

Vorwort	1
I Theoretische, begriffliche und strukturelle Orientierung im Gebiet des phantastischen Rollenspiels und der Ästhetik	5
1 Rollenspiel – ein Begriff mit vielen Facetten	5
a) Was ist phantastisches Rollenspiel?	13
(1) <i>Fantasy, Phantastik, Rollenspiel</i> – begriffliche Abgrenzungen	13
(2) Zur Problematik der begrifflichen Unschärfe im phantastischen Rollenspiel	18
b) Phantastisches Rollenspiel – ein Arbeitsbegriff	22
(1) Strukturelemente phantastischer Rollenspiele	23
c) <i>Phantastisches Rollenspiel</i> : ein Definitionsvorschlag	32
d) Begriffliche Fokussierung: <i>pen-and-paper</i> – das phantastische Rollenspiel ‚am Tisch‘	35
(1) Erscheinungsformen des phantastischen Rollenspiels	35
(2) <i>pen-and-paper</i> -Rollenspiel	39
(a) Das freie Erzählen als Spieltechnik – zur Funktion und Bedeutung der Sprache im <i>pen-and-paper</i> -Rollenspiel	43
(b) Welten aus Worten – das freie Erzählen als Gestaltung eines Sinn-Raums	44
2 Das phantastische Rollenspiel im Spiegel der Forschung	48
3 Charakteristika des phantastischen Rollenspiels im Kontext ästhetischer Untersuchungen	56
a) Inhaltliche Gestaltungsfreiheit – der Avatar als Medium des Spielverlaufs	57
b) Partizipation – der Avatar als Stellvertreter	61
c) Der Avatar – die Gestaltung einer individuellen Spielfigur	63
4 Die Ästhetische Forschung als Paradigma der Untersuchung: Überlegungen zu Möglichkeiten und Grenzen der Methode	72

5	Ästhetische Gehalte im phantastischen Rollenspiel als gestalterische Tätigkeit	79
a)	Ästhetik – der Begriff im Kontext der Fragestellung	83
	(1) Ästhetik als aktives Wahrnehmen und Gestalten	84
	(2) Ästhetische Praxis – die ‚angewandte Ästhetik‘	86
b)	Strukturelle Gemeinsamkeiten von phantastischem Rollenspiel und ästhetischer Praxis	93
	(1) Das Erzählen als ästhetische Technik des pen-and-paper-Rollenspiels	94
	(2) Strukturmomente ästhetischer Produktion im pen-and-paper-Rollenspiel	97
	(a) Immersion	98
	(b) Spannung, Staunen, Erregung	98
	(c) Individualität im ästhetischen Verhalten	98
	(d) Austausch, Kommunikation	99
	(e) Assoziation und ästhetische Spontaneität	101
	(f) Symbolschöpfung	103
	(3) Immersion im phantastischen Rollenspiel	108
	r (a) Zur Funktion und Bedeutung von Immersion im phantastischen Rollenspiel	108
	(b) Strukturelemente des phantastischen Rollenspiels im Kontext von Immersion	113
	i) Der Avatar – das Herzstück der Spielstruktur	114
	ii) Partizipation – der Avatar als Stellvertreter	115
	iii) Gestaltungsfreiheit – der Avatar als Medium des Spielverlaufs	117
	(c) Inhaltliche Aspekte des phantastischen Rollenspiels im Kontext von Immersion	118
	i) Die Spielhandlung – narrative Immersion: das Destillat der Phantasie	118
	ii) Der Avatar – psychologisch-imaginative Immersion: das phantastische zweite Ich	121
	(d) Manifestation in imaginären Räumen: Der Avatar als Instrument von Grenzüberschreitungen	124
c)	Die ästhetische Praxis <i>phantastisches Rollenspiel</i>	126
	(1) Das phantastische Rollenspiel als ästhetische Praxis	126

