

# jugendszenen.com

PDF-Download (Stand: November 2007)

---

## Sie können den Text unter den folgenden Bedingungen verwenden:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).

Bitte wie folgt zitieren:

Jugendszenen.com (Hrsg.), Autor (2007): Die XY-Szene. Online-Publikation: <http://www.jugendszenen.com>. Abrufdatum: (bitte angeben)

- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieses Werk darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Keine Bearbeitung.** Dieses Werk darf nicht bearbeitet oder in anderer Weise verändert werden.

Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt, mitteilen. Am Einfachsten ist es, einen Link auf diese Seite einzubinden.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.



## **Rollenspieler (Sebastian Deterding)**

Rollenspiel ist eine Mischung aus improvisiertem Theater, Brettspiel und Geschichtenerzählen, das im gemeinsamen Erzählen am Tisch geschieht. Eine Gruppe von **Spielern** übernimmt die Rollen von Figuren ("Charaktere") in einer fiktiven Welt – etwa Ritter an König Arthurs Tafelrunde. Ein **Spielleiter** entwirft für die gemeinsame **Spielrunde** ein loses Szenario aus Schauplätzen, Personen und möglichen Ereignissen, die den Spielerfiguren begegnen können. Er beschreibt den Spielern ihre Situation, die anschließend die Handlungen ihrer Figuren schildern, worauf der Spielleiter wiederum die Reaktionen der Umgebung schildert. Aus der Interaktion entsteht so schrittweise eine Handlung. (Spielleiter: "Wie ihr euch erinnert, reitet ihr auf der Suche nach dem Gral durch den Sherwood Forest. Plötzlich kommt aus einer Lichtung ein offenbar verwirrtes Kind auf euch zu, das um Hilfe schreit. Was tut ihr?" Spieler: "Ich reite rasch in die Lichtung, aus der das Kind kommt." Spielleiter: "Dort siehst du ...")

Um den Ausgang unsicherer Handlungen zu entscheiden, gibt es >>Spielregeln. Die Charaktere bekommen in der Regel Zahlenwerte für Eigenschaften wie Stärke oder Klugheit zugewiesen, die der Spieler mit einem Würfel unterwürfeln muss, damit die geplante Handlung seines Charakters gelingt. Rollenspielverlage bieten Hunderte Regelsysteme und fiktive Hintergrundwelten an, die in weiteren Publikationen detailliert ausgestaltet werden. Solche Welten sind meist im >>Fantasy-, Science Fiction- oder Horror-Genre angesiedelt, wie sich auch die Rollenspiel-Szene aus Fans dieser Genres zusammensetzt.

Neben dem "normalen" Rollenspiel – auch Pen-and-paper- oder Tischrollenspiel genannt, weil es mit Stift, Papier und Würfeln am Tisch geschieht – existieren zahlreiche weitere Formen: Karten- und Brett-Rollenspiele, Spielbücher, Spielrunden, die über Briefe, E-Mail oder Online-Chat geführt werden, sowie das >>Liverollenspiel mit einer relativ eigenständigen Szene. Beim Liverollenspiel treffen sich Spieler in Kostümierung ("Gewandung") auf einer gemieteten Burg, einem Zeltplatz oder an einem ähnlichen Ort, um für mehrere Tage das Leben in einer fiktiven Welt live auszuspielen.

In der breiten Öffentlichkeit sind Rollenspiele eher als ein Genre von Computerspielen bekannt. Doch obwohl die >>Computer-Rollenspiele historisch aus dem Tischrollenspiel hervorgingen und bei Rollenspielern durchaus beliebt sind, werden erst die in den letzten Jahren boomenden >>Online-Rollenspiele bzw. MMORPGs wie *World of Warcraft* in der Szene als "echtes" Rollenspiel anerkannt.

## **Geschichte**

Rollenspieler schildern die Geschichte ihres "Hobbys" gewöhnlich entlang der Veröffentlichung der Spielsysteme. Die Wurzeln des Rollenspiels liegen im >>Tabletop – Kriegsspiele, bei denen man mit Pappmarkern auf Karten oder Miniaturen auf Modell-Landschaften Schlachten nachspielt –, sowie J.R.R. Tolkiens Roman *Der Herr der Ringe*, der das >>Fantasy-Genre begründete.

Aus Tabletop und Fantasy schufen die US-Amerikaner Dave Arneson und Gary Gygax 1974 das erste Rollenspiel *Dungeons & Dragons* (D&D). Darin spielt man Figuren wie Elfen, Krieger oder Magier, die sich durch Burgverliese voller Monster und Fallen kämpfen, um Schätze und Kampferfahrung anzuhäufen, die die eigene Figur mächtiger macht. Rasch folgten weitere Spiele mit anderen Regeln und Hintergründen. Das Wort "roleplaying",

Rollenspiel wurde zum ersten Mal 1977 in der revidierten Neuauflage des D&D Basic Set verwendet.

Den nächsten bedeutenden Schritt markierte 1981 *Call of Cthulhu*, das auf den Kurzgeschichten des Horrorautors H. P. Lovecraft beruht. Zuvor bestanden Rollenspiele hauptsächlich aus dem vom Tabletop geerbten Besiegen von Gegnern, abschätzig "hack and slay", "Hacken und Schlachten" genannt. In *Call of Cthulhu* und anderen Spielen aus der gleichen Zeit trat die Spieltechnik erstmals hinter das Erzeugen von Atmosphäre, das Erzählen einer Geschichte und das Auspielen von Rollen zurück. Dieser Gegensatz von regel- und kampflastigem "Roll-play" (viele Würfel rollen) und erzähllastigem "Role-play" (eine Rolle spielen) dient noch heute zur Einordnung der verschiedenen Systeme und >>Spielstile.

1981 erschien auch das erste deutsche Rollenspiel *Midgard*. Doch erst *Das Schwarze Auge* (DSA), **1984** von Schmidt-Spiele und Droemer Knauer auf den Markt gebracht, machte Rollenspiel in Deutschland populär. Wie D&D in den USA, ist DSA das größte Fantasy-Rollenspiel in Deutschland, war für die meisten Spieler der Einstieg in die Szene und prägt sie bis heute.

Die **1990er Jahre**, die als **Blütezeit** der deutschen Szene gelten, brachten dreierlei: Erstens eine Professionalisierung und Digitalisierung – viele Rollenspielverlage wurden gegründet, die Szene entdeckte das Internet für sich. Zweitens eine "dunkle Welle" von Spielen mit düsteren, unheimlichen Themen und Ästhetiken. So schufen *Vampire: The Masquerade* (1991), in dem man Vampire in unserer Gegenwart spielt, und weitere Systeme aus dem "World of Darkness"-Franchise eine Verbindung zur >>Gothic-Szene. Auch Mystery und Verschwörungstheorie fanden ihren Eingang, und Spiele wie *Cyberpunk 2020* (1988) oder *Shadowrun* (1989) setzten das in den 1980ern und 1990ern populäre dystopische SF-Subgenre **Cyberpunk** ins Rollenspiel um.

Schließlich stellte der Erfolg des ersten >>Sammelkartenspiels *Magic: The Gathering* (1993) die Szene auf den Kopf und leitete das Ende der Blüte ein. Ein Großteil der Spieler steckte den Großteil seiner Zeit und Finanzen in die neue Spielform; jeder Rollenspielverlag versuchte mit eigenen Sammelkartenspielen zu profitieren, Publikation und Verkauf von Rollenspielmaterial gingen drastisch zurück, und mit dem Einbruch der ersten Euphorie mussten viele Verlage Konkurs anmelden. Zwischen 1994 und 2004 schloss gut die Hälfte aller Rollenspielläden in Deutschland, seit Mitte der 1990er ziehen Sammelkarten und Computerspiele den potentiellen Szene-Nachwuchs auf sich. Unter Tischrollenspielern ist daher die Stimmung gedämpft, während >>Liverollenspiel und >>Computerrollenspiele blühen.

Die **2000er** stehen unter dem Zeichen des Booms der >>Online-Rollenspiele. Eine gewisse Linderung für das "klassische" Rollenspiel brachte das 2000 vom *Magic*-Verlag *Wizards of the Coast* herausgegebene universale d20-System, das auf D&D beruht und per "Open Gaming License" von allen Verlagen kostenfrei für eigene Publikationen verwendet werden kann. Als Esperanto bzw. Open Source unter den Regelwerken hat es die Stellung von *Wizards* und D&D weiter gestärkt, aber auch kleineren Verlagen die Chance gegeben, mit ihren Szenarien den breiten Markt anzusprechen. Weitgehend unabhängig davon erschien eine Reihe von Spielen mit ungewöhnlichen Genre-Mixen (Western + Endzeit + Fantasy, Futuristische Kampfroboter + Mittelalter, Fantasy + Viktorianisches Zeitalter), deren Ästhetik oft von japanischen Manga und Anime geprägt ist.

