



Unterhuber, Tobias. »Ein Spiel für alle«. Interview mit Jasmin Neitzel«. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 10.1 (2022): 1–20. DOI: <https://doi.org/10.16995/zff.91113>.



Open Library of Humanities

»Ein Spiel für alle«. Interview mit Jasmin Neitzel

Tobias Unterhuber, Institut für Germanistik, Universität Innsbruck, AT, tobias.unterhuber@uibk.ac.at

The designer of role-playing games Jasmin Neitzel talks about her work and the challenges in creating progressive games.

Die *Zeitschrift für Fantastikforschung* ist eine Open-Access-Zeitschrift mit Peer-Review-Verfahren der Open Library of Humanities. © 2022 Der/die Autor*innen. Dieser Open-Access-Beitrag ist lizenziert durch die Creative-Commons-Grundlizenzen in der Version 4.0 (Creative Commons Namensnennung 4.0 International, welche die unbeschränkte Nutzung, Verbreitung und Vervielfältigung erlaubt, solange der/die Autor*in und die Quelle genannt werden). Vgl. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>.

🔓 OPEN ACCESS



Pen & Paper-Rollenspiele blicken inzwischen auf eine fast fünfzigjährige Geschichte zurück und stellen eines der zentralen Medien der Fantastik dar. Seien es *Dungeons & Dragons* als ältestes kommerzielles Rollenspiel, *Das Schwarze Auge* als größtes deutschsprachiges Rollenspiel oder die unzähligen kleinen Indie-Spiele: Das Rollenspiel hat unser Verständnis des Fantastischen mitgeprägt und dabei auch viele andere Formate und Medien beeinflusst. Mit dem Aufkommen von Let's Plays bzw. Actual Plays, also Video- und Liveaufzeichnungen von Rollenspielrunden wie *CRITICAL ROLE* (US 2015–, Idee: Matthew Mercer) und Referenzen in großen Medienproduktionen wie *STRANGER THINGS* (US 2016–, Idee: Mat Duffer und Ross Duffer) haben Rollenspiele in den letzten Jahren – nach ihrer ersten Blüte in den 1980er-Jahren – wieder ihren Weg in den Mainstream gefunden. Doch mit dem größeren Publikum kamen auch Fragen über die Gestaltung und Inhalte der Spiele auf. Sind die Inhalte, die in den 1970er- und 1980er-Jahren entstanden sind, immer noch zeitgemäß oder gar progressiv? Oder bedürfen sie vielmehr einer Neuevaluierung? Diese Fragen mögen auch für Regeln und Mechaniken gelten, aber im Zentrum der Diskussion stehen die Spielwelten und damit die Fantasie selbst. In den letzten Jahren machten sich deshalb Rollenspieldesigner*innen verstärkt daran, sowohl neue Spielwelten nach progressiven Grundsätzen zu designen als auch bereits etablierte zu verändern oder zu überdenken.

Die Rollenspieldesignerin Jasmin Neitzel war unter anderem Übersetzerin und Community-Managerin im Rollenspielbereich, vor allem aber war sie Sensitivity Readerin bei *Ulisses Spiele*, die unter anderem auch *Das Schwarze Auge* designen und verlegen, sowie Koordinatorin für Diversity und Sensitivity Reading. Zusätzlich betreibt sie zusammen mit Serina Steinmann den Podcast *Nerd ist ihr Hobby*,¹ der sich mit den verschiedensten Facetten von Queerness und Nerdium auseinandersetzt.

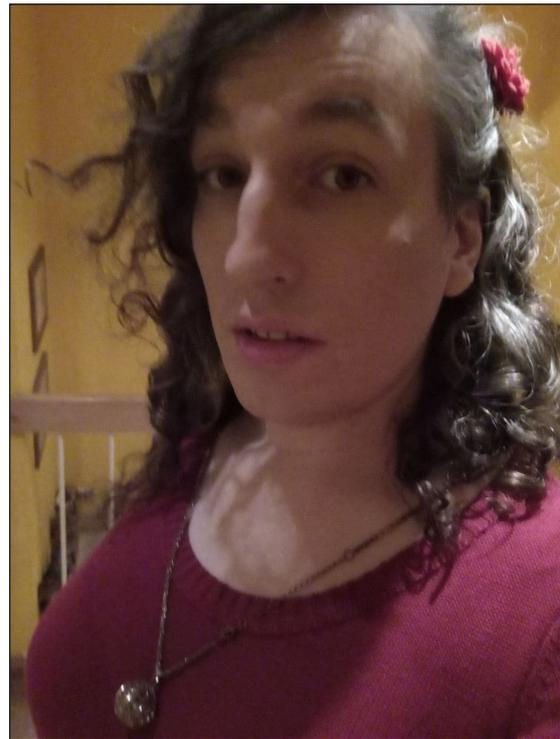


Abb. 1: Jasmin Neitzel

¹ nerdistihrhobby.podigee.io.

