkreis außerordentlich beschränkt. Das Rollenspiel ermöglicht eine literarische Erfahrung, die absolut individuell und unwiederholbar ist. Gleichzeitig überdauert die Erzählung durch die Verteilung auf

mehrere Spielsitzungen, die aufeinander aufbauen, einen beliebig großen Zeitraum, während dessen die Erzählung weiter ausgebaut und fortgeführt wird, die Figuren eine Entwicklung durchmachen und generell die Grenzen eines abgeschlossenen Werkes gesprengt werden. Wenn dieses Erzählwerk schließlich ein Ende findet, blicken die Beteiligten auf individuelle Erfahrungen zurück, die nicht austauschbar sind und ganz persönlich bleiben.

Es läßt sich also die These aufstellen, daß es sich beim Rollenspiel um eine neuartige Literaturform handelt, deren Wesen sich aus kulturellen Veränderungen ergibt, und die eine erweiternde Neudefinition des Literaturbegriffs und solcher Kategorien wie Autor, Leser und Text erfordert¹³.

¹³Eine vergleichbare Definition findet sich auf der Homepage der Interactive Literature Foundation, erreichbar unter <http://www.ilinfo.org>: "Interactive Literature (IL) is any dynamic art in which multiple participants interact at the same time, to create a story".

4. Aus Spiel wird Ernst: Die Entwicklung einer literarischen Gattung

Im Verlauf seiner Entwicklung seit den frühen siebziger Jahren hat sich das Rollenspiel seinem Wesen nach stark verändert. Von einer simplen Freizeitbeschäftigung ist es zu einer neuartigen Form von Literatur herangewachsen, die sich dem Wesen nach von allen herkömmlichen Literaturformen unterscheidet. Auf diesem Weg hat das Rollenspiel eine reichhaltige Entwicklung durchgemacht, die sich parallel zu Entwicklungen im Bereich der das Rollenspiel begründenden Literatur vollzog. Im wesentlichen sind dabei drei zentrale Motive zu unterscheiden, die das Rollenspiel in verschiedenen Stadien definieren:

- 1.: Eskapismus und Immanentisierung der literarischen Erfahrung
- 2.: Die Konstruktion von Mythologien
- 3.: Das Erwachen des literarischen Bewußtseins

Hierbei gilt, daß die früheren Stufen nicht ersetzt werden, sondern vielmehr weiterwirken. So ist beispielsweise das eskapistische Element auch bei den neuesten Rollenspielen, die der dritten Kategorie zugeordnet werden (vgl. 4.3), allgegenwärtig.

4.1 *Sword & Sorcery*: Der Ursprung des Rollenspiels

Die Ahnen der ersten Rollenspiele wie *Dungeons & Dragons* oder *Tunnels & Trolls* sind im Bereich der Fantasy-Literatur zu suchen. "In einem Fantasy-Rollenspiel liefern Sagen und Mythen und die moderne Fantasy-Literatur [...] den Hintergrund für die Spielhandlung" (Franke / Fuchs, S. 8). Die in diesem Zitat angeführten Sagen und Mythen sind, wenn man die Spielsysteme aus der Anfangszeit der Rollenspiele näher betrachtet, eher ein indirekter Einfluß; "modern fantasy is rooted in ancient myth, mysticism, folklore, fairy tale and romance" (Rosemary Jackson, *Fantasy: The Literature Of Subversion*, S. 4). Sagen und Mythen spielen also insofern eine Rolle, als sie auch die Basis für die Fantasy-Literatur bilden. Tatsächlich enthalten die Spielwelten der frühen Systeme keine 'echten' aus Sagen und Mythen entnommenen Motive, also weder Orte noch Personen oder Götter, die aus solchen Quellen bekannt sind. Diese Rollenspiele entwickeln eigene Quasi-Mythologien, eigene Götterhimmel und Religionen. Sie beanspruchen keinen Bezug zur Realität. Es gibt Ähnlichkeiten mit überlieferten Mythen, aber die Rollenspiele bedienen sich eklektisch aus dem reichhaltigen Vorrat dieser Überlieferung und stückeln

sich etwas eigenes zusammen, so daß beispielsweise das Erweiterungswerk zu *Advanced Dungeons & Dragons* mit dem Titel *Deities & Demigods* eine mythologische Kolportage aus historisch miteinander nicht verbundenen und durch frei erfundene Elemente verzerrten Religionen der Welt "von jenen der nordamerikanischen Indianer über sumerische, griechische und ägyptische bis hin zu finnischen und japanischen Götterfamilien" (Roberto Talotta, 'D&D - Ein Klassiker begeistert Millionen', in: Franke/Fuchs, S. 111) bietet. Dies gilt wohlgerne für eine frei erfundene Spielwelt, die zwar inhaltliche Anleihen beim historischen europäischen Mittelalter macht, aber nicht einmal versucht, ein Bild unserer Welt in der Vergangenheit darzustellen (vgl. ebd.).

Ähnlich gehen die Autoren der Fantasy-Literatur vor, die in den meisten Fällen gleichermaßen mehr oder weniger frei erfundene Hintergründe für ihre Romane und Erzählungen wählen.

Einer der Begründer der modernen Fantasy-Literatur war Robert Ervin Howard (1906-1936). Er ist der Erfinder des Barbaren Conan, der mittlerweile durch die Verfilmungen mit Arnold Schwarzenegger auch außerhalb der Fantasy-Fangemeinde bekannt ist. Howards Erzählung *Red Shadows* von 1929 gilt "als erste echte *Sword & Sorcery*-Story" (Erhard Ringer, *Das Conan Universum*, S. 139), die im Magazin *Weird Tales* erschien. Howard "verkaufte 17 Conan-Stories an *Weird Tales*. Ihre Länge reichte von einer Kurzgeschichte bis zu der eines Romans" (ebd., S. 142). Die Welt der Erzählungen um den Barbaren Conan entspricht in ihrem Aufbau dem einer Rollenspielwelt, indem Sagen und Legenden als Fundus für eine eigene Kreation genutzt werden. Diese Welt namens Hyboria ist zwar die unsere, aber zu einer bequem außerhalb der Geschichtsschreibung liegenden Zeit: "Das Zeitalter Conans ist die Hyborische Epoche, 12.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung" (ebd., S. 143). Die ganze Welt ist von Zivilisationen übersät, von denen keine Spur übriggeblieben ist, da diese Zivilisationen später zusammen mit Atlantis durch eine große Katastrophe ausgelöscht wurden. Damit steht es Howard völlig frei, diese Welt auszugestalten, ohne sich um historische Zusammenhänge zu kümmern. Ortsbezeichnungen wie Ophir, Iranistan, Stygien, Corinthien und Asgard zeigen, daß Howard sich von Realität, Geschichte und Mythologie zwar inspirieren ließ, diese aber völlig frei verwendete, wie es zu seiner Handlung paßte. So ist Ophir aus der Bibel bekannt als ein Land immensen Reichtums (vgl. 1 Könige 9, 28;

10; 11; 22, 48. 1 Chroniken 29, 4. 2 Chroniken 8, 18. Jesaja 13, 12. Psalmen 45, 9. Hiob 22, 24). Der Karte entsprechend, die Howards Romane begleitet, liegt sein Ophir etwa im Gebiet der heutigen Schweiz; da die in der Zukunft liegende große Katastrophe die Küstenverläufe verändert, ist eine genaue Lokalisierung nicht möglich (vgl. auch die Karte in Ringer, S. 10/11). Auch Howards Ophir ist über die Maßen reich; aus den biblischen Quellen läßt sich wenig mehr über Ophir erfahren, wodurch es zu einem geeigneten Ort für Howards Phantasie wurde. Die Schweiz ist stereotyp als Land der Banken und Nummernkonten bekannt¹⁴, ein Phänomen, das Howards Wahl dieses Standortes für sein Ophir womöglich beeinflusst hat.

Howards Asgard liegt im Norden Europas, die aus den nordischen Sagen bekannten Götterfamilien der Aesir und Vanir werden bei ihm aber zu sich bekriegenden Barbarenstämmen nicht unähnlich den Germanen und Wikingern (vgl. hierzu den Eintrag 'Asgard' in Ringer, S. 47 f.). Durch solche quasihistorischen Anspielungen gelingt es Howard, mit wenigen Worten oder Namen Assoziationen zu wecken, die grundlegende Beschreibungen überflüssig machen.

Howard hinterließ eine Reihe fragmentarischer Werke, die posthum von anderen Autoren, insbesondere von Lin Carter und L. Sprague de Camp, fortgeführt und durch eigene Werke ergänzt wurden. So umfaßt der Conan-Zyklus, der zum Zeitpunkt von Howards Ableben aus dessen ursprünglichen 17 veröffentlichten und weiteren fünf zuvor unveröffentlichten Erzählungen sowie vier Fragmenten bestand (vgl. Ringer, S. 142), heute eine große Zahl von Romanen, Comics, Filmen und eine Fernsehserie. Ringer zählt in seiner Bibliographie allein 50 Romane und Kurzgeschichtensammlungen zu Conan und sechs Romane um die 'Rote Sonja', die als *Spin-Off* ('Ableger') der Conan-Serie zu verstehen sind, die in deutscher Übersetzung erschienen sind. Ringers Buch *Das Conan Universum* ist, wie seinem Vorwort zu entnehmen ist, selbst das Werk eines Fans, der sich die Aufgabe gesetzt hat, das vielschichtige Gesamtwerk in eine chronologische Reihenfolge zu bringen.

Die englischsprachigen Originalausgaben der Conan-Romane werden in Buchform seit 1950 veröffentlicht¹⁵. Die chronologische Gesamtausgabe erscheint ab 1967 bei

¹⁴So hat die Schweiz im Jahre 1934, also zwei Jahre vor Howards Tod, das Bankgeheimnis mit einer gesetzlichen Grundlage versehen, die einen Verstoß gegen dieses Bankgeheimnis unter Strafe stellt - eine "in der Welt nahezu einmalige Rechtslage". Quelle: Microsoft Encarta Enzyklopädie Plus 99 (CD-ROM), Stichwort: 'Bankgeheimnis'.

¹⁵Diese Angaben beruhen auf der Auswahlbibliographie zur Fantasy-Literatur in Helmut W. Pesch: *Fantasy: Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*.

Lancer / New York, begonnen mit dem Titel *Conan*, der neben den Erzählungen Howards auch Werke von Lin Carter und L. Sprague de Camp enthält. Etwa zu dieser Zeit wird die Fantasy-Literatur über den Verbreitungsgrad solcher *Pulp*-Zeitschriften der zwanziger und dreißiger Jahre wie *Weird Tales* bekannt und in Buchform veröffentlicht. Howard und ein anderer *Weird Tales* Autor, Howard Phillips Lovecraft, dessen Werk später einer genaueren Betrachtung unterzogen werden soll, werden so erst mehrere Jahrzehnte nach ihrem Tod weithin bekannt. Helmut Pesch schreibt dazu:

Das Korpus, von dem wir auszugehen haben, konstituierte sich erst aus den späteren Nachdrucken. Fantasy als Genre ist ein Kind der 60er und 70er Jahre. Erst ab dieser Zeit können wir von einem vorwissenschaftlichen Verständnis von Fantasy ausgehen. Ab den 70er Jahren ist Fantasy auch als kommerzielle Kategorie greifbar; ab dieser Zeit gibt es auch erst die Bezeichnung 'Fantasy', die sich gegen andere wie 'Sword & Sorcery' oder 'Adult Fantasy' durchsetzt und von der auszugehen ein durchaus akzeptables Verfahren ist. (Pesch, S. 23)

Pesch nennt die siebziger Jahre als die Zeit, in der Fantasy zu einem kommerziell interessanten literarischen Phänomen wird. Genau in dieser Zeit entstehen die ersten Rollenspiele.

Die Erzählungen Howards und anderer Autoren aus dem Bereich der *Sword & Sorcery*-Fantasy fokussieren meist auf einen heroischen, männlichen Protagonisten, der in einer Welt voller Magie lebt, selbst aber in der Regel keine magischen Fähigkeiten besitzt und mittels Waffengewalt für das Gute streitet. Howards Conan ist ein Archetypus der heroischen Fantasy. Er ist eher verschlagen als gebildet oder intelligent; dies macht er durch rohe Kraft wett. Seine Gegner sind zumeist böartige Schwarzmagier oder Monster, aus deren Händen er schöne, hilflose und leicht bekleidete junge Frauen rettet und deren Schatzhorte er plündert. Ähnlich wie er sind auch Howards andere Helden angelegt: der Piktenkönig Bran Mak Morn, Solomon Kane und King Kull sind allesamt groß, breitschultrig, schwarzhaarig und blauäugig wie Howard selbst war. Diese Einschränkungen definieren *Sword & Sorcery* und grenzen dieses Subgenre von solchen Fantasy-Romanen wie Tolkiens *Lord of the Rings* ab. Lin Carter schreibt: "Sword & Sorcery is the smallest, tightest literary genre I can think of, and one that is completely derivative. We who write it all work within the narrow tradition whose parameters were set down by Howard in the 1930s" (Carter, *Imaginary Worlds: The Art of Fantasy*, S. 147).

Rosemary Jackson beobachtet: "the 'value' of fantasy has seemed to reside [...] in its 'free-floating' and escapist qualities" (Jackson, S. 1). Eskapismus scheint sowohl für Autoren als auch für Leser der Hauptantrieb zu sein, Fantasy zu schreiben oder zu lesen: eine Gelegenheit, dem grauen Alltag zu entfliehen. Conan und die anderen Helden scheinen Alter Egos für Howards 'schizoide' Persönlichkeit (Ringers Beschreibung, S. 137) zu sein, in Erzählungen ausgelebte Phantasien eines Mannes, der zurückgezogen in Cross Plains lebte, einer texanischen Kleinstadt im sogenannten *Bible Belt*, und im Alter von 30 Jahren Selbstmord beging, als er erfuhr, daß seine Mutter aus einem krankheitsbedingten Koma nicht mehr erwachen würde.

Die ersten Rollenspiele wie *Dungeons & Dragons* waren ebenfalls Vehikel für eine Realitätsflucht; da die dargestellte Welt in nichts der täglich erfahrenen Realität gleicht, kann ein vollständiges momentanes Vergessen der Realität erreicht werden. So wie die Figur des Conan womöglich ein Versuch Howards war, seiner persönlichen Realität zu entfliehen, gaben die ersten Rollenspiele ihren Käufern ebenfalls die Gelegenheit, für ein paar Stunden ihre Alltagsorgen zu vergessen und ohne Furcht vor den Konsequenzen und losgelöst von allen moralischen und ethischen Fragen ein alternatives Leben zu leben, in dem die eigene, mit besonderen Fähigkeiten ausgestattete Person wichtiger war als alles andere. Eine Erzählung bleibt immer eine Sekundärerfahrung. Das Rollenspiel hingegen bietet die Möglichkeit der persönlichen Erfahrung.

Die ersten veröffentlichten Szenarien für *Dungeons & Dragons* ähnelten in ihrem Aufbau den oben skizzierten Conan-Erzählungen: die Spielercharaktere, hier meist programmatisch 'Helden' genannt, dringen in ein Verlies, eine Burg oder ein Labyrinth ein, treffen überall auf zahlreiche Monster, die es zu töten gilt, sammeln Schätze ein und befreien entführte Prinzessinnen. Zu Recht bezeichnet das *Book of Storyteller Secrets* diese frühen Rollenspiele als "*first-person wargaming*" (Racine, Burke, Wiker, S. 60). In diesen Spielsystemen gab es Sieg- oder Erfahrungspunkte, die so etwas wie eine Art Kopfgeld darstellten. Insbesondere für getötete Monster und gesammelte Schätze vergab der Spielleiter diese Punkte, die die Spieler nach dem Abschluß eines Szenarios dazu verwenden konnten, die Werte ihrer Spielfiguren zu verbessern. Zugunsten einer möglichst spannenden, gewaltreichen Handlung werden Logik und gesunder Menschenverstand, sofern diese Kategorien

in einer Welt voller Magie anwendbar sind, außer acht gelassen. Riesige Drachen leben in unterirdischen Verliesen, deren Eingänge gerade groß genug für einen Menschen sind, Horden von Orks, Trollen oder anderen 'Halbmenschen' hocken auf gewaltigen Schätzen und warten nur darauf, daß ein paar hehre Helden sie im Kampf besiegen und die Schätze für sich beanspruchen. Howards Conan "trägt [...] nur allzu deutlich den Stempel profaschistischen Gedankenguts" (Ringer, S. 143), und einen ähnlichen Vorwurf kann man auch den frühen Rollenspielen machen, auch wenn dies sicher nicht intendiert war und sich eher als Folge der oben zitierten, selbstauferlegten Einschränkung, die Lin Carter beschreibt, manifestierte.

Die von Howard und seinen Nachfolgern entworfenen Charaktere fallen insbesondere auch durch ihre Eindimensionalität auf. Es gibt keinen Raum für echte charakterliche Entwicklung, und die Protagonisten der beiden konkurrierenden Seiten 'Gut' und 'Böse' sind im Grunde beliebig austauschbar. Dies wird auch durch die frühen Rollenspiele reflektiert: die Spielercharaktere werden auf einige wenige zumeist körperliche Grundeigenschaften wie *Strength* und *Dexterity* beschränkt, deren Ermittlung durch einfache Würfelmechanismen geschieht. Dies bedeutet aber, daß der Spieler selbst keinen Einfluß darauf hat, welchen Charakter er spielen wird. Die sogenannten Charakterklassen, die Berufe der Charaktere, basieren lediglich auf diesen gewürfelten Werten. Die Auswahl wird auf wenige stereotypische Möglichkeiten reduziert, in der Regel beschrieben durch Kategorien wie Krieger, Priester, Elf, Zwerg, Waldläufer, Dieb und Zauberer. Würfelt der Spieler zum Beispiel keinen hohen Wert für *Strength*, kann er kein Krieger werden. Wenn ein Spieler keine geeigneten Werte würfelt, bleibt ihm nur die Allround-Klasse des Abenteurers. Die Charakterisierung der Spielfigur wird auf solche Ein-Wort-Kategorien wie *Good*, *Evil*, *Neutral* und *Chaotic* beschränkt. Spielercharaktere, die auf solche Mechanismen reduziert sind, werden kaum mehr als Zahlen auf einem Blatt Papier sein, eben eindimensional. Echtes Rollenspiel im Sinne der Übernahme und Darstellung einer mehr oder weniger fremden Person ist so kaum möglich.

Das eng gesteckte Genre *Sword & Sorcery* blieb nicht lange das einzige literarische Gebiet, das im Rollenspiel ein Gegenstück fand. Mit der Öffnung für andere Einflüsse löste sich das Rollenspiel bald von seinen Wurzeln und wurde von einem naiven Vehikel der Realitätsflucht zunächst zu einem kommunikativeren gruppendynamischen Phänomen.

4.2 Mythologische Weltenkonstruktionen im Rollenspiel

Die frühen Rollenspiele boten wenig Raum für echte Kommunikation. Der Spielleiter beschränkte sich in der Regel auf die kurze Beschreibung von Orten und Personen, vorzugsweise von Gegnern, und die Möglichkeiten der Spieler waren weitgehend darauf reduziert, diese Gegner anzugreifen und mit dem Spielleiter den Kampf auszuwürfeln. Interaktion der Spieler kam nur dann auf, wenn ein Gegner für eine Spielfigur allein zu mächtig oder die Übermacht zu zahlreich war. Das anschließende Verteilen der Beute war häufig eher Streitpunkt als Anlaß zu einem konstruktiven Gespräch.

Als sich das Rollenspiel auch anderen Einflüssen als der *Sword & Sorcery*-Fantasy öffnete, änderte sich dies. Individuelle Werke der Unterhaltungsliteratur, die gehobene Ansprüche erfüllten, wurden ebenfalls zu Hintergründen von Rollenspielen. Bekannt sind besonders J. R. R. Tolkiens *Lord of the Rings* und damit zusammenhängende Werke des gleichen Autors, Michael Moorcocks Zyklus um den *Eternal Champion* und H. P. Lovecrafts *Cthulhu*-Mythos. Auf diese besonderen Einflüsse wird im folgenden noch näher eingegangen.

Racine, Burke und Wiker beobachten hier einen Wechsel von "*first-person wargaming to studies in interpersonal relations*" (*Book of Storyteller Secrets*, S. 60). Die neuen Spielsysteme wie *RuneQuest*, *Call of Cthulhu*, *Middle Earth Role Playing Game* und andere Nachfolger von *Dungeons & Dragons* stellen die Gruppe von Spielern und deren Interaktion in das Zentrum der Spielhandlung. Der neue Aspekt liegt darin, daß die verfügbaren Szenarien nur zu lösen sind, indem die Spieler zusammenarbeiten und Aufgaben verteilen. War antisoziales Verhalten in den frühen Rollenspielen noch lukrativ, führt es in den neueren Systemen zwangsläufig zum Scheitern der Gruppe. Entsprechend "verzichten [moderne Rollenspiele] ausdrücklich auf [...] Erfolgsbewertungen aus der Frühzeit des Rollenspiels [= Sieg- oder Erfahrungspunkte]. Wenn überhaupt der Erfolg einer Spielerfigur bemessen wird, so werden die Punkte für erfolgreiches Bestehen von Abenteuern und für gute Einfälle während des Spiels vergeben" (Franke / Fuchs, S. 19).

Die Spielwelten der ersten Rollenspiele waren verhältnismäßig einfach, wenn auch durchaus detailreich konstruiert: je variantenreicher der Hintergrund gestaltet ist, je mehr Völker, Monster, magische Gegenstände, Schätze etc. es gibt, umso weniger fällt auf, daß die Handlung im wesentlichen immer dieselbe bleibt. Die Spielwelten

besaßen keine erkennbare Geschichte und keine sich andeutende zukünftige Veränderung, sondern waren in einer Art ewiger Gegenwart gefangen. So wie Howards Hyboria, das keine herausgearbeitete Vergangenheit und durch die bevorstehende Katastrophe auch keine Zukunft besitzt, sind auch die Spielwelten der frühen Rollenspiele eindimensional und ohne Anklang an die Realität oder realitätsnahe Problemstellungen.

Die Welten der drei genannten Autoren Tolkien, Moorcock und Lovecraft, die sehr erfolgreich in Rollenspiele umgesetzt wurden, besitzen wesentlich mehr Tiefe; sie alle blicken auf eine mehr oder weniger deutlich herausgearbeitete Vergangenheit zurück und haben eine Zukunft, die sich auf Hoffnungen und Ängste der agierenden Charaktere niederschlägt. Im Gefolge dieser literarischen Welten wurden auch von Rollenspieldesignern Welten erfunden, die über vergleichbare Qualität verfügten, zum Beispiel die Spielwelt Hårn¹⁶ für das gleichnamige System, deren Autoren ein glaubhaftes fiktives Mittelalter, erweitert um Zwerge, Elfen, Drachen und Magie, erschufen, das zwar nicht versuchte, ein Abbild einer vergangenen Realität zu geben, wohl aber ein Abbild einer Realität, wie sie hätte sein können, wenn die phantastischen Elemente real gewesen wären.

Parallel dazu wurden auch Themen der Science Fiction für das Rollenspiel entdeckt, und die spekulative Welt von Morgen als Hintergrund für Szenarien ausgearbeitet. Die erfolgreiche Fernsehserie *Star Trek* wurde in einem Rollenspiel verewigt, ebenso die *Star Wars* Trilogie. Auch andere Systeme entwarfen Zukunftswelten, die ähnlich wie die genannten vornehmlich im Bereich der sogenannten *Space Opera* angesiedelt waren.

Die Menge der Spielwelten, die aus dieser Periode der Geschichte der Rollenspiele stammen, ist zu groß, um umfassend dargestellt zu werden. Daher sollen im folgenden stellvertretend drei ursprünglich in der Literatur beheimatete Rollenspielwelten näher betrachtet werden, die in beiden Medien einen größeren Bekanntheitsgrad erreicht haben und die in dem Element der Herausbildung einer eigenen Mythologie einen gemeinsamen Nenner haben, der für das Rollenspiel, wie anschließend dargelegt werden wird, von besonderer Bedeutung ist.

¹⁶vgl. N. Robin Crosby, *Hårnworld*, Blaine: Columbia Games Inc., 1988 und weitere Veröffentlichungen zu dieser Spielwelt im gleichen Verlag, sowie die Website der Firma im Internet: <http://www.columbiagames.com/products/Harnworld/index.html>

4.2.1 Tolkiens Middle-Earth

J. R. R. Tolkiens Romantrilogie *Lord of the Rings* (1954/55) hat auch außerhalb der Fangemeinde der Fantasyliteratur eine weite Verbreitung erreicht. Zusammen mit dem gleichermaßen bekannten Kinderbuch *The Hobbit* (1937) und dem erst posthum veröffentlichten, aber zu diesem Zeitpunkt bereits seit über 50 Jahren in seiner Entstehung befindlichen *The Silmarillion* (1977) bildet dieser Roman den Kern von Tolkiens literarischem Schaffen, ergänzt durch eine große Menge von Fragmenten, die in einer Buchreihe unter der Edition von Tolkiens Sohn Christopher Tolkien ab 1980 erschienen. All diese Werke sind in Tolkiens fiktiver Welt 'Middle-earth' angesiedelt, deren vollständige Geschichte darin ausgearbeitet wird.