(2) Der Phantasieraum des phantastischen Rollenspiels – ästhetisches Produkt und ästhetischer Prozess zugleich	129
(3) Der Avatar als ästhetisches Artefakt – ästhetische Spontaneität als scheinbares ‚Eigenleben‘ von Spielfiguren im phantastischen Rollenspiel	132
(4) Zusammenfassung: Die ‚Kunst‘ der Avatargestaltung	142
(a) Die Erschaffung eines Avatars – ‚äußere‘ Prozesse der Avatargestaltung	143
(b) Der Avatar und sein Eigenleben – ‚innere‘ Prozesse der Avatargestaltung	143
(5) Avatargestaltung – eine Kunstform?	145
II Der Avatar im Kontext von ästhetischer Praxis – die <i>Schatten-Identität</i> ...	147
1 Das Phänomen <i>Bleed</i> – Übertragungsprozesse zwischen Spieler und Avatar ...	147
a) <i>Spielangebot</i> und <i>strukturelle Koppelung</i> im phantastischen Rollenspiel	150
(1) Strukturmerkmale des Spielangebots 1 – Regeln	150
(2) Strukturmerkmale des Spielangebots 2 – Spielinhalt	152
(3) Strukturmerkmale des Spielangebots 3 – Präsentation	153
(4) Strukturmerkmale des Spielangebots 4 – Dynamik	154
b) Der Spielprozess – Manifestation der <i>Dynamik</i> im phantastischen Rollenspiel	156
c) Der Avatar als Medium des Spielprozesses im Computerspiel und im phantastischen Rollenspiel	157
d) Transferprozesse im phantastischen Rollenspiel	159
(1) Transfers – Begriffe, Bedingungen und Hintergründe	159
(2) Formen und Möglichkeiten von Transfers	162
(3) Formen von Transferprozessen im phantastischen Rollenspiel	167
e) <i>Bleed</i> – die Entgrenzung des Phantastischen	172
(1) Emotionale Transfers im phantastischen Rollenspiel – <i>Bleed</i> und <i>Overinvolvement</i>	173
(2) Rahmen, Rahmungshandlung und Rahmungskompetenz im phantastischen Rollenspiel	178
f) Zusammenfassung: Wechselwirkungen zwischen Spieler und Avatar im phantastischen Rollenspiel	184

2	Das Verhältnis von Spieler und Avatar.....	185
a)	Das phantastische Rollenspiel als ‚Identitätsspiel‘.....	186
(1)	Einheit in der Vielheit – Identität im Zeichen der Postmoderne	188
(2)	Darstellung ausgewählter Aspekte der alltäglichen Identitätsarbeit mit Bezug auf das phantastische Rollenspiel.....	192
(a)	<i>Narration</i> – die Erzählung als gemeinsamer Modus von Identitätsarbeit und phantastischem Rollenspiel	193
(b)	<i>Alterität</i> und <i>Diskurs</i> – Berührungspunkte von Identitätsarbeit mit phantastischem Rollenspiel und ästhetischem Verhalten.....	194
(c)	<i>Dissoziation</i> und <i>Identitätsentwürfe</i> – der Avatar als ‚hypothetisches Selbst‘	199
(3)	Zur Funktion und Bedeutung von ‚Selbsterfahrung‘ bei der Identitätsentwicklung und bei der Avatarentwicklung im phantastischen Rollenspiel	207
(a)	Der Spieler: ‚Wissen, wer man ist‘ – Selbsterfahrung als Material der Identitätsarbeit.....	208
(b)	Der Avatar: ‚Wissen, wer man ist‘ – Spielerfahrungen als Material der Identitätsarbeit.....	208
(4)	Der Avatar als Symbol – die ästhetische Schöpfung als ‚Destillat‘ der eigenen Identität	210
b)	Zusammenfassung: Phantastisches Rollenspiel als phantastisch verfremdetes ‚Identitätsspiel‘. Zum Verhältnis von ästhetischer Praxis und Urheberschaft im Fall der Avatargestaltung	212
3	Der Avatar – die ästhetisch formulierte <i>Schatten-Identität</i>	215
a)	Zur Begrifflichkeit – der Schatten als Metapher des Ich	216
(1)	Vom metaphysischen Symbol zur Metapher des Menschlichen	218
(a)	Kurze Geschichte des Schattenmotivs	220
(b)	Der Schatten als Motiv in Märchen und Volksglauben.....	221
(c)	‚Minimalkonsens‘: Der Schatten als Motiv im Märchen.....	223
(2)	Die literarische Prägung des Motivs in der Romantik	224
(a)	Psychologische Gehalte des Märchens.....	224
(b)	Der Schatten als Motivvariante des <i>Doppelgängers</i>	226
(3)	Die literarische Prägung des Motivs in der Literatur der Jahrhundertwende	227
(a)	<i>Schatten</i> und <i>Doppelgänger</i> als Bebilderung des gespaltenen Ich.....	227