ZFF: Worldbuilding oder Weltenbau ist ein zentrales Element für Rollenspiele. Was bedeutet es, progressiven Weltenbau im Sinne einer progressiven Fantastik zu betreiben? Und inwiefern unterscheidet sich dies von anderen Medien wie Büchern oder Filmen?

Jasmin Neitzel: Natürlich hängt es stark vom jeweiligen Rollenspiel ab, wer den Weltenbau in welcher Form übernimmt. In der Regel bespielt man ja eine Welt gemeinsam. Zwar gibt es Grundlagen, da in vielen Pen & Paper-Spielen ein Setting mitgeliefert wird, sei es *Das schwarze Auge (DSA)* oder *Vampire: Die Maskerade*. Bei diesen Spielen steht das Setting sehr zentral und ist eigentlich der Punkt, um den das Rollenspiel aufgebaut ist. Bei *Dungeons & Dragons (D&D)* läuft das Setting mehr so mit. Es gibt Settings, die verwendet werden, aber die Grundannahme ist nicht notwendigerweise, dass es ein Setting gibt, das auch durchgehend verwendet wird. Und dann gibt es natürlich Spiele, die eben ganz bewusst die Gestaltung des Settings in die Hände der Spielenden legen. Das Setting verändert sich auf jeden Fall immer durch den Kontakt mit dem Spieltisch und mit den Spielenden. Letztlich existiert es in ihrem gemeinsamen Vorstellungsräum und eventuell in den gemeinsamen Vorstellungen der Spielendenschaft, wenn es eine Kommunikation über die Spielrunde hinaus gibt und diese für Gedankenaustausch fruchtbar ist. Bei Metaplot-lastigen Spielen² geschieht das häufiger. Aber letztlich unterscheidet sich progressiver Weltenbau bei den großen Settingspielen im Kern nicht wirklich von dem bei Romanen. Man legt Figuren und Handlungsstränge an, man schafft sichtbare Repräsentation, man schafft entsprechende Erzählmöglichkeiten und auch Erzählungen, die eben progressive Themen aufgreifen. Bei den Spielen, bei denen es darum geht, den Leuten am Spieltisch den Weltenbau in die Hände zu geben, geht es dann oft sehr stark um Ermächtigung und darum, Anreize zu schaffen. Wenn der Weltenbau eines Spiels sich stark an etablierten Stereotypen orientiert – böse Orks, goldschürfende Zwerge, weiße Elfen – hat man den Vorteil, dass man sich auf bekannte Vorstellungen stützen kann. Aber damit bestärkt man das Normative, weil man beim Improvisieren oft den ersten Gedanken, die Norm, das Default nimmt. Wenn man diese Norm nicht bewusst bricht, dann kann es passieren, dass man eben dann doch einfach den dritten dicken weißen Tavernenwirt hat, der das Glas mit einem dreckigen Lappen auswischt. Einfach, weil es der erste Instinkt ist, Klischees zu verwenden, wenn man keinen Moment zum Nachdenken hat. Das heißt, im Weltenbau muss man bis zu einem gewissen Grad diese Automatismen durch die richtigen Setting-Elemente durchbrechen, die man den Spielenden anbietet, oder indem man die richtigen Fragen stellt, um eben nicht in Klischees zu verfallen. Letztlich liegt es gerade bei wichtigen Figuren, die

² ›Metaplot‹ meint bei Rollenspielen, dass die Welt eine durchgehende, redaktionell betreute und sich entwickelnde Erzählung besitzt, die über einzelne Publikationen hinausgeht.

im Spiel auftauchen, immer in den Händen der Gruppe, diese progressiv zu gestalten. Das ist der Vorteil an Pen & Paper: Im Grunde kann man versuchen, jedes Setting progressiv zu spielen. Manche geben einem dazu mehr Anreiz und manche weniger. Aber ich kann auch ein *D&D-1*-Abenteuer³ aus dem Regal nehmen und spielen und dabei progressiven Weltenbau betreiben, einfach dadurch, wie ich die NSC⁴ schildere und wie ich es am Tisch spiele. Aber es hilft mir dabei in der Regel nicht. Gleichzeitig gibt es auch Settings, die das im Kern beinhalten, bei denen bereits die Illustrationen versuchen, normative Bilder zu durchbrechen, oder eben die Spielregeln einem Optionen an die Hand geben. Da gibt es natürlich Möglichkeiten. Gerade dadurch, dass es im Rollenspiel Spielregeln gibt, kann festgelegt werden, was in einer Welt wahr ist, welche Genrekonventionen gelten, welche Physik. Und beides trifft eine Aussage, die auch Einfluss auf das Wordbuilding hat.

ZFF: Inwiefern gerät man beim Weltenbau in eine Zwickmühle, weil Stereotype oder allgemein Bekanntes Spieler*innen auf der einen Seite den Einstieg oder das Verständnis erleichtern, diese aber andererseits eben genau das sind: Stereotype und Klischees, die nicht selten mit Formen von Diskriminierung einhergehen? Gibt es Stereotype oder bestimmte Tropes,⁵ auf die man gar nicht verzichten kann oder die vielleicht auch so gewendet werden können, dass sie nicht mehr diesen Inhalt haben? Und gibt es auch Beispiele, die man definitiv streichen könnte?