Middle-earth ist auf den ersten Blick eine typische Fantasywelt, wie sie auch in vielen späteren, zumeist mehr oder weniger offensichtlich von Tolkien inspirierten Romanen, die meist selbst die Veröffentlichungsform von *Lord of the Rings* in drei Bänden kopieren, dargestellt wird. Der gesellschaftliche Entwicklungsstand entspricht etwa dem des Mittelalters, und die Welt beherbergt neben verschiedenen menschlichen Völkern eine Reihe von unterschiedlichen Rassen und Wesen, die auch aus Sagen und Märchen bekannt sind, so zum Beispiel Elfen, Zwerge und Drachen. Wie auch andere Autoren fügt Tolkien diesem allgemeinen Fundus von Lebewesen eigene hinzu, insbesondere die Hobbits, "Tolkiens individual idea" (Ruth S. Noel: *The Mythology of Middle-Earth*, S. 57), auf denen das Hauptaugenmerk sowohl von *The Hobbit* als auch von *Lord of the Rings* liegt. Das Thema, welches das Gesamtwerk wie ein roter Faden durchläuft, ist der Kampf des Guten gegen das oft übermächtig erscheinende Böse, wobei diese Gegensätze oft bis zur Karikatur übertrieben werden, insbesondere auf der Seite des Bösen; auch dies ist ein häufig kopiertes Element.

Anders als die meisten anderen Fantasy-Autoren versteht es Tolkien aber, seine Erzählungen zu 'unechten' Mythen zu machen; Middle-earth ist keine Fantasywelt mit mythischen Versatzstücken, sondern vielmehr eine mythologische Welt mit Fantasy-Elementen. 'Unecht' bleibt der Mythos durch die Tatsache, daß er nicht durch mündliche Überlieferung und bewußte oder unbewußte Bearbeitung seiner Erzähler gewachsen ist, sondern vollständig der Phantasie eines einzigen Autors entspringt. Tolkien hat Middle-earth aber so gründlich ausgearbeitet, daß die Hand des einzelnen Autors nicht mehr erkennbar ist. Von der vollständigen Ausarbeitung

verschiedener Sprachen bis zu einer Kosmologie und Religion, die drei Zeitalter umfaßt, bleiben keine Lücken.

Middle-earth [...] is as real and complex as our own [world]. Events, geography and names were created with care and loving attention by Tolkien, who wanted every single detail of his books to fit in their total pattern. A belief in perfection, the fun of the sub-creation and the desire to create something so totally convincing that the reader could believe in it (in a sense) as actual history, involved him in map-making, endless charts of dates and events and the development of his many invented languages. (Klappentext zu Robert Foster: *The Complete Guide to Middle-Earth*)

Tatsächlich gibt Tolkien an, daß die Entwicklung von Middle-earth in erster Linie der Hintergrundbildung für seine Sprachschöpfungen diene: "[The Silmarillion] was primarily linguistic in inspiration and was begun in order to provide the necessary background of 'history' for Elvish tongues" (Tolkien, *Lord of the Rings Vol. 1: The Fellowship of the Ring*, S. 9).

Katharyn F. Crabbe identifiziert die Darstellung von Middle-earth insbesondere im *Silmarillion* als "mythology for England" (Crabbe, *J.R.R. Tolkien*, S. 115), die angelehnt ist sowohl an nordische Mythen als auch an christliche Überlieferung. Ruth S. Noel sieht eine tiefgehende Übereinstimmung Middle-earths mit Europa: "the correspondence is sufficient to indicate that if Tolkien was not making a positive identification, European geography was at any rate at the back of his mind" (Noel, *The Mythology of Middle-Earth*, S. 44). Eine genaue Untersuchung dieser Beobachtungen würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen und ist von den genannten Autorinnen und auch anderen bereits durchgeführt worden. Dennoch sollten diese Beispiele genügen, um deutlich zu machen, daß Tolkiens Middle-earth die Grenzen solcher Fantasy-Welten wie Howards Hyboria überschreitet. Middle-earth ist wesentlich tiefer und stimmiger konstruiert als diese oder ähnliche Welten der *Sword & Sorcery*-Fantasy. Mit einer solchen Welt erreicht ein Autor ein Konzept, das Tolkien *sub-creation* nennt:

When a writer achieves sub-creation, Tolkien says, "He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is 'true': it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside." That is, the secondary world must have its own inner consistency: If the secondary world is like our primary world, except that the laws of gravity do not hold, then all of the natural laws of the primary world that depend upon the laws of gravity must also be adjusted. [...] The point, however, is simply that the reader must never feel that the natural laws (or indeed, the social or psychological laws) governing the

secondary world are simply imposed in order to create special effects.
(Grabbe, *J.R.R. Tolkien*, S. 153f.; Tolkien-Zitat nicht belegt)

Eine Welt "which your mind can enter" bietet sich für ein Rollenspiel natürlich an. Das *Middle-Earth Roleplaying Game* war entsprechend eines der ersten, die eine spezifische literarische Vorlage als Quelle verwendeten. Die Szenarien für dieses Rollenspiel sind zur Zeit der Ringkriege, also der Handlung von *The Lord of the Rings*, oder etwa ein Lebensalter zuvor angesiedelt. Die Mythen, die im *Silmarillion* zusammengefaßt sind, sind auch aus der Sicht der Spielercharaktere als Mythen zu verstehen. Der mythische Charakter von Middle-earth macht den besonderen Reiz dieses Spiels und seines mit einem vereinfachten Regelwerk versehenen Nachfolgers *The Lord of the Rings Roleplaying Game* aus, bei dem die Spieler die Rollen von Menschen, Elfen, Zwergen oder Hobbits in Middle-earth übernehmen können. So wie Tolkiens Werk einen entscheidenden Einfluß darauf hatte, daß eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit phantastischer Literatur möglich wurde, hat die Umsetzung dieses Werks für das Rollenspiel ebenfalls nachhaltige Auswirkungen gezeitigt. Eine Hauptbesonderheit dieses Spiels wird durch ein Zitat von Crabbe offenkundig:

The hero of myth or legend tends to be a godlike being, if not in fact a god. Though we may admire such a hero and may long to be like him, we know we cannot, simply because he is too far above us. The argument is essentially the same one used to explain why Christianity finds it necessary to conceive of a God that is both god and man: If his followers are to emulate him, Christ must be within the realm of possible emulation, as a god is not. (Crabbe, S. 33f.)

Das Rollenspiel ermöglicht gerade diese von Crabbe in Abrede gestellte Identifizierung mit dem mythischen Helden. Dadurch wird die Entwicklung eines persönlichen Mythos' möglich. Da mythische Helden, wie Tolkien sie beschreibt, im Gegensatz zu *Sword & Sorcery*-Helden nicht auf Morden und Schätzesammeln reduziert, sondern in der Regel durch eine gewisse ethische und moralische Dimension bereichert sind, verlangt dieses Spielkonzept eine entsprechende Vertiefung gegenüber den früheren Rollenspielen.

Auch die beiden im folgenden dargestellten Weltkonzepte der Autoren Michael Moorcock und H. P. Lovecraft entwickeln wie Tolkiens Middle-earth eigene Mythologien, die sich zwar inhaltlich sehr stark von Tolkiens Mythologie für England

unterscheiden, aber, wie gezeigt werden wird, auf eigene Weise einen Bezug zu unserer Realität herstellen.

4.2.2 Moorcocks *Multiverse* und der *Eternal Champion*

Von den hier beschriebenen Welten ist Michael Moorcocks *Multiverse* die wissenschaftlich am wenigsten untersuchte. Die Romane des Briten Moorcock, die mit dem Zyklus um den *Eternal Champion* in Verbindung stehen, lehnen sich im Stil sehr an die *Sword & Sorcery*-Vorbilder an und können sich auf literarischer Ebene nicht mit Tolkiens Werk messen. So schreiben Alpers et al. im *Lexikon der Science Fiction Literatur*. Insgesamt macht M[oorcock]s Werk, soweit es der SF zuzurechnen ist, einen eher schwachen Eindruck und besteht hauptsächlich aus hastig heruntergeschriebenen 'Pot Boilers'. Im Rahmen der Fantasy hat er jedoch stellenweise Beträchtliches geleistet" (Alpers u. a., *Lexikon der Science Fiction Literatur*, S. 736f.).

Das Wesentliche an Moorcocks Fantasy ist das Konzept des *Eternal Champion*, einem Kämpfer, der in vielen verschiedenen Inkarnationen in verschiedenen Welten, die alle Teil eines *Multiverse* (im Gegensatz zu einem einzigen Universum) sind, zu einem vom Schicksal bestimmten Streiter im ewigen Krieg der Mächte von *Law*, *Chaos* und *Balance* wird und für die jeweilige Welt eine Entscheidung für die eine oder andere Seite erzwingt. Dieser Held ist immer eine tragische Figur, die versucht, sich ihrem Schicksal entgegenzustemmen, ihm aber niemals wirklich entkommen kann.

Der erste *Eternal Champion* ist Elric of Melniboné. Moorcock schrieb und veröffentlichte die ersten Erzählungen um Elric in den frühen Siebziger und verstand die Figur als eine Art Anti-Conan:

By the time I began to write my Conan story I was a little jaded with barbarians, sorceresses, legendary mystical jewels and unstable vamps and felt that Howard's wonderful Conan novel *The Hour of the Dragon* had taken the character as far as he could reasonably go. So when John Carnell, editor of *Science Fantasy* magazine, told me that he didn't actually want a Conan story but "something along the same lines," I offered him Elric, the character I had been writing about in private [...]. I was actually tired of sword-and-sorcery as the genre then existed." (Michael Moorcock, 'Introduction to Tales of the White Wolf', in: Edward E. Kramer: *Tales of the White Wolf*, S. VI f.)

Elric ist tatsächlich weit von dem muskulösen Barbaren, den Howard geschaffen hatte, entfernt. Er ist ein Albino, Abkömmling einer dekadenten Rasse von Übermenschen ähnlich den Elfen Tolkiens, die nach Jahrtausenden der Herrschaft über ihre Welt zur Zeit der Romanhandlung zurückgezogen auf der Insel Melniboné leben. Elric ist der rechtmäßige Herrscher der Insel, ist aber von stark angegriffener Gesundheit und wird nur durch Magie und Drogen am Leben erhalten. Im Verlauf der Handlung der Romane verliert er seinen Thron und zieht durch die *Young Kingdoms*, wie sich die Welt seit dem Rückzug seiner Rasse nennt. Er trägt ein dämonisches Schwert, *Stormbringer*, das die Seelen getöteter Feinde in Lebensenergie für Elric umwandeln kann, worauf dieser angewiesen ist. Es besitzt ein Eigenleben und treibt Elric immer tiefer in die Arme der *Chaos*-Götter, deren unwilliger Diener Elric im Kampf gegen die Götter des *Law* ist. Durch Elrics Taten in diesem Krieg wird schließlich seine gesamte Welt vernichtet und der Grundstein zu einer neuen Welt, der unsrigen, gelegt.

Das Konzept des *Eternal Champion* zieht sich durch das gesamte Fantasy-Werk und einen Teil der Science Fiction-Romane Moorcocks. Der bislang acht vollständige Romane und einige Erzählungen auch anderer Autoren umfassende Elric-Zyklus wird ergänzt von den Zyklen um Corum, Hawkmoon und Erepose, die jeweils ebenfalls Inkarnationen des *Eternal Champion* sind und Welten im *Multiverse* bewohnen. Corums Welt enthält dabei mehrere Anklänge an das England der Artus-Sagen, während Hawkmoon in einem zukünftigen Europa mit Science Fiction- und Fantasy-Elementen beheimatet ist, und Erepose aus unserer Gegenwart in eine Fantasywelt entrückt wird, um dort für eine untergehende Rasse zu kämpfen. Diese vier Inkarnationen stehen im Zentrum des Mythos' um den *Eternal Champion*, obwohl auch andere in den Romanen erwähnt werden und auch die Figur Jerry Cornelius aus den Science Fiction-Romanen Moorcocks typische Charakterzüge des *Eternal Champion* trägt.

Zentral für den Mythos ist die Ausdehnung des *Multiverse*, das aus Myriaden von Dimensionen und Existenzebenen besteht, die durch fast undurchlässige Grenzen voneinander getrennt sind. Der *Eternal Champion* ist immer mit ausreichend Macht ausgestattet, diese Grenzen zu überschreiten und zwischen den Welten zu wechseln. Zeit und Raum spielen damit nur eine untergeordnete Rolle, und selbst Naturgesetze sind keine festen Regeln. In einigen Welten herrscht *Chaos*, und dort

gibt es praktisch nichts von Bestand. Andere Welten unterliegen *Law* und ersticken an der damit verbundenen Stagnation. Nur Welten, in denen ein Gleichgewicht beider Kräfte erreicht wird, *Balance*, haben Bestand.

Auf den ersten Blick ähnelt der Kampf zwischen *Law* und *Chaos* dem zwischen Gut und Böse, der, wie bereits erwähnt, zentrales Thema vieler Fantasy-Romane ist, aber der Hauptunterschied ist der, daß keine eindeutige Zuordnung der Attribute 'gut' und 'böse' durchführbar ist. Das Element der *Balance* ist Moorcocks eigene Schöpfung und ermöglicht es Moorcocks Romanen, aus der Schwarzweiß-Zeichnung anderer Fantasyromane auszubrechen.

Im Gegensatz zu Tolkiens stark religiös motivierter Mythosbildung ist Moorcocks Ansatz frei von allmächtiger göttlicher Fügung. Zwar gibt es Götter des *Chaos* oder des *Law*, aber auch diese sind nur Spielbälle des Schicksals. Das Schicksal selbst und die *Balance*, die es zu erreichen gilt, sind unpersönliche Kräfte, hinter denen kein göttlicher Plan zu stehen scheint. Im Zentrum von Moorcocks Werk steht auch kein Schöpfungsmythos, wie das bei Tolkien der Fall ist. Vielmehr handelt es sich bei Moorcocks Mythen in der Regel um Endzeitmythen, die den Untergang einer Welt darstellen, der aber immer auch ein Neubeginn ist.

Für das Rollenspiel ist besonders die offene Struktur des *Multiverse* interessant. Durch dieses Konzept kann der Spielleiter sehr viele eigene Motive in das Spiel einbringen und völlig eigene Welten entwerfen, die mit den von Moorcock geschaffenen Welten in Verbindung gebracht werden können. Die Spieler können selbst zu Inkarnationen, Helfern oder Gegnern des *Eternal Champion* werden, und werden so wiederum selbst zu mythischen Helden. Helmut Pesch schreibt über das Konzept des *Multiverse*:

Der Reiz für den Leser liegt [...] in einer Art intellektuellem Puzzlespiel, in dem es darum geht, bereits vertraute Elemente und Sachverhalte unter neuen Aspekten zu ordnen. [Im Vordergrund steht dabei] die Beobachtung, wie sich die einzelnen Legitimationsformen in ihrer Abfolge gegenseitig relativieren, bis sich zwischen der Erzählung und der historischen Zeit keine Relation mehr herstellen läßt, so daß die Frage nach dem Realitätsbezug am Ende überhaupt nicht mehr relevant ist. Hierin zeichnet sich ein qualitativer Wechsel in den autoriellen Vorgaben ab, der auf einen korrespondierenden Wandel in der Leserhaltung schließen läßt. (Pesch, *Fantasy*, S. 170)

Die amerikanische Firma Chaosium brachte zwei getrennte, aber kombinierbare Spiele zu diesem Zyklus heraus, *Stormbringer*, das die Welt von Elric als

Hintergrund benutzt, und *Hawkmoon* nach der Welt des gleichnamigen Charakters. Während das letztere sich nicht etablieren konnte und bald vom Markt verschwand, wurde *Stormbringer* schließlich durch das Spiel *Elric!* des gleichen Herstellers ersetzt, das sich in erster Linie durch eine Veränderung des Regelwerkes von seinem Vorgänger unterscheidet. Auch in diesen Spielen liegt die Faszination für die Spieler in der Möglichkeit, die Rolle eines mythischen Helden zu spielen, der bedeutsamen Einfluß auf das Schicksal einer ganzen Welt haben kann.

4.2.3 Lovecrafts *Cthulhu*-Mythos

Von der gleichen Firma wie *Stormbringer* und *Elric!* stammt das Rollenspiel *Call of Cthulhu*, das die Horrorgeschichten des amerikanischen Autors H.P. Lovecraft als Hintergrund verwendet. Anders als Tolkien und Moorcock siedelt Lovecraft seine Erzählungen nicht in einer phantastischen Welt an, sondern in seinem direkten Umfeld, nämlich der Welt der zwanziger Jahre dieses Jahrhunderts, insbesondere, aber nicht ausschließlich, in dem Gebiet von New England. Eine Ausnahme von dieser Regel bieten einige Erzählungen, die zwar in einer sehr phantastisch anmutenden Welt spielen, die aber immer als das Produkt der Träume der Protagonisten erläutert werden, die wiederum Zeitgenossen und zum Beispiel im Falle Randolph Carters kaum verhüllte Alter Egos Lovecrafts sind.

In den Erzählungen Lovecrafts finden die Protagonisten in der Regel Hinweise darauf, daß sich die Welt in einem trügerischen Zustand kosmischen Friedens befindet, während übermächtige außerirdische Wesenheiten, die von degenerierten Kulturen als Götter verehrt werden, jeden Moment aus ihrer gegenwärtigen Gefangenschaft ausbrechen oder aus ihrem Schlaf aufwachen und die Welt vernichten könnten. Zumeist werden die Erzählungen in der Form von Berichten von Ich-Erzählern dargeboten, die davon überzeugt sind, daß etwaige Leser diesen Berichten keinen Glauben schenken werden. Es sind entweder Erklärungen dafür, weshalb der Protagonist nach all seinen Ermittlungen verzweifelt sein Heil im Selbstmord sucht, oder für das -im Falle des Auffindens des Berichtes anzunehmende- plötzliche und spurlose Verschwinden des Protagonisten.

Allen Erzählungen liegt ein Mythos zugrunde, der in der Regel nach einer oft erwähnten außerirdischen Wesenheit, die den Namen Cthulhu trägt, benannt wird. Lovecraft selbst hat diesen Mythos nie in geordneter Form niedergeschrieben und

ihm auch nie einen Namen gegeben. Der Name 'Cthulhu-Mythos' wurde von Lovecrafts Freund, Nachlaßverwalter und Co-Autor August Derleth erstmalig verwendet. Dennoch ist so ein vollständiger Mythos entstanden: „the grim mythology of entities such as Yog-Sothoth, Nyarlathotep, and Cthulhu has as much substance as the myths of Greece or Rome” (Philip A. Shreffler, *The H. P. Lovecraft Companion*, S. 153).

In kurzer Form stellt sich der Mythos wie folgt dar: das Universum wurde von einer Götterrasse geschaffen, die als *Elder Gods* bezeichnet werden. Diese Götter haben das Universum verlassen und befinden sich irgendwo im unfaßbaren Außerhalb. Teil ihrer Schöpfung waren die sogenannten *Other Gods*, sehr mächtige und meist formlose Wesen, die göttliche Macht besitzen, aber keinen Verstand haben; eine typische Beschreibung dieser Götter findet sich in fast jeder längeren Erzählung, zum Beispiel in *The Haunter of the Dark*:

He thought of the ancient legends of Ultimate Chaos, at whose centre sprawls the blind idiot god Azathoth, Lord of All Things, encircled by his flopping horde of mindless and amorphous dancers, and lulled by the thin monotonous piping of a demoniac flute held in nameless paws. (H. P. Lovecraft, 'The Haunter of the Dark', in: August Derleth (ed.): *Tales of the Cthulhu Mythos*, S. 285)

Diese verstandlosen Götter sind die größte Macht im Universum. Diesen untergeordnet sind die sogenannten *Great Old Ones*, die zwar von verschiedenen Kulturen als Götter verehrt werden, aber eher mächtige außerirdische Wesenheiten darstellen. Unterhalb der *Great Old Ones* finden sich viele verschiedene Rassen von ebenfalls zumeist außerirdischen Wesenheiten wie den *Mi-Go*, den *Deep Ones* und den *Elder Things*.

Der Mensch steht in der Rangordnung dieser Wesenheiten ganz unten, er ist tatsächlich zusammen mit der gesamten Evolution der irdischen Lebensformen nur ein zufälliges Abfallprodukt einer außerirdischen Zivilisation und ist den übermächtigen außerirdischen Wesen hilflos ausgeliefert. Dabei sind die Wesen des Mythos nicht im Grunde böse, sondern erfüllen lediglich ihre natürliche Aufgabe, ähnlich dem Menschen, der das Fleisch von Nutztieren verzehrt. Gleichsam tauchen die Götter der bekannten menschlichen Religionen nur im Rahmen der Traumwelt auf, wo sie ihr machtloses Dasein auf einem fernen Gipfel tanzend fristen.

Lovecrafts Erzählungen werden im Rahmen der literaturwissenschaftlichen Wertung sehr kontrovers betrachtet. Als Beispiel seien hier zwei Aussagen von entgegengesetzten Polen der Kritik an Lovecrafts Werk zitiert:

There is no denying that Lovecraft had considerable narrative skill when he exercises any kind of self-restraint, as he does only in the shorter stories like *The Call of Cthulhu*; a considerable vocabulary, heavily weighted on the polysyllabic side; and considerable though severely limited imaginative vision. His faults encompass every imaginable literary sin. His admirers interestingly tend to regard these failings as almost a positive virtue. [...] The basic trouble is of course that [...] Lovecraft's literary technique is so hopelessly bad that he never succeeds in imparting any kind of psychological *frisson* to his stories: nobody ever looked seriously for a deeper meaning in anything Lovecraft ever wrote. [...] One would hesitate to rank Lovecraft even among the second-rate. At the same time, however, there is such a thing as the Lovecraft achievement, which it is perfectly simple to define. He succeeded in influencing a number of other authors, one or two of whom write far better than he could. (Glen St. John Barclay: *Anatomy of Horror*, S. 89ff.)

[...] Lovecrafts wahre Bedeutung als schöpferischer Künstler ähnelt der Edgar Allan Poes, den er so überaus bewunderte und dem er oft nacheiferte. Lovecraft beseitigt die Grenzen der Phantasie und ermöglicht die Erkundung anderer Welten, die spezifisch Lovecraftsche Welten sein mögen oder auch nicht. Die jungen Schriftsteller, die nach seinem vorzeitigen Tod im Jahre 1937 den sogenannten "Lovecraft-Kult" in Gang setzten, übernahmen den Mythos und die Stimmungseffekte, die Lovecraft zur Perfektion entwickelt hatte, aber sie scheiterten kläglich, weil sie selten über jene Dimensionen des Unheimlichen und umfassenden Phantasien hinausgingen, die Lovecraft selbst erst zu erkunden begonnen hatte. [...] Canby, Schevill und auch Kurt Vonnegut, der zugibt, daß er Lovecraft als vollendeten Prosa-Künstler und stilistischen Perfektionisten schätzt, fühlen sich alle von demselben angesprochen, von dem sich auch die sogenannte "Gegenkultur" der Jugend in Lovecraft angesprochen fühlte. Denn in allen seinen Erzählungen und Skizzen wirft Lovecraft nicht nur den Schatten der reduzierten Natur des Menschen des 20. Jahrhunderts in einer riesigen und fremdartigen Welt voraus, sondern er stellt auch wieder etwas her, was der spirituellen Natur dieses verwirrten Lebewesens abhanden gekommen ist. (Barton L. St. Armand: 'Die Fakten im Falle Lovecraft', in: Franz Rottensteiner (Hrsg.): *Über H. P. Lovecraft*, S. 163f.)

Lovecrafts literarische Fähigkeiten insbesondere auf stilistischem Gebiet werden sehr oft negativ kritisiert. Seine Erzählungen sind adjektivüberladen und voll von dem, was Barclay als 'gibberish' bezeichnet, "Lovecrafts strongest point" (*Anatomy of Horror*, S. 88): langen Tiraden, in denen der Erzähler vom Wahnsinn übermannt wird und sich Satzfragmente und Stammeleien aneinanderreihen, oder Assoziationen der verzweigten Elemente des Mythos wahllos und mit teils fiktiven, teils existierenden Büchern als Beleg verbunden dargeboten werden. Der in der Literatur zu H. P. Lovecraft häufig anzutreffende Vergleich mit Edgar Allan Poe ist kaum haltbar

und begründet sich zu einem großen Teil auf der Verehrung, die Lovecraft Poe entgegenbrachte, und die sich auch darin zeigt, daß Lovecraft in seinem Essay 'Supernatural Horror in Literature' Poe als einzigem Autor ein ganzes eigenes Kapitel widmet. Lovecrafts Äußerungen über Poe belegen aber auch, wie Barclay schreibt, daß er sein Vorbild nicht wirklich verstanden hat:

One is justified in asserting that Lovecraft never understood anything about Poe, and can indeed scarcely have read him with any attention. [...] It is wholly typical of Lovecraft's tragically distorted view of life that he should have taken Poe's occasional weaknesses for strengths, his lapses for his achievement. The thought that Lovecraft could have regarded himself as his spiritual and literary heir would have been enough to make Poe turn in his grave. [...] Lovecraft's only real contribution to literature might indeed be to serve as a contrast to Poe, illustrating the difference between discipline and indiscipline, between genius and obsession, between genuine myth-making and contrived exercises in unconvincing horror. (Barclay, *Anatomy of Horror*, S. 90f.)

Dennoch kann Barclay nicht umhin, Lovecraft ein ganzes Kapitel in seinem Buch einzuräumen, das immerhin den Untertitel *The Masters of Occult Fiction* trägt. Neben Lovecraft beschäftigt sich Barclay in *Anatomy of Horror* mit Sheridan Le Fanu, Bram Stoker, Henry Rider Haggard, Charles Williams, William P. Blatty und Dennis Wheatley, die er in seinem Vorwort als "the most popular and certainly most assiduously emulated and plagiarized authors of the past hundred years" bezeichnet (Barclay, *Anatomy of Horror*, S. 21).