## Fakten und Trends

Die deutsche Szene umfasst etwa **480.000 aktive Spieler**, wobei die Zahlen je nach Schätzung zwischen 130.000 und 655.000 schwanken. Demographisch sind Rollenspieler eine sehr geschlossene Gruppe: Zwar reicht das Altersspektrum von 9 bis 50, doch gute **95 Prozent** der Spieler sind **zwischen 15 und 35 Jahren** alt, und auch davon bewegt sich das Gros zwischen 20 und 30 Jahren. Das übliche Einstiegsalter liegt um die 14, das Durchschnittsalter beträgt 26 Jahre. Gut **80 Prozent** aller Spieler sind **Gymnasiasten oder Studenten, 80 bis 90 Prozent männlich**. Alter und Geschlechterverhältnis variieren je nach Spielsystem leicht.

Seit Mitte der 1990er bleibt der Nachwuchs in der Szene aus, die Szene altert. Vor allem zwei Dinge werden hierfür verantwortlich gemacht: Zum einen verbreitet sich das Rollenspiel fast ausschließlich durch Mund-zu-Mund-Propaganda; die heutigen Rollenspieler der "Boomjahre" haben jedoch ihre festen Spielrunden lange gefunden und empfinden wenig Bedarf nach Neulingen. Zum anderen sprechen >>Computerspiele und auch >>Sammelkarten Jugendliche mit Interesse an Phantastik viel direkter und intensiver an als Tischrollenspiele. Mit ihren umfangreichen Regel- und Hintergrundbüchern benötigen diese zudem einen viel größeren Anfangsaufwand, größere Ausdauer und Lesekompetenz.

Auch der aktuelle Boom des >>Fantasy-Genres in der Nachfolge von *Harry Potter* und der Roman-Verfilmung *Der Herr der Ringe* brachte keine großen Veränderungen; wirklich gewinnen konnte allenfalls das Liverollenspiel. Dafür sind die öffentlichen Vorbehalte gegenüber Szene-Mitgliedern etwas geschrumpft – was aber auch mit dem parallelen Boom der Computer- und Online-Rollenspiele zusammenhängt. Schlagzeilen über Online-Spielsucht und "Killerspiele" ziehen derzeit die öffentliche Aufmerksamkeit auf sich und lassen das traditionelle Rollenspiel im Kontrast harmlos, wenn nicht wertvoll erscheinen.

## Fokus

Im Mittelpunkt der Szene steht naturgemäß das **Spielen** selbst, um das sich eine Reihe weiterer Szene-Aktivitäten dreht: Mindestens genau so wichtig wie das Spielen ist das **Reden über das Spielen**. Rollenspieler diskutieren eifrig über Spielregeln und die Vorzüge und Schwächen der einzelnen Systeme. Dazu gehört eine umfangreiche >>Theoriedebatte, in der Szene-Mitglieder Elemente, Motive und Modelle des Rollenspiels diskutieren. Ebenso gern erzählen sie spektakuläre, komische und besonders gelungene Szenen und Dialoge aus Spielrunden nach. Dieses Nacherzählen erstreckt sich auch auf Szenen aus phantastischen Büchern, Comics, Filmen, TV-Serien und Computerspielen. Denn neben dem Spielen und Diskutieren steht als dritte wichtige Aktivität die **intensive Medienrezeption** und -diskussion.

Hinzu kommt viertens die **eigene Medienproduktion**. Rollenspieler schreiben eigene Szenarien und Kurzgeschichten (*fan fiction*), arbeiten Aktenordner voller Regelsysteme, Hintergrundwelten, Charaktere und Regelergänzungen aus, malen Porträts ihrer Spielfiguren, erstellen Stadtpläne, Landkarten oder künstlich gealterte fiktive Briefe und Bücher.

All diese Tätigkeiten dienen letztlich dazu, sich **intensivere Erlebnisse** zu schaffen, **als der eigene Alltag** sie bereithält. Das beinhaltet zum einen die **Freude am Spielen** selbst, die sich zusammensetzt aus Dingen wie Unterhaltung, dem Erlebnis von Erfolgen und eigenen Fähigkeiten (Kämpfe gewinnen, Rätsel lösen, gelungene Dialoge darbieten). Zum anderen geht es um das **Eintauchen in eine** wiederverzauberte, exotische **Gegenwelt**, wie es

grundsätzlich bei jedem fiktionalen Medium geschieht – die Intensität der Erfahrung wird jedoch gesteigert durch das gemeinsame Erleben, den Umfang und die Detailliertheit der fiktionalen Welt, und durch die Möglichkeit, selber eine Rolle in der fiktionalen Welt einzunehmen und mit ihr zu interagieren. Freilich müssen die individuellen Imaginationen der Spieler im Spiel andauernd abgestimmt werden – Konflikte, Meinungsstreitigkeiten, (humorvolle) Abschweifungen der Spielgruppe brechen das Eintauchen daher häufig.

**Geselligkeit, Gemeinschaft** und **kreative Selbstverwirklichung** sind zwei weitere wichtige Motive für das Rollenspielen. Das Spiel verbindet und schafft Zugehörigkeit zu einer Gruppe, gleichzeitig kann man sich im eigenen Spiel, in eigenen Publikationen individuell ausdrücken. In der Szene kommt es immer wieder zu latenten Konflikten zwischen den Motiven des eher hedonistischen "Einfach-nur-Spielen-und-Spaßhaben-Wollens" und der eher hochkulturellen "künstlerischen Selbstverwirklichung" im Medium Rollenspiel.

Das letzte wichtige Motiv ist die **Erfahrung eigener Kompetenz**: Im Gegensatz zum Alltag lässt sich die Spielwelt beherrschen; ihre Regeln sind erkennbar und erlernbar. Mit der Zeit kann man sich zu einem anerkannten Experten in Sachen Rollenspiel entwickeln, der kompetent mit anderen fachsimpelt. Wie bei jedem Hobby oder Fantum haben nicht wenige Rollenspieler große Freude am Sammeln und werden zum Nerd oder >>Otaku **<Link auf Volker Grassmuck: <http://waste.informatik.hu-berlin.de/Grassmuck/Texts/otaku99.html>** >: Sie versuchen, einen kleinen Weltausschnitt – ein Rollenspielsystem und seine Hintergrundwelt – vollständig zu überschauen und beherrschen, indem sie alle Gegenstände und Informationen dazu zusammentragen und ordnen.

## **Einstellung**

Wie in der Gothic-Szene existiert unter Rollenspielern ein starker Hang zu **Romantik und Ästhetizismus**. Der Alltag in der entzauberten Moderne, wo alles auf Rationalität und Effizienz getrimmt ist, erscheint ihnen öde. Deshalb errichten und genießen Rollenspieler eine ästhetische Gegenwelt aus Medienangeboten, sei es in Gestalt einer idealisierten, vormodern-mittelalterlichen Vergangenheit voller Wunder, sei es durch die Übersteigerung der modernen Lebenswelt im Cyberpunk oder Gothic Punk, wo diese wieder eine eigene Exotik und cool-düstere Ästhetik gewinnt.

Stark verallgemeinert, begreifen Rollenspieler sich als romantische Träumer in einer tristen Welt voller "stumpfer" und "konventioneller" Menschen. "Innere" Werte werden über äußere gestellt. Dem entsprechen die Betonung der eigenen Individualität, die sich vor allem in Kreativität und einer unverdorbenen Kindlichkeit ausdrücke, und eine gewisse Affinität zu esoterischen Themen (Tarot, Magie, Keltentum). Entgegen einiger Vorwürfe haben Rollenspiel und Satanismus bzw. Esoterik jedoch an sich nichts miteinander zu tun.

Das Gegenstück zur derart pathetisch aufgeladenen Gegenwelt bildet eine hohe **ironische Medienkompetenz**. Rollenspieler sind sich der Unwirklichkeit ihrer Lieblingsmedien und der Medien im Allgemeinen überaus bewusst und sezieren in Diskussionen gern die Stereotypen, Klischees und Inkonsistenzen jener Filme, Bücher und Spiele, in die sie zugleich eintauchen. Außerdem stiftet das gemeinsame Verstehen von und Lachen über In-Jokes Gemeinschaft, da hier Rollenspieler Tiefe und Umfang des von ihnen geteilten Wissens erleben.

Das distanzierte Bewusstsein, mit dem Rollenspieler auch Splatter- und Horrorfilme und andere Gewaltdarstellungen spöttisch goutieren, wird von außen oft als Abstumpfung

gedeutet. Rollenspieler kokettieren mit der ihrer Ansicht nach unaufgeklärten Empörung von anderen und ihrer eigenen kühlen Distanz gegenüber Gewaltdarstellungen.