Jasmin Neitzel: Jedes Stereotyp und jeder Trope ist ein Werkzeug. Man kann sie gut oder schlecht verwenden. Manche Tropes sind dahingehend problematisch, dass man sich erst mit ihnen beschäftigen und sie dekonstruieren muss, um sie zu verwenden. So etwas gibt es auch, aber das Allermeiste ist irgendwie doch etwas, mit dem man arbeiten kann, mit dem jemand weiterdenken kann. Denn Tropes funktionieren eben, um ein Narrativ zu transportieren, das man in einer Geschichte vermitteln möchte, und das kann dann hilfreich sein. Ich denke nicht, dass ich mich grundlegend von jedem Ste-

³ Rollenspiele werden in Editionen gezählt. Das bedeutet, dass immer, wenn sich das Regelwerk eines Spiels ändert und in neuen Publikationen veröffentlicht wird, von einem Editionswechsel gesprochen wird. D&D befindet sich zum Beispiel aktuell in der fünften Edition, D&D 1 bezeichnet somit die Edition, die 1974 erstmals erschien. Abenteuer oder Module werden beim Rollenspiel zu spielende Erzählungen genannt, die entweder von der Spielleitung selbst ausgedacht werden oder als Publikationen gekauft werden können.

⁴ NSC, Nicht-Spieler-Charaktere, bezeichnet im Gegensatz zu SC, Spieler-Charaktere, alle Figuren einer Rollenspielerzählung, die nicht von einzelnen Spielenden gespielt werden, sondern von der Spielleitung. Sie sind sozusagen die Nebenfiguren und Statist*inneneines Abenteuers.

⁵ Der englische Begriff ›trope‹ umfasst im Bezug auf populärkulturelle Gegenstände sowohl Klischees und Topoi als auch Erzählkonventionen sowie andere wiederkehrende Elemente. Entsprechend lässt sich das Konzept nur unzureichend mit dem deutschen ›Trope‹ übersetzen, weswegen hier durchgehend der englische Ausdruck verwendet wird.

reotyp entfernen und alles neu denken muss. Ja, das kann man sicherlich machen und ist auch für viele Leute ein interessantes Worldbuilding-Konzept. Aber ein Rollenspiel muss immer für Leute verständlich sein, die Weltlogik muss in sich geschlossen funktionieren, und da ist unsere eigene Welt, unser Genre-Wissen oder die Erfahrung aus anderen Erzählungen immer die Abkürzung, der mentale Shortcut.

Das bedeutet zwar, dass es normative Bilder gibt, aber man muss deshalb nicht jedes Mal die Grundlagen und Erwartungen durchbrechen. Man kann Veränderungen einbringen und dergleichen. Aber nur weil ich eine Geschichte erzähle, die in vielen Punkten mit Stereotypen bricht, muss ich mich nicht dafür entscheiden, mit allem zu brechen. Ich muss nicht gleichzeitig eine Geschichte mit einer ungewöhnlichen Zeitstruktur erzählen, weil die Tyrannei der linearen Erzählung etwas ist, das uns einschränkt und das eine Progression und eine Kausalität andeutet, die vielleicht gar nicht gegeben ist. Man kann durchaus hinterfragen, ob eine Geschichte wirklich immer linear und aus einer einzigen Perspektive und fortschreitend erzählt werden muss. Gerade als Historikerin ist für mich die Vorstellung, dass Geschichte sich immer fortentwickelt und immer einen Fortschritt darstellt, etwas, das man tatsächlich hinterfragen kann, aber ich muss nicht gleichzeitig auch noch alle andere Erzählkonventionen hinterfragen, wie zum Beispiel: Brauche ich eine Kernriege an Figuren? Tatsächlich gibt es ein Rollenspiel namens *Microscope* (2011), das sich speziell um Worldbuilding dreht, das ohne lineare Narration und ein klares Figurenensemble auskommt. In dem Spiel beschreibt man drei Zeitebenen parallel – auch mit wechselnder Figurenriege. Aber bei *Microscope* ist das Worldbuilding der Inhalt des Spiels. Man erzählt in diesem Rahmen keine Geschichte mehr, sondern versucht, mittels einer nicht-linearen Geschichte eine Welt zu bauen. Das ist der ganze Inhalt des Spiels. Man kann Worldbuilding also zum Spielinhalt machen, wenn man so sehr von Standardkonzepten abweichen will.

