

Das Event der Phantasie im Rahmen der Wirklichkeit

Trister Herbst im Berlin des Jahres 2000: Eine "Burg" inmitten der Stadt, die sonst als Jugendfreizeithaus dient, wird Schauplatz des Treffens einer Subkultur, die sich hauptsächlich in Gedanken vollzieht: Die Fantasy-Rollenspieler. Sie siedeln ihre fiktive Spiele-Welt oft im Mittelalter an, daher stellt die Burg in der Realität mit ihren vielen kleinen verwinkelten Räumen und spitzen Torbögen, den in Stein gemeißelten Fledermäusen und Widderköpfen im Hof ein sehr schönes Szenario dar. Das Ambiente dient aber auch den wahlweise Cyberpunk- oder Vampire-Stories, denn Fantasy-Rollenspiele sind raum- und zeitlos. Es gibt Spiele zu Tolkiens "Herr der Ringe" wie zu den "Musketieren" von Alexandre Dumas oder den Sternfahrten vom "Raumschiff Enterprise".

Die Szene rekrutiert sich an diesem Wochenende aus dem Umfeld des Vereins *Nexus*, dem ältesten Berliner Zusammenschluss von Rollenspielern, der die Convention "Die Odyssee" alljährlich veranstaltet. Beim Betreten der Location ergreift uns eine konzentrierte Stille, obwohl die Veranstaltung seit Stunden läuft. Auf den Gängen sehen wir nur wenige der 230 Beteiligten, von denen viele extra überregional angereist sind. An dem mit Frack und Zylinder bekleideten Mann und einer Frau im mittelalterlichen Gewande kommen wir kaum vorbei. Das liegt sicherlich an den eng verschlungenen Kellergängen, mehr aber noch an unserem Erstaunen, da uns nun vollends die Atmosphäre der Burg durch die zusätzlich stilecht verkleideten Protagonisten ergreift. Als nächstes begegnen wir einem normal gekleideten Menschen, und es schleicht sich fast ein gedankliches "schade" ein. Es folgt auf dem Fuße eine Frau mit zerschlissenen Jeans, Piercing und Rasterfrisur, danach ein Herr ganz ohne Haare, Bomberjacke und Springerstiefeln und dann endlich wieder: ein Krieger mit Schwert und einem aufgebauchten Fell auf dem Rücken; er wirkt so erhaben, ehrfurchtsvoll weichen wir zur Seite und lassen ihn passieren.

Die Szene vereint viele unterschiedliche Stile. Umso überraschender fällt uns das friedlich-freundliche Miteinander auf. Die meisten Rollenspieler sind aber unverkleidet und fallen nicht durch ein Freak-Outfit auf. Sie sitzen ruhig und konzentriert an Tischen, Bierbänken, Theken in Gruppen verschiedenster Größe zusammen und geben sich ihrer kollektiven Gedankenwelt hin.

Was wird hier gespielt?

Der amerikanische Psychiater Jakob L. Moreno prägte in den 40er Jahren den Begriff: Rollenspiel. Anfangs nannte er seine neue Therapieform "Psychodrama". Sie sollte helfen, Verhaltensstrategien für Problemsituationen zu erarbeiten. M. Antrick, der eine unter Rollenspielern bekannte – weil im Netz veröffentlichte – Diplomarbeit zum Thema Fantasy-Rollenspiele geschrieben hat, sieht im Gegensatz zu therapeutischen und pädagogischen Rollenspielen die Fantasy-Variante allein als Unterhaltungsform. Ein Spielleiter oder Master, in der Regel drei bis fünf Mitstreiter und einzelne Sitzungen von durchschnittlich sechs Stunden Dauer sind der Rahmen. Der Master ist Erzähler und Schiedsrichter. Die Spieler suchen sich verschiedene Rollen in Form von Spielfiguren aus (Zwerg oder Ritter, guter oder schlechter Charakter, Fähigkeiten wie Stärke oder Intelligenz). Diese sind Phantasiegestalten, leben in einer fiktiven Welt und können sich dort frei bewegen. Der Master beginnt mit der Erzählung eines Abenteuers, der Aufgabe, die es gemeinschaftlich zu lösen gilt. Diese Spielwelt ist von unterschiedlichen Regelsystemen abhängig, die die Bedingungen für das jeweilige Spiel und die Beurteilung des Spielerverhaltens durch den Master bilden. Es gibt keine Gewinner oder Verlierer, und deshalb kann sich das Spiel unendlich fortsetzen. Zwei Varianten des Spielens stehen zur Verfügung. Zum einen pen and paper, gespielt wird am Tisch und ausschließlich in der Phantasie. Die jeweiligen Spielercharaktere reden lediglich und würfeln mit- oder gegeneinander. Zum anderen das Live-Rollenspiel: Die Geschichte vollzieht sich an authentischen Orten oder in Wäldern und die Beteiligten verkleiden sich, um die Rolle zu verkörpern.