(b)	Der Schatten als phantastische Bebilderung von Ich-Anteilen	228
b)	Zur Funktion und Bedeutung des Phantastischen im Rollenspiel	229
(1)	Phantastische Spiel-Räume – Einführung	229
(2)	Volksliteratur und Folklore als innerfiktionale Funktion der Welterschöpfung im phantastischen Rollenspielsystem <i>The World of Darkness</i>	231
(3)	Die <i>World of Darkness</i> – das Phantastische als Strukturmerkmal der Spielwelt	235
(a)	Die zweite ‚Welt hinter der Welt‘ in der fiktiven Wirklichkeit der <i>World of Darkness</i>	236
(b)	<i>Kuss, Erwachen, Chrysalis</i> – das phantastische Zweite Ich	237
(4)	Das phantastische Thema als Spielgegenstand	240
(a)	<i>Schleier, Nebel, Maskerade</i> – das Phantastische im Verborgenen	240
(b)	„Ups!“ – der ‚phantastische Schock‘	241
(c)	<i>Stille, Bedlam</i> und das <i>Tier</i> – das Phantastische als Bedrohung für seine Träger	242
(5)	Ergebnisse	245
(6)	Ausblick: ‚Den Schleier lüften‘ – phantastische Erfahrungen im Rollenspiel durch Immersion?	249
c)	Die <i>Schatten-Identität</i> : Der Avatar als ein ästhetisch überformtes Alter Ego	250
d)	Exkurs: Der Avatar als Inszenierung des (im übertragenen Sinne) Phantastischen	255
4	Ausblick: Eröffnung weiterführender Fragestellungen	256
III	Das phantastische Rollenspiel im gesellschaftlichen Kontext	259
1	Phantastisches Rollenspiel – eine ästhetische Praxis als Fundament einer Szene	261
a)	<i>Jugend, Szene, Subkultur</i> – Begriffe und Abgrenzungen	261
b)	<i>Rollenspieler</i> – eine vielfältige Szene	267
(1)	Entstehung, Geschichte und ‚harte Fakten‘ der Rollenspiel-Szene	269
(2)	Strukturmerkmale und Besonderheiten der Rollenspiel-Szene	271
(3)	Das phantastische Rollenspiel als (gruppen-)identitätsstiftende Tätigkeit	279

	(4) Techniken und Strategien der ästhetischen Inszenierung der Rollenspiel-Szene.....	287
	c) Das phantastische Rollenspiel als Kulturprodukt	295
2	„Meine Charaktere sind nicht ich“: Die Beziehung zum eigenen Avatar in der Wahrnehmung von Spielern. Eine Veranschaulichung in problemzentrierten Interviews	299
	a) Forschungs-Design	300
	(1) Die qualitative Sozialforschung als methodischer Zugang	301
	(2) Das problemzentrierte E-Mail-Interview als Instrument der Erhebung von Material	306
	(3) Vorbereitung und Durchführung der Erhebung	309
	b) „Unterbewusste psychische Prozesse??“ – Interpretation ausgewählter Interviews.....	310
	(1) Die Bedeutung des Avatars für seinen Spieler.....	311
	(2) Der Avatar als phantastisches Alter Ego	322
	(3) Das Eigenleben der Avatare	327
	(4) Das phantastische Rollenspiel als ästhetisierter Ausdruck eines Lebensgefühls	335
3	Das phantastische Rollenspiel als Funktion der ästhetischen Inszenierung einer Szenekultur.....	352
	a) <i>Inszenierung</i> – Überlegungen zu einem vielschichtigen Begriff im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel.....	353
	b) <i>Ästhetik</i> – Überlegungen zu einem vielschichtigen Begriff im Zusammenhang mit dem phantastischen Rollenspiel.....	361
	c) Das phantastische Rollenspiel: Inszenierung des Selbst in inneren Bildwelten	366
4	Zum Verhältnis von phantastischem Rollenspiel und genuinem Kunstschaffen: Ist phantastisches Rollenspiel Kunst?	373
	Anhang – Die ausgewerteten Fragebögen in alphabetischer Reihenfolge	385
	Literaturverzeichnis	445