Es ist etwas anderes, wenn man eine Welt für ein Spiel gestaltet, wie es Aventurien⁶ für *Das schwarze Auge* ist, also eine beispielbare Fantasy-Welt. Hier ist eine lineare Erzählung der Ereignisse hilfreich, weil ich meinen Charakter in das, was passiert ist, einbetten kann, und wir alle dieselben Referenzpunkte haben. Es gab den großen Krieg zwischen diesen beiden Reichen, und als Spieler*innen können wir Figuren aus diesen beiden Kulturen spielen. Für beide war der Krieg ein Einschnitt in ihrem Leben und sie können sich darauf beziehen. Sie können damit umgehen und das ist ein Trope, das verwendet werden kann. Wir müssen dazu weder kriegsverherrlichend werden, noch müssen wir klar zwischen den Guten und den Bösen in diesem Konflikt unterscheiden.

⁶ Aventurien ist der Name des Kontinents, auf dem die Geschichten von DSA spielen.

Wir müssen auch keine der beteiligten Parteien rassifizieren. Man kann den Krieg als Trauma thematisieren. Man kann ihn als Hintergrundelement verwenden, als Grund, weshalb sich diese Charaktere misstrauen. Man kann ihn als einen Grund verwenden, warum irgendwo irgendwelche Schätze rumliegen oder warum die Grenzen so und so verlaufen. Das sind alles Dinge, die man daraus ziehen kann. Solche basalen Narrative kann man verwenden oder sie durchbrechen, aber letztlich müssen sie im Rollenspiel immer spielbar bleiben.

Das gilt auch für Science Fiction. Man kann nicht zu viel verändern, ohne dass am Ende ein Spiel entsteht, das nur sehr wenige Leute spielen werden. Wenn ich bloß grob verstehen muss, wie mein Charakter funktioniert, wie Fantasy oder ein anderes Genre funktioniert, dann spiele ich viel leichter, als wenn ich zuerst hundert Jahre fiktive Geschichte lernen und komplexe Konzepte verstehen muss wie zum Beispiel Transhumanismus oder eine Ökonomie, die auf Gefallen basiert. Ein Beispiel hierfür wäre *Eclipse Phase* (2011): Es spielt in einer Zukunft nach der technischen Singularität. Die Menschheit hat die Erde zerstört und sich in verschiedenen Gesellschaften im Sonnensystem verteilt. Alles ist extrem transhumanistisch und es gibt das Konzept des Sleevens: ich kann meinen Körper in einen anderen Körper stecken. Das ist sehr viel, das man zuerst einmal verstehen muss, um mitspielen zu können. Den kompletten Gegensatz dazu stellt *Shadowrun* dar: Das Spiel etabliert eine Cyberpunk-Welt mit Magie. Die Schwelle ist hier viel niedriger. Man kann sich tief in das Worldbuilding reindenken, aber die Einstiegsschwelle ist niedrig genug. Ich glaube, das ist für Spiele hilfreich, wenn man eine große Menge Leute ansprechen will. Wenn man mit einer kleinen eingefleischten Fanbasis zufrieden ist, kann man freilich machen, was man will. Das heißt, wir brauchen zwar mentale Shortcuts wie Stereotype. Aber das heißt dennoch nicht, dass wir unreflektiert damit umgehen müssen oder dass das Spiel eben diskriminierend sein muss. Es gibt viele andere Möglichkeiten. Und wir müssen auch nicht alles und auf allen Ebenen auf einmal aufbrechen. Das ist, glaube ich, ein guter Hinweis.

Als Spieldesigner*in hat man nicht die komplette narrative Kontrolle – genauso wenig als Spielleitung. Anders als in der Literatur muss man diese im Rollenspiel abgeben. Die Spieler*innen müssen den Anschlusspunkt finden, um damit umgehen zu können. Sie müssen mit ihrer kreativen Kontrolle etwas anfangen können, sie müssen die Welt genug verstehen, damit sie das können. In einem Rollenspiel, in dem Leute selbst miterzählen, müssen zentrale Konzepte der Erzählung, der Welt früh verstanden werden, damit die Spieler*innen überhaupt miterzählen und gemeinsam spielen können.



Abb. 2: Beispielbild für Menschen in der neuesten Auflage von D&D (Mearls und Crawford 26)

ZFF: Dann kann progressiver Weltenbau auch dazu führen, dass wir nicht nur anders Geschichten erzählen, sondern auch vor allem andere Geschichten erzählen können?

Jasmin Neitzel: Ja, klar. Wenn die Welt ein paar Tropes nicht anbietet, dann muss man anders vorgehen. Wenn es in dieser Welt keinen Rassismus gibt oder die Geschlechterrollen nicht normativ binär sind, dann fallen bestimmte Tropes weg. Manchmal fängt man sich dann auch ein »Aber ich wollte das gerade als Plotpoint benutzen, aber nein, ich mach das anders, denn das ist nicht das Setting, das wir bespielen«. Klar, kann man sowas dann einfach einbauen und dann existiert es in der Welt, ist progressiv da und die Spieler*innen können damit umgehen. Oder eben, wenn ich Sachen anbiete und explizit zeige. Als Beispiel sei hier *D&D* genannt: Im Grundregelwerk ist das Beispiel für einen Menschen eine schwarze Frau (Abb. 2). Eine solche Illustration bedeutet, dass das in der Welt normal ist. Oder wenn es Illustrationen von Elfen gibt und nicht alle super