Der Kampf mit den Medien

Wenn Andreas Engisch aus Berlin sich in Maximilian von Clewe, seines Zeichens Bischof zu Altöttingen, verwandelt, oder Sebastian Hirsch, der vagabundierende Krieger, über seinen kleinen Schwert-Umhänger erzählt, "den trage ich auch im Alltag, den hat mir meine

Freundin geschenkt – im realen Leben“, dann wird ersichtlich, wie Vorbehalte gegenüber der Rollenspiel-Szene zustande kommen. Sie wurden von der einen oder anderen Medienberichterstattung, vom *ZDF-Auslandsjournal* bis zu *RTL-Explosiv*, aber auch in verschiedenen Feuilletons, geprägt. Rollenspieler, die Fiktion und Wirklichkeit nicht mehr unterscheiden können, sind demnach ein großes Problem. Sebastian erklärt aber auch: “Ich studiere BWL, ein wirklich bodenständiges Fach. Im normalen Leben arbeite ich, viele von uns engagieren sich in der Studierenden-Fachschaft, Rollenspiel ist ein Hobby von uns. Wir laufen in der Realität nicht rum und hauen mit dem Schwert auf Leute ein, wie es in den Medien berichtet wird, das ist totaler Schwachsinn.“ Die Szene der Rollenspieler ist sichtlich genervt, ob einer – wie Sebastian Stech, Spielleiter des Vampire-Live-Rollenspiels, sagt – “paranoiden Berichterstattung“. Sicherlich kann einem Spaziergänger im Wald angesichts eines Live-Rollenspiels von mittelalterlich Gewandeten Angst und Bange werden. Trotzdem ist eine undifferenzierte Vorverurteilung nicht so einfach zu treffen. Bei genauerer Betrachtung der Szene wird ersichtlich, dass Rollenspieler aus vielen unterschiedlichen Milieus und Szenen stammen. Insofern ist nicht von einer homogenen Gefahrenstruktur durch das Rollenspiel auszugehen, sondern allenfalls von einer Gefahr, die sich aus der individuellen Psyche eines Mitspielers ergibt. Die Mehrheit der Live-Rollenspieler verfügt nicht über scharfe Waffen. Kämpfe werden mit stumpfen, gepolsterten Schwertern und Stöcken ausgetragen. Der Psychologe Ralf Lanwehr von der Technischen Universität Berlin, tätig am Lehrstuhl für Organisation, Personal und Führung, meint dazu: “Gewalt ist sicherlich ein wichtiges Element der meisten Rollenspiele. Der Einsatz von Gewalt ist jedoch zumeist weder handlungstragend noch unumgänglich, sondern vielmehr eine der Facetten des ‚Abenteuers‘.“

Der gewalttätige Einzeltäter kann in jeder Szene ausgemacht werden. Kollektive Gewalt rekrutiert sich zudem eher aus anderen Jugend-Szenen, wie derzeit aus der Neo-Nazi-Szene, deren Ideologie sich härter in der Wirklichkeit niederschlägt. Aber die Einteilung in verschiedene Rassen, Menschen, Elfen, Orks gehört auch bei Rollenspielern zum Spielalltag. Den Rassen werden gewisse Eigenschaften zugeschrieben, wie dem Ork, der meistens böse Absichten verfolgt. Wenn sich dieses eindimensionale Denkmuster in die Realität eines Spielers transportiert, kann seine Gedankenwelt rassistisch geprägt werden.