Die zentralen Werte der Szene sind **Erlebnis, Kreativität, Humor** und **Toleranz**. Spiel soll Spaß machen und aufregend sein, und wer spielt, nimmt sich selbst nicht ernst. Ironie und Selbstironie sprechen aus fast jedem Satz von Rollenspielern, aus Webforen voller "Gamer-Humor" und beliebten satirischen Szene-Comics wie *Dork Tower* oder *Knights of the Dinner Table*. Rollenspieler betonen stets, wie kommunikativ und kreativ Rollenspiel im Gegensatz zu anderen Medien sei: Während man vor dem Fernseher einsam konsumiere, erschaffe man im Rollenspiel gemeinsam etwas Neues. Diese Kreativität hebe die Rollenspieler (durchaus elitär) von der breiten Masse ab. Der vierte Wert – Toleranz – besagt einerseits, niemanden bloß nach seinem Äußeren zu beurteilen, andererseits, nicht auf Außenseiter herabzublicken. Im Rollenspiel könne man die Sichtweise anderer Menschen erfahren, was Verständnis für andere Kulturen wecke (dies ist freilich die Außendarstellung von professionellen Repräsentanten der Szene).

## **Lifestyle**

Ausdrückliche, bewusste Vorgaben oder Ideale für die eigene Lebensführung gibt es in der Szene nicht. Der Großteil an Zeit und Geld fließt wie selbstverständlich in Mediennutzung und das Spielen, und die anderen Rollenspieler bestätigen einem durch ihr eigenes, ähnliches Verhalten, dass dieser Lebensstil so "völlig in Ordnung" ist.

Da junge Spieler eher wenig mobil sind, bleiben ihre Treffen an eine Stadt gebunden. Zumeist beschränken sich Spielrunden auf den eigenen Freundeskreis, oder neue Freundeskreise entstehen aus lokalen Spielrunden, die über Webforen oder Aushänge in Spielläden, Schulen und Hochschulen zustande kommen. Mit dem Alter wachsen finanzielle Mittel und Mobilität. Das Rollenspiel muss sich Zeit und Geld mit anderen Tätigkeiten teilen und geschieht seltener, hat sich dafür aber oft in einer bewährten Spielrunde eingespielt.

Die aktive Teilnahme an der Szene endet gewöhnlich mit dem Schul- oder Studienabschluss, wenn Ortswechsel bestehende Spielrunden auftrennen. Wer nach einem Ortswechsel eine neue Runde gründet, sucht oder regelmäßig zur alten zurückkehrt, kann zum harten Kern der Szene gezählt werden. Die meisten ehemaligen Rollenspieler bleiben auch nach ihrer "aktiven Zeit" der Vorliebe für phantastische Filme, Comics, Literatur und Computerspiele treu.

## **Symbole**

Im Alltag tragen Rollenspieler daher kaum erkennbare Symbole; Mode ist überhaupt eher unwichtig. Eine allgemeine Vorliebe für Schwarz lässt sich beobachten. Wenn überhaupt, verwenden Rollenspieler Zeichen des jeweiligen Genres (Gothic, Fantasy, Science Fiction), dem sie zuneigen. Häufiger anzutreffen sind (bei Fantasy-Rollenspielern) keltisch-mittelalterlicher Schmuck (Pentagramme, Lederarmbänder, keltische Kreuze) und T-Shirts von Mittelalter- oder Metal-Bands, selten mittelalterliche Rüschen-Leinenhemden mit Lederhose, die aber alle keine sichere Zuordnung erlauben – hier sind die Grenzen zur Mittelalter- und Gothic-Szene fließend, zumal nicht wenige Spieler gleichzeitig einer dieser Szenen angehören. Nur bei ganz wenigen Rollenspielern findet man auch im Alltag eindeutige Accessoires wie Würfelbeutel am Gürtel, Aufkleber und Anstecker eines Spielsystems oder T-Shirts mit "reinen" Rollenspielmotiven.

Auf Conventions ändert sich das ein wenig: Dort sind eindeutige Zeichen etwas häufiger zu finden, kostümieren ("gewanden") sich einige Spieler vollständig, und bestimmte Kleidungsstile – mittelalterlich, schwarz, militaristisches Camouflage – lassen vorsichtige Rückschlüsse auf das bevorzugte Spielsystem und Genre eines Spielers zu.

Die Wohnung eines Rollenspielers erkennt man in der Regel an an prominenter Stelle sorgsam aufgereihter phantastischer Literatur sowie Rollenspiel-Büchern, Soundtracks, DVDs von Genre-Filmen oder TV-Serien, dazu Brett- und Computerspiele, seltener auch phantastische Poster, Filmplakate oder Figuren. Dazu können Sammel- und Ordnungssysteme für Rollenspielmaterial oder antiquiert gestaltete Kladden, Blankobücher, Tintenfedern und ähnliches kommen.

## **Rituale**

Außerhalb der Spielrunden findet man kaum Rituale. Treffen sich zwei Rollenspieler im Alltag, erkennen sie einander wenn, dann an Äußerungen typischer Medienvorlieben, Medienzitate und -anekdoten, die einen Rollenspiel-Hintergrund vermuten lassen. Selten, meist in Spieleläden, Mittelalter-Kneipen, auf Cons oder im direkten Umfeld einer Spielsession lassen Spieler die Sprechweise ihrer Figuren in den Alltag einfließen; Fantasy-Spieler benutzen vielleicht ein pseudomittelalterliches Deutsch, das aus altertümlichem Vokabular und Satzbau, Pluralis majestatis und häufigen Ausrufen und Imperativen besteht ("Bring Er mir einen Humpen von seinem Besten!" statt "Könnte ich eine Cola haben?"). Einige Rollenspieler erzählen einander gern an öffentlichen Orten möglichst abenteuerliche oder blutrünstige Ereignisse der letzten Spielhandlung und genießen die so erzeugte Irritation der Nicht-Spieler ("Normalsterblichen").

Jede Spielrunde entwickelt jedoch eigene Rituale für den Spielabend: Von wann bis wann wird gespielt, wann werden Pausen gemacht, wer fährt wen nach Hause, was macht man zusammen vor oder nach einer Session, usw. Auch der Aufbau der Spielutensilien auf dem Tisch ist einigermaßen eingespielt. Um Atmosphäre zu erzeugen, dimmen viele Spielrunden vor Beginn das Licht, zünden Kerzen an und legen zum Genre passende Hintergrundmusik auf. Ein Spielabend ist stets fest mit gemeinsamem Essen und Trinken verbunden (Softdrinks, Knabberkram, Süßwaren, Fast Food), wobei die Spielgruppen feste „Speisepläne“ entwickeln: Wer bringt was mit, wann wird Pizza bestellt, etc.

Stark ritualisiert ist schließlich der eigene Medienumgang. Einzelnen oder als Gruppe pflegen Rollenspieler feste Termine für bestimmte Fernsehserien, Kino- und DVD-Abende, Online-Spiele, Brettspielabende, allabendliches Hörspielhören oder Besuche des örtlichen Comiclادens. (Darin unterscheiden sie sich von der Normalbevölkerung aber mehr graduell als grundsätzlich.)

## **Events**

Quer über Deutschland finden jedes Jahr zahlreiche so genannte Cons statt, ein Kürzel für **Conventions** ("Zusammenkünfte"). Ein Con erstreckt sich zumeist über ein Wochenende und wird von Rollenspielvereinen oder Spielerverlagen ausgerichtet, oft zusammen mit einer Jugendeinrichtung, die die Räumlichkeiten stellt. Die gängigen Teilnehmerzahlen liegen zwischen 50 und 2000, der Eintritt von zwei bis vier Euro pro Tag deckt die anfallenden Kosten. Es gibt gewöhnlich warme Küche, Waschräume und Räume für Schlafsäcke.

Ein Con besteht aus über das ganze Gebäude verteilten Rollenspielrunden, die auf einem zentralen schwarzen Brett angekündigt werden. Spielleiter, die sich vor Beginn bei der Con-Leitung zum Halten einer Runde verpflichten, erhalten meist freien Eintritt. Cons bieten so die Gelegenheit, "nonstop" zu spielen und außerhalb der eigenen Runde neue Spiele und Spieler kennen zu lernen.