Barclays oben zitierte Bezeichnung 'unconvincing horror' kann den Umstand, den Barclay selbst erwähnt, daß Lovecraft viele spätere Autoren inspiriert hat, nicht erklären. Eine große Anzahl von Autoren hat zu Lovecrafts Lebzeiten, aber auch bis heute noch zu dem Chtulhu-Mythos beigetragen, indem Lovecrafts Themen und Motive und sein Stil mehr oder weniger kopiert wurden. Wie Dirk W. Mosig beobachtet, erreicht keiner dieser Nachahmer das Ziel:

Man stellt mit Erstaunen fest, wie wenig andere mit [Lovecrafts Ansichten über das Erzeugen von Furcht in der Literatur] anzufangen wußten, die sich, wie August Derleth und in jüngster Zeit Brian Lumley, zum Ziel setzten, das Oeuvre Lovecrafts 'fortzuführen', indem sie ihre eigenen jämmerlichen und phantasielosen Pastichen hinzufügten, die sich nahezu unweigerlich durch eine sich in überflüssigen Erklärungen niederschlagenden [sic] Naivität auszeichnen. (Dirk W. Mosig, 'H. P. Lovecraft: Mythenschöpfer', in: Franz Rottensteiner (Hrsg.): *Über H. P. Lovecraft*, S. 142)

Nach Mosigs Ansicht liegt der Hauptfehler dieser Autoren darin, ihre Geschichten anthropozentriert statt wie Lovecraft kosmos-zentriert anzulegen. Ihre Protagonisten sind nicht machtlose Beobachter, sondern obsiegen in der Regel über die das Böse symbolisierenden Gegner. Lovecrafts Erzählungen sind dagegen von einem Gefühl hoffnungslosen Ausgeliefertseins geprägt. Als Beispiel mögen die einleitenden Sätze der Erzählung 'Call of Cthulhu' dienen:

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of disassociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age. (H. P. Lovecraft, 'Call of Cthulhu', in: August Derleth (ed.), *Tales of the Cthulhu Mythos*, S. 17)

Der Schrecken, den Lovecrafts Protagonisten empfinden, beruht auf ihrer Unfähigkeit, die Unmenschlichkeit des Kosmos' zu ertragen. Die 'Götter' in Lovecrafts Mythos sind nicht übernatürlich, sondern lediglich übermenschlich.

Besondere Aufmerksamkeit verdient der Umstand, daß Lovecrafts Werk auch Einfluß auf Autoren hat, die nicht zu dem Cthulhu-Mythos beitragen; Lovecrafts fiktionale Stadt Arkham, die dort angesiedelte Miskatonic-Universität und vor allem das in den Erzählungen häufig erwähnte Buch *Necronomicon* des verrückten Arabers Abdul Alhazred, das die Geheimnisse des Mythos in verstandzerstörender Weise enthüllt, haben sich verselbständigt und tauchen an den verschiedensten Orten in Literatur und Film als mehr oder weniger deutliche Zitate oder als Hommage auf; so heißt das Sanatorium, in das die Gegner des Comichelden Batman regelmäßig eingeliefert werden, 'Arkham Asylum', und der Maler H. R. Giger nennt die großformatigen Bildbände seiner Werke *Necronomicon*. Am augenfälligsten ist aber, daß der Cthulhu-Mythos als ganzer Apparat sich zu einem 'echten' Mythos zu entwickeln beginnt, der auch außerhalb der fiktionalen Literatur Bestand hat. So sind zur Zeit eine Reihe verschiedener 'echter' Ausgaben des *Necronomicon* auf dem Markt, die bis auf den Titel keinerlei gegenseitige Ähnlichkeit aufweisen¹⁷, und Begriffe wie 'Cthulhu' oder eben jenes *Necronomicon* werden auch

¹⁷Vgl. zum Beispiel Simon: *The Necronomicon*. New York: Avon Books, 1980, und George Hay (ed): *The Necronomicon - The Book of Dead Names*. London: Skoob Books, 1992; zu einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Phänomen *Necronomicon* vgl. Daniel Harms, John Wisdom Gonce III: *The Necronomicon Files*. San Francisco: Nightshade Books, 1998, sowie die Website

in Fachlexika und -literatur des esoterischen Bereichs wie selbstverständlich geführt (vgl. z. B. Nevill Drury, *Lexikon Esoterischen Wissens*, München: Droemersch Verlagsgesellschaft, 1988).

Das Rollenspiel *Call of Cthulhu* nimmt neben den Werken Lovecrafts auch die der anderen Autoren, die zum Mythos beigetragen haben, als Quelle des Szenarienhintergrundes, verzichtet dabei aber ausdrücklich auf solche Beigaben, die dem Lovecraftschen Sinn, wie ihn die Herausgeber verstehen, zuwiderlaufen, insbesondere die Derlethschen Interpretationen diverser *Great Old Ones* als Elementargeister, die mit verantwortlich sind dafür, daß spätere Autoren den Fokus auf die menschlichen Protagonisten statt den kosmischen Schrecken legten. Damit begibt sich das Spiel auf eine Gratwanderung, denn natürlich sind es gerade die Rollen der dem Mythos begegnenden Menschen, die für die Spieler vorgesehen sind, was das Spiel in den Worten Mosigs ebenfalls anthropozentrisch macht.

Thomas M. Loock weist in seinem Aufsatz 'Kann man mit den Großen Alten spielen?', der eine der wenigen Auseinandersetzungen mit Rollenspielen im Rahmen literaturwissenschaftlicher Arbeit darstellt, auf diese Problematik hin. Wie er schreibt, waren bereits in einer Sammlung von Monstern für das Rollenspiel *Dungeons & Dragons* "die Lovecraftschen Monster die beliebtesten" (Loock: 'Kann man mit den Großen Alten auch spielen?', in: Hans Joachim Alpers (Hrsg.): *H. P. Lovecraft - Der Poet des Grauens*, S. 120). Loock beobachtet weiter, "ohne die nötige Sorgfalt und eine große Portion Einfühlungsvermögen hätte leicht ein billiges Horror-Spiel entstehen können, in dem heldenhafte Charaktere die mächtigen Monster jagen und zur Strecke bringen" (ebd.), mit anderen Worten, das Spiel hätte den gleichen Fehler gemacht, der den Nachahmern Lovecrafts von Mosig vorgeworfen wird. Es ist den Autoren des Spiels aber gelungen, so Loock, diese Falle zu umgehen und damit dem Lovecraftschen Prinzip des kosmischen Horrors treu zu bleiben, indem das Regelwerk einen endgültigen Sieg über die Mythoswesen unmöglich macht und zum ersten Mal in einem Rollenspiel der Geisteszustand der Figur regeltechnisch erfaßt wird. Tatsächlich fällt auf, daß viele Spielercharaktere relativ schnell aus dem Spiel ausscheiden, weil sie sterben oder dauerhaft wahnsinnig werden. Wenn die Spielercharaktere die Fähigkeit entwickeln, die Lovecraft den Menschen zu Beginn seiner Erzählung 'The Call of Cthulhu' wie oben zitiert

der Autoren im Internet: <http://www.necfiles.com>, die unter anderem eine umfassende Bibliographie zum Necronomicon enthält.

aberkennt, die 'Wahrheiten' des Universums zu erfassen, verfallen sie unweigerlich schrittweise dem Wahnsinn. Das Element des kosmischen Schreckens, das Lovecraft als so zentral für die moderne Horrorgeschichte ansah, bleibt gewahrt. Gleichzeitig führt dieser Mechanismus eine tragische Qualität in das Rollenspiel ein. *Call of Cthulhu* gehört seit seinem Erscheinen 1981 zu den erfolgreichsten Rollenspielen am Markt und wurde mehrfach überarbeitet. Lizenzausgaben in Übersetzung erscheinen in Frankreich, Deutschland, Japan, Italien und Spanien, und besonders interessant im Rahmen dieser Arbeit ist, daß *Call of Cthulhu* neben verschiedenen Auszeichnungen des Spielemarktes auch den H.G. Wells Award 1982 gewonnen hat, der eine Auszeichnung aus dem Bereich der Science Fiction-Literatur ist.

4.2.4 Die Bedeutung der Mythologie für das Rollenspiel

In den vorangegangenen Ausführungen nimmt der Begriff der Mythologie eine zentrale Rolle ein. Im folgenden soll nun untersucht werden, welche Bedeutung der mythologischen Komponente sowohl der Romane und Erzählungen als auch der Rollenspiele zukommt.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Mythologien und den in ihnen zusammengefaßten Mythen ist äußerst vielschichtig und kann im Rahmen dieser Arbeit nicht annähernd zusammengefaßt werden. So unterscheidet Lauri Honko in 'The Problem of Defining Myth' (in: Alan Dundes (ed.): *Sacred Narrative*, S. 41-52) allein zehn verschiedene antike Ansätze zur Definition und Interpretation von Mythen und weitere zwölf Ansätze aus moderner Zeit. Dies bezieht sich natürlich auf real existierende Mythen wie zum Beispiel die griechische Mythologie oder die biblische Schöpfungslehre. Für solche realen Mythen gilt: "Myths are multidimensional: a myth can be approached from, shall we say, ten different angles, some of which may have greater relevance than others, depending on the nature of the material being studied and the questions posed" (ebd., S. 46f).

Die Frage nach der Bedeutung von Mythen ist in der Regel die Frage nach einer anderen als der wörtlichen Bedeutung. Sowohl die von Honko angeführten antiken Philosophen als auch die Wissenschaftler des 19. und 20. Jahrhunderts untersuchen Mythologien unter dem Gesichtspunkt, daß den Inhalten dieser Mythologien zumindest dem Wortsinn nach keine 'Wahrheit' zukommt. Die Naturwissenschaften

haben gezeigt, daß die Welt nicht wirklich in sieben Tagen erschaffen (judeo-christlicher Mythos) oder aus dem Leib toter Götter geformt wurde (sumerisch-babylonischer Mythos), und daß der Untergang der Welt sich nicht dadurch ereignet wird, daß ein gigantischer Wolf die Sonne verschlingt (nordisch-germanischer Mythos). Stattdessen werden solche Mythen kulturhistorisch, soziologisch, tiefenpsychologisch oder allegorisch gedeutet, um nur ein paar Beispiele zu nennen.

Die vorwissenschaftliche Betrachtungsweise von Mythologien ist die der Überlieferung einer Wahrheit. In Ermangelung von Fakten über Herkunft und Schicksal der Welt wurden Vermutungen angestellt, vielleicht Visionen und Traumbilder herangezogen, um solche tiefgehenden metaphysischen Fragen zu beantworten. Selbst heute glauben viele tief religiöse Menschen trotz der ihnen vorliegenden wissenschaftlichen Erklärungen immer noch an die wörtliche Wahrheit des ihrer Religion zugehörigen Schöpfungsmythos'. Dennoch ist in unserer heutigen Gesellschaft die wissenschaftliche Erklärung für die Entstehung des Universums an die Stelle dieser mythologischen Erklärung getreten. Die Mythologie wurde dadurch trivialisiert und negatiert. Ein Mythos ist nach landläufiger Meinung etwas Falsches, eine Lüge, etwas Unsinniges.

Durch den Verlust des Wahrheitsanspruches ist ein Freiraum entstanden, der es möglich macht, fiktive Mythologien zu entwerfen. Wenn überlieferte, echte Mythologie nicht mehr als Versuch einer Erklärung wahrhaftiger Sachverhalte angesehen wird, sondern als mehr oder weniger fiktives Gebilde, egal welche weiteren Interpretationen darüber hinaus möglich sind, können gleichberechtigte fiktionale Mythologien neben diese überlieferten gestellt werden und mit vergleichbaren Interpretationswerkzeugen untersucht werden. Die fiktiven Mythologien dienen nun als Metaphern.

Im Gegensatz zu überlieferten Mythologien können fiktive Mythen in der Regel auf eine bestimmte Interpretation zurückgeführt werden, nämlich den Zweck, den der Mythos innerhalb des Werks, sei es ein phantastischer Roman oder ein Rollenspiel, erfüllt.

Die oben dargestellten Mythologien Tolkiens, Moorcocks und Lovecrafts gehören zur Gruppe der Schöpfungsmythen¹⁸, *creation myths*, und erfüllen als solche die

¹⁸Insbesondere im Falle Tolkiens ist dies eine stark vereinfachte Sichtweise, da Tolkiens mythische Arbeit an Middle Earth auch andere typische Themen verarbeitet. Dennoch ist der schöpfungsmithische Teil seiner Arbeit äußerst ausgeprägt. Für eine tiefge-

Aufgabe, ein bestimmtes Weltbild zu propagieren. So ist Tolkiens Entstehungsmythos trotz der vielen Fantasy-Elemente stark christlich motiviert, mit einem allmächtigen Schöpfergott, der die Welt nach seiner Vorstellung formt. Noel beobachtet: „Throughout the works, the fiction is maintained that the prehistoric chronology of the Third Age of Middle-earth is the source of the mythologies we know. Tolkien excuses his use of names and themes from historic mythology on the basis that *The Lord of the Rings* tells the true story, imperfectly remembered in our historic lore” (Noel, *Mythology of Middle-Earth*, S. 7). Da Tolkien selbst christlicher Überzeugung war, mußte er einen Mythos schaffen, der der vorausgesetzten Wahrheit der christlichen Religion Rechnung trägt.

Moorcocks Mythos hingegen nimmt den Göttern die eigentliche Schöpferrolle aus den Händen. Seine Götter personifizieren ordnende und zerstörende Naturgesetze, in deren Spannungsfeld sich eine Welt entwickeln kann, solange das Gleichgewicht gewahrt bleibt und keines der beiden kosmischen Prinzipien die Oberhand erringt. Seine Erzählungen werden so auch zu Weltuntergangsmysmen, da sie sich in erster Linie auf jene Momente beschränken (die durchaus ganze Lebensalter andauern können), in denen eines der Prinzipien das Gleichgewicht zerstört, dargestellt durch das Schicksal des *Eternal Champion*.

Lovecraft entwirft mit seiner Mythologie ein weitgehend mechanistisches Weltbild, in dem ‘echte’ Götter im Gegensatz zu aufgrund ihrer großen Macht für Götter gehaltenen Wesen nur eine untergeordnete Rolle spielen. Ob die *Elder Gods* das Universum geschaffen haben oder nicht, ist bedeutungslos, da diese Götter sich nicht mehr um das Universum kümmern, sie stehen außerhalb und sind kein inhärenter Teil des Universums mehr. Stattdessen symbolisieren die vielen *Outer Gods*, *Other Gods* und *Great Old Ones* die Unwägbarkeiten eines im Grunde instabilen Universums, denen der Mensch völlig hilflos ausgeliefert ist. „Lovecraft was a fairly hard-boiled scientific materialist who tended not to believe in what could not be measured or perceived sensorily” (Shreffler, *The H. P. Lovecraft Companion*, S. 4). Lovecrafts Ansatz erlaubt die Existenz weiterer natürlicher Phänomene, die vielleicht *bisher* nicht meß- oder sichtbar sind, dies aber in Zukunft sein könnten. Selbst die von ihm beschriebene Magie ist nur eine dem Menschen noch unbekannt oder wieder

hende Untersuchung des mythologischen Aspektes von Tolkiens Werk sei auf Ruth S. Noels Buch *The Mythology of Middle-Earth* verwiesen.

entfallene Form der Wissenschaft, die strengen Regeln folgt. Unmeßbares und wirklich Phantastisches verweist Lovecraft zur Gänze in eine Traumwelt, in der auch die von den anerkannten Religionen verehrten Götter angesiedelt sind.

Schöpfungsmythen wie die beschriebenen sind ein integraler Bestandteil der Fantasy-Literatur und vieler Rollenspiele. Sie erfüllen den Zweck, die jeweilige durch den Mythos erklärte Welt mit Tiefe zu versehen. David Sarkies schreibt über Schöpfungsmythen im Rollenspiel:

Creation myths can be used in role playing in a couple of ways. They can add flavor and background to a campaign world and they can be used as a basis for an adventure. A campaign world without an origin can be quite boring; though the players may not be directly affected by the creation myth, the myth can create an interesting depth to the world. A creation myth gives something that NPCs [= Non Player Characters] can refer to, and even use as analogies in conversations. It also can give players the reasons behind why a specific god is dead and others are not. Also, various customs that are performed usually directly relate back to the creation myths. When the Greeks practiced sacrifices they used to burn only the fat and the bones and keep the meat for themselves. This custom went back to the myth that Prometheus tricked Zeus by offering only bones and fat in an animal skin. It may also tell the PCs [= Player Characters] why a specific animal or a specific class is treated differently. The reason that women were treated as evil in the Ancient Greek society was because Zeus punished mankind for his curiosity by creating women. Myths are not just nice stories that explain things, they can be used in a more direct way in a campaign. (David Sarkies, "Creation Myths", in: The Web RPG Oracle #3, 12.01.1998. Internet Online-Magazin - siehe auch Anhang 2)

Diese Hinweise gelten für Rollenspielwelten wie Fantasy-Literatur gleichermaßen. Während die Bräuche der Völker bei Tolkien immer auf der fiktiven Überlieferung von Middle-earth fußen, ist eine Welt wie Howards Hyboria trotz allen Detailreichtums durch das Fehlen einer solchen mythischen Begründung für die Verschiedenartigkeit der in ihr existierenden Kulturen lediglich eine bunte, aber eindimensionale Pastiche.

Im Rollenspiel kommt der mythologischen Komponente eine weitere Bedeutung zu, die in der Natur der Sache begründet liegt und in einem Roman oder einer anderen literarischen Form zwangsläufig fehlt. Das bereits angeführte Zitat Crabbes soll hier noch einmal in Erinnerung gerufen werden:

The hero of myth or legend tends to be a godlike being, if not in fact a god. Though we may admire such a hero and may long to be like him, we know we cannot, simply because he is too far above us. The argument is essentially the same one used to explain why Christianity finds it necessary to conceive of a God that is both god and man: If his followers are to

emulate him, Christ must be within the realm of possible emulation, as a god is not. (Crabbe: *J.R.R. Tolkien*, S. 33f.)

Die Besonderheit des mythischen Helden ist seine Übermenschlichkeit. Er ist ein Rollenmodell, dem man nacheifern, aber nie voll entsprechen kann. Dies gilt sowohl für die Helden echter Mythologien wie Herkules oder Odysseus, als auch für Helden fiktiver Mythologien wie Frodo, Gandalf oder Tom Bombadil aus Tolkiens *Lord of the Rings*. Der mythologische Held dient nach Joseph Campbell als Archetypus und Initiationswerkzeug und der Mythos ist ein Mittel zum Kulturerhalt:

In his life-form the individual is necessarily only a fraction and distortion of the total image of man. He is limited either as male or as female; at any given period of his life he is again limited as child, youth, mature adult, or ancient; furthermore, in his life-role he is necessarily specialized as craftsman, tradesman, servant, or thief, priest, leader, wife, nun, or harlot; he cannot be all. Hence, the totality - the fullness of man - is not in the separate member, but in the body of the society as a whole; the individual can be only an organ. From his group he has derived his techniques of life, the language in which he thinks, the ideas on which he thrives; through the past of that society descended the genes that built his body. If he presumes to cut himself off, either in deed or in thought and feeling, he only breaks connection with the sources of his existence.

The tribal ceremonies of birth, initiation, marriage, burial, installation, and so forth, serve to translate the individual's life-crises and life-deeds into classic, impersonal forms. They disclose him to himself, not as this personality or that, but as the warrior, the bride, the widow, the priest, the chieftain; at the same time rehearsing for the rest of the community the old lesson of the archetypal stages. All participate in the ceremonial according to rank and function. The whole society becomes visible to itself as an imperishable living unit. Generations of individuals pass, like anonymous cells from a living body; but the sustaining, timeless form remains. By an enlargement of vision to embrace this super-individual, each discovers himself enhanced, enriched, supported, and magnified. His role, however unimpressive, is seen to be intrinsic to the beautiful festival-image of man - the image, potential yet necessarily inhibited, within himself. (Campbell: *The Hero with a Thousand Faces*, S. 382 f.)

Wie bereits dargelegt, ist Kulturerhalt nach Margaret Meads Theorie in unserer heutigen Gesellschaft kontraproduktiv. Tatsächlich stellt auch Campbell dies fest: "The democratic ideal of the self-determining individual, the invention of the power-driven machine, and the development of the scientific method of research, have so transformed human life that the long-inherited, timeless universe of symbols has collapsed" (ebd, S. 387). Und weiter:

The problem of mankind today, therefore, is precisely the opposite to that of men in the comparatively stable periods of those great co-ordinating mythologies which now are known as lies. Then all meaning was in the group, in the great anonymous forms, none in the self-expressive individual; today no meaning is in the group - none in the world: all is in the

individual. But there the meaning is absolutely unconscious. One does not know toward what one moves. One does not know by what one is propelled. The lines of communication between the conscious and the unconscious zones of the human psyche have all been cut, and we have been split in two.

The hero-deed to be wrought is not today what it was in the century of Galileo. Where then there was darkness, now there is light; but also, where light was, there now is darkness. The modern hero-deed must be that of questing to bring to light again the lost Atlantis of the co-ordinated soul. (ebd., S. 388)

Der Rollenspiel-Held, der Spielercharakter, ermöglicht erstmalig die tatsächliche persönliche Identifikation des Rezipienten mit einer quasi-literarischen Figur. Aus dem 'So wäre ich gerne' der normalen kommunikativen Einbahnstraße der fixierten Literatur wird ein 'So bin ich' im Rahmen der aktiv mitgestalteten Handlung des Rollenspiel-Szenarios. Dies soll nicht heißen, daß das Rollenspiel zwangsläufig das ideale Vehikel für Campbells Suche nach dem "lost Atlantis of the co-ordinated soul" ist, aber es kann so genutzt werden, und wird auch als solches von einigen Rollenspielaufgebern verstanden:

It begins around a fire.

One person -whoever has the gift- begins to speak, and with her telling comes a story. Perhaps it is a new story. More than likely, though, it is a story well-known and loved: a story from 'a long time ago' [...].

These myths and stories were more than just means of passing a winter's night. They were shells which carried meaning, which taught the community's values and hopes, and allayed its fears. [...]

But that was then and this is now. We have routinely stripped meaning from stories, dissected them, deconstructed them, retranslated them - but allowed them to lay on fallow earth.

We live in an age bereft of mythology. Such tales are dismissed as unscientific, ahistorical or irrelevant by today's scientific-minded world, and discarded as the remnants of primitive civilization. But even so, the urge to mythologize, the mythic need, has never died. Every culture has its myth systems - its values, its heroes and heroines, its enemies - and this mythic need cannot be denied. Look at popular culture and you'll see the resurgence of myth: How is the battle between Superman and Doomsday truly unlike the battle between Mithras and the Bull? And did the Son of Krypton not go through his own 'Harrowing of Hell,' as Christ did, before returning triumphant to his world?

True, parallels go only so far; stretch any parallel far enough and it will snap. The point remains that you can kill myths, but you cannot kill the mythic need [...]. It is also true that these may simply be stories, [...] but people with mythic imaginations can see the shimmering traces of mythology hidden in many places.

But there is an even stronger revival of the mythic need. What began as an offshoot of historic wargaming has in fact grown up, and in growing has delved back into its ancient roots. To call roleplaying a rebirth of the ancient art of storytelling would not be vain hyperbole - it is a valid assessment of what a well-crafted game may achieve in its greatest moments.

Roleplaying can be seen as both a form of interactive storytelling and a means of satisfying the mythic need. [...] What's significant here is that we exercise the mythic imagination through Storytelling - in creating

characters, we create heroes for the new mythology; in creating stories, we learn which values we consider sacred [...]. Roleplaying games are entertainment and amusement, true. They can, however, become occasions for personal and even spiritual growth as we establish those values which are important to us. (James Estes, "Through a Glass, Darkly", in: Phil Brucato, et. al.: *The Book of Mirrors*. S. 151 f.)

Das Rollenspiel ist eine neue, moderne Methode, Dinge über sich selbst in Erfahrung zu bringen. Dies illustriert Estes durch ein den oben zitierten Text einleitendes Zitat in anekdotischer Weise: in einer nicht näher bezeichneten Folge der erfolgreichen Serie *The X-Files* sagt ein Nebendarsteller: "Hey, I didn't play Dungeons & Dragons all those years without learning something about courage!" (a.a.O.).

Anstatt kulturerhaltende Mythologien zu tradieren, muß eine präfigurative Gesellschaft im Sinne Meads eigene, persönliche Mythologien entwerfen. Genau dies tun die einzelnen Beteiligten in einem Rollenspiel im Idealfall. Ziel ist nicht das Finden einer Erklärung für die Welt, nicht die Konstruktion eines persönlichen 'Schöpfungsmythos', sondern vielmehr die Erkenntnis von im täglichen Leben nicht bekannten oder auffälligen Facetten der eigenen Persönlichkeit. Denselben Zweck erfüllt das therapeutische oder pädagogische Rollenspiel, bei dem in der Regel lebensnahe Situationen in einem hypothetischen Kontext durchexerziert werden. Das Rollenspiel als Gesellschaftsspiel überträgt diese Erfahrung auf in der Regel lebensferne Situationen. Gerade diese vermeintliche Lebensferne entspricht aber der Übermenschlichkeit des mythologischen Helden und ermöglicht Erkenntnisse auf einer anderen Ebene.