Eine Realitätsflucht, darüber sind sich Kritiker und Befürworter der Szene einig, ist im Rollenspiel – wie überall in der Gesellschaft – allgegenwärtig. Der Spiel(leit)er Sebastian Wupper, dezent einem Cyberpunk ähnlich gekleidet, meint jedoch über ihm bekannte Personen, die das Spiel als Realitätsflucht nutzen, “das ist nach meiner Erfahrung eine Minderheit. Rollenspiel ist doch ein Zusatz, ein imaginäres Medium zu Kino, Buch und Computer. Im Endeffekt ist es immer noch das aktivste und intellektuellste Medium, und jemand mit einer begrenzten Phantasie wird weniger Spaß dabei haben.“ In der Rollenspieler-Szene ist die Gemeinschaft konstituierend, die sich immer noch zu einem Spiel zusammen finden und kommunizieren muss, um die vom Spielleiter gestellten Aufgaben zu lösen. Da kommt niemand kontakt- und reflexionslos an anderen Mitspielern vorbei. Das “Problem“ beim Live-Rollenspiel ist eher die für alle sichtbare Verwandlung Jugendlicher in Krieger, Vampire oder Orks und die damit verbundene gute Darstellungsmöglichkeit für die Presse, besonders für das Fernsehen. Hier werden hauptsächlich Live-Rollenspieler dargestellt, die zahlenmäßig eine untergeordnete Gruppe in der Szene ausmachen. Der Tod eines Rollenspielers in der Schweiz, der in einem See wegen seines schweren Kettenhemdes ertrank, oder der Selbstmord eines Jugendlichen in Frankreich, der sich zu sehr in das Rollenspiel-Ritual hineingesteigert hatte, zog ein großes Medien-Echo nach sich. Der Selbstmord eines Jugendlichen aus den Reihen der häufig dunkler gekleideten und “introvertierteren“ Rollenspieler kann offensichtlich leichter einem Publikum vermittelt werden, denn es ist nichts darüber bekannt, dass Mitglieder dieser Szene suizidgefährdeter sind als Jugendliche anderer Szenen – ganz im Gegenteil: Martina Hübner beschrieb 1996 im Rahmen der Aktion Jugendschutz Bayern das Fantasy-Rollenspiel anhand konkreter sozialwissenschaftlicher Daten als eine Chance zur Gewaltprävention. Der Psychologe Ralf Lanwehr führt dazu aus: “Der Reiz des Rollenspiels liegt in der Möglichkeit, aufregende Abenteuer in exotischen Gedankenwelten zu erleben. Die Bewältigung eines solchen Abenteuers verschafft den SpielerInnen Bestätigung durch Erfolge, die sie eventuell in der

Realität seltener erleben dürfen. Gibt es eine solche Diskrepanz, besteht durchaus Suchtpotential. Diese Gefahr ist jedoch zum einen gering und existiert zum anderen in ähnlicher Weise bei der Mehrzahl der Freizeitaktivitäten. Da Rollenspielen ein unübliches Hobby ist, fällt eine intensive Beschäftigung mit diesem Thema stärker auf. Spielt jemand also häufig Rollenspiele, entsteht – oftmals fälschlicherweise – schneller der Eindruck einer vorhandenen Sucht als bei anderen, genauso intensiv betriebenen aber gewöhnlicheren Freizeitaktivitäten. Rollenspiele fördern durch ihren phantasievollen Hintergrund und den Anspruch, eine Welt nur in Gedanken entstehen zu lassen, Kreativität und Intelligenz. Außerdem verbessern Rollenspiele durch die spielimmanente Rollenübernahme und die konstante Interaktion zwischen den SpielerInnen das Einfühlungsvermögen und die soziale Kompetenz. Da Emotionen und Gefühle kanalisiert ausgelebt werden, wirken Rollenspiel reinigend und beruhigend, also gerade nicht gewaltförderlich.“

Die Kollektivität im Rollenspiel und der Kontakt auf den Conventions mit vielen unterschiedlichen Menschen scheint eine ganz andere Tugend zu wecken: die Toleranz. Stephanie Walk, Spielerin auf der “Odyssee”, erklärt: “Man redet sehr viel, das ganze Spiel lebt von der Kommunikation. Man muss seinen Gegenüber ansprechen, wenn man was will oder gerade was empfindet. Bei einem Streit oder wenn einem etwas nicht passt, muss man Toleranz aufbringen und sich mit demjenigen verständigen. Insofern fördert das Spiel ein Miteinander.” Die Gemeinschaft, das ständige Hineindenken in andere Spielcharaktere und -situationen, die man in der Realität noch nicht erlebt hat, fördert nach einhelliger Meinung das tolerante Miteinander. So meint Sebastian Hirsch, dass “man eine gewisse Lebenserfahrung sammelt, ohne es in der Realität schon wirklich erlebt zu haben, wie zum Beispiel rassistische Übergriffe, die in der Realität noch nicht erlebt wurden. Im Rollenspiel kann es sein, dass etwas Ähnliches passiert, zumindest halt angedeutet und dadurch den Leuten vor Augen geführt wird, was eigentlich in der Realität abläuft. Das ist dann in der Phantasiewelt ein bisschen Reflexion der Wirklichkeit.”

Die Realitätsnähe des Spiels wirkt fast ernüchternd. Erst die Erfahrung macht den Spieler zu einem guten Spieler, läßt ihn gar zu einem umsichtigen Spielleiter oder sogar Autoren eines Spiels werden, der zu einer guten Dramaturgie fähig ist. Die normale Spielerkarriere beginnt meistens über das private pen and paper. Nur wenige steigen nach den pen-and-paper-Erfahrungen in das Live-Rollenspiel ein, die meisten verweilen am Küchentisch. Die Verantwortung und Freiheit im Spiel ist vergleichbar mit den in der Realität vorherrschenden beruflichen Karrieremaßstäben- und regeln. Die Faustregel besagt, dass der Anfänger noch mehr Regelwerk bedarf, so führt Sebastian Hirsch aus, dass “gerade neue Leute, die so mit 16 anfangen und sehr enthusiastisch den Oberhelden spielen wollen, im Zaum gehalten werden müssen. Es muß da einen Regelmechanismus geben, sonst kommen die gleich an: Ich bin Conan II und hau’ dich jetzt mit meinem großen Schwert tot. Besonders, wenn es denen nur noch darum geht, Filme nachzuspielen, dienen Regeln dazu, die Phantasie zu benutzen. Bei mir persönlich ist es so, dass ich immer weniger auf Regeln angewiesen bin.” Frei nach dem Motto: Lehrjahre sind keine Herrenjahre, und selbst die Phantasie benötigt Grenzen.