Neben den Rollenspielrunden werden meistens Tabletop- und Sammelkarten-Turniere ausgerichtet und Spieltische für phantastische Brettspiele bereitgestellt; je nach Con finden auch Mini-Larps statt. Auf größeren Cons gibt es Workshops mit Spiele-Entwicklern und Signierstunden mit Fantasy-Autoren und -Zeichnern, üblich ist auch eine Videonacht mit einschlägigen Filmen. Spieleläden und andere Händler bauen Stände auf, an denen sie Rollenspielmaterial, Filme, Soundtracks, Comics, Literatur und sonstige Paraphernalia wie getöpferte Drachen oder Kerzenständer verkaufen. Wie bei LAN-Parties oder DVD-Nächten ist das "Durchmachen" (also möglichst langes Durchspielen ohne Schlaf) ein selbstverständliches Ritual, mit dem jüngere Spieler sich hervortun können.

Das deutschlandweit größte Event ist die internationale Spielmesse in Essen, zu der die Verlage zahlreiche Neuerscheinungen herausbringen. Rollenspieler pilgern jährlich hierher, um neue und alte Bücher und Spiele zu Messepreisen zu kaufen, sich über Systeme zu informieren und in Vorführungen neue Spiele zu testen.

## **Treffpunkte**

Der wichtigste Treffpunkt ist die eigene Spielrunde. Man trifft sich gewöhnlich am Wochenende bei einem Spieler oder dem Spielleiter zu Hause zu einer "Session", um bis in die späte Nacht zu spielen.

Neben den Spielrunden bilden die Spiel- und Comicläden den wichtigsten physischen Knotenpunkt der Szene. Hier findet man die sonst schwer erhältlichen Rollenspiel-Bücher, schwarze Bretter, über die Spieler neue Gruppen suchen können, sowie Tische, an denen Sammelkarten- und Tabletop-Spiele gespielt werden. Viele Läden veranstalten regelmäßige Spielabende und Einführungsrunden oder sind Austragungsort von landesübergreifenden Turnieren. Webforen und Webshops machen ihnen jedoch zunehmend Konkurrenz.

## **Medien**

Rollenspieler rezipieren ungewöhnlich intensiv und viele Medien: Literatur, Filme, TV-Serien, Computerspiele und alle anderen Arten von Spielen. Auch Comics sind überaus beliebt; so verbreitete sich japanischer Manga und Anime zuerst in der Comic- und Rollenspielszene. Rollenspieler grenzen kein Medium aus, sondern beschränken ihre Rezeption auf bevorzugte phantastische Genres: Fantasy, Science Fiction, Horror, Mystery.

Rollenspiel und andere Medien stehen in enger Wechselwirkung. Viele Computerspiel-Genres gingen direkt aus dem Rollenspiel hervor. Erfolgreiche Medien jeder Art werden in Rollenspiele umgesetzt und innerhalb der Szene zu Genres und neue Genre-Mixen mit festen Motiven, Stoffen und Stilen verdichtet. Aus diesem Ferment entstehen dann wieder eigene Romanserien, Computerspiele, Comics usw.

Szeneinterne Medien sind eigene Rollenspielpublikationen und vor allem Fanzines, die mittlerweile fast vollständig in Webforen und Webseiten ausgewandert sind. Sie enthalten in erster Linie Rezensionen neuer Rollenspielartikel, eigene Szenarien und Hintergrundmaterial

sowie Kalender mit Con-Terminen, seltener Kurzgeschichten. In den letzten Jahren sind satirische Webcomics über den Alltag von Fandom-Mitgliedern populär geworden, von denen man zwei – *Dork Tower* und *Knights of the Dinner Table* – mittlerweile auch als Hefte auf deutsch erhalten kann. Dazu erscheinen einige professionelle Zeitschriften von Rollenspielverlagen – *Dragon*, *White Dwarf* oder *Mephisto* sind nur einige Titel.

Im Gegensatz zu vielen anderen Szenen spielt Musik im Rollenspiel keine Szene-verbindende Rolle. Zwar gibt es durchaus "typische" Musikrichtungen: Soundtracks von Genre-Filmen, Irish Folk und Loreena McKennitt; Metal (*Blind Guardian*) oder Mischungen aus Metal und mittelalterlicher Musik (*Apocalyptica*, *Schandmaul*, *Subway to Sally*, *In Extremo*), auch Gothic-Affines. Aber Rollenspieler definieren sich nicht über Musikstile, weder untereinander noch gegenüber die Allgemeinheit. Die "typischen" Bands lernt man eher in Spielrunden oder auf Liverollenspielen kennen, weil sie dort als Hintergrundmusik laufen oder von anderen Spielern gehört werden.

## **Strukturen**

Die Szene unterteilt sich vor allem nach den Rollenspielsystemen und Genres, wobei viele Spielrunden mehr als ein System spielen. Untereinander pflegen die Fans der verschiedenen Systeme humorvolles Heruntermachen der jeweils anderen; das populärste System *DSA* ist zugleich das "bestgehasste". Als Ursprung mit der größten Verbreitung gibt das Fantasy-Genre den gemeinsamen Hintergrund der Szene; jeder hat schon einmal ein Fantasy-System gespielt. Die *World of Darkness*-Spiele um *Vampire* formen eine relativ geschlossene Gruppe mit starker Affinität zur Gothic-Szene. Ähnlich eigenständig ist die Science Fiction, deren Fans oft stärker an strategischen und spieltechnischen Aspekten interessiert sind.

Eine zweite, wichtige Dimension ist das Engagement. Um einen Kern von Aktiven, die meistens als Spielleiter agieren, viel Zeit und Geld investieren und der Szene über lange Jahre treu bleiben, lagert sich ein breiter Rand von eher gelegentlichen Spielern, die meist von den Aktiven zum Rollenspiel animiert wurden.

Dazu tritt dann eine dritte Differenzierung durch das Alter und die Dauer der Szenezugehörigkeit, der eine gewisse Professionalität, Reife und auch bestimmte Spielsysteme zugeordnet werden. Am unteren Ende des Spektrums stehen junge Anfänger, die mit populären Rollenspielen wie *DSA*, *D&D* oder *Shadowrun* einsteigen, "hack and slay" bevorzugen, gekaufte Szenarien spielen und gern übermächtige Figuren verkörpern – was als "Powergaming" bezeichnet (und verpönt) wird. Am oberen Ende stehen die alten Hasen, die schon alles gespielt haben, eher alteingesessene oder ausgefallene Systeme und Hintergründe bevorzugen, viel selber schreiben und Wert auf "gutes Rollenspiel", Atmosphäre und interessante Charaktere legen. Da die Grenze zwischen Fandom und Verlagen nach wie vor fließend ist, haben sie wahrscheinlich schon eigene Publikationen geschrieben.

Im Gegensatz zu Live-Rollenspielern oder Online-Rollenspielern hat sich die normale Rollenspielerzene nur wenig professionell organisiert. Die "natürlichste" und beständigste Einheit bleibt die Spielrunde. Es gibt lediglich einige eingetragene Rollenspiel-Vereine, so den Allgemeinen Deutschen Rollenspielerverein und die Gilde der Fantasy-Rollenspieler.

## **Relations**

Die Rollenspielszene ist der Schmelztiegel medialer Fankulturen. *Star Trek*, *Star Wars*, Comics, Computerspiele, *Der Herr der Ringe* – wo immer sich eine Fangemeinde um Medien

mit einer im weitesten Sinne phantastischen Gegenwelt bildet, kommen deren Vertreter über kurz oder lang mit Rollenspiel in Kontakt. Die Rollenspielszene sitzt im Kern des so genannten "Fandom", versammelt all diese phantastischen Gegenwelten und setzt sie ins Spiel um. Man kann auch sagen: Nicht jeder Genrefan ist ein Rollenspieler, aber jeder Rollenspieler ist ein Genrefan.

Von daher bestehen engste Verbindungen zum SF- und Fantasy-Fandom, zu den verschiedenen Computerspiel-Szenen, zur Mittelalter-Szene, zur >>Comic- und zur Anime/Manga-Szene sowie zu >>Sammelkarten- und >>Tabletopspielern, schließlich natürlich zu >>Live-Rollenspielern und >>Online-Rollenspielern.

Das Verhältnis von Rollenspieler- und >>Gothic-Szene verdient besondere Aufmerksamkeit, zumal einige Rollenspieler zugleich Goths sind. Auf den ersten Blick überwiegen die Gemeinsamkeiten: Beide Szenen richten ihr Leben hedonistisch-ästhetisch auf intensives Erleben aus, teilen ein romantisch-künstlerisches Selbstbild und eine nostalgisch-antimoderne Grundhaltung (zumindest ein Teil der Rollenspiel-Szene).