Bei dem Rollenspiel *Vampire: The Masquerade* übernehmen die Spielenden die Rolle von Vampiren in der heutigen Welt. Es wird nicht postuliert, daß Vampire tatsächlich existieren, sondern es wird den Spielenden die Möglichkeit gegeben zu erfahren, wie sie selbst in der Rolle als Vampire funktionieren würden. Der Vampir dient hier als Metapher für etwas Unmenschliches, denn er muß Blut trinken und so seine ehemaligen Mitmenschen ausbeuten. Zum Zweck der Verdeutlichung dieses Mißverhältnisses von menschlicher Herkunft und unmenschlicher Gegenwart verwendet das System von *Vampire* einen Wert genannt *Humanity*, den jeder Vampir besitzt und der angibt, wieviel Menschlichkeit der Spielercharakter angesichts seiner nunmehr unmenschlichen, vampirischen Natur behält. Durch die Übernahme dieser metaphorischen Rolle setzt sich der Spieler einer Situation aus, in der er immer wieder mit dem Dilemma einer unmenschlichen Existenz innerhalb

einer menschlichen Ethik konfrontiert wird. Wenn die Menschlichkeit aufgegeben wird (der *Humanity*-Wert innerhalb des Spielsystems also sinkt), mutiert der Vampir zu einem seelenlosen Monster, das sich selbst vernichtet oder von anderen Vampiren vernichtet wird, während das Verfeinern der Menschlichkeit, also das Steigern des Wertes, große Schwierigkeiten für die vampirische Existenz nach sich zieht. Wenn die Menschlichkeit verfällt, gewinnt in der Terminologie des Systems das *Beast*, das jedem Vampir innewohnt und mit dem er ständig ringt. Andererseits gibt es einen mythischen Zustand namens *Golconda*, der höchster Menschlichkeit, dem höchstmöglichen Wert für *Humanity*, entspricht, und der es dem Vampir ermöglichen soll, seinen Blutdurst abzulegen und vielleicht sogar wieder ein sterblicher Mensch zu werden.

Mechanismen wie der *Humanity*-Wert in *Vampire* erlauben es dem Rollenspiel, sich über die Stufe trivialer Abenteuerhandlungen zu erheben, und tieferliegende Themen anzusprechen. Diese Möglichkeit wird innerhalb der Rollenspielindustrie und auch der Spielerkreise erst seit relativ kurzer Zeit realisiert und ist zur Zeit vornehmlich in den *Storyteller*-Rollenspielen der Firma White Wolf zu finden, denen auch das erwähnte *Vampire*-Rollenspiel zugehört. Dieses beginnende Erwachen eines literarischen Bewußtseins und der damit verbundenen Verantwortung wird im Folgenden Gegenstand weiterer Betrachtungen sein.

Eine weitere Komponente der Mythologie im Rollenspiel verdient noch Aufmerksamkeit. Wie bereits erwähnt, dient die Schaffung eines Schöpfungsmythos' in der Fantasy-Literatur und ebenso im Rollenspiel der Vertiefung des Echtheits-Erlebnisses der betreffenden Welt. Gleichermaßen ist ein solcher Mythos innerhalb dieser Welten grundsätzlich wahr. So ist Tolkiens Geschichte seiner Welt Middle-earth in den Augen seiner Protagonisten reale Vergangenheit, die sich wirklich so ereignet hat und in den unsterblichen Elfen noch lebende Zeitzeugen besitzt. Erst durch den Weggang der Elfen aus Middle-earth am Ende des Dritten Zeitalters, welches auch das Ende der fiktionalen Darstellung Tolkiens markiert, wird die überlieferte Geschichte tatsächlich zu einem Mythos, in diesem Fall, wie bereits erwähnt, einer Mythologie für England. Gleichermaßen ist auch Moorcocks Mythos vom *Multiverse* wahr; im Rahmen der Romane existieren die Götter von *Law* und *Chaos* tatsächlich, sie sind selbst Handlungsträger; die außerirdischen Schreckenswesen der Erzählungen Lovecrafts sind ebenfalls real und nicht nur Hirngespinnste der Protagonisten.

Die fiktiven Charaktere der Erzählungen verstehen den Mythos als Bericht einer grundlegenden Wahrheit über die Welt.

In der Regel ist ein solcher Mythos in der fiktionalen Welt also eine dem Wortsinn nach wahre Überlieferung. Auch in den meisten Rollenspielen gibt es eine grundlegende, zwar als Mythos formulierte, dennoch aber gleichzeitig auch objektiv wahre Schöpfungsgeschichte. Dadurch, daß einem Mythos so aber der Vorzug vor etwaigen anderen gegeben wird, beschränkt sich die jeweilige Welt selbst. Dies wäre vergleichbar mit dem Beweis, daß eine der in der Realität existierenden Religionen die Wahrheit predigt, alle anderen aber unwahr wären.

Sowohl die Autoren Tolkien, Moorcock und Lovecraft als auch die meisten Rollenspiele müssen sich den Vorwurf gefallen lassen, durch die Hervorhebung einer Mythologie als der wahren Mythologie ein essentielles Element echter mythologischer Überlieferung, nämlich die Symbolik, auszusperren. Im Rahmen einer präfigurativen Gesellschaft kann eine einzelne Mythologie nicht länger normativ sein. Die heutige Gesellschaft ist multikulturell und ständigen Veränderungen unterworfen. Dieser Tatsache muß ein neues Medium wie das Rollenspiel Rechnung tragen.

Tatsächlich bekleiden auch hier die Rollenspiele der *Storyteller*-Serie eine Vorreiterfunktion. Die einzelnen Spiele der Serie erlauben die Übernahme verschiedener übernatürlicher Gestalten wie Vampire, Werwölfe, Geister etc. innerhalb der Serie zugrundeliegenden sogenannten *World of Darkness*. Jede dieser Charakterklassen besitzt eine eigene Mythologie, und auch innerhalb der verschiedenen, bis ins kleinste Detail ausgefeilten Charakterklassen gibt es unterschiedliche Auffassungen und Interpretationen dieser Mythologien. Zentral ist, ohne zu sehr ins Detail zu gehen, daß keiner Mythologie absolute Wahrheit zugesprochen wird, daß aber andererseits allen Mythologien reale Elemente zukommen. Deutlich wird dies besonders im System des Spiels *Mage: The Ascension*. Die Spielercharaktere rekrutieren sich aus verschiedenen magischen Traditionen, die aufgrund unterschiedlicher Mythologien verschiedene Auffassungen von der Realität haben. So gibt es eine Tradition der *Dreamspeaker*, die am ehesten mit einer schamanistischen Weltansicht vergleichbar ist, eine Tradition namens *Celestial Chorus*, die eine monotheistisch-religiöse Weltanschauung vertritt, und die sogenannte Technokratie, die ein mechanistisch-wissenschaftliches Weltbild ihr Eigen nennt. Keiner dieser Anschauungen (im System *paradigm* genannt) wird ein Vorrecht eingeräumt, und

sie alle erlauben es den Magiern der jeweiligen Tradition, die Realität zu verändern. Dies ist die zentrale Aussage aller Spiele der *Storyteller*-Serie: Realität ist subjektiv. Dies ist vielleicht die eine mythologische Botschaft für die präfigurative Gesellschaft: jede Realitätserfahrung ist subjektiv, gefärbt durch die Wahrnehmung des Betrachters. Descartes' Leitsatz "Cogito, ergo sum" beschränkt die objektive Realität auf die eigene Existenz, alles weitere ist letztendlich subjektive Interpretation. Darauf begründet sich die Forderung nach Toleranz, die für ein Leben in einer präfigurativen Gesellschaft von essentieller Wichtigkeit ist. Das Spiel mit einer subjektiven Realität zeigt, daß verschiedene auch in einem Widerspruch zueinander stehende Weltanschauungen gleichwertig sind.

Die Reise der mythologischen Bedeutung setzt sich so von der einen wahren Mythologie der fernen Vergangenheit, die die Natur einer Kultur bestimmt, über die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Mythologien, die alle Mythologien gleichermaßen als dem Wortsinn nach falsch einstuft, fort zu einer Haltung, die allen Mythologien gleichermaßen den Anspruch einer wie auch immer gearteten Wahrheit einräumen muß.

4.3 Das Erwachen des literarischen Bewußtseins im Rollenspiel

Ausgehend von der Tatsache, daß das Rollenspiel sich auf der Grundlage von Genres der Unterhaltungsliteratur entwickelt hat und auch später weiterhin von Literatur maßgeblich beeinflußt wurde, nimmt es wunder, daß erst in neuerer Zeit eine Art literarischen Bewußtseins innerhalb der Rollenspielindustrie erwacht. Als literarisches Bewußtsein wird hier die Erkenntnis bezeichnet, daß das Rollenspiel eine neuartige Form der Erzählkunst ist, die mit ähnlichen Mitteln arbeitet und untersucht werden kann wie andere Formen der Literatur¹⁹.

¹⁹Vorreiter dieser Entwicklung sind, wie bereits erwähnt, die Rollenspiele der *Storyteller*-Serie von White Wolf Game Studio; die folgenden Darlegungen sind nicht etwa aufgrund einseitiger Betrachtung seitens des Autors ausschließlich auf diese Spiele bezogen, sondern spiegeln lediglich die derzeitige Situation am Rollenspielmarkt wider. Kein anderes kommerzielles Rollenspiel geht in derartiger Tiefe auf die literarischen Elemente des Rollenspiels ein. Anders verhält es sich mit kostenlos im Internet verfügbaren Rollenspiel-Regelwerken, die zum Teil durchaus interessante Neuerungen und Einsichten vorstellen. Da aber deren Verbreitung nicht feststellbar ist, lassen sich kaum allgemeingültige Aussagen aus solchen Regelwerken treffen. Ein Beispiel für ein solches System ist *the Book of Shadow Bindings* von Joseph Teller und Kiralee McCauley, das sich unter <http://www.fantasylibrary.com/lounge/bindings/bind.htm> befindet. Weitere Links zu solchen Systemen und zu Sites, die sich ernsthaft mit Rollenspielen auseinandersetzen, sind erreichbar über 'John's Role-Playing Game Page' unter <http://www.ps.uci.edu/~jhkim/rpg/index.html>; hier befindet sich auch eine Kopie des FAQ der Newsgroup rec.games.frp.advocacy, die sich ebenfalls ernsthaft mit aktuellen Themen aus dem Bereich der Rollenspiele beschäftigt.

Verschiedene Elemente des modernen Rollenspiels zeigen, daß ein weiter Entwicklungsweg zurückgelegt wurde seit den *Dungeoncrawls* der ersten Stunde, wie die frühen Rollenspiele in Insiderkreisen bezeichnet werden. Sowohl inhaltlich als auch in den Spielmechanismen und -techniken läßt sich eine Tendenz erkennen, die von bloßem Zeitvertreib und Eskapismus fort hin zu einer ernsthaften Auseinandersetzung mit einer neuen Kunstform führt. So schreibt eine Autorin der *Storyteller*-Serie:

The journey you undertake as a Storyteller extends as far as you want to go. If, for instance, all you're interested in is playing a quick, fun game for a few hours, that's fine. If you game to have a dumping ground for your angst, that's certainly your choice. Should you choose to go beyond that, though, the opportunity for artistry is there. It would be the height of pretense to say that a roleplaying game will show you the truths of existence. However, the creative energy you generate with your troupe should be something that stays with you even after the story is finished. If you choose to undertake the journey of Storytelling, pursue it to the fullest and seek out that element of truth in the myths you create, you'll have done more than find diversion. If you and your players care about the characters and ideals you bring to the world of [roleplaying], then you are at the center of the experience the entire time. (Hartshorn et al., *Vampire: The Dark Ages*, S. 222)

Die in den vorangehenden Kapiteln beschriebenen Rollenspiele sind in erster Linie Versuche, die vordergründigen Inhalte ihrer literarischen Vorbilder in ein interaktives Medium zu übersetzen, um eine engere Teilnahme und tiefere Identifikation zu ermöglichen. Diese vordergründigen Inhalte sind zum Beispiel die Darstellung der Elfen aus Tolkiens *Lord of the Rings* oder die Bekämpfung der außerirdischen Schrecken aus Lovecrafts Erzählungen, und nicht etwa solche Inhalte, Themen und Motive, die sich gegebenenfalls erst einer interpretatorischen Arbeit am Text erschließen. So spielen die erwähnten Sichtweisen von Tolkiens Werk als einer Mythologie für England oder einer stark christlich motivierten Mythenbildung innerhalb der Darstellung der Rollenspielumgebung keine Rolle. Der Kampf Gut gegen Böse in der Auseinandersetzung mit Sauron wird nicht allegorisch oder symbolisch verstanden, sondern ist ganz konkrete Wahrheit insofern, als die Spieler in der Regel das 'Gute' verkörpern, das mit allen zu Gebote stehenden Mitteln gegen das manifestierte 'Böse' kämpft.

Natürlich obliegt es der Verantwortung der Spielenden, ob in ihrem jeweiligen Spiel auch diese verborgenen Dimensionen der Quellwerke erschlossen werden, oder ob das Spiel nur ein oberflächlicher Zeitvertreib bleibt. Allerdings läßt sich feststellen, daß die zu diesen Spielen gehörigen Regelwerke keinerlei Mechanismen oder

Hinweise bieten, die eine solche Erschließung erleichtern - bei gegebenem Interesse ist die jeweilige Spielgruppe auf sich allein gestellt.

Die Rollenspiele der *Storyteller*-Serie hingegen bieten erstmalig entsprechende Regelmechanismen und meta-spielerische Hinweise, die eine Vertiefung des spielerischen Niveaus zum Ziel haben. Einige dieser Mechanismen sollen in den folgenden Abschnitten dargestellt werden.

4.3.1 Von *Strength* zu *Humanity*: Charakterisierung im Rollenspiel

Wie bereits dargelegt, war die Charakterisierung der Spielfiguren in den frühen Rollenspielen wie *Dungeons & Dragons* nicht besonders ausführlich. Der Charakter war auf wenige spielrelevante Eigenschaften beschränkt, die sich zudem normalerweise in erster Linie aus dem körperlichen Bereich rekrutierten und auf physische Konfliktlösung abzielten: *Strength*, *Dexterity*, *Stamina* und andere. Seine persönliche Weltanschauung wurde auf Formeln reduziert wie *good*, *evil* oder *chaotic*. Darüber hinaus verlangten die frühen Regelwerke, daß diese Werte auszuwürfeln waren, also zufällig bestimmt wurden. Dem Spieler blieb nur wenig Möglichkeit für die Ausgestaltung seines Charakters. Auch die veröffentlichten Szenarien waren nicht darauf ausgelegt, einen Freiraum oder Anreiz für vertiefte Charakterisierung zu bieten²⁰.

Im Lauf der weiteren Entwicklung läßt sich beobachten, daß mehr Einfluß auf die die Spielfigur bestimmenden Werte genommen werden konnte und daß eine Erweiterung des Wertekanons durchgeführt wurde. Es wurden neue Mechanismen entwickelt, die das zufällige Erwürfeln der Werte durch das Vergeben von Punkten aus einem Fundus ersetzen. Zugleich etablierten sich Werte wie *Education*, *Appearance* und *Sanity*, wobei aber besonders letzterer nur in *Call of Cthulhu* verwendet wurde, das sich thematisch eng an die literarische Vorgabe Lovecrafts anlehnt und deshalb den langsamen Sturz in den Wahnsinn thematisiert, was einen Wert für geistige Gesundheit verlangt. Dieser Wert wird aber lediglich als

²⁰Dies soll aber nicht heißen, daß so etwas innerhalb individueller Spielgruppen nicht möglich gewesen wäre. Rollenspieler neigen dazu, sogenannte 'House Rules' zu entwickeln, die beobachtete Defizite eines Spielsystems ausmerzen sollen. Die Qualität eines Spielsystems sagt noch nichts aus über die Qualität einer darauf basierenden Spielsitzung. Leider entziehen sich Spielsitzungen durch ihre nicht fixierte Natur der genaueren Untersuchung. Dennoch ist es natürlich möglich, daß auch Spielgruppen der ersten Stunde durchaus 'House Rules' und entsprechende selbst verfaßte Szenarien verwendeten, die eine wesentlich tiefere Charakterisierung erlaubten. Diese Anmerkung bezieht sich auch auf die weiteren Punkte dieses Kapitels.

auffällbare Ressource angesehen, eine realistische Darstellung der Problematik wird nicht versucht.

Im Gegensatz dazu stehen Werte wie *Humanity* und *Conscience*, die in moderneren Rollenspielen eingeführt werden, und denen neben dem vorhandenen Zahlenwert noch eine tiefere Bedeutung zukommt. Hier wird erstmalig eine echte Auseinandersetzung mit der Bedeutung des jeweiligen Wertes verlangt.

Die in den folgenden Abschnitten dargestellten Werte und Mechanismen sind Besonderheiten, die dem Rollenspiel neue Dimensionen der Charakterisierung ermöglichen. Es handelt sich um ausgewählte Beispiele aus den Spielen der *Storyteller*-Serie, nicht um eine vollständige Betrachtung. Eine Diskussion aller unter diesem Gesichtspunkt interessanten Werte dieser Serie würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen²¹.

4.3.1.1 *Vampire*: Der Konflikt von 'Beast' und 'Humanity'

Das Rollenspiel *Vampire: The Masquerade* und das historische *Vampire: The Dark Ages* lassen die Spieler in die Rolle von Vampiren schlüpfen, jenen klassischen Gestalten aus Gothic- und anderen Horrormen. Diese Vampire sind aber weit davon entfernt, lediglich blutsaugende Monster zu sein; stattdessen dienen sie als überzeichnete Metaphern zum Zweck der Erforschung abstrakter Werte, hier insbesondere der Menschlichkeit:

In roleplaying games, as in fiction, creating a character that has enough depth and resonance to sustain the interest of both you and your fellow players can be difficult. One of the techniques used by the Greek tragedians, and many other great dramatists thereafter, is to give their characters tragic flaws. In Sophocles' drama [*Oedipus Rex*], Oedipus' pride and driving need to discover the truth about the past, no matter what the consequences, brings devastating tragedy upon both Oedipus and his family. [...]

Normally, the wish to learn the truth is a desirable trait. However, Oedipus' need to know the truth about the past is his tragic flaw, his doom. Giving your characters tragic flaws can provide a way to increase the dramatic tension within your character, which in turn helps the Storyteller create a more emotionally lush and meaningful chronicle.

Vampires are, by their very nature, tragically flawed creatures, with almost no hope of halting the inexorable descent into the belly of the Beast. This is one of the reasons *Vampire* often evokes such richly developed roleplaying from its players. Your character, usually against her volition, is dragged to her death and undeath, driven to kill by an unquenchable thirst, desperately fighting for her Humanity. (Teeuwynn, "Child of Pride", in: Andrew Greenberg et al., *The Vampire Players Guide*, S. 152)

²¹Um die Dimensionen des *Storyteller*-Systems aufzuzeigen, sei hier nur erwähnt, daß dem Autor dieser Arbeit derzeit über 100 Bücher der Serie vorliegen, was nach persönlicher Schätzung nur etwa ein Viertel der Gesamtmenge ausmacht.

Das Regelwerk sieht vor, daß Vampire ständig von einem übersteigerten Selbsterhaltungstrieb, der sich als das im Zitat erwähnte 'Beast' manifestiert, in Situationen gedrängt werden, die ihrem Wesen nach der menschlichen Natur widersprechen: Vampire ernähren sich vom Blut lebender Menschen, und es ist durchaus möglich, daß dadurch der Tod der betreffenden Menschen verursacht wird. Wenn das 'Beast' die Kontrolle über den Vampir erringt, wird er zu einem psychopathischen Monster. Dem wirkt ein Spielmechanismus entgegen, der 'Humanity' genannt wird, und der das Festhalten an der verlorenen Menschlichkeit symbolisiert. Die gesamte Existenz des Vampirs spielt sich zwischen diesen beiden Polen ab. Verliert ein Charakter den Kampf gegen das 'Beast', scheidet er aus dem Spiel aus oder wird zumindest unspielbar; gelingt es dem Charakter auf der anderen Seite, seinen 'Humanity'-Wert bis zum Maximum zu steigern, erreicht er einen Zustand, der im Spielsystem 'Golconda' genannt wird, und der einer Art Erleuchtung gleichkommt. Das Spielsystem macht das tatsächliche Erlangen dieses Zustandes fast unmöglich; dies ist die Tragik, auf die Teeuwynn in obigem Zitat verweist.

Die Theorien Freuds teilen die menschliche Psyche ein in 'Es', 'Ich' und 'Über-Ich'. Dabei steht das Es für die Sammlung der tierischen Instinkte und Triebe, die das evolutionäre Erbe des Menschen darstellen, das Über-Ich für die anerzogenen Regeln und Gesetze der Gesellschaft, in der diese Psyche existiert, und das Ich schlußendlich für die Person selbst²².

In dieser Terminologie läßt sich das 'Beast' mit dem Es gleichsetzen. Ein hoher 'Humanity'-Wert kann als ein gefestigtes Über-Ich verstanden werden; der Vampir selbst ist das Ich, das sich zwischen diesen Polen gefangen sieht und zur Erhaltung seiner Existenz einen Weg finden muß, diese beiden Merkmale seiner Persönlichkeit in Einklang zu bringen.

Der Wert 'Humanity' bietet in diesen Rollenspielen ein Maß für einen seelischen Zustand, der anders als der 'Sanity'-Wert aus *Call of Cthulhu* nicht nur den Charakter einer inhaltslosen Skala hat, sondern er ist mit einer Philosophie der Menschlichkeit verknüpft, die die Regelwerke als 'Path' (*Vampire: The Masquerade*) oder 'Road' (*Vampire: The Dark Ages*) bezeichnen. Verhält sich der Charakter entgegen dem seinem Wert entsprechenden Verhaltensweisen in diesem Katalog, kann sein Wert in 'Humanity' durch den Spielleiter verringert werden, und der Charakter

²²Vgl. hierzu auch Sigmund Freud: *Das Ich und das Es*. Frankfurt am Main: Fischer, 1992.

verliert an Boden gegenüber dem 'Beast'. Auf der anderen Seite kann der Spielleiter den Wert auch erhöhen, wenn der Spieler seinen Charakter entsprechend führt. Zwar ist der Wert insofern auch eine numerische Skala, als er einen Zahlenwert zwischen 0 und 10 einnimmt, aber jedem Wert auf dieser Skala ist eine eindeutige Verhaltensweise, oder besser gesagt: eine dem Wert zuwiderlaufende Verhaltensweise beigeordnet, die in einer Tabelle zusammengefaßt werden (vgl. Abb. 3).

ROAD OF HUMANITY	
Road Score	Minimum Wrongdoing for Conscience roll
10	Accidental wrongdoing.
9	Purposeful wrongdoing.
8	Purposeful infliction of injury.
7	Theft and robbery.
6	Unmeditated murder.
5	Wanton destruction.
4	Deliberate cause of injury.
3	Sadism and perversion.
2	Meditated murder.
1	Only the most heinous and demented acts.

Abb. 3: 'Road of Humanity'

aus Hartshorn et al.: *Vampire: The Dark Ages*, S. 134

Je höher der Wert ('Road Score') des Charakters ist, umso mehr Regeln der 'Road of Humanity' muß er befolgen, wenn er eine Verringerung des Wertes vermeiden will. Dabei gilt, daß ein Charakter, der zum Beispiel einen 'Humanity'-Wert von 8 besitzt, auch die unter 1 bis 7 aufgeführten Handlungsweisen vermeiden muß.

Werte wie 'Humanity' tragen dazu bei, zusätzlich zu oder anstelle von den in allen Rollenspielen bekannten äußeren Konflikten noch innere Konflikte zu ermöglichen, deren Bewältigung nicht, wie sonst oft üblich, mit Gewalt erfolgen kann. Es wird ein innerer Zustand thematisiert und reflektiert, mit dem sich jeder Spieler auseinandersetzen muß.

4.3.1.2 *Werewolf*: 'Gnosis' als Maß für Spiritualität

In *Werewolf: The Apocalypse* übernehmen die Spieler die Rollen von Werwölfen, die allerdings weit entfernt sind vom Klischee des reißenden Monsters, das in Literatur und Film präsentiert wird. Der Klischee-Werwolf ist ein Mensch, der sich bei Vollmond in eine mordende Bestie verwandelt, zumeist ohne Erinnerung an die begangenen Schandtaten, wenn er sich zurückverwandelt. Der betroffene Mensch

ist dieser Veränderung hilflos ausgeliefert. Ein Mensch, der von einem Werwolf lediglich verletzt wird, wird selbst zum Werwolf.

Im Rollenspiel *Werewolf: The Apocalypse* ist die Natur des Werwolfs ein genetischer Zustand, über den der heranwachsende Mensch oder Wolf, der diese Gene besitzt, etwa zum Zeitpunkt der Geschlechtsreife Kontrolle erringt. Dies ermöglicht den willentlichen Gestaltwandel zwischen Mensch und Wolf und einer Zwischenform, die als 'Crinos' bezeichnet wird.

Werewolf war das erste Rollenspiel der *Storyteller*-Serie, das eine spirituelle Komponente in das Rollenspiel einbrachte. Werwölfe sind in diesem Spiel eine Art Immunsystem der Natur. Sie personifizieren und vergöttlichen die Natur als 'Gaia', eine Figur ähnlich den frühen Muttergottheiten. Die Werwölfe kämpfen gegen die Zerstörung der Natur durch Umweltverschmutzung, Übertechnisierung usw., sowohl auf politischer Ebene als auch mit Mitteln des Öko-Terrorismus. Diese Vernichtung der Natur bringt die Apokalypse näher, den Untergang der Welt, den die Werwölfe fürchten.

Werewolf präsentiert die Weltanschauung der Werwölfe als eine Art animistischer Religion. Sie unterscheiden neben Gaia drei Hauptgottheiten, Wyld, Weaver und Wyrn. Diese Dreiheit findet sich auch in wirklich existierenden Religionen, und es lassen sich durchaus Parallelen zwischen solchen echten Religionen und der *Werewolf*-Religion feststellen. Das Wyld²³ ist eine schöpferische Ur-Energie, eine Art unrealisiertes Chaos, das durch die Weaver mit Form und Mustern versehen wird und durch den Wyrn wiederum zerstört wird, um Platz für Neues zu schaffen. Dieses Schöpfer/Erhalter/Zerstörer-Muster liegt zum Beispiel auch den hinduistischen Göttern Brahma, Vishnu und Shiva zugrunde, und Ähnlichkeiten zu den Schicksalsgöttinnen, den Nornen, Parzen, Fatae oder Moirae, die in vielen antiken Religionen verehrt wurden, sind ebenfalls feststellbar²⁴.