Alles nur ein Schauspiel?

Wie nah das Spiel in der Phantasie mit der Realität zusammenhängt, erklärt Octavio Wohlers: “Als Spielleiter probiere ich auch den Leuten das Spiel näher zu bringen, die ständig Computer spielen oder nur beim Würfeln abhängen, dann gibt es Möglichkeiten, das enger mit der Realität zu verknüpfen. Dass man nicht nur die Phantasieprodukte der Leute nutzt, sondern aus der Historie was nimmt. Wenn man Heilpflanzen sucht, dann auch die, die wir auf dieser Erde finden können. Dass man sagt, es gibt Magie, aber nicht auf einem Level, dass der Feuerball aus der Hand schießt. Ich finde es spannend, die vorhandene Magie im Leben durch das Spiel auf reelle Füße zu stellen und dadurch das Korsett der Wirklichkeit, in dem man sich normalerweise bewegt, aufzubrechen. Dann kann man plötzlich das Phantastische in der Wirklichkeit entdecken.” Die Magierin Pia Hufschlag sieht das Realistische in der Phantasie: “Um meine Phantasie anzukurbeln, muss ich mir nur die Realität angucken. Vieles aus der Phantasie ist der Realität entnommen, und wenn man die Phantasie und die Realität anguckt, dann merkt man, dass es gewisse Parallelen gibt.

Phantasie-Rollenspiel ist ein Stück weit Wirklichkeit.“ Sebastian Hirsch ergänzt: “Bei meinen Spielen, die ich mit den Leuten mache, ist immer ein bisschen Realität dabei. Es sollte nicht total in die Phantasiewelt abdriften und gar keinen Bezug zur Realität haben, sondern eher als Spiegelbild funktionieren. Wie halt in einem guten Fantasy-Roman, wenn dort satirisch überspitzt versucht wird, Mißstände in der Realität darzustellen.“ So scheint der Spaß beim Spiel generell von einer realistischen Einschätzung abzuhängen, von dem Bezug, den jeder Spieler noch zwischen seinem fiktiven Charakter und dem tatsächlichen persönlichen Dasein herstellen kann.

Dieser Bezug zur Wirklichkeit unterscheidet sich beim pen-and-paper- und dem Live-Rollenspiel. Pen and paper ist fiktiver, denn das Live-Rollenspiel zeichnet sich durch den Vollzug in der Realität aus, die Echtheit der Situationen bestimmt den Thrill, dadurch ist die Phantasie begrenzter. Sebastian Stech vom Vampire-Live meint: “Wenn ich im Live-Rollenspiel tatsächlich ein Kettenhemd trage, dann ist das richtig schwer, und wenn ich den ganzen Tag im Kettenhemd rumlaufe, dann bin ich gut am schwitzen. Die Leute am Tisch sitzen und würfeln, die tragen ihr Kettenhemd nur fiktiv den ganzen Tag und die Nacht. Die wissen aber gar nicht, wie es wirklich ist, ein Kettenhemd zu tragen. Wenn man sowas einfach mal mitgemacht hat, ist das was ganz anderes. Der Kick ist deshalb für mich das Live-Rollenspiel, einfach zu erleben, was man spielt.”

Andreas Engisch, der mit seiner Rolle als Bischof zu Altöttingen sogar eine geschichtlich authentische Person verkörpert, sieht im Live-Rollenspiel nicht nur das Spiel, “sondern es kann auch zu einer Art Kunst, vergleichbar dem Improvisationstheater, erhoben werden, und daran arbeite ich. Im Prinzip mache ich es wegen des Schauspiels.“ Fabian Wagner sieht das anders, spannend ist für ihn zu sehen, inwieweit sich die Mitspieler selbst spielen, wie weit sie ihr Ich in die jeweilige Rolle transferieren. Er sieht im Rollenspiel keine Schauspielerei, da es keinen Regisseur gibt, der bestimmt, welche Rolle zu übernehmen und wie sie auszufüllen ist: “Der Rollenspieler sucht sich seine Rolle bis in Detail selber aus. Nicht selten spielt er seinen eigenen Charakter in einer anderen Hülle von Mensch oder anderer Kreatur.“ Rollenspiel bedeutet für Fabian daher vorrangig Geselligkeit und weniger Schauspielerei oder Realitätsflucht: “Man versucht sich auszutauschen und die Phantasie schweifen zu lassen. Es gibt den Leuten die Möglichkeit, kommunikativ zu sein. Ich habe auch das Gefühl, dass hier viele Leute sind, die sonst nicht so kommunikativ sind wie während des Rollenspiels. Die Leute finden eine andere Art sich auszudrücken, in einer anderen Welt. Wobei ich nicht unterscheiden würde, das ist die Realität und das nicht, die meisten Leute empfinden das hier auch als Realität, weil das ja auch ein Teil ihres Lebens ist.”