normschön dünn sind. Dann bedeutet das, dass es in dieser Welt Elfen gibt, die nicht normschön und die nicht dünn sind oder die eben Elfen of Color sind. Das erzeugt mehr Erzählmöglichkeiten. In der Regel nehmen Spielende so etwas relativ dankbar an, wenn Ihnen Möglichkeiten gegeben werden, die Welt zu gestalten, weil man ja auf jeden Fall seinen Charakter customizen möchte. Einer der zentralen Aspekte im klassischen Rollenspiel ist, sich Charaktere zu eigen und zu Avataren der Spieler*innen in der Welt zu machen. Und da kann ich die Themen anlegen, die mich interessieren. Da kann ich aber auch das Aussehen so gestalten, dass ich mich damit identifiziere und dass ich diesen Charakter darstellen möchte. Das kann auch Eigenschaften beinhalten, die man selber nicht besitzt, die man interessant findet, mit denen man interagieren möchte. Das ist sehr gut möglich. Leute, die sich um progressive Inhalte in ihren Rollenspielen kümmern, die bieten eben auch Spielenden die Möglichkeit, sich selbst zu sehen. Ich bin dann nicht die Ausnahme bei diesem Spiel, mein Avatar ist nicht etwas Ungewöhnliches. Dann kann man einfach sagen, dass man einen Schwarzen Elfen spielt, ungefähr wie der hier in der Hintergrundbeschreibung, der damals den großen Frieden gestiftet hat oder was auch immer. Wenn man also Repräsentation in seine Welt einbaut, macht man es den Spielenden leichter, sich selber zu spielen oder Figuren zu spielen, die sie darstellen wollen, ohne ihnen Hürden in den Weg zu legen.

ZFF: Gibt es bei der Kombination von Progressivität und Fantastik gerade im Rollenspiel grundsätzliche Probleme, weil viele der typischen Rollenspielerzählungen immer schon auf Rassismen, beispielsweise Orks als ewige Gegner, und vor allem auf Kolonialismus, Entdecken als zentrales Element, fußen?

Jasmin Neitzel: Klar gibt es solche Themen. *D&D* kommt aus der War-Gaming-Ecke, wo bewaffneter Konflikt entsprechend eine zentrale Rolle in der Game-Mechanik spielt. Rollenspiel war zu Beginn eher ein Mini-Game, das in ein War Game eingebaut wurde. Aber da gab es auch viele Parallelentwicklungen, wie zum Beispiel *Braunstein*, im Grunde ein Proto-LARP,⁷ das sich um die Verwaltung einer napoleonischen Stadt dreht. Das Ganze ist dann zu *D&D* zusammengewachsen. Aber genau hier kommen viele dieser Tropes her. Dann kam mit Gary Gygax [einer der Erfinder von *D&D*, T.U.] jemand hinzu, der sehr stark von der religiösen Idee eines Manifest Destiny geprägt war, der glaubte, dass es das Gute und das Böse in der Welt gibt und dass man dem Bösen auch bequem mit Gewalt entgegentreten darf. Das ist eine Ethik, die in diesem einen prominenten Rollenspiel angelegt ist. Aber *D&D* ist nicht das einzige Rollenspiel, es stellt nicht die einzige Art zu spielen dar, und es ist nur deshalb das prominenteste,

⁷ LARP steht für Live Action Role Playing. In einem LARP verkörpert man im Gegensatz zu Pen & Paper seinen Charakter physisch selbst.

