

**Kulturanalysen**

**Fantasy-Rollenspiele als  
szenische Darstellung  
von Lebensentwürfen**

**Eine tiefenhermeneutische Analyse**

von

Ramona Kahl

Herausgegeben von Ulrike Prokop

Tectum Verlag

Ramona Kahl

Fantasy-Rollenspiele als szenische Darstellung von Lebensentwürfen.  
Eine tiefenhermeneutische Analyse

Kulturanalysen; Bd. 6; hrsg. von Ulrike Prokop

ISBN 978-3-8288-8945-3

© Tectum Verlag Marburg, 2007

Besuchen Sie uns im Internet

[www.tectum-verlag.de](http://www.tectum-verlag.de)

**Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Einleitung.....	11
I. Die Spieldarstellung: Phantasiewelten und Rollentausch .....	17
Erstes Kapitel: Begriffserläuterungen und Differenzierungen .....	17
Erster Abschnitt: Der Begriff <i>Fantasy-Rollenspiel</i> .....	17
A. Fantasy .....	17
B. Rollenspiel.....	18
C. Fantasy-Rollenspiel .....	20
Zweiter Abschnitt: Differenzierungen.....	20
A. Die Spielgattung der Fantasy-Rollenspiele .....	20
B. Klassische Fantasywelten und Dark-Fantasywelten .....	21
C. Live-Rollenspiel und Tisch-Rollenspiel (Pen & Paper).....	23
Zweites Kapitel: Die Strukturelemente von Tisch-Rollenspielen.....	26
Erster Abschnitt: Die Spielelemente .....	27
A. Die Materialien .....	27
B. Die Gruppe.....	27
C. Die Spieler und der <i>Charakter</i> .....	28
D. Der Spielleiter und das <i>Abenteuer</i> .....	30
E. Die expliziten Regeln - Richtlinien .....	31
Zweiter Abschnitt: Die Spielsituation.....	35
A. Die Beschreibung einer fiktiven Spielszene .....	35
B. Die impliziten Regeln der Spielsituation.....	38
C. Der gelungene Verlauf eines Abenteuers .....	41
D. Abschließende Bemerkungen zur Spielsituation .....	43
Drittes Kapitel: Die Funktionen von Fantasy-Rollenspielen.....	45
Erster Abschnitt: Spieltheoretische Betrachtungsweisen.....	46
A. Das Spiel als Proberaum.....	46
B. Das Spiel als Flow-Erlebnis .....	48
Zweiter Abschnitt: Funktion und Reiz des Fantasy-Rollenspiels - Forschungsstand .....	51
A. Aussagen von Peter Kathe .....	52
B. Aussagen von Hermann Ritter .....	54
C. Aussagen von Michael Antrack.....	55
Dritter Abschnitt: Zusammenfassung und Begründung der Fragestellung sowie der Untersuchungsgestaltung .....	56
II. Die Spielerperspektive: Methodische Grundlagen und Fallrekonstruktionen .....	59
Erstes Kapitel: Datenerhebung .....	59
Erster Abschnitt: Interviewrahmen und Durchführung.....	59
Zweiter Abschnitt: Die Interviewmethode des narrativen Interviews .....	61

Dritter Abschnitt: Interviewdurchführung.....	63
Zweites Kapitel: Datenaufbereitung.....	63
Drittes Kapitel: Datenauswertung .....	64
Erster Abschnitt: Theoretische Grundlagen.....	64
A. Der sozialisationstheoretische Hintergrund der tiefenhermeneutischen Kulturanalyse .....	65
B. Die tiefenhermeneutische Kulturanalyse .....	70
C. Das methodische Vorgehen der tiefenhermeneutischen Kulturanalyse .....	74
D. Die Umsetzung der Methode .....	77
Zweiter Abschnitt: Durchführung der Auswertung .....	78
A. Einleitung.....	78
B. Fallbeispiel 1 .....	79
I. <i>Rahmendaten und manifester Inhalt</i> .....	79
II. <i>Interpretation: Die Verwischung der Grenzen und         der Suchtcharakter</i> .....	82
a. Ausgangspunkt .....	82
b. „Ferien für die Seele“ .....	83
c. „Das Gefährliche“ und das „Tödliche“ .....	84
d. Das Spiel als „Droge“ .....	87
III. <i>Deutung nach A. Lorenzers Symbolbildungstheorie</i> .....	89
C. Fallbeispiel 2.....	93
I. <i>Rahmendaten und manifester Inhalt</i> .....	93
II. <i>Interpretation: Abwechslung im Anderssein</i> .....	95
a. Ausgangspunkt .....	95
b. „Sich in was anderes hineinversetzen“ .....	96
c. „Jemand anders sein“ .....	98
d. „Eine schöne Abwechslung“ .....	101
III. <i>Deutung nach A. Lorenzers Symbolbildungstheorie</i> .....	102
D. Fallbeispiel 3.....	105
I. <i>Rahmendaten und manifester Inhalt</i> .....	105
II. <i>Interpretation: Verlust der Bedeutung und Schuldgefühle</i> .....	108
a. „Ein bisschen Sentimentalität“ .....	108
b. Eine bedauerliche „Sache“ und „ein komisches Gefühl“ .....	110
c. „Ein richtig schlechtes Gewissen“ .....	112
III. <i>Deutung nach A. Lorenzers Symbolbildungstheorie</i> .....	115
Dritter Abschnitt: Theoretische Verdichtung der Ergebnisse .....	117
A. Vergleich und Typisierung der Interviews .....	117
B. Erlebnisdimensionen des Fantasy-Rollenspiels .....	119
III. Die Spielinterpretation: Struktur und Anreiz des Spiels.....	121
Erstes Kapitel: Interpretation des Spielgeschehens .....	121
Erster Abschnitt: Die Strukturelemente und ihre Bedeutung .....	121
A. Die Strukturelemente im Einzelnen: Aufgabe und Relevanz..	122
I. <i>Die Gruppe</i> .....	122
II. <i>Der Spieler und der „Charakter“</i> .....	127

III. Der Spielleiter und das „Abenteuer“ .....	130
IV. Die expliziten Regeln .....	133
V. Die Spielwelt .....	136
VI. Die Spiel-Situation .....	139
B. Die Strukturelemente im Zusammenhang.....	143
Zweiter Abschnitt: Das Phantasieangebot der Fantasy- Rollenspiele .....	145
I. Klassische Fantasywelten im Rollenspiel .....	145
a. Beschreibung.....	145
b. Deutung.....	147
II. Dark-Fantasywelten im Rollenspiel .....	150
a. Beschreibung „Shadowrun“ .....	150
b. „Shadowrun“ oder Die Machbarkeit des Körpers.....	152
c. Beschreibung der Dark-Fantasywelten.....	153
d. Deutung.....	154
III. Das Phantasieangebot des Fantasy-Rollenspiels .....	155
Grundlegende Spielmotive und ihre Bedeutung .....	158
Das Phantasieangebot des Spielnarrativs.....	162
Zweites Kapitel:.....	170
Die Erkenntnisse über das Spielgeschehen oder.....	170
Was bieten Fantasy-Rollenspiele den Spielern? .....	170
 Literaturverzeichnis .....	 180
 Anhang.....	 185