Die Sub-Subkultur

1973 erfand Gary Gygax aus Wisconsin das erste Rollenspiel “Dungeons Dragons” mit einer eigenen Welt und Charakteren, die darin lebten. Er gründete den Verlag D&D, und bald wurden Rollenspiele in den USA zu einem Trend. Anfang der 80er Jahre kamen aus den USA die ersten hektographierten Spielanleitungen nach Europa und fanden ihren Weg auch nach Deutschland. Es gab vermehrt kleine Gruppen von Insidern, die vorerst privat ihre Charaktere in einer fiktiven Welt nach Spielregeln auslebten. 20-seitige Würfel oder ähnliches Equipment waren noch heiße Ware und ließen sich nur in den bundesweit äußerst spärlich gesäten Comic- und Fantasy-Läden auftreiben. Die bildeten nicht selten den ersten Kontaktpool für Gleichgesinnte und veranstalteten auch gelegentlich öffentliche Spiele. Gleichzeitig wurden die ersten Gehversuche im Live-Rollenspiel unternommen, wenn der eine oder andere virtuelle Kampf in der Realität mit stumpfen Waffen ausgetragen wurde. Das erste weitverbreitete Spielsystem in Deutschland war dann “Das schwarze Auge”, auch unter seinem Kürzel DSA bekannt.

Vom Subkulturstatus der Szene kann auch heute noch ausgegangen werden, wenn man erkennt, wie das Spiel von der individuellen Phantasie der Autoren und Spieler lebt. Diese nicht äußerliche, sondern innere gedankliche Individualität verhindert, dass die Kulturindustrie den Markt gänzlich in der Hochkultur profitabel etabliert. Sie hat kaum eine Chance, der vielfältigen und sich ständig neu entwickelnden Phantasien Herr zu werden. Hier wird der Name Fantasy Gesetz, denn Fantasy ist auf den ersten Blick grenzenlos und

schwer erfassbar. Der spieltechnisch gegebene Rahmen der Phantasie wird immer wieder – durch jedes neue Szene-Mitglied – aufgebrochen, erweitert oder verändert. Volker Hirsch von der *AMIGO Spiel + Freizeit GmbH* ist verantwortlich für den Bereich Rollenspiele. Er sieht die Branche der Rollenspiele als vergleichsweise klein und wenig profitabel, “wegen der enormen Entwicklungskosten und der relativ kleinen Zielgruppe. Nur ganz wenige Rollenspiel-Firmen bestehen aus mehr als einer Hand voll Personen, die hauptberuflich oft etwas vollkommen anderes machen, da praktisch kein Geld mit den Produkten verdient wird.”

Die Größe der Szene ist schwer bestimmbar. Schätzungen variieren zwischen sechshunderttausend und einer Million Spielern in Deutschland. Sechs Prozent der männlichen Population zwischen 18 und 35 Jahren spielen in den USA mindestens einmal im Jahr Rollenspiele, das sind knapp sechs Millionen sogenannte Core-Gamer. In Lake Geneva findet der legendäre GenCon mit bis zu 30.000 Besuchern aus der ganzen Welt statt. Niemand weiß wirklich, wie viele Rollenspieler sich privat unter Ausschluss der Öffentlichkeit treffen, um ihrer Passion nachzugehen. Der oftmals geringe Zugang der Öffentlichkeit bewirkt die Befremdung der Außenstehenden, die zu Spekulationen Anlass gibt. Doch ein zu großes Publikum, aber auch Mitspielerandrang, würde die Spieler in ihren Gedankenwelten stören. Damit unterscheidet sich diese Jugendsubkultur nicht nur von der Hochkultur, sondern auch von den (Medien-) Inszenierungen anderer Jugendkulturen, deren Öffentlichkeit mittlerweile konstituierend wirkt.