weil es die größte Marktmacht hat. Wizards of the Coast [die Firma, die *D&D*, aber auch *Magic: The Gathering* vertreibt, T.U.] hat mit Hasbro ein Milliardenunternehmen im Rücken, das viel Geld dafür ausgibt, dass Rollenspiel mit *D&D* synonym bleibt. Ich glaube auch, dass diese Tropes als universeller wahrgenommen werden, als sie es sein müssen oder es tatsächlich sind. Denn wenn man sich den Design Space Rollenspiel ansieht, dann ist der riesengroß. Selbst wenn wir uns auf Pen & Paper beschränken und LARP, Foren-Rollenspiele und Sexting, und auf welche Weise sonst noch erwachsene Menschen strukturiert Rollenspiel betreiben, rauslassen, dann bleibt immer noch ein großer Raum, in dem mehr designt wird, indem mehr möglich ist, als koloniale Stereotypen aufzugreifen. Natürlich funktioniert *D&D* prinzipiell nach dem Muster: man erobert Orte und plündert. Geld ist da dann auch gleichzeitig die Maßgabe für Erfolg – so wie bei *D&D 1* Abenteuerpunkte und Geld dasselbe waren. Das ist die Wurzel. Wir sprechen aber auch nicht darüber, wie sehr die Tennis-Wurzeln von Videospiele ein Problem sind und wir uns vielleicht einmal von diesem Tennis-Spielfeld von *Pong* als erstem großen kommerziellen Computerspiel lösen sollten. Ist die Frage, ob wir auf Gras oder auf Asche spielen, wirklich relevant für *Die Sims*? Nein, ist sie nicht. Es ist eine ganz andere Art von Spiel. Das Genre Rollenspiel kann nämlich viel mehr. Man nehme das Beispiel *Good Society* (2018), bei dem es darum geht, das Genre von Jane-Austen-Romanen zu simulieren, sowie um Regency-Romanzen und darum, sich geharnischte Briefe zu schreiben. Natürlich kann man einwenden, dass es im Regency-Setting ebenfalls koloniale Themen gibt. Offensichtlich ist das so, aber diese geht man auf eine ganz andere Weise an, als wenn ich eine Figur spiele, die einen Genozid begeht, weil die Goblins böse sind (Abb. 3). Es ist ein ganz anderer Ansatz. Es gibt auch Spiele, die auf die klassische Struktur von Leveln verzichten, weil man diese nicht notwendigerweise braucht. Es gibt Spiele, die auf die Struktur der Spielleitung verzichten oder sie auf mehrere Schultern verteilen. All das sind Möglichkeiten, mit Rollenspiel umzugehen. Mittlerweile kann man eben auch in einem Spiel explizit schreiben, was man haben will, welche Tropes man möchte und welche nicht. Dann gibt es eben ein Spiel, bei dem es darum geht, einen Konflikt friedlich zu lösen, und entsprechend besitzt es keine Kampfmechaniken. *Fräulein Bernburgs Pensionat für junge Damen* (2021) ist zum Beispiel ein Spiel das auf *Firebrands* basiert und somit spielleiterlos ist, das faktisch durch eine Anzahl von kleinen Mini-Games ein Genre im Stile von *MÄDCHEN IN UNIFORM* (DE 1958, Regie: Géza von Radványi) emuliert. Schulmädchen haben hier queere Erfahrungen im Internat. Und die Autorin hat explizit klargestellt, das, auch wenn das Spiel 1950er-Jahre-Tropes aufgreift, es dabei nicht darum geht, Dinge wie Rassentrennung zu behandeln. Das ist schlicht kein Settingelement, um das es zentral gehen soll. Es ist natürlich allen Spielenden unbenommen zu sagen, dass sie genau dieses Thema

behandeln wollen. Das Setting selber aber sagt: das hier ist keine Schule, in der das eine Rolle spielt, das ist nicht, worum es in diesem Spiel geht. Das ist der Mut, den man haben kann; man kann beim Worldbuilding auch mal sagen, dass dies ein Thema ist, welches das Spiel nicht bearbeitet. Spielende können immer noch entscheiden: Wir möchten das aber, weil die kreative Deutungshoheit letztlich am Spieltisch liegt. Aber dann ist das System halt nicht darauf ausgelegt, das zu tun.



Abb. 3: Heldengruppenbild mit Goblin aus den 1980ern (Moldvay B11)

ZFF: Neue Welten nach progressiven Grundsätzen zu designen, ist das eine, aber eine schon existierende Welt nach solchen Grundsätzen umzubauen etwas ganz Anderes, oder?

Jasmin Neitzel: Auch bei Spielen, die bereits etabliert sind, machen sich die Verantwortlichen natürlich Gedanken. Wie zum Beispiel *Vampire* oder *Das schwarze Auge*, an denen ich mitgearbeitet habe, weswegen ich darüber mit einer gewissen Kompetenz sprechen kann. Die Spiele wurden in den 1980er- beziehungsweise in den 1990er-Jahren geschrieben, und entsprechend stellt sich die Frage: Wo sind wir heute? Wollen wir das so in dieser Form weiter machen und wie, ohne unser komplettes Spiel und unser Worldbuilding einzureißen und zu unserer Fanbasis zu sagen: »Das, was wir in den letzten 20 Jahren gemacht haben, ist schlecht«. Das wäre ja auch nicht wahr. Es ist schließlich nicht nur Schlimmes daraus entstanden, ich glaube vielmehr, dass die Leute mehrheitlich Spaß an den Spielen hatten. Und es ist wichtig, dass man von Anfang an die Ansage machte, dass wir alle Geschlechter wollen. Dass es aber auch Leute gibt, die aus anderen Kulturen kommen oder die eine andere Hautfarbe haben – dieser Gedanke war den Designer*innen dann eventuell nicht so bewusst. Entsprechend wurden Tropes nicht hinterfragt. Wenn man jetzt an den Punkt kommt, Tropes zu hinterfragen, dann kann man natürlich sagen: Ja, wir machen einen Retcon.⁸ Wir entfernen alles, was aber gerade bei Metaplot-Spielen oft schwierig ist. Oder man kann sich fragen, wie man mit dieser Problematik umgeht?