In der Werwolf-Mythologie sind diese drei Kräfte zunächst unpersönlich, aber irgendwann erlangt die Weaver Bewußtsein und beschleunigt ihre Arbeit, um die

²³Die Geschlechtszuweisung, die hier verwendet wird, läßt sich aus Pronomina in den Regelwerken ableiten. Daraus ist ersichtlich, daß die schöpferische Quelle *Wyld* als sächlich, das gestaltende Element *Weaver* als weiblich und das zerstörende Element *Wyrn* als männlich angesehen wird.

²⁴Zu den hinduistischen Gottheiten vgl. die Namenseinträge in Jan Knappert: *Lexikon der indischen Mythologie*. München: Wilhelm Heyne Verlag, 1991; zu den Schicksalsgöttinnen den Eintrag zum Stichwort 'Fatae' in Arthur Cotterell: *Die Enzyklopädie der Mythologie*. Reichelsheim: Edition XXL, 1999.

gesamte Schöpfung in ein starres Gewebe einzuspannen. Auch der Wurm gerät in dieses Gewebe, erlangt seinerseits Bewußtsein und verstärkt daraufhin seine Bemühungen, die gesamte Schöpfung zu zerstören. Lediglich das Wyld bleibt unbewußt. Die Werwölfe verstehen sich als Geschöpfe des Wyld und schützen es vor der endgültigen Vernichtung durch eine der beiden anderen Kräfte.

Auf den ersten Blick handelt es sich hier um eine Kolportage existierender Religionen ganz ähnlich den Religionen früherer Rollenspiele. Dennoch gibt es einen wesentlichen Unterschied, der für das Rollenspiel neue Dimensionen eröffnet. Wenn ein Rollenspiel wie *Dungeons & Dragons*, *Middle-Earth Roleplaying Game* oder *Call of Cthulhu* Gottheiten und Religionen präsentiert, dann sind diese innerhalb der angenommenen Spielwelt real. Die Götter existieren tatsächlich und können handelnd in das Spielgeschehen eingreifen, sie sind lediglich weitere übernatürliche Elemente der jeweiligen Rollenspielwelt. Die Religionen, oder besser gesagt: die Weltanschauungen, die von den verschiedenen Fraktionen in der *World of Darkness* vertreten werden, sind hingegen ebenso unbestimmt wie echte Religionen und haben nur Bedeutung für ihre Anhänger. Wyld, Weaver und Wurm sind reale Konzepte für Werwölfe, haben aber zum Beispiel keinerlei Bedeutung für Vampire, denen jegliche spirituelle Komponente weitestgehend fehlt. Dennoch erkennt ein Werwolf einen Vampir als Wesen des Wurm, weil seine Weltanschauung dies verlangt.

Die spirituelle Einsicht der Werwölfe wird durch den Wert 'Gnosis' (altgriech.: Erkenntnis) bemessen. Wie 'Humanity' handelt es sich auch hier um einen Wert zwischen 0 und 10 und je höher der Wert, desto tiefer die Einsicht. Dabei kann dieser Wert rapide steigen und fallen - es handelt sich nicht um eine Form von Wissen, sondern um eine Art Zustand der Erleuchtung, der bemißt, wie sehr der Werwolf im Einklang mit seiner Weltanschauung ist. 'Gnosis' erlaubt die Benutzung verschiedener besonderer Fertigkeiten und vor allem auch den Wechsel in ein spirituelles Spiegelbild der Realität, die sogenannte Umbra. 'Gnosis' spiegelt also das Schwanken des Glaubens wider - ein Werwolf, der keine Gnosis mehr besitzt, dämmert nur noch vor sich hin, während ein Werwolf, dessen Gnosis das Höchstmaß erreicht, jedes Verständnis für die materielle Realität verliert.

Priester und Religionen gab es auch schon in früheren Rollenspielen, aber ein Mechanismus für schwankenden Glauben ist eine Neuerung. Wenn in den frühen

Rollenspielen ein Spielercharakter einer bestimmten Religion folgt, dann erwachsen ihm daraus fest definierte Vorteile; Zweifel wird nicht thematisiert - wozu auch, da die jeweilige Gottheit ja nachweislich existiert. 'Gnosis' ist der erste Versuch in einem Rollenspiel, auch schwankende religiöse Überzeugung zu thematisieren.

4.3.1.3 *Changeling*: 'Glamour' und 'Banality' als Thematisierung der Phantasie

Das Herzstück eines jeden Rollenspiels ist die Anregung der kreativen Phantasie der Spieler. Diese Phantasie erfüllt die Zahlen und Daten auf dem Charakterblatt mit Leben und interpretiert die Würfelergebnisse. Da im Rollenspiel in der Regel keine schauspielerische Darstellung der Handlung erfolgt²⁵, sondern lediglich sprachliche Beschreibung und Dialog zum Einsatz kommen, ist die Phantasie das wichtigste Spielzubehör überhaupt.

Im Rollenspiel *Changeling: The Dreaming* wird die Phantasie zum Thema. Hier übernehmen die Spieler die Rollen von Elfen und Feen, wie sie die Sagen und Legenden insbesondere der britischen Folklore bevölkern. Diese Wesen sind Kreaturen der Träume der Menschen, die in der Realität der *World of Darkness* gefangen sind.

Nur die Kreativität der Menschen ermöglicht den Fortbestand dieser Traumwesen. Aus schöpferischen Handlungen gewinnen die *Changelings* eine Energie, die die Grundlage ihrer Existenz ist: 'Glamour'.

Dem Wert 'Glamour' entgegengesetzt ist der Wert 'Banality'. 'Banality' beschreibt die Langweiligkeit der täglichen Existenz, die phantasietötend und ohne kreativen Funken ist.

Zwischen diesen beiden gegensätzlichen Polen müssen die *Changelings* ihr Dasein fristen. Sie sind zweigeteilte Wesen mit einer menschlichen Seelenhälfte und einer *Changeling*-Seelenhälfte. Ohne 'Glamour' stirbt die *Changeling*-Hälfte, ohne 'Banality' geht die menschliche Hälfte und damit die Verankerung in der Realität verloren.

Der *Changeling* symbolisiert das Hin- und Hergerissensein zwischen der Notwendigkeit, sich dem täglichen Leben zu stellen, und dem Wunsch, eine innere Freiheit oder Unschuld zu bewahren, die Diskrepanz zwischen dem Kind und dem Erwachsenen. *Changeling: The Dreaming* thematisiert "lost innocence and the cynicism of adulthood. When you play *Changeling*, you will come to understand that fairy tales aren't just for children (not that they ever were) and that they don't always have happy endings" (Mark Rein-Hagen et al., *Changeling: The Dreaming*, S. 39).

²⁵Das eingangs erwähnte Live-Rollenspiel ist hiervon ausdrücklich ausgenommen. Dennoch erfordert auch das Live-Rollenspiel kreative Phantasie, denn viele Elemente der rollenspielerischen Darstellung lassen sich auch mit viel Aufwand nicht tatsächlich realisieren und bleiben dem Vorstellungsvermögen der Beteiligten überlassen.

4.3.1.4 *Wraith*: Die Zweiteilung des Spielercharakters

Im Rollenspiel *Wraith: The Oblivion* wurde erstmalig ein Spielkonzept vorgestellt, das über neuartige Werte hinaus eine besondere Charakterisierungsmöglichkeit eröffnete, indem zwei Spieler verschiedene Aspekte eines einzelnen Spielercharakters darstellen.

In *Wraith* übernehmen die Spieler die Rollen der Seelen verstorbener Menschen. Sie leben in einer Art paralleler Realität, den *Shadowlands*, die ein von Tod und Verfall gezeichnetes Zerrbild der Realität der Lebenden darstellen. Dinge aus dem Leben des Charakters, sogenannte *Fetters*, binden den Charakter an sein altes Leben und verhindern während der Dauer ihrer Existenz das Erreichen entweder eines Zustandes der Erleuchtung oder Entrückung (*Transcendence*) oder den Sturz in die endgültige Vernichtung (*Oblivion*).

Das innovative Element dieses Spiels ist die Zweiteilung des Spielercharakters in die eigentliche Persönlichkeit (*Psyche*) und ein dunkles, auf Selbstzerstörung programmiertes zweites Ich (*Shadow*). Die *Psyche* ist dabei der eigentliche Spielercharakter, während der *Shadow* von einem anderen Spieler geführt wird und ein eigenes Datenblatt mit eigenen Werten erhält. Jeder Spieler spielt also zwei Rollen: die *Psyche* des eigenen und den *Shadow* eines anderen Charakters.

Die Werte des *Shadow* sind denen der *Psyche* entgegengesetzt: die *Psyche* besitzt sogenannte 'Passions', Emotionen wie zum Beispiel Liebe oder Fürsorge, die sie schon zu Lebzeiten stark verspürte, der *Shadow* besitzt demgegenüber 'Dark Passions', negative Emotionen, die ebenfalls schon im Leben des Spielercharakters vorhanden waren, zum Beispiel Haß oder Freude an Schmerz. Durch das Ausleben der 'Passions' gewinnt die *Psyche* eine eigene Art von Lebensenergie ('Pathos'), der *Shadow* seinerseits gewinnt durch die Realisierung seiner dunklen Emotionen 'Angst'. Der *Shadow* kann der *Psyche* Hilfestellung bieten, wenn diese aus eigener Kraft eine Situation nicht bewältigen kann. Wenn die *Psyche* diese Hilfe annimmt, liefert sie sich dem *Shadow* immer mehr aus und bringt den *Shadow* seinem Ziel der Selbstzerstörung näher.

Ohne die diesem Konzept zugrundeliegenden Spielmechanismen hier auszubreiten, läßt sich deutlich erkennen, daß durch die Zweiteilung des Spielercharakters ein besonderer Anspruch an die beteiligten Spieler gestellt wird. Der Spieler, der die *Psyche* eines gegebenen Spielercharakters führt, muß in der Lage sein, objektiv

über die Vorschläge des *Shadow*-Spielers zu urteilen und in der jeweiligen Situation entsprechend zu entscheiden, ob die *Psyche* die Hilfe des *Shadow* annimmt. Der Spieler selbst weiß, daß dies dem *Shadow* in jedem Fall zum Vorteil gereicht, weshalb der Spieler durchaus geneigt sein dürfte, sämtliche Angebote des *Shadow*-Spielers abzulehnen. Dieses Element von *Wraith: The Oblivion* kann daher nur funktionieren, wenn der Spieler der *Psyche* in der Lage ist, solches Spielerwissen beiseite zu lassen und aus der Sicht der *Psyche*, also des Charakters, über die Situation zu befinden.

4.3.2 Vom Szenario zur Erzählung: gestalterische Elemente des Rollenspiels

Die Autoren der *Storyteller*-Serie geben in den Veröffentlichungen zu den verschiedenen Systemen, insbesondere aber in den speziellen Handbüchern für den Spielleiter bzw. die Spieler, Einblicke in einige gestalterische Elemente des Rollenspiels, die über die simplen Faktenaufzählungen früherer Abenteuerszenarien hinausgehen. Sie erreichen damit eine meta-gestalterische Ebene, die früheren Rollenspielsystemen abgeht. Drei Begriffe stehen dabei im Vordergrund: *chronicle*, *mood* und *theme*.

4.3.2.1 *Chronicle*

Wie in früheren Ausführungen dargelegt, sind die einzelnen Szenarien einer Serie von Rollenspielen mehr oder weniger eng miteinander verbunden. Spielercharaktere können von einem Szenario zum anderen übertragen werden und machen eine Entwicklung durch. Inwieweit aber die aufeinanderfolgenden Szenarien aufeinander beruhen und mehr bilden als nur eine Abfolge von Situationen, bleibt dem Spielleiter überlassen.

Das Rollenspiel *Call of Cthulhu* bietet eine Analogie zur Erklärung dieser Abhängigkeit aufeinanderfolgender Szenarien zueinander:

The scenarios ought to be arranged like the branches of a tree. The players start out fooling around with the very tips and edges of the mythos, where there are dozens of myths, legends, clues and adventures. As they gain more knowledge and experience, the investigators will work their way inward, where there are fewer happenings, of greater importance. At the center of the Mythos reside the hideous Outer Gods in all their reality. The final goal of play may well be to save the planet and force the retreat of Cthulhu and other space beings. Becoming powerful enough for that may take years. (Petersen, Willis et. al. *Call of Cthulhu 5th Edition*, S. 74)

Solche Serien von inhaltlich verbundenen Szenarien nennt dieses System *campaigns*. Ein vergleichbares, aber darüber hinaus gehendes Konzept ist auch in den *Storyteller*-Regelwerken vertreten, hier heißt es *chronicle*. Anders als die *Call of Cthulhu-campaigns* sind *chronicles* komplett vorgeplant und steuern auf ein vordefiniertes Ziel zu.

Die *Call of Cthulhu*-Autoren empfehlen: "First, make up several scenarios, each only two or three layers deep. The keeper will also need to think of a couple of deeper secrets and subsequent scenarios for the players to delve into if they succeed in solving a scenario" (a.a.O.). Hier ist also ein offener Verlauf für zukünftige Szenarien vorgesehen. Der Spielleiter (*keeper*) plant, wenn er sich an diese Vorschläge hält, lediglich den Aufbau der nächsten Szenarien, nicht aber ein ganzheitliches Bild der *campaign*.

Eine *Storyteller-chronicle* hingegen soll von vornherein als abgeschlossenes Werk betrachtet werden:

A Chronicle is a series of connected stories that have been combined for the purpose of telling a tale of larger scope and greater content. [...]

A Chronicle takes care and sometimes inspiration to create. Players have characters, but the Storyteller has the Chronicle. In order to succeed, a Chronicle must have the same vitality as a character. Chapters that form a book cannot be placed in any random order to create a work worth reading and admiring. Each chapter builds on the last, just as the stories of a Chronicle must. [...]

The purpose is a fun part of a Chronicle, for it asks the Storyteller to look ahead and consider what she hopes to accomplish with the Chronicle. It asks the Storyteller to develop a blueprint of how she would like the Chronicle to proceed and end. [...]

With a purpose, or plan or blueprint, in mind, the Storyteller can make sure that the stories she is telling are moving the action of the Chronicle toward to [sic!] the desired conclusion. This will keep the Chronicle healthy and strong. Some diversions along the way can be interesting, and are even encouraged as they are often necessary to explore an unconsidered aspect developed through play, but when involved excessively they dilute the power of the Chronicle.

Also, with a purpose, the Storyteller knows when her job is done. If your goal is to tell a story of a pack's acceptance into Garou society, then the Chronicle is over when the characters have achieved a Rank that you predetermine. The characters should have some indication of the purpose of the Chronicle as soon as the first story is told, but they certainly must be made aware as the conclusion draws near. (Chupp et al.: *Werewolf: The Apocalypse*, S. 67ff.)

In einer *chronicle* steht also das ganze Handlungsgerüst von vornherein fest, einschließlich einem Ende. Lediglich Nebenhandlungen werden nicht von vornherein festgelegt. Der Spielleiter legt diesen Plan mit einem bestimmten Zweck

(*purpose*) an. Anstelle einer endlosen Serie von Szenarien liegt hier also ein vom ersten Moment an überschaubares Gesamtwerk vor.

Dadurch, daß einer *chronicle* somit ein Plan zugrunde liegt, erreichen die darin vereinigten Szenarien eine epische Tiefe, die der einfacheren, serienhaften Aneinanderreihung von nur oberflächlich verbundenen Szenarien innerhalb einer *campaign* abgeht. Dabei ist aber zu beachten, daß diese unterschiedlichen Aufbauweisen zwar in verschiedenen Regelsystemen propagiert werden, dabei jedoch austausch- und übertragbar sind; sie sind in keiner Weise zwingend mit den jeweiligen Regelsystemen verbunden. Vielmehr sind sie symptomatisch für eine Entwicklung, die sich in drei Stufen vollzogen hat. Diese Entwicklung verläuft kongruent zu der in Kapitel 3 dargelegten und kann als Teil derselben angesehen werden.

In der Anfangsphase des Rollenspiels wurden Szenarien nicht oder nur sehr unzureichend verbunden. In dieser Zeit lag ein Hauptaugenmerk der Verlage und Hersteller auf der Veröffentlichung von vorgegebenen Szenarien, die in keiner Beziehung zueinander standen. Zwar konnten auch schon zu dieser Zeit Charaktere von einem zum anderen Szenario übertragen werden, aber die inhaltliche Verbindung bestand in der Regel nur in einer kurzen, durch den Spielleiter eingefügten Überleitung²⁶.

Das Rollenspiel *Call of Cthulhu* entstammt der zweiten Entwicklungsphase, bei der der Gedanke der zusammenhängenden Erzählung gegenüber der Aneinanderreihung von actionlastigen Abenteuern Vorrang erhielt. Entsprechend wurde dem Umstand mehr Aufmerksamkeit gezollt, daß Spielleiter ihre eigenen Szenarien entwerfen können. Es wurden verstärkt Quellenbücher veröffentlicht, die Hintergründe für solche Eigenentwicklungen boten. Der Anteil an selbständigen, unverbundenen Szenarien ging zurück, und die weiterhin veröffentlichten Szenarien wurden oft zu Serien zusammengefaßt oder mit Alternativ-Anfängen und weiteren Hinweisen zur Anpassung an bestehende *campaigns* versehen.

Die *Storyteller*-Serie gehört zur dritten Entwicklungsphase. Folgerichtig wurden nur zu Anfang Einzelszenarien herausgegeben, die aber in Relation zu den

²⁶Aus dieser Zeit ist vielen Rollenspielern bis heute die beliebte Taverne in Erinnerung, die innerhalb der Rollenspielszene, zum Beispiel in Newsgroups im Internet, oft ironisch in Bezug auf oberflächliche Überleitungen angeführt wird. Dabei befindet sich die Gruppe der Spielercharaktere regelmäßig ohne inhaltliche Anknüpfung an das vergangene Szenario zu Beginn eines neuen Szenarios in einer Taverne oder an einem anderen öffentlichen Platz, wo sie von einem Nichtspielercharakter angesprochen und für einen neuen Auftrag, sprich: das nächste Szenario, angeheuert werden.

Quellenbüchern ein kommerzieller Mißerfolg blieben, weil sie dem *chronicle*-Gedanken durch ihre Unverbundenheit widersprachen. Übrig blieben nur Beispielszenarien in den Grundregelwerken und längere Szenarien, die selbst *chronicles* darstellen oder zumindest als Startpunkt für eine solche angelegt sind.

4.3.2.2 *Mood* und *theme*

Die Begriffe *mood* und *theme* entstammen den Spielen der *Storyteller*-Serie. Sie zählen zu den für das Rollenspiel eher neuartigen Elementen, die durch diese Serie eingeführt wurden. Diese Begriffe zeigen, daß der Fokus nun eindeutig auf verfeinerte erzählerische Techniken gelegt wird. Die Autoren von *Vampire: The Dark Ages* schreiben dazu:

Structure, atmosphere, mood, theme and technique are just as useful in a short chapter as they are in an extended chronicle. Rudimentary as these elements may seem, never underestimate the power of the well-timed gust of wind or the melancholy flashback. Storytellers throughout time have known the value of such flourishes. (Hartshorn et al.: *Vampire: The Dark Ages*, S. 229)

Structure ist als Begriff eng mit dem *chronicle*-Begriff verbunden. Die *chronicle*, wie im vorangehenden Abschnitt dargelegt, bestimmt die äußere Form einer abgeschlossenen Serie von Szenarien. Durch die offene Natur des Rollenspiels, bei dem sich die eigentliche Erzählung im Spannungsfeld zwischen Spielleiter und Spielergruppe entwickelt, entzieht sich die Struktur innerhalb einzelner Szenarien weitgehend der Kontrolle des Spielleiters.

Die *techniques*, die im Zitat angesprochen werden, sind Gegenstand des nächsten Abschnitts.

Atmosphere und *mood* bezeichnen hier die dem Spiel zugrunde liegende äußere und innere Stimmung, die eine Vertiefung des rollenspielerischen Erlebnisses ermöglichen sollen: "a well-done game will have a certain atmosphere that will evoke a particular mood" (ebd., S. 227). *Atmosphere* ist dabei die äußere Stimmung, die durch den Ort, an dem die Spielsitzung stattfindet, begründet wird. Es werden Empfehlungen gegeben, wie der Spielort so hergerichtet wird, daß durch Elemente wie Beleuchtung, Hintergrundmusik etc. eine Basis für die vom Spielleiter beabsichtigte emotionale Reaktion der Spieler gegeben ist. *Mood* hingegen ist die innerhalb des Spiels erzeugte Stimmung, die durch erzählerische Elemente und entsprechende Gestaltung der Handlung erreicht wird.

Atmosphere und *mood* sollen dazu beitragen, daß eine wesentliche Vertiefung der rollenspielerischen Erfahrung erreicht wird. Damit wird der Fokus des Rollenspiels erweitert: zu der bisherigen rein handlungs- oder treffender: action-orientierten Sichtweise gesellt sich eine emotionale Sichtweise: "What characters do is one part of an adventure; what they *feel* is almost as important" (ebd.).

Um *mood* treffend aufbauen zu können, geben die Autoren von *Vampire: The Dark Ages* verschiedene Ratschläge, die dem Spielleiter, dessen Aufgabe hier vorrangig als die eines Erzählers angesehen wird, einige passende gestalterische Möglichkeiten aufzeigen. So wird der Gebrauch von Analogien und die detailreiche Ausgestaltung von Nichtspielercharakteren empfohlen; diese Hinweise könnten durchaus einem Leitfaden für kreatives Schreiben entstammen. Andere Empfehlungen sprengen den Rahmen schriftstellerischer Möglichkeiten, so zum Beispiel der Gebrauch verschiedener Stimmlagen bei der Schilderung der Szenerie (vgl. ebd., S. 228).

Theme ist eine weitere Komponente, die in den *Storyteller*-Spielen erstmalig auf das Rollenspiel bezogen erwähnt wird. Sowohl einzelne Szenarien als auch ganze *chronicles* können und sollten nach der Meinung der Autoren der Serie ein solches *theme* haben.

Gemeint ist ein -zumeist auf ein einzelnes Wort reduziertes- Thema, auf das sich die Elemente des Szenarios oder die Gesamtheit der zur *chronicle* gehörigen Szenarien zurückführen lassen, und das dazu dient, den inneren Zusammenhang der *chronicle* zu untermauern und das Erzählerlebnis für alle Beteiligten zu vertiefen. Als mögliche *themes* werden in *Vampire: The Dark Ages* als Beispiele *survival*, *espionage*, *power* und *identity* genannt. Hier sei die Beschreibung von *power* als *theme* zitiert:

After [becoming a vampire], characters are possessed with more power than they probably ever dreamed was possible. To transform into beasts or to disappear into the shadows are commonplace feats now; how does that affect a character's view on the world? [Normal humans] are but pawns, and even the mighty tremble in view of most vampires. We all know the cliché that 'power corrupts,' but how does it happen? If we know this is true, why does it still happen so frequently? There's one more complication: In the world of the game and the real world, you do have the power to rebel against the established order. So what are you going to do if you succeed? (ebd., S. 229)

Die Besonderheit dieser neuartigen Betrachtung des Rollenspiels, die meta-erzählerische Spielhilfen bietet, liegt, wie der zitierte Abschnitt zeigt, darin, daß nicht der

- Das Rollenspiel als interaktive Erzählform - ein neuartiges Genre der Literatur? -

Spieler oder die Handlung im Vordergrund stehen, sondern der gespielte Charakter. Erstmalig wird erkannt, daß das Rollenspiel ein Vehikel für mehr als pure Unterhaltung sein kann. Dies verlangt den Spielern einen hohen Grad an Identifikation mit ihren Charakteren ab.

4.3.3 Von *Hack & Slay* zu *Foreshadowing*: fortgeschrittene Erzähltechniken im Rollenspiel

Nicht nur die Spieler sehen sich mit neuen Anforderungen konfrontiert, auch der Spielleiter erhält weitergehende Hinweise darauf, wie eine ansprechende und tiefgehende Spielsitzung gestaltet werden kann. Der Spielleiter der früheren Rollenspiele war wenig mehr als Moderator und Schiedsrichter; dem erzählerischen Aspekt zollen die früheren Rollenspiele nur wenig Tribut.

So schreibt Lester W. Smith über die Rolle des Spielleiters (hier: *referee*) in den ersten Rollenspielen:

In the field of roleplaying games, it has long been customary to think of the referee as the final arbiter of the game rules. The earliest roleplaying games characterized the referee as an impartial judge, much like the referee of a sports event. (In fact, that's where the widely used roleplaying term 'referee' comes from.) As a consequence, if the player characters encountered some nasty beast and began combating it, the referee was supposed to serve as an arbiter of the game rules, applying them equably [sic!] to both the PCs and their opponent, then letting the chips fall where they may. The same thing applied, of course, to other sorts of conflict besides combat. [...]

In early roleplaying games, play was much more like a board game in which the PCs were pawns (being little more than a collection of attributes). But with the passage of time, there has been a growing tendency for roleplayers to think of their characters as personalities. As a consequence, continually more of the action in a roleplaying session takes place in the imagination, and less on paper. Less action on paper means fewer hard-and-fast rules, which makes refereeing a less mechanical job. (Lester W. Smith: *Dark Conspiracy*, S. 135)

Dark Conspiracy ist der zweiten Generation von Rollenspielen zuzuordnen. Die Veränderungen gegenüber der ersten Generation werden klar erkannt. Auch in *Dark Conspiracy* wird die *campaign* gegenüber der losen Szenarienabfolge bevorzugt. Im Zitat wird eine Entwicklung deutlich angesprochen: die Charaktere sind nicht länger nur Werte auf einem Papier, sondern entwickeln Persönlichkeit, indem sich die Spieler enger mit ihnen identifizieren.