Trotzdem hat die Szene Ausuferungen erfahren, indem ehemalige Live-Rollenspiele an authentischen Orten mitunter zu feisten kommerziellen Mittelalterfesten mutierten oder im pen-and-paper-Bereich große Firmen Spielsysteme anbieten. Der kommerzielle Markt ist in Deutschland und besonders in Amerika unbestritten groß, der weltweite Umsatz der Rollenspiel-Industrie beträgt nach vorsichtigen Schätzungen mehr als 250 Millionen Dollar, die Anzahl der Comic- und Fantasy-Läden, Magazine, Rollenspielertreffen und -kongresse hat sich vervielfacht. Doch jeder in der Szene kann immer noch frei zwischen Mainstream und Underground wählen. Auch die Verbindung ist unproblematisch. Octavio Wohlers sieht einerseits Rollenspiel als ein “schönes Hobby, wo ich mich mit Freunden wunderbar ausleben, in andere Welten abtauchen und ein kreatives Potential unterbringen kann. Als Autor im Bereich Fantasy gibt es für mich aber auch eine kommerzielle Schiene, ich möchte auch ein Brettspiel vermarkten.” So werden die 300 bis 400 “Mainstream-Spielsysteme” wie DSA und besonders Pokemon teilweise verpönt, sind aber wiederum als “Einstiegsdroge” anerkannt. Später steigt der Anspruch, als Spielleiter oder eigener Autor von Spielen aufzutreten und zur gedanklichen Vielfalt beizutragen. Die Berliner Veranstaltung “Odyssee” ist etwas für solche “Fortgeschrittene”, ohne dass Anfänger als Mitspieler ausgeschlossen würden.

In den 80er Jahren hatte Berlin noch seinen Inselstatus inne. Viele Spieler nahmen mangels einer vorhandenen Szene oft Reisen nach Westdeutschland in Kauf, um auf größeren Conventions Gleichgesinnte zu treffen und mit ihnen zu spielen. Aus diesem Grund entstand der erste und heute größte Berliner Rollenspielerverein *Nexus e.V.* mit ca. 60 Mitgliedern, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die fantastische Kultur, speziell in Form von Rollen- und Simulationsspielen, zu fördern und zu unterstützen. Sprich: Kontaktmöglichkeiten zwischen den Spielern zu ermöglichen. So wird seit 1992 einmal im Jahr der “Burg-Con” veranstaltet, bei dem sich Rollen- und Tabletop-Spieler austauschen und miteinander spielen können. Später wurde dann “Die Odyssee” ins Leben gerufen, auf der unbekanntere Spiele gezeigt werden, die entweder schon etwas älter sind, nicht sehr viel an die Öffentlichkeit kamen und/oder aus der Feder von Fans stammen. Die “Odyssee” wird gerade wegen der angebotenen alternativen Spiele und besonders hinsichtlich der Autorenfreiheit besucht. Anhand der “Odyssee” bestätigt sich also die Annahme, dass trotz eines Marktes im Bereich des Mainstream in dieser Szene immer noch eine möglichst unkommerzielle Subkultur fortbesteht. Diese scheut nicht den Kontakt zur Wirtschaft. Aufgrund der angelegten Struktur des Spieles in den Köpfen der Szene-Mitglieder ist eine rein kommerzielle, das heißt vorreglementierte Schiene jedoch unmöglich – die Erwartungshaltung kann nur durch die Spontaneität der Phantasie erfüllt werden und ist vom Rollenspieler selbst abhängig. Der Live-Rollenspieler Sebastian Hirsch dazu: “Es gibt

mittlerweile ein paar Veranstaltungen, die qualitativ nicht so gut sind wie die hier. Es geht um die Spielerqualität und die Art der Runden, die dort angeboten werden, bestimmte Systeme ziehen halt ein bestimmtes Klientel an. Das ist wie im normalen Leben: Rollenspieler kommen aus allen Schichten und Klassen, dementsprechend unterschiedlich sind dann auch Auftreten und Anschauungsweisen.“

Das unkommerzielle Event als Ausnahme der Regel

Rollenspieler – von den Medien diffamiert, von der Trendforschung vergessen – sind offensichtlich Mitbegründer der Form des “Events”, die sich heute als Veranstaltung zunehmend durchsetzt. In diesem Zusammenhang fällt der Name einer anderen jugendkulturellen Bewegung aber viel öfter: die Techno-Szene. Die Odyssee der Rollenspieler-Szene im Stillen gewährleistet jedoch bis heute eine weitgehende Unkommerzialisierung, während der laute Techno den Begriff des “Events” inflationierte und kommerzialisierte.

Die wenigen Comic- und Fantasy-Läden in Deutschland begründeten Anfang der 80er Jahre frühzeitig einen Grundcharakter des heute immer populärer werdenden Events. In der Praxis ging es den Ladeninhabern weniger um den direkten Absatz von Produkten auf von ihnen gesponserten Veranstaltungen als um die emotionale Bindung der Zielgruppe an das eigene kleine Geschäft. Das entspricht einer kommerziellen Zielsetzung in der “Eventisierung” des heutigen kulturellen Lebens. Sinn und Zweck ist bis heute, trotz der geringen Anzahl von Comic- und Fantasy-Läden Anfang der 80er Jahre, die große Konkurrenz um das noch sehr spezielle Klientel dieser Subkultur auszuschalten.