Bei DSA gibt es beispielsweise dieses koloniale Erbe mit dem Bornland, einer Mischung von Fantasy-Entsprechungen des Deutschordens, Russlands und Litauens, eine Region mit kolonialer Geschichte. Ein Ritterorden hat das Land übernommen und dessen Nachfolger leben nun hier. Aber die Leute, die kolonialisiert worden sind, leben da auch noch und sind Bürger*innen zweiter Klasse. Das sind Goblins, die in Ghettos wohnen, oder Händlervölker, die herumziehen. Inzwischen gibt es eine Kampagne,⁹ die *Theaterritter*-Kampagne (2016/2017), die sich dieses Themas angenommen hat und die Frage stellt, was es bedeutet, ein Held zu sein. Bedeutet es, dass ich einfach Leute töte und mir deren Land nehme? Die Kampagne stellt die Frage, und man merkt, dass die Autoren der Meinung sind, dass dem nicht so ist. Aber man kann natürlich Charaktere spielen, die für sich zu dem Schluss kommen, dass das alles ganz richtig ist. Aber die Spielenden werden immerhin mit der Frage konfrontiert. Und die Kampagne beginnt damit zu hinterfragen, ob man Goblins töten sollte, und sie endet mit einer Wahl und nicht mit einer Krönung. Das ist ein bewusster Umgang mit diesen Tropes. Ja, eventuell

⁸ ›Retcon‹ steht für Retroactive Continuity und bezeichnet nachträgliche Änderungen des Worldbuildings.

⁹ ›Kampagne‹ bezeichnet eine zusammenhängende Reihe an Abenteuern, die sich um eine gemeinsame Erzählung drehen.

sind die Leute, die wir früher als Helden positioniert haben, die vielleicht auch früher mal unsere Charaktere waren, vielleicht sind das nicht die Leute, die man verehren sollte, vielleicht sind das am Ende sogar die Gegner. Es gibt in dem Setting dann Leute, die diesen Mythos der Kolonialisierung gutheißen und mit denen man in Konflikt treten kann. Es ist eine Kampagne, die im Rahmen des Spiels und mit den Mechaniken des Spiels hinterfragt, was diese Tropes wirklich aussagen für eine Welt, die eine Tiefe hat und in der Goblins einfach Leute sind wie alle anderen. Dass Goblins Leute sind wie alle anderen, ist ebenfalls eine Setzung, die einmal getroffen wurde. *Das schwarze Auge* hat als *D&D*-Klon mit einer sehr simplen Welt begonnen: in der Mitte ist das Mittelreich, das sind die Guten, und drum herum sind die interessanten Länder, die man besuchen kann, alle ein bisschen weniger detailliert. Aber dann hat sich das Spiel eben entwickelt. Die Welt wurde extrem detailliert und für jede Region haben Spielende Leidenschaft entwickelt. Und mittlerweile sind eben in der Spielwelt alle Leute. Orks sind Leute, Goblins sind Leute, Leute of Color sind, offensichtlich, auch Leute. Entsprechend erhalten sie alle Hintergrund, Tiefe und Motivation. Man arbeitet sich an diesen Tropes ab und das ist auch nicht perfekt. Das ist kein Schnitt nach zwanzig Jahren, sondern eine progressive Entwicklung. Aber ich möchte würdigen, dass man auch in einem etablierten Setting so etwas machen kann und ein Reframing möglich ist. Durch den wachsenden Hintergrund können Perspektiven hinzukommen. Wenn die Welt wächst, wachsen auch die Perspektiven, und das ist in so einem umfangreichen Spiel wie *DSA* auch eine Ressource. Bei *DSA* bemüht man sich bewusst, es finden Dinge wie Sensitivity Reading statt, wo man Leute, die Own Voices, hinzuzieht, um die Texte zu lesen oder um sich die Illustrationsbeschreibungen anzusehen und zu sagen: »Nein, da müssen noch ein paar Leute mit dabei sein, die nicht dünn sind, da müssen Leute dabei sein, die BIPOCs sind«. Dass bewusst darauf geachtet wird, Repräsentation zu schaffen, das ist ein Ding.

Vampire wiederum wurde ebenfalls nicht einem vollständigen Retcon unterzogen, sondern hat einen Soft Reboot durchgemacht. Im Hintergrund wurde ein großer Bruch vorgenommen und ein paar Sachen wurden umbenannt oder verändert. Es gab zum Beispiel einen Vampir-Clan, die Ravnos, die offensichtlich ein antiziganistisches Trope waren. Das war nicht gut, das haben die Designer*innen so erkannt und entsprechend haben wir diesen Clan jetzt reframt. In der neuen Edition erwähnen wir diesen Aspekt nicht mehr. Wir können das für die Leute, die den alten Kram gelesen haben, nicht ungelesen machen. Aber das ist halt nicht, wie wir es in einer neuen Publikation framen. Auch der Vampir-Clan der Assamiten wurde umbenannt, weil sie zuvor nur ein Assassinen-Trope darstellten. Die heißen jetzt Banu Haqium und sind auch nicht mehr als Mörder, die Blut trinken wollen, geframt. Sie haben jetzt eine Aufgabe und eine andere Rolle in der Vampirgesellschaft. Allgemein wurden diese rassifzierten Clans