Die Grundlagen für die Erkenntnis, daß das Rollenspiel in erster Linie eine neue Erzählform ist, die als solche besondere stilistische Merkmale hat, sind schon hier gegeben. So schreibt Smith weiter: "The more fully players imagine their characters, the more roleplaying becomes like creating fiction" (a.a.O.). Dennoch wird der Spielleiter weiterhin als *referee* bezeichnet, und den literarischen Aspekten des Rollenspiels wird keine weitere Aufmerksamkeit gezollt. Stattdessen wird der Spielleiter folgendermaßen beschrieben:

[...] the referee is responsible for more than just factual information about the game world. Perhaps even more importantly, the referee is also the primary conveyor of atmosphere. [...]

The referee is also, of course, the central force in the individual stories (adventures) that the PCs experience. This is true whether you tend to run tightly paced, episodic adventures or instead just let the players wander where they will. Referees who run pregenerated adventures are certainly the primary force in the story, because they serve to keep the PCs on track with the predetermined plot. But the same centrality is true of referees at the other extreme, who come to an adventure session with next to nothing in terms of notes and run things 'by the seat of their pants.' In either case, the referee reacts to the PCs' actions, telling the players what their characters see, playing the parts of the NPCs, and just generally *being* the world that the PCs live in. [...]

If the referee's function is becoming perceived less as that of an impartial arbiter of hard-and-fast rules, and is now being thought of more as a stage setter and coach, you might suppose that the task has become easier. After all, there are fewer rules to know. But actually, the job of referee has become, in many ways, more demanding. Fewer hard-and-fast rules mean more demands upon imagination that also makes the referee's job more satisfying. (a.a.O. und f.)

Zwar fallen schon die Begriffe *atmosphere* und *story*, doch der Schritt zur Betrachtung des Rollenspiels als einer Erzählung mit allen zugehörigen Implikationen fehlt. Es sind wiederum die Rollenspiele der *Storyteller*-Serie, die hier eine Vorreiterrolle innehaben. Erstmals werden dem Spielleiter und in geringerem Maße auch den Spielern Hilfsmittel an die Hand gegeben, die die Benutzung fortgeschrittener Erzähltechniken betreffen. Zu diesen zählen *dream sequence*, *flashback*, *parallel story*, *symbolism* und *foreshadowing*. Eine *dream sequence* ist eine Szene, die mehr oder weniger deutlich als Traum markiert ist, sie kann also sowohl als Traum eingeführt als auch erst nachher als solcher enthüllt werden. Unter *flashback* wird ein Rückblick auf frühere Ereignisse verstanden, der während der eigentlichen Spielhandlung eingeschoben und durchgespielt wird, um andere Aspekte der gegenwärtigen Handlung zu verdeutlichen oder zusätzliche Elemente aufzudecken. *Parallel story* bezeichnet damit vergleichbar das Durchspielen parallel verlaufender Handlungsfäden, in der Regel mit anderen Charakteren. *Symbolism* beschreibt die Verwendung von Symbolen und Metaphern innerhalb der Spielhandlung und *foreshadowing* die Anspielung auf zukünftige Ereignisse durch verschiedene Elemente. Diese Erzähltechniken lassen sich nicht nur auf das Rollenspiel anwenden, sondern stammen vielmehr aus anderen Medien, wo sie erfolgreich eingesetzt werden, insbesondere Literatur und Film. So schreiben Sam Chupp et al. in *Mage: The Ascension*:

Have you ever been reading a book or watching a movie and suddenly gotten a sense of what is going to happen next? This has happened to everyone at some time or another, and there is more to it than seeing through a poorly constructed, clichéd plot. It's called foreshadowing, and authors, at least the good ones, do it on purpose. (S. 72)

Symbolism is a powerful element in literature that can also be used effectively in a storytelling chronicle. (ebd., S. 74)

A dream sequence may seem clichéd to you because of its extensive use throughout modern film. (ebd., S. 76)

Diese Zitate zeigen, daß die Verwandtschaft des Rollenspiels zu Literatur und Film als erzählerischen Medien klar erkannt wird. Dies wirkt sich nicht nur auf die Rolle des Spielleiters, sondern auch auf die der Spieler aus. Weiter heißt es zur *dream sequence*:

Used properly in a storytelling game, however, it becomes a powerful tool. The technique, as its name implies, is simply a dream that is either shared by all the characters or is specific to one of them. In the dream, the characters are either themselves or caricatures of themselves. Even if the dream is that of only one character, the other players may still participate in the dream by assuming the roles of other people, creatures or settings in the dream.

While playing out the dream sequence, you must determine how much of the dream story the players are free to act out and determine on their own. This spectrum of Storyteller control over the dream sequence ranges from a minute description of the dream, to throwing the characters into a dream and describing what appears while giving players control to do as they will. Storyteller-controlled dreams are good for foreshadowing upcoming events, or for establishing symbolism within the story. Player-active dream sequences are ideally used when spirits or other mages are communicating with the characters through their dreams, or to foreshadow a crucial decision the characters will have to face at some point in the coming story. (ebd., S. 76f.)

Die Besonderheit der Verwendung solcher Techniken innerhalb eines Rollenspiels ist, daß die Spieler einen anderen Einblick und eine andere Aufgabe haben als Schauspieler in einem Film. Letztere folgen einem vorgeschriebenen Drehbuch und den Anweisungen eines Regisseurs, während erstere ihre Spielercharaktere autonom führen sollen und nicht die gesamte Handlung, also das Drehbuch, kennen. Ebenso sind Spieler nicht willenlos wie die Charaktere in einem Roman. Um beispielsweise eine funktionierende *dream sequence* durchzuführen, müssen also Konzessionen seitens der Spieler gemacht werden. Wenn die *dream sequence* als solche erkennbar ist, weil sie typische Traumelemente enthält, entsteht ein

Konflikt zwischen Spielerwissen und Charakterwissen: der Spieler weiß, daß es sich nur um einen Traum handelt, während der Charakter sich dessen wahrscheinlich nicht bewußt ist. Es ist die Aufgabe des Spielers, diese beiden Wissensvorgaben voneinander zu trennen und das Spielerwissen dem Charakterwissen unterzuordnen. Gleichermäßen darf das Wissen des Hauptspielercharakters sich im Falle einer *parallel story* nicht auf die Handlung derselben auswirken; der für diesen parallelen Handlungsfaden übernommene Charakter kann in der Regel nicht auf solches Vorwissen zurückgreifen.

Während fortgeschrittene Erzähltechniken also zum einen die gleiche Aufgabe wie in den anderen genannten Medien erfüllen, erweitern sie zum anderen die auktoriale Aufgabe und die damit verbundene Verantwortung aller Beteiligten an einem Rollenspiel. Das Szenario wird so zu einer übergeordneten Instanz, der sich Spielleiter und Spieler unterordnen. Im Vordergrund steht die gemeinsame Erschaffung einer erzählerischen Realität, die eine genaue Trennung der auktorialen und der rezipierenden Rolle sowohl des Spielleiters als auch der Spieler erfordert.

4.3.4 Vom Schätzesammeln zur Auseinandersetzung mit dem Dritten Reich: Inhalte des Rollenspiels

Wie bereits in früheren Ausführungen dargelegt, waren die Rollenspiele der ersten und zweiten Generation thematisch eng auf die Vorlagenwelten fixiert und sahen in Unterhaltung und Eskapismus ihre vordergründige Aufgabe. Die Möglichkeit des Transports darüber hinaus gehender Ansprüche wurde nicht erkannt. Diese Erkenntnis ist erst in jüngster Zeit aufgetreten; Rollenspiele können neben dem unterhaltenden auch informativen und lehrreichen Inhalt besitzen.

Ironischerweise wurde und wird dem Rollenspiel seit dem ersten Erfolg von *Dungeons & Dragons* ein moralisch zersetzendes Wirken vorgeworfen: fundamentalistisch-religiöse Gruppen warnen davor, daß das Rollenspiel durch Gewaltverherrlichung, bildliche Darstellung von Dämonen und praktischen Anleitungen zu Schwarzer Magie die Jugend verderbe; weitere Ausführungen hierzu folgen in Kapitel 5.

Während die Gegner des Rollenspiels also sehr früh glaubten, negative Auswirkungen des Rollenspiels erkennen zu können, ist die Idee, es zu pädagogisch-informativen Zwecken zu nutzen, sehr jung. Dabei steht eine Veröffentlichung bisher weit im Vordergrund: der zum Regelwerk *Wrath: The Oblivion* gehörende Ergänzungsband

Charnel Houses of Europe: The Shoah aus dem Jahr 1997. Dieser Band beschreibt die Auswirkungen des Holocaust als Hintergrund für das Rollenspiel. Dies mag zunächst pietätlos erscheinen, wurde aber hervorragend gelöst.

Janet Berliner, die eine Nachfahrin von dem Holocaust entkommenen Juden ist und eine Roman-Trilogie²⁷ über ein jüdisches Kind im Berlin des Zweiten Weltkriegs geschrieben hat, sagt in ihrem Vorwort zu *Charnel Houses of Europe*:

When I think that I have written enough, I discover that I must write more. And while I do, I question if that is in fact the answer to educating our children's children. The survivors are old. Their children are growing old. Their grandchildren say it is not their problem. Many of them do not know about their roots; still more do not care. What, I ask myself, will work to educate and inform the children of the new millennium? Will they read William Styron's *Sophie's Choice*, will they watch Vittorio de Sica's *The Garden of the Finzi-Continis*, or do we have to feed them horrors in some form that makes it palatable for them? [...]

On the day that Richard Dansky [der 'Developer' von *Wraith: The Oblivion*, entspricht etwa einem Chefredakteur] called to ask me to write this essay, I had written the last scene of the third book in a trilogy of Holocaust novels. [...] I heard what Richard said on the phone that day through the keening voices of the collective unconscious of the dead - my own family and the family of humanity.

Richard explained earnestly what it was he was trying to do.

I started to argue, to say that the Holocaust was not a game, but a voice inside my head stopped me. *We must teach them through the tools with which they are comfortable*, it said. Once upon a time, I thought, there were bards and storytellers who passed on the words of the elders around campfires. Then came the era when the pen was mightier than the sword.

But there are few bards now, and as we approach the millennium, the pen diminishes in power. [...]

And since that is so, it becomes clear what we must do. While we must not stop talking and writing and making films, we must also be brave enough to make acts of injustice accessible by way of the new mechanics... be it by way of the Internet and CD-ROM, tours of the Museum of Tolerance... or projects like this. (Berliner, 'Mi Yagid Labanim: Who Will Tell the Children?', in: Jonathan Blacke and Robert Hatch: *Charnel Houses of Europe: The Shoah*, S. 8-11)

Die Furcht vor einer Trivialisierung der historischen Ereignisse hatte durchaus ihre Berechtigung. Es wäre ein Leichtes gewesen, die Verantwortung für den Holocaust und den Zweiten Weltkrieg einer übernatürlichen Macht zuzuschieben, so zum Beispiel den Vampiren, die im Rahmen der Beschreibung der *World of Darkness* sehr oft die Fäden im Hintergrund politischer und historischer Entwicklungen ziehen. Dies wird jedoch vermieden. Die Autoren schreiben dazu:

²⁷Janet Berliner, George Guthridge: *Child of the Light*. Clarkston: White Wolf Game Studio, 1996. *Child of the Journey*, 1996. *Children of the Dusk*, 1997.

After all is said and done, the Holocaust was and is a purely human tragedy. This book does not attempt to move the blame from where it belongs. The vampires and wraiths didn't make anyone do it. The Garou and the mages didn't manipulate events behind the scenes to create the Shoah. In the context of the World of Darkness, some supernatural beings took advantage of (or perished in) the atrocities, but first, last and always, the World of Darkness' Holocaust was the idea and work of human beings. Just like in the real world. (Jonathan Blacke and Robert Hatch: *Charnel Houses of Europe*, S. 17)

Charnel Houses of Europe ist in fünf Kapitel unterteilt. Das erste Kapitel stellt die historischen Begebenheiten dar, wie sie sich nachweislich abgespielt haben. Der eigentliche Kapiteltext stellt dabei in zusammengefaßter, aber äußerst deutlicher Form die Schrecken der Judenverfolgung dar, während die sich auf die Rollenspielwelt beziehende zusätzliche Information in abgesetzten Rahmen enthalten ist, jeweils eingeleitet durch die Worte 'World of Darkness:'. Eine Verwechslung des historischen mit dem fiktionalen Material ist dadurch ausgeschlossen.

Die vier weiteren Kapitel beschreiben *settings* für *Wraith: The Oblivion*, die aus der Shoah hervorgegangen sind. Es handelt sich um Theresienstadt, das Ghetto von Warschau, Babi Yar und Auschwitz. Auch diese Kapitel beginnen zunächst mit detailreicher geschichtlicher Information, bevor sie auf rollenspielerische Aspekte und fiktionalen Charaktere eingehen.

Ein wichtiger Aspekt dieser Darstellung ist, daß die eigentlichen Ereignisse der Shoah bereits vergangen sind. Damit wird den Spielern die kathartische Möglichkeit, den Lauf der Geschichte zu verändern, genommen. Die Spieler übernehmen stattdessen die Rolle der Opfer. *Wraith: The Oblivion* handelt von einer Existenz nach dem Tod, die Spieler übernehmen die Rolle von Geistern, *wraiths*, die durch eine Aufgabe oder andere Hinterlassenschaft an die Welt gebunden sind und diese Bindung erst lösen müssen, bevor sie ihre eigentliche Bestimmung, deren Wesen im Rahmen des Spielhintergrundes völlig offengelassen wird, erreichen können. *Charnel Houses of Europe* soll eine möglichst enge Identifizierung mit den Opfern ermöglichen und durch die Beschreibung der Grausamkeiten und der historischen Sachverhalte Wissen und Verständnis vermitteln. Die Autoren schreiben als Begründung für die Veröffentlichung des Buches:

Charnel Houses of Europe: The Shoah is intended as a way for roleplayers to learn and then to tell some of the stories of the Holocaust. It is a way for them to come face to face with the unique horrors visited upon millions and millions of people for no good reason.

And just maybe, enough of the horror and terror of the camps will find a home in the people who use these settings for their stories. They will take that burden with them when they leave their *Wraith* sessions, and because they've found a way to understand (even a little bit) what happened, they will find themselves working that much harder to make certain that it never, ever happens again. (Jonathan Blacke and Robert Hatch: *Charnel Houses of Europe*, S. 19)

Ein Vorläufer von *Charnel Houses of Europe* ist in dem ebenfalls für *Wraith: The Oblivion* veröffentlichten Ergänzungsband *Haunts* enthalten, der 1994 erschienen ist. Es handelt sich hier um ein weiteres *setting*, das aus den Ereignissen des Zweiten Weltkrieges entstanden ist, "The Khatyn Mir: Khatyn, Byelorussia".

Khatyn war eines der weißrussischen Dörfer, die durch deutsche Truppen vollständig zerstört wurden. Nur ein Einheimischer, Josef Kaminsky, überlebte das Massaker. Auf sein Bestreben hin wurde 1969 an dem Ort, wo das Dorf gestanden hatte, ein Denkmal errichtet. Hier befindet sich unter anderem ein Friedhof, auf dem Asche von den 186 vollständig zerstörten Dörfern Weißrußlands, deren Bewohner ohne Ausnahme umgebracht worden waren, in Urnen bestattet ist.

Auch hier werden die historischen Ereignisse getrennt vom Rollenspielmaterial betrachtet. Auch hier wird der Schrecken nicht zugunsten eines billigen Effekts vermarktet, sondern enthält eine Warnung. "That isn't horror from the Gothic-Punk World of Darkness; that's real-world horror. It happened. Soldiers still practice genocide in conflicts all over our world today. Just spend a minute and think about it." (Harry Heckel: "The Khatyn Mir: Khatyn, Byelorussia", in: Bill Bridges et al.: *Haunts*, S. 114).

Das Rollenspiel kann also durchaus als Transportmittel für Information dienen und so weitere Aufgaben neben der Unterhaltung übernehmen. Es steht zu hoffen, daß die Autoren der verschiedenen Spielsysteme dem Beispiel von *Charnel Houses of Europe* folgen und diese Erkenntnis in zukünftige Veröffentlichungen einfließen lassen.

4.4 Der Kreis schließt sich: Das Rollenspiel als Quelle von Literatur

Das Rollenspiel basiert in seinen Inhalten, wie bereits gezeigt, auf Werken der Unterhaltungsliteratur. Mit der Entwicklung des Rollenspiels zu einem erzählerischen Medium ist eine Wechselwirkung zwischen dem Rollenspiel und der zugrundeliegenden Romankultur einhergegangen. Während einerseits Rollenspielwelten aus Romanvorlagen abgeleitet werden, haben sich andererseits zwei neue Gattungen der Unterhaltungsliteratur herausgebildet, die ihren Ursprung wiederum im Rollenspiel haben und die hier kurz dargestellt werden sollten: das Spielbuch und der Rollenspielroman.

4.4.1 Spielbücher: Grenzgänger zwischen Roman und Rollenspiel

Bei Spielbüchern handelt es sich um eine Hybridform zwischen Roman und Rollenspiel, die es ermöglicht, den dargestellten Handlungsablauf direkt aus der Ich-Perspektive zu verfolgen, ihn zu beeinflussen und so eine rollenspielähnliche Erfahrung zu machen, ohne auf Mitspieler oder Spielleiter angewiesen zu sein. Diese Bücher entsprechen in ihrer äußeren Form in der Regel dem Roman, sie erscheinen zumeist im Taschenbuchformat und nicht in dem üblichen Überformat der Rollenspielregeln und -quellenbücher. Sie sind außerdem unabhängig von einem getrennt zu erwerbenden Regelsystem.

Ähnlich wie bei einem Rollenspiel muß der Leser zunächst einen Spielercharakter ermitteln. Dieser Charakter ist meist in vielen Aspekten vordefiniert und variiert nur innerhalb eines eng gesteckten Rahmens; einige Spielbücher geben auch eine Liste von Charakteren oder sogar nur einen einzigen Charakter fest vor.

Der eigentliche erzählerische Teil ähnelt zunächst dem eines beliebigen Romans, mit der Ausnahme, daß der Leser, der sich mit der Hauptfigur identifizieren und sie steuern soll, durchweg persönlich angesprochen wird. Immer dann, wenn eine Entscheidung des Lesers gefordert ist, wird die Erzählung unterbrochen und eine Liste möglicher Entscheidungen folgt. Jede dieser Entscheidungen ist mit einer Nummer versehen, die auf einen anderen Textabschnitt verweist, der die Handlung entsprechend der Entscheidung des Lesers fortführt. In der Regel besitzen solche

Spielbücher zwischen 300 und 600 solcher Textabschnitte, deren Länge zwischen einzelnen Sätzen und ein paar Seiten schwankt (vgl. Abb. 4).

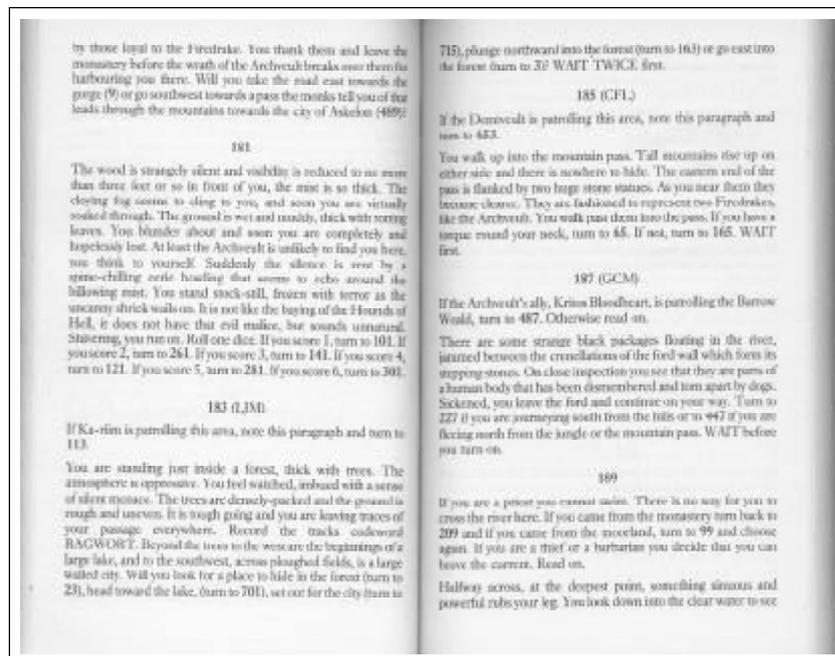


Abb. 4: Doppelseite aus einem Spielbuch

Neben Auswahlentscheidungen gibt es in den meisten Spielbüchern auch ein Zufallssystem, das entweder auf Würfeln basiert oder auf einer Tabelle mit Zufallszahlen, auf die der Leser ohne hinzusehen tippt. Dieses Zufallssystem wird für Kämpfe und einige andere Situationen benutzt.

Spielziel ist es, daß der Leser den abschließenden Abschnitt erreicht. Nicht alle Textabschnitte müssen dazu durchlaufen werden, so daß das Spielbuch auch mehrere Male mit unterschiedlichen Entscheidungen durchgespielt werden kann. Es gibt Bücher mit relativ linearem Verlauf, die nur wenige Abweichungen von einem vorgegebenen Pfad zulassen, aber auch solche, die mehrere verschiedene Lösungsansätze auf ganz unterschiedlichen Wegen erlauben.

Einige Serien von Spielbüchern erlauben auch die Fortführung des Charakters in späteren Büchern und haben Verbesserungsmechanismen, die denen des Rollenspiels ähneln.

Das Konzept des Spielbuchs wurde auch im Bereich der Rollenspiele für sogenannte Soloabenteuer verwendet. Dort konnte es sich aber nicht durchsetzen. Es gab einige mittlerweile zu Sammlerobjekten gewordene Soloabenteuer für das

frühe Rollenspiel *Tunnels & Trolls* sowie für die Erstauflage von *Call of Cthulhu*; das deutsche System *Das Schwarze Auge* verwendet dieses Format weiterhin für Soloabenteuer.

Das Spielbuch unterliegt wesentlich größeren Einschränkungen als das freie Rollenspiel, da hier, ähnlich wie beim Computerrollenspiel, nur solche Lösungswege möglich sind, die der jeweilige Autor vorausgesehen und implementiert hat. Während also der kreative Aspekt des Rollenspiels nicht simuliert werden kann, ermöglicht das Spielbuch doch den Eingriff des Lesers in das Geschehen und hilft so, die Trennung von Autor und Leser zumindest ein Stück weit zu überwinden.

4.4.2 Der Rollenspielroman

Sobald die Handlung der Rollenspiele komplexer und die Szenarien weitläufiger wurden, erschienen Romane, die auf der Basis dieser Vorlagen verfaßt wurden. Besonders weite Verbreitung erreichten die *Dragonlance*-Romane von Margaret Weis und Tracy Hickman, die auf den von eben diesem Autorenpaar verfaßten Szenarien für die gleichnamige *Dungeons & Dragons*-Spielwelt basierten und die nach Michael Stackpole "best selling books ranked on the New York Times Bestseller List" wurden (Stackpole, *The Pulling Report*).

In der Gegenwart erscheinen Rollenspielromane zu allen größeren Rollenspielsystemen, so zum Beispiel zu *Shadowrun*, *Torg*, *Vampire* und den anderen Regelsystemen der *Storyteller*-Serie. Diese Romane entsprechen in der Regel vergleichbaren Romanen der jeweiligen literarischen Gattung, also Science Fiction, Horror oder Fantasy, mit der Ausnahme, daß die Autoren auf eine gemeinhin nicht von ihnen selbst konzipierte Welt zurückgreifen müssen.

Daraus ergibt sich eine besondere Problematik: der Autor schreibt für zwei unterschiedliche Rezipientengruppen, nämlich die Rollenspieler, die mit der zugrundeliegenden Welt oft bestens vertraut sind, und die Nicht-Rollenspieler, die zusätzliche Informationen benötigen, um der Handlung folgen zu können. Wenn zu viel Hintergrundwissen im Rahmen der Romanhandlung erklärt wird, besteht die Gefahr, daß der Rollenspieler das Interesse verliert, während im anderen Extrem der Nicht-Rollenspieler sich mit einem hermetischen Werk konfrontiert sieht, zu dem er keinen Schlüssel besitzt.

5. Exkurs: Der Vorwurf schädlicher Auswirkungen des Rollenspiels

Schon kurz nachdem Gary Gygax' *Dungeons & Dragons* erstmalig auf dem amerikanischen Markt erschien, wurden Stimmen der Kritik laut, die der neuen Spielform einen schädigenden Einfluß auf die Psyche der Spieler vorwarfen. Besorgte Eltern wurden von überzogenen Medienberichten in Unruhe versetzt, die die Behauptung aufstellten, Rollenspiele würden Satansanbetung, Besessenheit und Selbstmordgedanken hervorrufen. So berichtet Tracy Hickman, der selbst Autor von Regelbüchern für *Dungeons & Dragons* ist:

When we see the events of the world portrayed in a slick thirty-minute newscast each night, we are often comforted. The world really seems that simple. When Ed Bradley enters your home Sunday night and, right there on '60 Minutes' tells you that role playing games have been 'alleged' to cause Satan worship and teen suicide, how can we question it? If it's on '60 Minutes' it must be true or they wouldn't say it, would they? We would never suspect that Ed Bradley would withhold important information (though he did) just to get a good story. If there were new facts which surfaced after their investigation aired (which occurred) they would let us know (which they did not). (Tracy Hickman: *Ethics in Fantasy Part 2: Concerned About Role Playing*)

Im Jahr 1982 ereignete sich der Selbstmord eines jungen *Dungeons & Dragons*-Spielers, der zur Gründung einer Organisation zur Bekämpfung von Rollenspielen führte:

After the death by suicide of Irving "Bink" Pulling in 1982-JUN, his mother Patricia Pulling organized BADD (Bothered about Dungeons and Dragons). Bink had been depressed after he was unable to find a campaign manager to handle his campaign for election to school council. He was apparently an emotionally disturbed student who admired Adolf Hitler. Unfortunately, his mother kept a loaded gun in the house; he used it to commit suicide. Patricia became convinced that the death had been triggered by her son's involvement with Dungeons and Dragons; she believed that his teacher had cursed Bink during a game. She brought a lawsuit against the teacher and school. It was thrown out of court. She then organized BADD and started to speak out against RPGs, claiming that they induced young people to commit suicide and murder. BADD asked the Consumer Product Safety Commission to place warning labels on RPGs. The agency investigated but found that the games did not present a hazard to the public. (Anonymous: *Dungeons & Dragons and other fantasy role playing games*)

Die Stimmen der Kritik wurden in den achtziger und frühen neunziger Jahren immer zahlreicher, und auch in Buchpublikationen wurde das Rollenspiel öffentlich angegriffen.