Die Grundsteinlegung einer “Eventisierung” der (Jugend-) Kultur wird aber immer noch – wenn auch selten ausdrücklich – der Techno-Szene zugesprochen, die seit Mitte der 80er Jahre ihren Einmarsch in die Hochkultur als Subkultur zelebriert. Das Event beinhaltet grundsätzlich etwas Außergewöhnliches, in ihrer unkritischen Konsumhaltung stellte die Techno-Szene die Öffentlichkeit zumindest vor ein außergewöhnliches Rätsel. Anfangs schwieg sich die Techno-Szene über ihre Motivationen aus. In der noch von den eloquenten 68ern geprägten Gesellschaft machte sich ein Unbehagen breit. Dieser Umgang ist vergleichbar mit der Berichterstattung der Medien über die Rollenspieler. Techno wurde ebenso auf Grund seiner Fremdartigkeit diffamiert: tranceartige Maschinenmusik, Partys und Drogen – auch an Arbeitstagen – ließen bald das Gerücht der Realitätsflucht, der gesellschaftlichen Verweigerung dieser Jugendkultur kursieren. Entgegen der Rollenspieler stellte sich die Techno-Szene aber als massenkompatibel heraus. Relativ einfach strukturierte Musik aus dem Computer passte unkompliziert in den Rahmen der technisierten Informations- und Mediengesellschaft. Schon bald wurden die sogenannten Tracks für Werbetrailer eingesetzt und die Kaufkraft der konsumfreudigen Technos erkannt. Ein Großteil der Szene hatte zudem kein Problem, die Party im Mainstream fortzusetzen. Mit dem Zulauf auf Techno-Veranstaltungen wie der Mayday oder der Love Parade schwenkten langsam aber sicher die Feuilletons in einen freundlicheren Ton um und bald interessierte sich auch die Wissenschaft für dieses Phänomen. Diese Techno-Veranstaltungen erfüllen einen weiteren Bestandteil der heutigen Definition vom “Event”: das planmäßig erzeugte Ereignis. Nach Winfried Gebhardt, Professor für Soziologie an der Universität Koblenz-Landau, ist das Event kurz gefasst eine exklusive Gemeinschaft, die auf kulturell-ästhetischer Basis identitätsstiftende und interaktive Ereignisse produziert.

Die Wissenschaft begründet aber vorerst eine Aneignungstheorie (zum Beispiel Klein: Electronic Vibrations), wonach der Technojünger viel und fraglos rezipiert bzw. konsumiert, dann aber ob seiner intellektuellen, aber vor allen Dingen körperlichen Verfassung (Körper als wiederentdecktes Medium) Produkte leibhaftig in sich aufnimmt und in den eigenen Kontext umwertet: Der Konsument wird auf diese Weise Produzent. Diese These ist – meistens generationsabhängig – umstritten, wobei sie von Kritikern hinsichtlich Gleichstellung von Produzent und Konsument als Augenwischerei abgetan wird.

Aus dieser “Techno-Theorie” entsprang wohl auch die Kategorie “Event” für die bis dato unzeitgemäß betitelten (Volks-)Feste. Damit eroberte die Techno-Theorie gleichzeitig die gesamte auf “Jugend machende” Gesellschaft. Und wenn das Event als Verkaufsveranstaltung der Zukunft gilt, so wurde teilweise aus der Not eine Tugend gemacht

und die zunehmende privatwirtschaftliche Abhängigkeit von Kultur mangels entsprechender staatlicher Förderung legitimiert.