Doch während Rollenspieler das Erlebnis von Gegenwelten strikt auf Spiele und Medien in der Freizeit beschränken, ästhetisieren Goths ihre ganze Lebenswelt, einschließlich Wohnung, Kleidung und der eigenen Person. Auch betonen Rollenspieler den (Spiel-)Spaß stärker und teilen oft den Nihilismus der Goths nicht – wiewohl sie die düstere Ästhetik "typischer" Filme, Romane, Comics, auch Musik der Gothic-Szene durchaus genießen.

Die Schnittmenge beider Szenen tendiert daher zu einer geschlossenen "Szene in der Szene" der Tisch- und Live-Rollenspieler, die fast ausschließlich Vampire oder andere *World of Darkness*-Systeme (sic) spielt. Vielleicht gerade wegen der engen Verwandtschaft grenzen sich manche Szene-Mitglieder apodiktisch von der jeweils anderen ab: Den Rollenspielern gelten die Goths dann als "arrogant", den Goths wiederum sind die Rollenspieler "un gepflegte pubertäre Nerds".

## **Literatur & Links**

Der Großteil der Sekundärliteratur erscheint nach wie vor auf Englisch, zumal mit dem Boom der vom Computerspiel angestoßenen Game Studies. In Deutschland haben bislang vor allem (vermutliche) Fans verschiedenster Disziplinen Haus- und Diplomarbeiten über ihr Hobby geschrieben.

### **Pen-and-Paper-Rollenspiel**

Copier, Marinka: Connecting Worlds. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle. In Proceedings of DiGRA 2005 Conference. Auf: [www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf](http://www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf).

Dormans, Joris: On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules. In: Game Studies 6,1 (Dezember 2006). Auf: [gamestudies.org/0601/dormans.html](http://gamestudies.org/0601/dormans.html).

Envoyer/ADRV: Die GRUMF 2004. Große Rollenspielumfrage. In: Envoyer 91 (05/2004), S. 63-65; Envoyer 92 (06/2004), S. 68-73. Auf: [www.envoyer.de](http://www.envoyer.de).

Fine, Gary Alan: Shared Fantasy. Role-playing games as social worlds. Chicago/London: University of Chicago Press 1983. [Die internationale erste (und nach wie vor gültige) ausführliche wissenschaftliche Beschäftigung mit der Szene.]

Harrigan, Pat/Noah Wardrip-Fruin (Hg.): *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge/London: MIT Press 2007.

Kathe, Peter: *Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen*. Diplomarbeit Sozialwesen, FH Bielefeld 1986/87. Auf: [www.rpgstudies.net/kathe](http://www.rpgstudies.net/kathe) [Die erste Studie über Rollenspieler aus dem deutschen Sprachraum.]

Kim, John H.: *An Encyclopedia of Role-Playing Games*. Auf: [www.darkshire.net/~jhkim/rpg/encyclopedia](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/encyclopedia) [Gut gepflegte Liste aller publizierten Rollenspiele]

Mackay, Daniel: *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*. Jefferson, NC: McFarland&Company 2001. [Theorie des Rollenspiels aus der Sicht der Theaterwissenschaft.]

Schick, Lawrence: *Heroic Worlds. A History and Guide to Role-Playing Games*. Amherst, NY: Prometheus Books 1991. [Eine Enzyklopädie, die minutiös alle veröffentlichten englischsprachigen Titel von 1973 bis 1990 verzeichnet.]

Williams, J. Patrick/Sean Q. Hendricks/W. Keith Winkler (Hg.): *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. Jefferson, NC: MacFarland 2006.

### **Live-Rollenspiel**

Bøckman, Peter/Ragnhild Hutchison (Hg.): *Dissecting Larp*. Knutepunkt 2005. Auf: [knutepunkt.laiv.org](http://knutepunkt.laiv.org). [Der Tagungsband der "Knotenpunkt"-Convention, die jährlich in einem anderen skandinavischen Land gastiert, ist zugleich der wirkliche Knotenpunkt der internationalen LARP-Forschung.]

Donnis, Jesper/Morten Gade/Line Thorup (Hg.): *lifelike*. Kopenhagen: Projektgruppen KP07 2007. Auf: [www.knudepunkt.org](http://www.knudepunkt.org).

Fritzon, Thorbiörn/Tobias Wrigstad (Hg.): *Role, Play, Art. Collected Experiences of Role-Playing*. Stockholm: Föreningen Knutpunkt 2006. Auf: [jeepen.org/kpbook/](http://jeepen.org/kpbook/)

Gade, Morten/Line Thorup/Mikkel Sander (Hg.): *As Larp Grows Up. Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03 2003. Auf: [www.laivforum.dk/kp03\\_book](http://www.laivforum.dk/kp03_book)  
Kampagne Mittellande e.V. Auf: [www.mittellande.org/presse.php3](http://www.mittellande.org/presse.php3)  
[Deutschlands größter Zusammenschluss von Larp-Veranstaltern unterhält eine bis 2006 gepflegte Sammlung der deutschen Presseberichterstattung und wissenschaftlichen Arbeiten zum Thema LARP.]

Montola, Markus/Jaako Stenros (Hg.): *Beyond Role and Play. Tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Vorw. v. Frans Mäyrä. Helsinki: Ropecon ry 2004. Auf: [www.ropecon.fi/brap/](http://www.ropecon.fi/brap/)

Neupert, Sikko: *Live-Rollenspiel - ein touristischer Freizeittrend?* Diplomarbeit Tourismus, FH München 2002. Auf: [www.mittellande.de/bib/sikko\\_diplomarbeit](http://www.mittellande.de/bib/sikko_diplomarbeit)  
[Erlebnissoziologische Analyse samt umfassenden statistischen Daten zum deutschen Live-Rollenspiel.]

### **Online-Rollenspiele**

Bartle, Richard A.: *Designing Virtual Worlds*. New Riders Publishing 2003.

Castronova, Edward: *Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games*. Chicago: Chicago University Press 2005.

Cypra, Olgierd: *Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern*. Abschlussarbeit, Johannes-Gutenberg-Universität Mainz 2005. Auf: [www.staff.uni-mainz.de/cyprao/diplom-arbeit.pdf](http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao/diplom-arbeit.pdf).

Ducheneaut, Nicolas/Robert J. Moore/Eric Nickell/Nick Yee/Cabell Gathman: *PlayOn. Exploring the Social Dimensions of Virtual Worlds*. Auf: [blogs.parc.com/playon](http://blogs.parc.com/playon) 2005ff.

King, Brad/John Borland: *Dungeons and Dreamers. The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. New York: McGraw-Hill 2003.

Koster, Raph: Online World Timeline. Auf: [www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml](http://www.raphkoster.com/gaming/mudtimeline.shtml). 2002.

Steinkuehler, Constance: Cognition and Learning in Massively Multiplayer Online Games: A Critical Approach. Madison: University of Wisconsin-Madison 2005.

Taylor, T. L.: Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture. Cambridge/London: MIT Press 2006.

Terra Nova. Auf: [terranova.blogs.com](http://terranova.blogs.com). 2003ff.

Turkle, Sherry: Leben im Netz. Identität im Zeitalter des Internet. Reinbek: Rowohlt 1999.

Woodcock, Bruce Sterling. MMOG Chart v21.0. Auf: [www.mmogchart.com](http://www.mmogchart.com). 2006.

Yee, Nick: The Daedalus Project. The psychology of MMORPGs. Auf: [www.nickyee.com/daedalus](http://www.nickyee.com/daedalus). 2003ff.

Yee, Nick: The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. In: PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, 15 (2006), S. 309-329.

Würfel, Maren/Jan Keilhauer: Jugend trifft sich in Clans und Gilden. Ergebnisse einer Befragung junger OnlinespielerInnen. Leipzig: Universität Leipzig 2007. Auf: [medienkonvergenz-monitoring.de](http://medienkonvergenz-monitoring.de).

### **Foren und Webseiten**

[www.envoyer.de](http://www.envoyer.de) [Deutschlands bekanntestes allgemeines Rollenspielmagazin]

[www.adrv.de](http://www.adrv.de) [Website des Allgemeinen Deutschen Rollenspielervereins e.V.]

[www.gfrev.de](http://www.gfrev.de) [Website der Gilde der Fantasy Rollenspieler e.V.]