Most books on Satanism and the Occult by Fundamentalist or other Evangelical Christian authors still attack the games. Joan Hake Robie

writes (1): "Dungeons and Dragons is not a game. Some believe it to be a teaching [sic!] the following:". She then lists 22 activities, including blasphemy, assassination, insanity, sexual perversion, homosexuality, prostitution, Satan worship, and necromancy. Neil Anderson & Steve Russo (2) claim that the game negatively "affects a person's self-image and personality and opens him to satanic influence.". Bob Larson mentions (3) that young people who call his radio talk show often mention fantasy games as "their introduction to Satanism". Johanna Micaelsen (4) criticizes games for their "promotion of occultism and violence". Rus Wise writes (24): "God is able to deliver those who seek Him. Victory is ours. But first, we must receive God's power. We have been discussing the problems of satanic involvement. Whether we become deceived by use of the Ouija Board, music, divination or by Dungeons and Dragons, the end result is the same occult bondage." All of the opposition to RPGs in books, magazines, TV or radio appear to be by persons who are Fundamentalist or other Evangelical Christians. We suspect that the attacks by conservative Christians are a [sic!] logically derived from their beliefs about Satanism, Neopaganism and demonic possession. (ebd. - Die Zahlen in Klammern beziehen sich auf die dort angegebenen Quellennachweise)

Charakteristisch für diese und vergleichbare Angriffe auf das Phänomen Rollenspiel ist die fehlende Bereitschaft der Kritiker, sich auch nur grundlegend über das Ziel ihrer Vorwürfe zu informieren. So wollte der Rollenspielautor Tracy Hickman, der selbst bekennender Christ ist, mit einer kirchlichen Gruppe von Jugendlichen aus seiner Gemeinde eine Rollenspielgruppe gründen, um, so seine Hoffnung, den Jugendlichen auf diesem Wege bei der Bewältigung ihrer Defizite im sozialen Bereich zu helfen. Der Bischof, dem die Gemeinde unterstellt war, verbot dies mit der Begründung: "I honestly don't know anything about the game. I haven't played the game, so I can't very well tell them it's all right. I think it would be best to just cancel the activity" (Hickman, *Concerned about Role Playing*).

In einem anderen Fall, den Hickman anführt, wurde ein Informationsabend für besorgte Eltern an einer Schule in seiner Wohngegend durchgeführt:

Several years ago, Dungeons & Dragons generated a lot of concern in a school district near my home. A teacher had been using the game with his gifted students and a woman in the town decided that the schools were, therefore, teaching Satanic rituals to children.

At the school board meeting, one fellow who was associated with TSR stood and, in the course of trying to explain how harmless D&D was asked if anyone in the audience would mind having a spell cast on them. His intent, of course, was to show that 'spells' in the game are just imaginary effects.

A woman stood up and walked boldly to the front of the hall. I really must admire her courage considering that she was sure she was facing very real and very evil powers.

The TSR representative stood and threw some dice. Looking down at the result, he said, "Oh, the spell didn't work."

In a loud voice, clear as her faith, this dear woman said, "Of course it didn't

work! I (am filled with) the Holy Ghost!" (Tracy Hickman: Ethics in Fantasy Part 1: Role Playing? Oh, You Mean That Evil Game?)

Ein Rollenspieler berichtet von folgendem Erlebnis:

"[I was] sitting in a restaurant drinking coffee looking at an Advanced Dungeons & Dragons players handbook. A group of older people came up to me and said, "Excuse me but you know that AD&D is devil worship?" Being a polite person who had just had my reading interrupted [I] commented, "No, I think you are mistaken. AD&D is a game, and just that." Making a guttural sound they promptly left and I returned to reading thinking no more of the conversation. A few minutes later I was approached by the manager of the establishment and asked to leave. When I asked why he said, "We don't allow that kind of material around here." Angry I picked up by [sic!] book and never went back. Now I have heard of many of [sic!] instances such as this." (J. Hall: *The Gamers' Problem*)

Die Beurteilung des Rollenspiels folgt offensichtlich einer simplen Gleichung: in dem Spiel gibt es Magie -> Magie ist Teufelswerk -> das Spiel ist Teufelswerk. Die Titelbilder der Spiele zeigen Drachen und ähnliche Fantasy-Motive. Vor dem Hintergrund einer tiefen, christlich-fundamentalistischen Überzeugung kann ein Spiel, das sich mit solchen Themen beschäftigt, nur Teufelswerk sein.

Auffällig ist auch, daß die Kritiker der Rollenspiele nie einen generellen Terminus verwenden, sondern ihre Kritik beständig nur speziell gegen (*Advanced*) *Dungeons & Dragons* richten, als sei dies das einzige existierende Rollenspiel oder ein Synonym für die Gattung; dies mag mit den Tatsachen zusammenhängen, daß dieses Spiel das erste seiner Art war, und daß es eine derart hohe Verbreitung gefunden hat, daß fast jeder Rollenspieler, zumindest in den USA, angibt, seine ersten Rollenspiel-Erfahrungen mit diesem System gemacht zu haben²⁸. Interessanterweise bauen viele neuere Spiele wie das schwedische *Kult* oder das französische *Nephilim*, die auch in amerikanischen Übersetzungen vorliegen, explizit auf okkulten Vorstellungen aus dem christlichen und gnostischen Bereich auf, und entsprechen somit dem von den Rollenspielgegnern propagierten Klischee viel eher. Diese Spiele sind allerdings längst nicht so weit verbreitet und führen eher ein Nischendasein.

Immerhin sind genügend derartige Stimmen laut geworden, daß ernsthafte Untersuchungen diesbezüglich unternommen wurden. Michael Stackpole, der neben seiner

²⁸Zu diesem Schluß führen mich häufige Aussagen von Rollenspielern in Internet-Newsgroups wie rec.games.frp.advocacy und anderen, sowie persönliche Gespräche und Korrespondenz, die ich mit Rollenspielern aus dem amerikanischen Raum geführt habe. Tatsächlich konnte ich bisher keinen amerikanischen Rollenspieler ermitteln, der nicht irgendwann mit (*Advanced*) *Dungeons & Dragons* in Berührung gekommen wäre.

Tätigkeit als Science Fiction-Autor auch für Rollenspiele wie *Shadowrun* schreibt, hat die Aussagen der Organisation BADD untersucht und ermittelt, daß, ausgehend von BADDs eigener Schätzung von weltweit 4 Millionen Spielern, unter Heranziehung von statistischen Daten über Selbstmorde unter Jugendlichen von einer Zahl von 500 jährlichen Selbstmordfällen innerhalb dieser Gruppe selbst dann auszugehen sei, falls keine Auswirkungen des Rollenspiels anzunehmen seien, so daß die tatsächliche Zahl, falls die Aussagen von BADD korrekt seien, noch wesentlich höher ausfallen müßte. BADD selbst dokumentierten 1987 jedoch nur einen Durchschnitt von sieben Fällen pro Jahr (vgl. Anonymous: *Dungeons and Dragons and other fantasy role playing games*).

Auch Studien von unabhängiger Seite wurden durchgeführt. Armando Simón veröffentlichte 1987 die Studie "Emotional Stability Pertaining to the Game of Dungeons & Dragons". Die Synopsis zu Beginn der Studie besagt:

The game of Dungeons & Dragons, which involves extensive fantasy role-playing by the participants, has been blamed by groups of lay people for having caused a number of suicides and homicides, as well as generally promoting such behavior. The 16PF [der Name des Testverfahrens] was administered to players of the game and a Pearson correlation was performed between years of playing the game and their emotional stability as measured by Factor C of the test. No significant correlation was found. (Armando Simón, in: *Psychology in the Schools*, Volume 24, October 1987, S. 329)

Der einzige Wert, der nach Simón aus den üblichen Toleranzen abwich, war eine leicht erhöhte Experimentierfreudigkeit (vgl. a. a. O., S. 331).

Simón führt des weiteren Studien an, die belegen, "that overall playing of games is beneficial and therapeutic [...]. For example, video games, another class of games that were initially condemned for alleged detrimental effects also of a psychological nature, were instead found to increase internal locus of control and spatial visualization [...]" (a.a.O., S. 332).

1990 erschien die Studie "Alienation and the Game Dungeons and Dragons" von Lisa A. DeRenard und Linda Mannik Kline:

This study examined differences in feelings of alienation between 35 active players and 35 nonplayers. Fewer players expressed feelings of meaninglessness and more players expressed feelings of cultural estrangement than nonplayers. Other feelings of alienation between players and nonplayers were not different. Also, more committed players - those who spent more money on the game and played the game more frequently

- Das Rollenspiel als interaktive Erzählform - ein neuartiges Genre der Literatur? -

- expressed greater feelings of alienation. (Lisa A. DeRenard, Linda Mannik Kline, in: *Psychological Reports*, 1990, 66, S. 1219)

1991 schließlich erschien Suzanne Abyetas und James Forests Untersuchung "Relationship of Role-Playing Games to Self-Reported Criminal Behaviour":

Fantasy role-playing games have been portrayed by the media and various social organizations as being linked to, and causing, socially maladaptive behaviour including criminality. [...] Regression analysis indicated that role-playing experience did not relate to self-reported criminality; however, Psychoticism, which was higher in the nonplayers, did predict criminality. (Suzanne Abyeta, James Forest, in: *Psychological Reports*, 1991, 69, S. 1187)

Es bleibt festzuhalten, daß den irrational motivierten Behauptungen der Rollenspielgegner offensichtlich keine wissenschaftliche Untermauerung zukommt. Die Untersuchungen haben keinerlei besondere Auffälligkeiten registriert. Dennoch werden Rollenspiele weiterhin von Organisationen wie BADD, fundamentalistischen Autoren und den Medien unverändert angegriffen, wenn auch, wie in Anonymus: *Dungeons and Dragons and other fantasy role playing games* angedeutet, in geringerem Maße.

7. Schluß: Das Rollenspiel als eine moderne Literaturform

Eine der zentralen Motivationen für die Erfindung des Rollenspiels war, das zu jener Zeit Anfang der siebziger Jahre sehr beliebte literarische Genre der Sword & Sorcery-Fantasy persönlicher erfahrbar zu machen, als Bücher dies konnten. Der Erfolg dieses Konzeptes führte dazu, daß schließlich auch andere literarische Genres in Rollenspielen widergespiegelt wurden. Literaturgenres wie Fantasy, Science Fiction, Horror und Krimis sind maßgebliche Einflüsse für das Rollenspiel. Das Rollenspiel entwickelt sich parallel zu diesen Genres - so folgten der Veröffentlichung des Romans *Neuromancer* von William Gibson, der als der Ursprung der Cyberpunk-Bewegung gilt, sehr schnell thematisch entsprechende Rollenspiele wie *Cyberspace* von Iron Crown und *Shadowrun* von FASA. Schließlich wurden auf der Basis von Rollenspielen wiederum Romane geschrieben, die den jeweiligen Genres zuzurechnen sind. Es ist eine offenkundige Wechselwirkung zwischen Literatur und Rollenspiel zu beobachten.

Interaktivität ist ein häufig verwendetes Stichwort unserer Zeit. In pädagogischen Konzepten und der Aufbereitung und Präsentation von informativen Sachverhalten nimmt die Interaktivität eine zentrale Rolle ein. Der Kommunikationsfluß in diesen Bereichen ist nicht länger strikt einseitig - vom Lehrer zum Lernenden, vom Vortragenden zum Zuhörer oder eben vom Autor zum Leser. Zunehmend werden Interaktion und Feedback verlangt, was auch der Literatur neue Formen der Gestaltung ermöglicht. Im Bereich der Informationsvermittlung ist Interaktivität längst zu einem führenden Konzept geworden.

Die Kunst der Erzählung, ob mündlich oder schriftlich, ist ein Bestandteil der Literatur; die Vermittlung von Information ein anderer. So, wie die informative Sachliteratur neue Wege der Interaktivität beschreitet und sich neuen Medien zuwendet, indem z. B. Sprachlehrwerke als Computerprogramme erscheinen, die sich dem Lernverhalten des Benutzers anpassen und eine Kommunikation zwischen Programm und Benutzer ermöglichen, ist auch eine Annäherung der erzählenden Literatur an wechselseitige Beziehungen zwischen Autoren und Lesern zu beobachten. Die in dieser Arbeit angeführten postmodernen literarischen Experimente belegen dies; jedoch zeigen sie auch, daß das Hauptmedium der Literatur, der geschriebene und gedruckte Text, letztendlich der Interaktivität Grenzen setzt. Auch

hier bietet der Computer eine Möglichkeit, diese Schranken zu überschreiten, indem Texte veränderbar bleiben.

Eine andere Möglichkeit der interaktiven Erzählung liegt im Rollenspiel. Alle an einem Rollenspiel beteiligten Personen sind Autoren und Rezipienten zugleich, und der Text, das literarische Werk, entsteht im Spannungsfeld zwischen ihnen.

Es wurde weiterhin gezeigt, daß ein gesellschaftlicher Wandel im Gange ist, der zu einer Individualisierung der Gesellschaft führt, und der gleichzeitig eine große Flexibilität im Umgang mit Normen und Werten verlangt. Literatur erfüllt oft normative Zwecke; gedruckte und daher statische Literatur kann die notwendige Flexibilität nicht leisten.

Schon in vorschriftlicher Zeit, als Geschichtenerzähler die Aufgabe von Autoren und Berichterstattem übernahmen, waren Erzählstoffe dynamisch - der Erzähler konnte die Erzählung seinen Zuhörern jedes Mal aufs Neue anpassen. Mit der Fixierung der Literatur in gedruckter Form ging diese Dynamik verloren. Das Rollenspiel jedoch hat diese Dynamik wiederentdeckt: die Erzählung ist den jeweiligen Autoren-Rezipienten angepaßt und höchst individuell. Dies läßt den Schluß zu, daß das Rollenspiel eine interaktive, dynamische und individualistische Literaturform ist, die zwar die gedruckten Literaturformen nicht verdrängt, wohl aber die Literatur als Ganzes erweitert und bereichert.

8. Literatur

8.1 Rollenspiele, Regelwerke, begleitende Essays

- Browder, Dustin. *Milwaukee by Night*. Stone Mountain: White Wolf, 1992.
- Browder, Dustin. "The Player-Storyteller". Greenberg, Andrew, et al. *The Vampire Players Guide*. Clarkston: White Wolf, 1993. 158-159.
- Charlton, S. Coleman. *Middle-earth Role Playing*. Charlottesville: Iron Crown Enterprises, 1987.
- Charette, Bob, Paul Hume, Tom Dowd. *Shadowrun*. Chicago: FASA Corporation, 1989.
- Chupp, Sam. *Werewolf: The Apocalypse*. Stone Mountain: White Wolf, 1991.
- Chupp, Sam. "The Ancient Art of Roleplaying". Greenberg, Andrew, et al. *The Vampire Players Guide*. Clarkston: White Wolf, 1993. 149-151.
- Crossby, N. Robin. *Hårnworld*. Blaine: Columbia Games Inc., 1988.
- Foley, Tod. *Cyberspace*. Charlottesville: Iron Crown Enterprises, 1989.
- Gygax, Gary. *Dungeons & Dragons*. Lake Geneva: TSR Hobbies Inc., 1974.
- Hartshorn, Jennifer et al. *Vampire: The Dark Ages*. Clarkston: White Wolf, 1996.
- Leker, Andrew, Miles Teves, Amy Leker Kalish. *Skyrealms of Jorune*. Berkeley: Chessex, 1992.
- Perrin, Steve, Ken St. Andre. *Stormbringer*. Albany: Chaosium, 1981.
- Peterson, Sandy, Lynn Willis. *Call of Cthulhu. Horror Roleplaying in the Worlds of H. P. Lovecraft*. 5th ed. Oakland: Chaosium, 1994.
- Racine, Wade, Burke, Matt, Wiker, J. D. *Book of Storyteller Secrets*. Clarkston: White Wolf, 1996.
- Rein-Hagen, Mark et al. *Vampire: The Masquerade*. Stone Mountain: White Wolf, 1992.
- Rein-Hagen, Mark et al. *Wraith: The Oblivion*. Stone Mountain: White Wolf, 1994.
- Rein-Hagen, Mark et al. *Changeling: The Dreaming*. Clarkston: White Wolf 1995.
- Rein-Hagen, Mark. "The Art of Storytelling". Greenberg, Andrew, et al. *The Storytellers Handbook*. Atlanta: White Wolf, 1997. 123-125.

Skipper, Matthew. "Life Before Death". Akres, Tim et al. *Wraith Players Guide*. Clarkston: White Wolf, 1995. 166-167.

Smith, Lester W. *Dark Conspiracy*. Bloomington: GDW Games, 1991.

Wieck, Stewart et al. *Mage: The Ascension*. Stone Mountain: White Wolf, 1993.

8.2 Romane, Erzählungen, andere fiktive Stoffe

Gibson, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984.

Hay, George (Hrsg.). *The Necronomicon - The Book of Dead Names*. London: Skoob Books, 1992.

Lovecraft, H. P. "Call of Cthulhu". Derleth, August (Hrsg.). *Tales of the Cthulhu-Mythos*. One Volume Edition. London: Grafton Books, 1988. 17-50.

Lovecraft, H. P. "The Haunter of the Dark". Derleth, August (Hrsg.). *Tales of the Cthulhu-Mythos*. One Volume Edition. London: Grafton Books, 1988. 265-291.

Moorcock, Michael. *Elric of Melniboné*. New York: Ace Books 1996.

Moorcock, Michael. *The Sailor on the Seas of Fate*. New York: Ace Books 1990.

Moorcock, Michael. *The Weird of the White Wolf*. New York: Ace Books 1997.

Moorcock, Michael. *The Vanishing Tower*. New York: Ace Books 1992.

Moorcock, Michael. *The Bane of the Black Sword*. New York: Ace Books 1994.

Moorcock, Michael. *Stormbringer*. New York: Ace Books 1992.

Simon. *The Necronomicon*. New York: Avon Books, 1980.

Tolkien, J.R.R. *The Lord of the Rings Part One: The Fellowship of the Ring*. London: Unwin Paperbacks, 1974.

Tolkien, J.R.R. *The Lord of the Rings Part Two: The Two Towers*. London: Unwin Paperbacks, 1974.

Tolkien, J.R.R. *The Lord of the Rings Part Three: The Return of the King*. London: Unwin Paperbacks, 1974.

Tolkien, J.R.R. *The Silmarillion*. London: Unwin Paperbacks, 1979.

8.3 Sekundärliteratur

Abyeta, Suzanne, James Forest. "Relationship of Role-Playing Games to Self-Reported Criminal Behaviour". *Psychological Reports*. 69 (1991): 1187-1192.

- Anonymous. *Dungeons and Dragons and other fantasy role playing games*.
Online. Internet. Available http://www.religioustolerance.org/d_a_d.htm
- Armand, Barton L. St. "Die Fakten im Falle H. P. Lovecraft". Rottensteiner, Franz (Hrsg.). *Über H. P. Lovecraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1984. 159-185.
- Barclay, Glen St. John. *Anatomy of Horror: The Masters of Occult Fiction*. London: Weidenfeld and Nicolson, 1978.
- Barthes, Roland. "The Death of the Author". (trans. from French by Stephen Heath) Newton, K. M. (Hrsg.). *Twentieth Century Literary Theory*. London: Macmillan Education Ltd., 1988. 154-157.
- Biriotti, Maurice, Nicola Miller (Hrsg.). *What is an author?* Manchester: Manchester University Press, 1993.
- Campbell, Joseph. *The Hero With A Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press, 1968.
- Carter, Lin. *Imaginary Worlds: The Art of Fantasy*. New York: Ballantine, 1971.
- Crabbe, Katharyn F. *J. R. R. Tolkien*. New York: Frederick Ungar Publishing Co., 1981.
- DeRenard, Lisa A., Linda Mannik Kline. "Alienation and the Game Dungeons and Dragons". *Psychological Reports*. 66 (1990): 1219-1222.
- Eagleton, Terry. *Literary Theory*. Minneapolis: University of Minnesota, 1983.
- Franke, Jürgen, Werner Fuchs (Hrsg.). *Knaurs Buch der Rollenspiele*. München: Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., 1985.
- Freud, Sigmund. *Das Ich und das Es*. Frankfurt am Main: Fischer, 1992.
- Grabes, Herbert. "Texts or Processes?". Hoffmann, Gerhard (Hrsg.). *Making sense: the role of the reader in contemporary American fiction*. München: Fink, 1989. 35-50.
- Hall, J. *The Gamers' Problem*. (vgl. Anhang 9.2.2).
- Harms, Daniel, John Wisdom Gonce III. *The Necronomicon Files*. San Francisco: Nightshade Books, 1998.
- Herrnstein-Smith, Barbara: "Masters and Servants: Theory in the Literary Academy". Hoffmann, Gerhard (Hrsg.). *Making sense: the role of the*

- reader in contemporary American fiction*. München: Fink, 1989. 91-106.
- Hickman, Tracy. *Ethics in Fantasy: Morality and D&D. Part 1: That Evil Game*. Online. Internet. Available <http://www.trhickman.com/Ethics/Ethic1.html>
- Hickman, Tracy. *Ethics in Fantasy: Morality and D&D. Part 2: Concerned About Role Playing*. Online. Internet. Available <http://www.trhickman.com/Ethics/Ethic2.html>
- Honko, Lauri. „The Problem of Defining Myth“. Dundes, Alan (Hrsg.). *Sacred Narrative. Readings in the Theory of Myth*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1984. 41-52.
- Jackson, Rosemary. *Fantasy. The Literature of Subversion*. London: Methuen, 1981.
- Loock, Thomas M. "Kann man mit den Großen Alten auch spielen? H. P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos als Fantasyspiel". Alpers, Hans Joachim (Hrsg.). *H. P. Lovecraft - der Poet des Grauens*. Meitingen: Corian-Verlag, 1983. 119-121.
- Mead, Margaret. *Culture and Commitment*. New York: Doubleday & Company, 1970.
- Moorcock, Michael. "Introduction". Kramer, Edward E. (Hrsg.) *Tales of the White Wolf*. Borealis/White Wolf, 1994. vi-x.
- Mosig, Dirk W. "H. P. Lovecraft - Mythenschöpfer". Rottensteiner, Franz (Hrsg.). *Über H. P. Lovecraft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1984. 142-153.
- Noel, Ruth S. *The Mythology of Middle-Earth*. London: Thames and Hudson Ltd., 1977.
- Pesch, Helmut W. *Fantasy. Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung*. Passau, Erster Deutscher Fantasy Club e.V., 1984.
- Ringer, Erhard. *Das Conan Universum*. München: Wilhelm Heyne Verlag, 1992.
- Rubin, David C. "Learning Poetic Language". Kessel, Frank S. (Hrsg.): *The Development of Language and Language Researchers*.

Essays in Honor of Roger Brown. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1988. 339-351.

Sarkies, David. "Creation Myths". *The Web RPG Oracle: The Web RPG Gaming Magazine*. Issue #3. 12.01.1998. Online. Internet. Available <http://>

www.oracle.webrpg.com/?articleID=48&articleCategory=1&issue

[ID=3](http://www.oracle.webrpg.com/?articleID=48&articleCategory=1&issue) (nicht länger erreichbar - vgl. Anhang 9.2.1).

Selden, Raman, Peter Widdowson. *A Reader's Guide to Contemporary Literary Theory*. Third Edition. New York: Prentice Hall/Harvester Wheatsheaf, 1993.

Shreffler, Philip A. *The H. P. Lovecraft Companion*. Westport: Greenwood Press, 1977.

Simón, Armando. "Emotional Stability Pertaining to the Game of Dungeons & Dragons". *Psychology in the Schools*. Volume 24, October 1987: 329-332.

Stackpole, Michael. *The Pulling Report*. Online. Internet. Available http://www.rpg.net/252/quellen/stackpole/pulling_report.html

Talotta, Roberto. "D&D - Ein Klassiker begeistert Millionen". Franke, Jürgen, Werner Fuchs (Hrsg.). *Knaurs Buch der Rollenspiele*. München: Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knauer Nachf., 1985.

8.4 Nachschlagewerke

Alpers, Hans Joachim et al. (Hrsg.) *Lexikon der Science Fiction Literatur*. München: Wilhelm Heyne Verlag, 1988.

"Bankgeheimnis". *Microsoft Encarta Encyclopädie Plus 99*. CD ROM. Deutsche Ausgabe. Redmond: Microsoft, 1998.

Cotterell, Arthur. *Die Enzyklopädie der Mythologie*. Reichelsheim: Edition XXL, 1999.

Drury, Nevill. *Lexikon esoterischen Wissens*. München: Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knauer Nachf., 1988.

- Foster, Robert. *The Complete Guide to Middle-Earth. An A-Z guide to the names and events in the fantasy world of J. R. R. Tolkien from The Hobbit to The Silmarillion.* London: Unwin Paperbacks, 1978.
- Knappert, Jan. *Lexikon der indischen Mythologie.* München: Wilhelm Heyne Verlag, 1991.
- Krywalski, Diether (Hrsg.). *Knaurs Lexikon der Weltliteratur.* München: Droemersche Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., 1986.
- "Literature". *Encyclopaedia Britannica. Micropaedia Ready Reference.* Bd. 7, 15th Edition 1993.
- Shaw, Henry. *Dictionary of Literary Terms.* New York: McGraw Hill, 1972.