Das Event hat nach Winfried Gebhardt aber auch den Hintergrund "einer sich individualisierenden, pluralisierenden und zunehmend verszenenden Konsum- und Erlebnisgesellschaft, und es ist eben nicht mehr die Gemeinschaft, die ein Fest feiert, sondern das Fest konstituiert – für den Moment – eine Gemeinschaft". (Gebhardt/Hitzler/Pfadenhauer: Events, S. 28f.) Diese Gemeinschaft ist aber nie kostenlos zu erreichen, sei es auf der einen Seite durch den Eintrittspreis, der in seiner Höhe den Umfang des Events begrenzen kann, und/oder der Produktpreisung. Auf der anderen Seite kann es auch "nur" ein persönlicher Einsatz sein, der zu Spaß-Disziplin oder Erlebnisstress zwingt – oder beides. Das Event der Rollenspieler weicht von dieser Definition seit jeher ab, da nur geringer Kostenaufwand nötig ist. Eintrittspreise, Spiel oder Verkleidung lassen sich kostengünstig selbst produzieren. Viele Besucher einer Convention kommen, um lediglich Kontakt aufzunehmen, zu reden, Gleichgesinnte zu treffen – es herrscht kein Spielzwang. Wenn man spielt, bietet die Szene eine große Palette an Wahlmöglichkeiten: von ein paar Stunden bis zu einem ganzen Wochenende, verkleidet oder unverkleidet, mit viel oder wenig Regeln spielen. Damit würde eine Untersuchung der Rollenspiel-Szene den ökonomischen Aspekt in der Event-Forschung deutlich verringern. Doch die mangelnde Beachtung von gänzlich unökonomischen Subkulturen, die auf ihren Veranstaltungen schon längere Zeit Grundzüge des Events unbewusst beinhalten, führt zu der häufig täuschenden Definition des "Events" in der (Trend-)Forschung. Denn wird die Spaß-Disziplin und der Erlebnisstress auf ökonomische Gründe zurückgeführt, so lässt sich im Umkehrschluss feststellen, dass eine weitgehende Unkommerzialisierung wie in der Rollenspieler-Szene mehr Entspannung bedeutet. Dieser Aspekt allein ist publikationswürdig.

Der Eventcharakter der Rollenspiel-Convention erschließt sich am deutlichsten aus den Ausführungen von Herbert Willems, Privatdozent für (Kultur-)Soziologie an der Universität Giessen: "Die Event-Gemeinschaft schafft eine Bühne, auf der das Individuum Qualitäten demonstrieren und erzeugen kann, die in anderen (System-)Kontexten nicht interessieren oder deren ‚Entfaltung‘ stören würde: Qualitäten des Körpers, des ‚Charakters‘, der Geschicklichkeit, der Phantasie u.s.w. So kann jede ‚graue System-Maus‘ vor anderen dramatisches Format gewinnen und sich selbst als jemand mit solchem Format erleben, z.B. als Held oder Virtuose." (Events, S. 55)

Die gedankenvolle Bodenständigkeit der angeblichen Außenseiter bewahrt die Szene vor einem Ausverkauf, und die weniger auf Individualisierung ausgelegte kollektive (Spiel-)Gemeinschaft schützt zumindest in diesem – auf die Phantasie begrenzten – Rahmen vor realitätsfernen Trugschlüssen, wie ihnen vor allen Dingen "trendige" Jugendliche aufsitzen. Denn ein "jugendlich-dynamischer Körper mit Waschbrettbauch ist immer noch vielerorts die Eintrittskarte in ein Phantasieland der Schönheit und des Erfolgs – gleichwohl die körperlichen Kraftakte, also die *bloß physisch* bestimmbaren Elemente der Leistungsverausgabung einem *epochalen gesellschaftlichen Entkörperlichungstrend von Arbeit und neuen Medien* zuwiderlaufen." (Wilfried Ferchhoff, Professor für Pädagogik an der Universität Bielefeld und Sozialpädagogik an der Fachhochschule Bochum, Events, S. 337)

Die Rollenspieler-Szene ist aufgrund ihres fortwährenden Subkulturstatus so nie in den Genuss einer euphorisch positiven Berichterstattung gekommen wie zum Beispiel der in die Hochkultur aufgestiegene Techno. Die Rollenspieler-Szene zeigt aber in ihrer aktiven, weil kommunikativen Kollektivität unökonomische Auswege auf, wenn sich Jugendliche mit ihren Phantasien, also ihrem Denken und den damit verbundenen Inhalten beschäftigen bzw. mit anderen darüber auseinandersetzen. Diese Jugendkultur, das wird auch an der eher peripheren Existenz der kommerziellen Spieleanbieter in dieser Szene deutlich, identifiziert sich nicht ausschließlich über Produktmarken oder über eine Ästhetik (der Waren), die wichtiger wird als ihr Inhalt. Daraus resultiert eine Tugend, die in Deutschland nicht mehr alltäglich ist: die Toleranz.

Peer Wiechmann

Literatur

M. Antrack: Flucht vor der Realität? Funktion und Reiz von Fantasy-Rollenspielen unter sozialarbeiterischer Betrachtung. Diplomarbeit, Fachhochschule Koblenz, Fachbereich Sozialarbeit. Koblenz 1996.

Winfried Gebhardt/Ronald Hitzler/Michaela Pfadenhauer (Hrsg.): Events. Soziologie des Außergewöhnlichen. Erlebniswelten 2. Opladen 2000.

Martina Hübner: Das Fantasy-Rollenspiel. Ein kreatives Medium zur Gewaltprävention? München 1996.

Gabriele Klein: Electronic Vibrations, Hamburg 1999.

Links

www.nexus.phantasia.org

<http://move.to/Odyssee>

<http://move.to/BurgCon>

www.mittelerde-berlin-ev.de

<http://sven.berger.net>