[www.drosi.de](http://www.drosi.de) [Deutscher Rollenspiele Index; umfangreiches Portal mit Newsletter, Rezensionen, Veranstaltungskalender und Diskussionsforen]

[www.helden.de](http://www.helden.de) [Webseite mit zahlreichen Artikeln, Foren, News-Sektion sowie einem beliebten Con-Veranstaltungskalender]

[grofafo.org](http://grofafo.org) [Das Große Fantasy Forum; in der Tat *das* große Webforum der deutschen Rollenspieler]

[www.anduin.de](http://www.anduin.de) [Populäres und professionelles Web-Fanzine]

[www.larpwiki.de](http://www.larpwiki.de) [Offene Online-Enzyklopädie zum Live-Rollenspiel]

[www.larpkalender.de](http://www.larpkalender.de) [Wichtigster Veranstaltungskalender in der deutschen Larp-Szene]

[www.dsa4.de](http://www.dsa4.de) [Beliebte Fan-Website zum Rollenspiel Das Schwarze Auge]

[www.midgard-forum.de](http://www.midgard-forum.de) [Forum zum Rollenspiel Midgard]

[www.cthulhu-forum.de](http://www.cthulhu-forum.de) [Forum zum Rollenspiel H.P. Lovecrafts Cthulhu]

[www.feder-und-schwert.com/forum](http://www.feder-und-schwert.com/forum) [Forum zu Vampire und anderen Spielen des Verlags Feder und Schwert]

[www.shadowrun-archiv.de](http://www.shadowrun-archiv.de) [Fan-Website mit Artikeln, Kontaktlisten und Forum zum Rollenspiel Shadowrun]

RPGnet, [www.rpg.net](http://www.rpg.net) [Die große anglo-amerikanische Webseite zum Thema, mit Rezensionen, Interviews mit Autoren, News, Foren und Shop] [rpgtheoryreview.blogspot.com](http://rpgtheoryreview.blogspot.com) [Der "RPG Theory Review"-Blog sammelt wöchentlich die wissenschaftlichen und theoretischen Beiträge zum Thema im Netz ein]

Studies About Fantasy Role-Playing Games/Studien über Fantasy-Rollenspiele. Auf: [www.rpgstudies.net](http://www.rpgstudies.net) [Sehr vollständige Bibliographie der bis ca. 2002 erschienenen Sekundärliteratur zum Thema, die leider nicht mehr weiter gepflegt wird.]

[www.theescapist.com](http://www.theescapist.com) ["The Escapist. The Gaming Advocacy Page" bietet ein ausführliches Archiv der englischsprachigen Medienberichterstattung über Rollenspiele.]

[community.livejournal.com/fanthropology](http://community.livejournal.com/fanthropology) ["Fanthropology – The Study of Fandom" ist ein Blog von ethnographisch arbeitenden Forschern, die sich mit dem Fandom allgemein beschäftigen.]

## Liverollenspiel

Liverollenspiel oder LARP (Live Action Role Play bzw. Live Adventure Role Play) geschieht auf mehrtägigen Events – wie beim Tisch-Rollenspiel Cons genannt –, zu denen die Spieler oft aus ganz Deutschland anreisen. Dauer und Größe eines Cons schwanken zwischen ein bis zehn Tagen und 50 bis mehreren hundert Spielern; die Teilnahmegebühren reichen von 20 bis etwa 200 Euro. Kleine, informellere Cons mit bis zu 20 Spielern sind oft kostenfrei. Internetseiten und Flyer, die am Ende jedes Cons ausliegen, informieren über zukünftige Cons.

Gut 80 Prozent der Larp-Szene spielt auch das "klassische" Rollenspiel. Die LARP-Szene ist kleiner, dafür eng, fast familiär verknüpft. Es bestehen einige Überschneidungen mit der Szene der Mittelalterbegeisterten, die man auf Ritterfestspielen und Mittelaltermärkten findet, sowie mit "Historical Reenactment"-Gruppen, die historische Schlachten möglichst getreu nachstellen. Auch hier finden massive rhetorische Abgrenzungskämpfe zwischen den Gruppen statt. Der Frauenanteil in der Larp-Szene ist etwas höher (etwa 25%), auch der Altersdurchschnitt liegt mit 24 Jahren etwas niedriger, und im Gegensatz zum Tischrollenspiel wächst die Liverollenspiel-Szene. In Einstellung, Motiven und ästhetischen Vorlieben gleichen sich "normale" und Live-Rollenspieler jedoch.

Liverollenspieler kennzeichnet vor allem das handfeste Tun im Gegensatz zum "nur" Vorstellen und Erzählen beim Tischrollenspiel. Zentraler Wert ist die **Authentizität**: Alles soll möglichst "echt" mittelalterlich sein. Liverollenspieler investieren viel Zeit und hunderte Euro, um die eigene Gewandung, die eigenen Waffen, das eigene Zelt selber von Hand herzustellen. Auf den Cons wird selber gekocht und Musik gemacht, statt Bier gibt es Met, man spricht durchgängig ein pseudomittelalterliches Deutsch (sofern es ein Fantasy-Con ist). Moderne technische Objekte sind, so weit es eben geht, vom Spielort verbannt. Die Atmosphäre auf einem Con hat viel von Lagerfeuerromantik und großer Familie. Befreundete Larp-Spieler besuchen einen Con meist als feste Gruppe ("Stamm", "Clan", "Hexenzirkel", "Bruderschaft") mit eigenen Wappen, Liedern, Anführer, etc., wobei die Gruppen untereinander über die Cons hinweg Fehden und Freundschaften pflegen.

Die sog. Orga (Organisatorengruppe) sucht für einen Con eine Location (etwa eine Burg oder ein abgelegener Zeltplatz am Wald), entwirft eine Hintergrundgeschichte, die den Ort in eine fiktive Welt einkleidet, sowie einen Plot aus Ereignissen und Konflikten, mit denen die Spieler konfrontiert werden. Nichtspielercharaktere (NSCs) agieren als Statisten und "Nebenrollen" der fiktiven Welt. Wie beim normalen Rollenspiel gibt es zahlreiche Regelsysteme, die Kampf (mit speziellen Polsterwaffen), Magie und ähnliches regeln. Da die Ausrichtung eines Cons sehr aufwändig ist, haben sich die meisten Orgas mittlerweile fest in eingetragenen Vereinen, wirtschaftlichen Rechtsformen und übergreifenden Netzwerken organisiert und richten jährlich mehrere Cons aus, die im Idealfall eine zusammenhängende Geschichte in einer Hintergrundwelt ergeben.

Wie beim Tischrollenspiel macht Fantasy den Löwenteil aller Cons aus, es gibt jedoch auch Science Fiction-Cons, Horror-Cons (vor allem "Call of Cthulhu") und eine überaus aktive Szene von "Vampire"-Liverollenspielern. Bemerkenswert ist schließlich die enorme Verbreitung des Liverollenspiels in Skandinavien.

## Computer- und Online-Rollenspiele

Nicht nur Text- und Grafik-Adventures (*Zork*, *Monkey Island*, *Myst*), Action-Rollenspiele (*Diablo*, *DungeonSiege*) und "klassische" Computerrollenspiele (*The Elder Scrolls*-Reihe, *Baldur's Gate*-Reihe) – auch Genres wie Ego-Shooter (*Doom*, *Halo*) oder Aufbau-Strategiespiele (*Die Siedler*-, *Anno*-Reihen) haben viele Spielmechanismen, Themen und Spiele-Entwickler aus dem Fantasy-Rollenspiel der 1970er übernommen.

In "klassischen" **Computerrollenspielen** wie der *Ultima*-Reihe steuert man eine oder mehrere Figuren durch eine phantastische Welt, besiegt mit Waffen und Magie Gegner (wodurch die Figuren an Gold und Fähigkeiten gewinnen) und löst "Plots", "Questen" oder Abenteuer, die meist auf die Rettung der Welt vor einer bösen Macht hinauslaufen – soweit decken sie sich mit typischen Fantasy-Tischrollenspielen. Dennoch gelten sie in der Szene nicht als "echtes" Rollenspiel, da sie allein statt in einer Gruppe gespielt werden und den Schwerpunkt auf gewinnorientiertes Spielen legen, wodurch das Darstellen einer Rolle, das Erzählen einer Geschichte oder das Simulieren einer Welt außen vor bleiben.

In den letzten Jahren haben **Online-Rollenspiele** nicht nur die Rollenspielszene, sondern auch das Computerspiel umgekrempelt, weltweit für Schlagzeilen gesorgt und Live- und Tischrollenspiel an Popularität weit hinter sich gelassen; Schätzungen gingen 2005 von 30 Millionen Online-Rollenspielern weltweit aus. Anders als Computerrollenspiele besitzen praktisch alle Online-Rollenspiele "persistente Welten", das heißt, die Spielwelt existiert und entwickelt sich (von Software und anderen Spielern angetrieben) weiter, wenn ich sie als Spieler zwischenzeitlich verlasse.