9. Anhänge

9.1: E-Mails von Rollenspielern

Die folgenden E-Mails wurden von Rollenspielern aus den Newsgroups *rec.games.frp.storyteller* und *alt.games.whitewolf* an den Autor gesendet. Die in diesen Newsgroups veröffentlichte Frage, auf die sie antworten, war: 'Why do you play roleplaying games and which systems/worlds do you prefer?' Da es sich bei diesen Newsgroups um Foren für Anhänger der Storyteller-Serie handelt, ist die Häufigkeit, mit der Produkte aus dieser Serie insbesondere bezüglich des zweiten Teils der Frage genannt werden, nicht repräsentativ für die Allgemeinheit der Rollenspieler.

Die E-Mails wurden als ASCII-Text kopiert und gegebenenfalls um nicht relevante Abschnitte gekürzt. Orthographie und Grammatik der Originale wurden beibehalten. Einleitend steht der in der Newsgroup benutzte Name des jeweiligen Verfassers. Alle Antworten stammen aus dem Zeitraum vom 09. bis 13.08.1998.

Will

Well, I'd have to say that the primary reason for me role-playing is the fact that I have an incredibly hard job (wall street), that is demanding and consuming. When I role-play, it allows me to disassociate from the stress of my everyday life and be pretend to live the life of someone or something that is not concerned about everyday life and working for a tough boss. In a sense, it's living a fantasy life of few worries.

The second reason is that it gives you a good reason to be with people, without having to think very hard about what to talk about.

Antony Richfield

I play roleplaying games because I find that they are an interesting exercise in creativity, demanding carefully planned consistency of thought concerning the environment in which one works, interpersonal skills and the use of great imagination.

They also have a strong escapist component which I feel to be therapeutic, allowing one to achieve catharsis, or a sense of accomplishment, in some harmless activity.

For this reason I prefer those roleplaying games which emphasize interpersonal action and complex coherent worldviews. The two systems I have particularly found to meet that requirement are the SToryteller system and shadowrun. I started on D&D, but the system is completely

slanted in favour of one type of interaction, thus I avoid it these days.
(oh, and d&d has terribly inconsistent rules.)

Kathy Lauscha

I play role-playing games because I enjoy writing stories. I like being able to see a character begin and end because it is a story, one that if I wanted to I could write later. I have played characters that came from me being stuck on a story, others have had their play time end and caused me to write a character memoir or a story about what happened after the chronical has ended.

I enjoy WOD because it lets me explore both my bright happy side with parts of Changeling, and my darker side with Vampire. I enjoy Vampire Dark Ages and Mage Sorcerers Crusade because I love history, and I can put my knowledge to use in a story.

As for other RPGs, I enjoy most games I have played. I have to say that one of my favorite games is Legendary Lives by Marquee Press. It is all high fantasy, while also enjoying FUDGE by Grey Ghost for it being simple rules that can adapt to any setting.

In general I like being able to put my mind some place other than my studies or work, RPGs are a great escape.

NeonB

The reason I roleplay is because i like exploring aspects of my personality. I enjoy creating a character from my imagination and watch them deal with a situation and survive. It's a personal thing but I like making them into people I could admire and respect if I met such people in life. Not all my characters fall into this catagory, a number have so many flaws their only strong point is a sense of humour. I like to know myself and my weaknesses and I find roleplaying a natural forum to find out about myself.

One of the other big reasons is that I truely believe that modern society is losing all it's storytelling and social conventions. They are being swept away in the tide of insularity, media overload and collapsing social structures. Roleplaying helps people to come out of their shell and interact with others at a level that they are comfortable with.

Of course one of the other attractions is that it's cheap entertainment.

As for games I play....I don't consider the game itself particularly important. I do have a problem suspending disbelief for golden age sci fi or fantasy but apart from that my only preferences are modern gothic and cybepunk games such as Vampire the Maquerade and SLA Industries.

J. Maillard

I've played various games.. from D&D to Empire of the Petal Throne to Gurps. Though I have never played White Wolf, am interested in the myths behind WW's world. Funnily enough its Changeling which I like the most, I always had a big dislike for Vampire. As a system I prefer Empire, you use percentiles more than anything its easier. Also M.

A. Barker (the creator) had actually been working on the world since he was a kid, so it was very well developed. Unfortunately its very difficult to find a news group on it! I started planning in the early 70s when Gygax was producing first edition of D & D.

Using my brain is what appeals to me most about RPGs. That and socialising with like minded individuals. Unfortunately as one ages it becomes harder and harder to find other that play who are as old as you! I have to admit I am a games fan.. every thing from Bridge, M:TG, Scrabble to 80s computer games.

RazorGirl

I started to play and read Role-playing games when I was 8 years old. At the time, my family had just moved to Saudi Arabia and I had been uprooted from my fledgling peer group. I always had an active imagination and was not physically blessed. The only other person who I could relate to was a person who had just purchased the Basic version of the D&D rules. We quickly built a friendship as she taught me how to play the game.

Roleplaying games were a minor part of my life until i was 12. That was when i tried to write a short story for an english class. The critique came back and i was told i had no imagination or understanding of creative writing. RPGs quickly became a way for me to disprove that concept. I would write adventures from scratch and received compliments from my friends for originality and creativity. RPGs had become my form of rebellion against conformity.

Over the years I played a variety of games (D&D, AD&D, Star Frontiers, Gamma World, Top Secret (and TS S.I.), Teenage Mutant Ninja Turtles, Marvel Super Heroes, Battle Tech, Mech Warrior, Rifts, Amber, Shadow Run and many more games that disappeared almost as quickly as they were published.) And as i went through high school i began to become dis-enfranchised with RPGs again. That was until 1991.

I was 17 and in my first year of university. That is when i purchased a copy of Vampire: The Masquerade 1st edition. The concept of playing the monsters appealed to me. But soon after i read it i realized it was much more than i thought. This was the first game that Encouraged real storytelling over rule gaming. Amber, the diceless RPG, was an interesting concept but had a tragic flaw. You were playing in the Amber universe, a deeply unreal and fictional reality. It became old very quickly. Vampire was different in that it was storytelling of a personal nature. The setting was a world similar to mine. It was my world, modern day, with a dark and frightening twist.

Unlike other modern day games of the time, it wasn't super technical like Millenniums End. It wasn't horror for horror's sake, like Call of Cuthulu. It was the world of today with a tragic, frightening, and supernatural twist. It felt possible, and thus required less suspension of disbelief. It also played to my adolescent feelings of always being on the outside of what was really going on, but being better than your average guy. It stroked my angst. Also i was a fan of the subcultures it

embraced as it's own. (Cyberpunk, Industrial Music, MOD, and Goth clubbing). This game felt like it was written just for someone like me. It's rules were simple and easy to teach. Vampires were also chic, I had no problems finding people to play along. The world of darkness was not well described at the time, and we took advantage of that. We made it ours and told many great (and not so great) stories. It was also the first game system that was so simple that we could change storytellers with little or no disruptions. This appealed to me since i could play as much as i GMed.

Vampire stayed as my favorite game through out university. Now a days it still hold a warm place in my heart. I rarely play any more, work and the other parts of my life left little free time. I still buy the WOD games to read. I still feel it is the best game system, but I don't have as a large basis of comparison.

Ryan J Franklin

My first introduction to RPGs was in fourth grade; my school had a gifted program called "Project Potential" where certain students (myself included) had a special hour-long class that we'd go to during the middle of the school day. That year, as an experiment, the teacher had us playing Dungeons and Dragons (the first edition basic set). I don't remember a whole lot about it, but it wasn't exactly the greatest experience of my life. Far too much mapping and I could never really figure out what was supposed to be fun about the game.

In high school, a friend of mine had been playing RPGs (mostly AD&D) for a few years and invited me over to join his group. It was more fun this time around, and while I'm still not a huge fan of fantasy RPGs, there were some good moments. It was still very much focused on combat and statistics and equipment and not very much on character and personality, but this time around I found that I really got into the social aspect of the situation (hanging out with friends playing a game, doing "pretend" social interactions like bartering or interrogating NPCs) and also the problem-solving aspect (coming up with appropriate and feasible solutions to in-game problems).

In my second year of college, the guy across the hall from me in my dorm had a pretty extensive RPG collection and had some GMing experience (mostly Paranoia, but he'd read all the Call of Cthulhu sourcebooks). My AD&D friend from high school was at the same university, so we three got together and played some stuff, beginning with the classic 1990's adventure scenario "At Your Door" for Call of Cthulhu. This was really kind of a watershed moment; the atmosphere of CoC is really good, and the system is very transparent, and so it was probably the first time I had a character with...well, with any `_character_`, if you know what I mean. I played someone whose personality and goals were not basically identical to my own. We kept those characters and did a bunch of other modern-day Call of Cthulhu scenarios before switching over to some other systems. Over the years, we played Cyberpunk 2020, CoC, and Vampire, and sometimes mixed up the settings a bit (okay, just for a CoC/Cyberpunk crossover game).

My take on the White Wolf games; the settings go from god-awful (Werewolf) to passable-but-a-bit-dull (Changeling) to better-than-okay (Vampire and Mage) to absolutely wonderful (Wraith), the system is deeply and fundamentally broken (which is actually a plus sometimes, since it encourages us to abandon dice rolling and rules for most minor tasks), the powers they give supernatural creatures are by and large really neat, and probably 90% of the supplements are crap.

...which means they're about average for an industry like RPG publishing. So why do we play White Wolf games? Well, we have certain tastes in RPG situations. We like social interaction, mysteries, and the kind of problem solving that's less about puzzles and more about people. We play Vampire because it's a great secret society, high intrigue, high political maneuvering setting that lets us really load up on conspiracies and statusmongering and delicately balanced powers. At least, that's what I like about our Vampire games. Our Wraith games, in contrast, are more focused on human, individual problems, and have more satisfying personal interactions, goals, and motivations; it's a good setting for personality and character and mood. We play Arcanum games mostly for mystery and because the Arcanum are just so much fun. There's also a certain amount of inertia working in White Wolf's favor; we've learned the system and know where the bugs are and how to avoid them, and so we continue playing their games because it'd be a pain to have to learn the flaws in another system. There may be (and probably are) better game systems for these sorts of games, but rather than blow a lot of cash looking for one, we'll stick it out with White Wolf.

Other game systems we use are Cyberpunk 2020 and Call of Cthulhu (obviously); CoC is especially noteworthy because it's one of the few really excellent systems out there and most of the supplements are really outstanding. We've played the Steve Jackson Games version of In Nomine (good, but it has some rules dodginess on par with White Wolf), and we're about to start trying out GURPS. I've run Feng Shui, which is a great system that's totally in keeping with its setting.

So I guess if I had to sum it up, I'd say that I play RPGs mostly because it's fun to play make-believe with friends. _What_ RPG I play is mostly determined by how familiar I am with the system, how easy it is to make the system _not_ get in the way of the "fun part" of the game, and to a very small extent by how much money it'll cost me. (I don't mind paying for good supplements, but if everything in a given supplement is totally useless except for two pages, I feel ripped off; this is a strike against White Wolf and Cyberpunk 2020, which often have sourcebooks that would barely be worth \$0.25 but somehow cost \$20 instead.)

Kainna

I play RPGs because, simply, they're fun. They offer, much like other literature, an escape from reality but on a much higher level. Not only to you get to read about the neat-o keen adventure the characters have, you get to be a part of it and control what happens. Also, it's a great way to meet guys...:)

I only play WW (though I have played other systems...) because it's easy, there are few details to get caught up in, and, frankly, the writers for the books are wonderful. The amount of historical and folklorical research done on these books is amazing! Reading the books is almost as much fun as gaming...

Aidan Bowes

Why?

1. It gives a direction for the vast resources of imagination and creativity at my disposal; similarly it redirects those resources away from my proper work.
2. Escapism: while I am role-playing I rarely have to think about my real world problems; its good to know that if I make a mistake I won't suffer anywhere apart from in a game. However badly it goes wrong, I can always just start again.
3. Experimentation: I can explore aspects of my personality which I won't or can't bring out for very long in the real world. I can be nasty, unbelievably fluffy, twisted, clever as much or as little as I like. As an example, my current live vampire character is a thick Rake, a womaniser: he is everything I want to be - and something I normally am not. But I can keep up appearances for 3 or 4 hours quite happily. The only problem is that I have to restrain myself, on the basis that single characters may not have single players. This character also gives me a chance to relax my brain, since he is "thick as shit". In this case, the character *can* get away with his actions, because of social traits, backgrounds and being Kindred, but I probably couldn't because I have a strong streak of morality, and because I just haven't got the personality and social skills.

WoD?

I like playing in an environment I know about: all the WoD books are set in our world with the darkness and mythic elements added in. I find this gives me something to work in, some basis to build upon. I can *see* what is happening. Another reason, I think, is similar: I can look upon the world from another perspective, and different perspectives for each game, and, in a sense, each character. A third reason is that I like the *idea* of the system, even if its current implementation is pretty <> bad.

Other RPGs:

AD&D: its simple, its escapism, you know what it is - a game of heroes set in medieval times with sorcery thrown in.

Babylon5: Haven't got it yet but I want it because apparantly its got a load of info on B5 in it. I can imagine playing, because I *do* know so much about it.

Legend of the Five Rings: can't get into the mindset - that and I haven't found a game with any of the right mood.

Shadowfist: Although I only played it once, I liked it, because it has a flexible but controllable background, and a stylish system.

Alaric

Roleplaying games serve as an outlet for the day-to-day frustrations of modern life; they also serve me as a form of escapism where one can be free from one's worries and be someone totally different with a completely different background and personality.

I play and run them because they help me to pass the time and are a good excuse for my friends and I to get together on a regular basis, not to mention that its a good way of meeting new friends.

The WOD games are more of a joint storytelling as compared to most of the other systems I've played in where I feel that the rules bog down game-play or where the other players are set in stereotypical roles where they are strongly encouraged to work together for their own good. Not that the WOD games do not do so - I simply feel that its a more realistic setting in that it allows the players to actually go up against each other and roleplay their characters' differences and grudges and is therefore more involving.

Other systems I've tried also had their good points but most of them were geared toward the mentality that the players would always aid each other regardless of the consequences because they were seen more as a group of players as compared to a group of characters.

The storyteller system also encourages interaction and input from the players to create a more engaging storyline even at the cost of their own characters' plans, etc. and so the responsibility of making good the story doesn't fall completely on the shoulders of the ST or DM.

The only other main gaming product I've played is AD&D - been playing for almost a decade now.

I actually liked a lot of the AD&D game until they started adding optional rules - though it was always advised that the DM had the final say on which rules were going to be used in the campaign, a lot of additional work had to go into reading the rules, deciding on whether to use them and also in the explanation of the new rules to the players as well as explaining why certain rules weren't going to be used.

Most of the rules made sense and actually reflected very well on the increased abilities the characters could learn but they also served to bog down the story and in the end, many campaigns became simple questing/hack-slash missions to gain more experience in preparation for new abilities.

The settings were more suited for beginning gamers though which is why I still like the game even with all its hiccups; most adventuring parties are groups of mismatched characters who are very buddy-buddy and go up against the world and almost never get involved in the politics of a realm unless the DM is experienced enough and decides his players are too.

I played them very much to pass the time and also - at that point in my gaming career - it was really fun to be able to wade through the rule-books and find a loophole using a combination of rules!

Fenrir Wolf

I enjoy playing AD&D, White Wolf World of Darkness stuff, Shadowrun, and EarthDawn. As a general rule I gamemaster Shadowrun and Earthdawn, with AD&D GMing in my past. I can Storytell WoD in a pinch. But I prefer to leave that to the people more familiar with the big picture. I can only develop big pictures in so many worlds at one time.

As a general rule, the WoD, Shadowrun, and EarthDawn games I run and play in are very dark. Violation, betrayal, things like that. The primary goal of either playing or GMing is escapism. Its a fun, interactive escape from the mundane world. And the ability to play characters who have powers I don't possess and different personalities and social situations is unique. It's a lot like reading a novel, but getting to change/direct the plot and trying to figure out how someone else would solve the presented problems. Being able to involve the characters in drama that normally does not enter normal life is unique. And it's nice that they have pretty good mechanics to satisfy the engineer in me. AD&D have the shakiest systems, but I generally don't gamemaster those, so I don't have to concern myself with them much. Know just a little more than enough to get by, and that sort of thing.

9.2: Nicht mehr erreichbare Internet-Quellen

Dieser Anhang umfaßt jene Internet-Quellen, die im Rahmen dieser Arbeit zitiert wurden, vor dem Abschluß der Arbeit aber schon nicht mehr im Internet erhältlich waren: *Creation Myths* von David Sarkies, ursprünglich online im *Web RPG Oracle: The Web RPG Gaming Magazine* erschienen, welches aber von der Betreiberseite <http://www.webrpg.com> eingestellt und entfernt wurde, und *The Gamers' Problem* von J. Hall, das mir per e-mail von dritter Seite zugesendet wurde. Die Texte wurden als ASCII-Text kopiert und hier eingefügt, ohne korrigierende Überarbeitung und lediglich mit einem die Lesbarkeit fördernden Mindestmaß an Formatierung.

9.2.1 David Sarkies: *Creation Myths*

A discussion of the role of myths, particularly creation myths, in ancient societies, some of the ways creation myths can add depth, as well as adventure possibilities, to your campaign world, and how to go about creating your own creation myths.

When most people hear the word myth they immediately think of a story that did not happen. This is a concept that has come down through the ages and is something we accept. The concept of a myth being a story has not always been that way; until the 19th century we generally accepted that the Trojan War was a myth, that is until Heinrich Schliemann uncovered the city of Troy and the city of Mycenae. It was at this time that we began to reassess what was true or not. That is the same with numerous other archaeological finds throughout the years. What we must consider, though, is that we must look back to the mind of the ancients. What we generally accept as a story to the ancients was not. The ancients not only accepted a myth to be true, but also used them to make a point. Events may not have happened exactly as the myth describes things, but rather that the myth is used to tell us why things have happened. A myth makes a point and the point of the creation myth is to tell the reader about how things came into being.

Creation myths can be used in role playing in a couple of ways. They can add flavor and background to a campaign world and they can be used as a basis for an adventure. A campaign world without an origin can be quite boring; though the players may not be directly affected by the creation myth, the myth can create an interesting depth to the world. A creation myth gives something that NPCs can refer to, and even use as analogies in conversations. It also can give players the reasons behind

why a specific god is dead and others are not. Also, various customs that are performed usually directly relate back to the creation myths. When the Greeks practiced sacrifices they used to burn only the fat and the bones and keep the meat for themselves. This custom went back to the myth that Prometheus tricked Zeus by offering only bones and fat in an animal skin. It may also tell the PCs why a specific animal or a specific class is treated differently. The reason that women were treated as evil in the Ancient Greek society was because Zeus punished mankind for his curiosity by creating women. Myths are not just nice stories that explain things, they can be used in a more direct way in a campaign.

A creation myth can also form the basis upon which a campaign is built. For instance, the myth could be unfinished with a prophecy speaks that of somebody or something who will come along and finish it. This could deal with a rebellious god whose one desire is to become ruler of the world, and the PCs exist to foil his plans. This is the main theme behind David Eddings Belgariad and Mallorean series. Another form of unfinished myth, which is common in the ancient world, is the return of the Golden Age. Hesiod in his Works and Days describes a time when humanity lived at peace with the gods and did not have to do any work. Things happened and this time came to an end. Some myths, such as the Hesiodic myth, describes a degradation to a point where all will cease to exist, while other myths, such as those of Virgil, look forward to the return of the golden age.

In order to use a creation myth in a campaign setting, the creation myth must be created. Here are some ideas and example of how to go about it.

First of all one needs a beginning of all things. The gods, or one particular god, could have been in existence before hand, or the gods may have been created in some way. The Egyptian creation myth begins with Atum forming himself out of nothing through his own will. For the sake of this article, we will say that there was a flower, an Amaranthys, that bloomed and inside were two gods, the Earth, and the Sky. Earth and Sky stepped out of the flower and formed the earth and the sky. Once the earth and the sky were formed, from their union came the gods of nature, the seas, the plants, and animals.

At this point we have our first few gods. Hesiod's Theogony, which describes the birth of the Greek gods, has pages of obscure names. Unless we really want to go that far in depth, which we will not do for the purposes of this article, we only need to

focus on the main gods. Once we have our first few gods, we need to think about how to introduce humanity and other sentient races. First we will look at humanity. The children of earth began to exert their influence and become dominant. In their dominance of the land, for there was nothing to stop the animals and the plants from ruling earth, they became arrogant. Earth became angry so from the dust she created humanity, both male and female, to take dominion over the world and rule over the plants and the animals.

At this time, humanity may be living in a golden age, so it might be a good idea to destroy this paradise and bring conflict into the world. This may also be a time when a subjugated race is created. In our world, humanity became arrogant in their dominance and turned away from nature to create their own gods. During this time, Justice, Music, Love, and Beauty appeared. Earth was angry at this and punished humanity by creating gods to destroy their paradise, gods such as Strife, Battle, Tyranny, Disease, and Death. Strife decided to add even more troubles to humanity by creating the goblins. The goblins quickly rose and began to enslave humanity. Earth saw this and was angered and she cursed Strife to be the weakest of the gods, and cursed the goblins to never be able to learn anything and to always be the lowliest of creatures. She then created the god Magic to give humanity an edge to fight back against the powers of the evil gods.

We have almost finished our creation myth. We can leave it as is, or we can add a few other things such as where other races came from or why particular animals are held as being sacred. One can even create a couple of customs that are regularly performed. Finally, one might add a promise of a return to paradise. In our world we will add a couple of customs. Once a year, a huge bonfire is lit in the center of the communities and everybody gathers around it and mourns. This is a remembrance of how Earth created strife and tyranny among them because of their disobedience. The cow is also held as sacred for it is a slow and dumb animal, easily caught and killed for food. When Earth punished humanity, it was the cow that enabled them to survived. During feasts, the meal of honor is always the biggest calf and this is always given to the guest of honor.

Finally, in our creation myth, Earth promises that in a future time, when Goblins no longer walk the earth, she will return and gather her children, those who still

remember and venerate her, under her arms and destroy all others. She will wipe the earth clean and create a new world where humanity may live in peace.

When looking for examples of creation myths, there are numerous sources for ideas. There are the numerous fantasy books around, though a lot of them do not really deal with the origins. Hesiod's Theogony and Works and Days gives an account of the Ancient Greek creation myth, and the Epic of Gilgamesh deals in part with the ancient Babylonian Creation myth. The Book of Genesis, the first book in the bible, gives a very clear account of the creation of our world including the fall of humanity and the promise of redemption. Genesis is very much a story with a point, the point begins that God created the world and that he created it in a very ordered way. Charles Darwin's Origin of Species gives us a much more scientific view on how the world was created.

Thus, there are numerous sources one can refer to when trying to build a creation myth. The list I have given is not exhaustive. Hopefully this is a helpful and useful tool that can be used to create a deeper and more interesting campaign world.

9.2.2 J. Hall : The Gamers' Problem

A discussion of some of the problems of public perception faced by many players of RPGs and CCGs.

Sitting in a restaurant drinking coffee looking at an Advanced Dungeons & Dragons players handbook. A group of older people came up to me and said, "Excuse me but you know that AD&D is devil worship?" Being a polite person who had just had my reading interrupted commented, "No, I think you are mistaken AD&D is a game, and just that." Making a guttural sound they promptly left and I returned to reading thinking no more of the conversation. A few minutes later I was approached by the manager of the establishment and asked to leave. When I asked why he said, "We don't allow that kind of material around here." Angry I picked up my book and never went back. Now I have heard of many of instances such as this.

Magic players getting kicked out of a place because they just SAT there. Or young teens getting involved in Role Playing Games that don't do drugs, and don't get in trouble, are told that what they are doing is wrong. I see so much violence in the computer games of today, and the parents say "its ok, it keeps them out of trouble." But RPGs are evil? If any one has played Doom, Quake, Blood, or Postal you know

that there is a difference between RPGs and most video games of today. AD&D, Earthdawn, even Cyberpunk are still not as bad as these computer games. Why? I will tell you. Computer games do not have morality or ethics nor do they have human influence. Most games give you the objective and you get rewarded you meeting that goal. Not that it matters to most parents, that the objective might be to kill all of the creatures in the level, or murder the other players. I have also seen a tendency of games to be more and more graphic in their violence. Never making the goal of the game to see the truthful repercussions of their actions.

In RPGs there is always someone else there, so human interaction is paramount. RPGs emphasize teamwork and cooperation you constantly have to work together. I have never seen games in which the Player Characters have to kill whole villages or kill one another as a part of the story. When the Game Master, calls the group to an adventure, there are many times that you will always see the effects of what you do in the gaming world, good and bad. And about 90% of the gamers that I have known like the good much better than the bad. And if the GM is doing his job the players come away from the game feeling better about their friends and better about themselves.

I have also found people that condemn card players for taking up space. Or for thinking that they are gambling when all they are doing is playing a game. Much like cribbage or go fish the game is to challenge each other and best your opponent. Most collectible card games such as Magic: The Gathering work more to expanding the mind than most games today. Having to create a deck and customize the cards within it creatively helps improve the problem-solving skills of the person.

In closing I would like to say, that we as the gaming community must educate the people around us. If we are to become more than just "those people who play D&D," we must make an effort to change the opinions that people have of RPGs. Obviously RPGs are a better alternative to what most people call entertainment. Sitting in front of a TV or just hanging out that does not make us better people. Being around each other and learning to help one another does. And if we do not make a change soon the RPG world will slowly, but surely, fade in to the background.