Die erste Generation der Online-Rollenspiele kam 1978 mit den ersten universitären Rechnernetzwerken auf: die MUDs oder **Multi User Dungeons**. MUDs waren im Grunde Rollenspielrunden, die per Text über das Internet ausgetragen wurden. Spielregeln und Hintergrundwelt wurden in Software ausgelagert, die den normalen Textchat ergänzten und auf Befehlseingaben der Spieler ("gehe nach Westen", "untersuche den Raum", "greife X an") entsprechende Reaktionen produzierten. Neben stark Spiel- und Hack-and-Slay-orientierten MUDs, in denen die Spieler mehr mit den computergenerierten Welt interagieren, findet man solche, deren Spieler hauptsächlich auf das Ausspinnen der Welt und ihrer Figuren und das Kommunizieren mit anderen Spielfiguren aus sind (so genannte rollenspielintensive bzw. Role-Play Intensive MUDs, kurz RPIMUDs). Im TinyMUD 1989 konnten Nutzer erstmals eigene Objekte und Orte innerhalb des MUDs selbst erschaffen und gestalten, was objektorientiert programmierte MUDs (MOOs) weiter erleichterten. MUDs halten sich bis heute; sie werden meist nichtkommerziell betrieben und beherbergen Gemeinschaften von etwa 50 bis zu 600 Spielern.

Die zweite Generation von Online-Rollenspielen begann 1997 mit dem Start von *Ultima Online* und *Lineage*. Diese **MMORPGs** (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) verbinden die freie, von vielen Spielern gemeinsam erkundbare Online-Welt der MUDs mit der 2½- bzw. 3D-Grafik von Multiplayer-Rollenspielen und Egoshootern wie *Diablo* oder *Quake*. Außerdem nehmen ihre Welten wesentlich mehr Spieler auf als MUDs – derzeit können bis zu 20.000 Spieler gleichzeitig von einem Webserver bewältigt werden. Da Programmierung und Betrieb von MMORPGs enorme Kosten verschlingen, werden sie von kommerziellen Unternehmen meist für eine Monatsgebühr von um die zehn Euro angeboten (es gibt allerdings Open Source-Projekte). Weltmarktführer und bekanntestes MMORPG ist heute *World of Warcraft* mit über neun Millionen registrierten Spielern weltweit (Stand August 2007).

MMORPG-Spieler spielen durchschnittlich 22 Stunden in der Woche (was direkt von ihrem TV-Konsum abgeht), sind durchschnittlich 26 Jahre alt (bei Frauen liegt der Alterdurchschnitt um die 31), zu 84% männlich, zu 16% weiblich. Etwa die Hälfte ist voll berufstätig, weitere 30% sind Schüler oder Studierende.

MMORPGs haben mittlerweile nicht nur alarmierende Schlagzeilen über Süchtige produziert, die 40 Stunden und mehr in der Woche spielen und darüber etwa das eigene Kind vergessen, sondern eine intensive Erforschung ihrer Kultur, ökonomischen und edukativen Potenziale. Jedes MMORPG besitzt eigene und differenzierte Verhaltensnormen, Sprachcodes, Praktiken und Wissensvorräte für das Geschehen im Spiel und außerhalb des Spiels. Spieler organisieren sich in kurzfristigen Gruppen ("Parties") von 2 bis 5 Spielern, um gemeinsam "Questen" zu lösen, sowie in langfristigen "Gilden" von durchschnittlich 10 bis 30 Spielern, die sich eine eigene Organisation innerhalb der Spielwelt geben, einander helfen, gegen andere Gilden antreten und auch außerhalb des Spiels intensiv kommunizieren. Schließlich gibt es "Raids", äußerst komplexe Questen, die bis zu acht Stunden und mehrere Dutzend Spieler erfordern.

Ein wichtiger Aspekt ist die spielinterne Ökonomie, die ins reale Leben hinüberreicht. Virtuelles Gold und mächtige Spielobjekte (Waffen und Rüstungen) sowie Spielfiguren werden auf Webseiten wie ebay oder IGN gegen reales Geld gehandelt ("Real Money Trading"), einkommensschwache Menschen etwa in China verdienen Geld damit, die Spielfiguren anderer Spieler vertretungsweise zu spielen ("Leveling") oder systematisch virtuelle Objekte zu erspielen, die dann gegen reales Geld verkauft werden ("Goldfarming" oder "Chinese Farming"). Unvorteilhaft für die Spieler ist, dass die Betreiber von MMORPGs in der Regel alle Besitz- und Urheberrechte der Welt, Objekte und Spielfiguren für sich beanspruchen.

Zugleich haben die MMORPG-Betreiber und Entwickler (selbst zumeist ehemalige Rollenspieler) erkannt, dass der Spielwert von Online-Rollenspielen wesentlich in der Anwesenheit anderer Spieler online und in einer aktiven Community um ein Spiel besteht, dass erfolgreiche Spiele auf ihre Community hören müssen und umgekehrt von dieser profitieren können. Daher richten sie regelmäßig Wettbewerbe und Events aus, betreiben professionelles Community Management und lassen engagierte Spieler frühzeitig zum "Betatesting" in noch unfertige Spielwelten, damit diese (unentgeltlich) Programmierfehler aufspüren und gleichzeitig ihre Eindrücke und Wünsche zum Spiel zurückmelden können.

Die Spielercommunity eines MMORPGs lässt sich durchaus als vollgültige Szene begreifen, komplett mit eigener Geschichte, Einstellungen, Lebensstil, Strukturen, Medien, Events, Treffpunkten, Symbolen, Ritualen und Beziehungen zu anderen Szenen. Bei all diesen Aspekten gilt jedoch, dass sie primär oder gar ausschließlich im Internet zu finden sind. MMORPG-Spieler sind "reine" Online-Szenen, wenn auch die Beziehungen zu anderen Spielern regelmäßig ins "Real Life" hinüberschwappen.

Anders aber als bei den tendenziell noch nationalen Pen-and-Paper-Rollenspiel-Szenen gibt es keine System- oder Spielwelt-übergreifende Szene, schon, weil die Zahl der weltweiten MMORPG-Spieler viel zu groß ist. MMORPG-Szenen bilden sich – durchaus nationenübergreifend, aber durch Sprachbarrieren geformt – um *ein* Spiel. Es gibt also die *World of Warcraft*-Szene, die *EverQuest*-Szene, die *RuneScape*-Szene, aber nicht "die MMORPG-Szene".

Wie bei Pen-and-Paper-Rollenspielen lagert sich eine enorme Menge an Meta-Aktivität und eigener Medienproduktion um das eigentliche Spielen, in Gestalt von Fan-Foren, Fan-Wikis, Fan-Fiction, Webcomics, selbstgeschriebenen Hilfsprogrammen und Modifikationen (Mods) sowie Machinimas, Filme aus aufgezeichnetem und zu Musik neu zusammengeschnittenem Bildschirmgeschehen eines Computerspiels.

## **Rollenspiel-Theorie**

Anfang der 1990er begannen langjährige Spieleautoren und Spieler, das eigene Tun zu reflektieren. Austragungsort ihrer lebhaften Diskussionen waren vor allem englischsprachige Internetforen und Rollenspielmagazine wie das britische (seit langem eingestellte) *Interactive Fantasy* oder das Webforum *The Forge*. In den letzten Jahren sind Blogs und Fachtagungen der jungen und rasch wachsenden *Game Studies* als Forum hinzugekommen.

Eine zentrale Debatte dreht sich um den kulturellen Stellenwert des Rollenspiels: Ist es Kunst? Nur ein Spiel? Sozial wertvoll? Hier wird viel über ein menschliches Urbedürfnis nach gemeinsamem Geschichtenerzählen und wenigen, immergleichen Mythen spekuliert, meist mit Bezug auf den Mythologen Joseph Campbell.

Ein zweites Thema sind eher praktische Aspekte: Was macht ein gutes Spielsystem, Szenario oder einen guten Spielabend aus?

Die bei weitem aktivste Gruppe versucht jedoch, theoretische Modelle und Typologien des Rollenspiels zu entwickeln: Aus welchen Elementen besteht es? Gibt es historische Generationen von Spielmechanismen? Welche Arten von Spielern oder Motivationen kann man unterscheiden?

Zwei solcher Modelle, die neben der Unterscheidung "Role-Play" versus "Roll-Play" auch hierzulande allgemeine Bekanntheit erlangt haben, sind das GDS-Modell, von dem zahlreiche Abarten existieren, sowie die vom Spieldesigner Robin D. Laws postulierten **fünf**

### **Spielertypen:**

- Der Schauspieler (Method Actor) will seine Rolle, seine Spielerfigur theatralisch ausspielen.
- Der Erzähler (Storyteller) will im Spiel eine spannende, nacherzählbare Geschichte schaffen.
- Dem Taktiker (Tactician) macht es Spaß, durch taktisch-strategisches Überlegen Kämpfe zu gewinnen und Hindernisse zu überwinden.
- Dem Powergamer geht es darum, durch Ausnutzen von Regellücken und gewonnene Kämpfe eine möglichst starke und mächtige Spielerfigur zu schaffen.
- Der Spezialist ist verliebt in eine bestimmte Art von Figur (Elfe, Zwerg, Mönch), die er immer spielt.
- Der Butt-Kicker will nach einer arbeitsreichen Woche mit ein paar Kämpfen Dampf ablassen.
- Der Gelegenheitsspieler (Casual Gamer) ist nicht am Rollenspiel selbst interessiert, sondern will einfach mit seinen Freunden Zeit verbringen.

Laut dem erstmals um 1997 im Usenet entwickelten **GDS-Modell** oder "Dreifach-Modell" gibt es drei wesentliche Motivationen für das Rollenspielen:

- Gamism (Spielen): Das oft aktionsreiche Problemlösen und Überwinden von Herausforderungen, wie mit Strategie und Würfelglück einen Kampf gewinnen, Rätsel lösen, die Prinzessin befreien, eine Spielerfigur zum König machen, einen Mord aufklären, usw.

- Dramatism (Erzählen): Das gemeinsame Erzählen einer runden, befriedigenden Geschichte.
- Simulationism (Simulieren): Das Simulieren einer in sich konsistenten Spielwelt; die Geschehnisse der Spielwelt und ihre Reaktionen auf die Handlungen der Spielfiguren hängen davon ab, ob sie "in der Logik der Spielwelt" realistisch, kohärent und stimmig sind.

## Tabletop-Spiele

Ende des 18. Jahrhunderts von einem Deutschen aus dem Schachspiel geschöpft, Anfang des 19. Jahrhunderts von einem Preußischen Offizier und seinem Sohn verfeinert, 1913 von H.G. Wells erstmals populär gemacht und 1952 vom US-Nationalgardisten Charles S. Roberts fürs zivile Leben wiedererfunden, besitzen Kriegsspiele heute eine nach wie vor große weltweite Fan-Gemeinde. Man unterscheidet grob zwei Formen:

Bei Konfliktsimulationen (KoSims) werden historische oder fiktive Schlachten auf Landkarten nachgespielt, die üblicherweise in Sechsecken gerastert sind. Pappmarker ("Counter") repräsentieren die Truppen, Würfel und Regelsysteme in allen Stufen der Komplexität regeln Bewegung und Kampf (das gängige Brettspiel *Risiko* ist eine frühe, simple Form solcher Spiele).

Werden für die Truppen Miniaturfiguren und statt gerasterter Karten dreidimensionale Modellbaulandschaften und Maßbändern verwendet, spricht man auf Englisch von *miniature wargaming*, auf Deutsch von Tabletops – so genannt, weil das Spiel eine ganze Tischoberfläche einnimmt.

Rollenspiel- und Tabletop-Szene sind eng verschlungen: Das Regelsystem des ersten Rollenspiels *Dungeons & Dragons* ging direkt aus dem Fantasy-Tabletop *Chainmail* hervor, ein Gutteil der ersten Rollenspieler rekrutierte sich aus Tabletop-Fans. Bodenpläne und Pappmarker sind in kampforientierten Rollenspielen bis heute beliebte Utensilien. Viele Rollenspieler spielen auch Tabletops, praktisch alle Rollenspielläden verkaufen Miniaturen, und Tabletop-Spielräume sind auf jedem Rollenspiel-Con zu finden.

Die zwei heute gängigsten Tabletop-Linien sind *Warhammer* bzw. *Warhammer 40.000* – ein kommerziell enorm erfolgreiches Fantasy/SF-Franchise der britischen Firma Games Workshop –, und *Battletech*, bei dem in der fernen Zukunft statt Armeen gigantische, anthropomorphe Kampfroboter gegeneinander antreten. Zu beiden Linien existieren wiederum eigene Romane, Comics, Computerspiele und – Rollenspiele.

## Sammelkartenspiele (auch TCG, Trading Card Game oder CCG, Collectible Card Game)

1993 brachte der damals winzige Rollenspielverlag Wizards of the Coast das von Richard Garfield entwickelte Kartenspiel *Magic: The Gathering* heraus. Es verband das Sammelkartenprinzip (in Deutschland von Fußballerbildern bekannt) mit Fantasy-Tabletop: Die Spieler verkörpern Magier, die ihre Energien aus Ländern zapfen und einander mit Zaubersprüchen und heraufbeschworenen Monstern zu vernichten suchen. Die unterschiedlichen Länder, Monster und Zaubersprüche werden von Karten dargestellt, die man – unterschiedlich häufig, zufällig gemischt – in Zusatzpacks ("Boostern") kaufen kann, um das eigene Startset an Karten ("Starter") zu verbessern.

*Magic* riss in kürzester Zeit die gesamte Rollenspielszene mit sich, schwappte auf große Teile der Nicht-Rollenspieler-Jugend über und machte Wizards zum größten Rollenspielverlag und

einem der großen Spieleverlage weltweit. Praktisch jeder Rollenspielverlag brachte Mitte der 1990er sein eigenes Sammelkartenspiel heraus, um an den enormen Gewinnen teilzuhaben.

Die japanischen Crossmedia-Importe *Pokémon* und *Yu-Gi-Oh!*, die dieselbe Hintergrundgeschichte und dasselbe Spielprinzip gleichzeitig in animierten TV-Serien, Sammelkartenspielen und Videospiele für verschiedenste Konsolen vermarkten, erweiterten und verjüngten den Kreis der Sammelkartenspieler dann noch einmal um ein Vielfaches, wogegen sich viele ältere Rollenspieler und Sammelkartenspieler scharf abgrenzten.

Der jüngste Trend sind Sammelfigurenspele (Collectible Miniature Games) wie *MageKnight* oder *HeroClix*, die von WizKids, einer Nachfolgefirma des amerikanischen Rollenspielverlags FASA entwickelt wurden. Sie bringen das ursprüngliche Tabletop stärker zur Geltung: Nun sammelt man wieder Figuren statt Karten, die auf einem Spielplan gegeneinander antreten.

## **Spielregeln**

Die Zahl der veröffentlichten Rollenspiel-Regelsysteme überschreitet die Tausendergrenze, und Rollenspieler verlieren sich gern in endlosen Debatten darüber, welches Regelwerk nun eleganter, spieltauglicher, realistischer, kurz: besser sei als das andere. Bei den einen Systemen muss der Eigenschaftswert der Spielfiguren unterwürfelt, bei den anderen überwüfelt werden. Hier wird ein Würfel, dort werden drei, da je nach Situation eine wechselnde Zahl an Würfeln verwendet – von denen es sechseitige, zehn-, zwölf- und zwanzigseitige gibt (um nur die häufigsten zu nennen). Wieder andere Regeln benutzen Spielkarten statt Würfeln oder eigens entwickelte, Tarot-ähnliche Kartensets, und einige verzichten ganz auf solche "Zufallsgeneratoren".

Wie wichtig die Regelsysteme für die Rollenspieler sind, erkennt man schon daran, dass alle großen Rollenspielverlage Internetforen und Telefon-Servicenummern für Regelfragen unterhalten. Das geschickte Ausnutzen von Regeln zum Vorteil der eigenen Spielerfigur, das Optimieren von Regelsystemen durch eigene "Hausregeln" und das ironische Aufspießen von absurden Konsequenzen mancher Regeln machen einen großen Teil des Vergnügens am Rollenspiel aus.

## **J. R. R. Tolkien und die Fantasy-Literatur**

In der Szene wird gern darüber gestritten, ob John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) der Begründer des Fantasy-Genres ist oder nur ihr bis heute wirkungsmächtigster Vertreter – oder, in der Sprache üblicher Diskussionen: ob Tolkien Gott ist und alles andere Abfall von der reinen Lehre.

Nichtsdestotrotz bleibt Tolkiens Roman *Der Herr der Ringe* (1954) in jeder Diskussion der zentrale Bezugspunkt und die leichteste Ein-Wort-Definition für "Fantasy". Man findet schlicht keinen Rollenspieler, der das Buch nicht gelesen hat, und jeder berichtet von der ersten Lektüre als prägendem "Erweckungserlebnis" in der eigenen Biographie – ganz gleich, ob er zuvor schon andere Fantasy-Literatur kannte oder heute andere bevorzugt. So verwundert es nicht, dass die jüngste Verfilmung des Romans (2001-2003) die Szene drei Jahre praktisch unausgesetzt in ihrem Bann hielt, Themen wie Werktreue und Unverfilmbarkeit die Webforen entflammt und viele Menschen auf den Filmpremieren vielleicht zum ersten Mal die Existenz einer Rollenspieler-Szene wahrnahm, saß diese doch reihenweise in Gewandung in den Kinosälen.