alle universeller geframt. Einfach, damit sie auch eine größere Anzahl an Charakteren ermöglichen und gleichzeitig auch erlauben, keine rassistischen Stereotypen zu spielen. Wenn du ein Mensch bist, der aus einer der angespielten Kulturen kommt, aber diese Figur spielen möchtest, wirst du nicht mehr mit den schlimmsten Klischees konfrontiert. Das ist ein Beispiel, bei dem mit einem Editionswechsel ein Redesign vorgenommen wurde und Dinge von früher nicht mehr erwähnt wurden. Das ist ein anderer Weg als bei *DSA* und ich kann beide gutheißen. Bei *Vampire* gab es weniger Kontinuität, weil es einen längeren Bruch in der Veröffentlichung gab und somit war es leichter, das so zu machen. Beide Vorgehensweisen, sowohl Reframing im laufenden Metaplot als auch ein Soft Reboot, haben nicht nur Fans, aber ich sehe Varianten als Wege, ein etabliertes Setting mit bestehender Spieler*innenschaft, die man abholen kann, so zu gestalten, dass es am Ende doch zu einem progressiveren Ergebnis führt.

ZFF: Es ist sehr auffällig, dass große Systeme wie eben *Vampire*, *DSA* oder *D&D* in den letzten Jahren versucht haben, ihre seit Jahrzehnten gewachsenen und bespielten Welten zu überdenken und umzugestalten. Was hat dieses Umdenken ausgelöst oder vorangetrieben, das ja von Teilen der Community schon länger gefordert wurde?

Jasmin Neitzel: Das ist der Zeitgeist. Das ist derselbe Grund, warum jetzt mehr progressive Fantastik geschrieben oder verlegt wird. Oder warum eine Schwarze als kleine Meerjungfrau gecastet wird. Zum einen hat der Kapitalismus erkannt, dass es sich lohnt, eine größere Zielgruppe anzusprechen als immer dieselben Nerds, die man ohnehin schon hat. Zum anderen hat sich auch der Zeitgeist verändert und die Leute, die in diesen Firmen arbeiten, haben auch ein ehrliches Bedürfnis, diese Dinge zu verändern. Es ist eben nicht so, dass das alles durch Marktforschung erzwungen wird. So funktionieren Rollenspielverlage nicht, vielleicht abgesehen von Hasbro, die definitiv Marktforschung betreiben. Insgesamt ist es wohl eher so, dass sich für alle Kreativschaffende in den letzten fünf Jahren, die Wahrnehmung sehr stark verändert hat, was notwendig und was möglich ist und was man als Werkzeug zur Verfügung hat, um Dinge zu verändern. Beim Publikum oder zumindest bei großen Teilen des Publikums kommt das auch gut an. Nicht unbedingt bei den lautesten, aber bei großen Teilen, und das ist etwas, was auch im Rollenspiel wahrgenommen wird. In der Indie-Szene machen die Leute natürlich, was sie wollen. Das ist der Vorteil, wenn man unabhängig veröffentlicht. Du hast zwar einen kleineren Kreis, aber du kannst deine Idee verwirklichen und da entstehen oft sehr progressive Spiele oder queere Designs. Ob das jetzt Afrofuturismus-Settings für *D&D* sind oder queere High-School-Settings oder was auch immer, man ist da vollkommen frei. Gleichzeitig kann man aber auch *D&D* wie 1974 nur mit noch mehr Rassismus veröffentlichen. Das passiert beides. Und offensichtlich haben die großen

Verlage sich da doch für eine Richtung entschieden, was ich befürworte. Die Verlage haben es so geschafft, dass die Leute, die *D&D* wollen wie 1974, aber mit mehr Rassismus, eben auch unabhängig veröffentlichen müssen, weil sie das nirgendwo anders unterkriegen. Dafür werden progressive Inhalte alltäglicher. Das heißt aber nicht, dass notwendigerweise jeder Rollenspielverlag diesbezüglich unbelastet ist. Es sind eben Institutionen, und die sind fehlerbehaftet. Nur weil progressive Inhalte produziert oder entsprechende Autor*innen verlegt werden, heißt das nicht, dass der Verlag als Struktur bereits divers ist. Gerade innerhalb einer kleinen Szene, in der die Leute befreundet sein wollen, werden entsprechend oft vor allem Freunde eingestellt, weshalb dann sehr schnell alle nicht Schwarz, alles Männer und alle im gleichen Alter sind. Oft ist die Verlagsstruktur damit bereits gegeben. Sich dann Sensitivity-Reader*innen hinzuzuholen und Autor*innen zu publizieren, die eben nicht in dieses Raster fallen, ist sicher eine positive Entwicklung. Aber es ist auch nicht der Schritt, mit dem sich plötzlich alles ändern wird. Das ist nicht notwendigerweise die Vorreiterposition. Man hört auch immer wieder, dass Leute bei Wizards of the Coast nach der Probezeit aufhören, weil die Arbeitsumgebung sehr unangenehm ist – gerade für nicht-binäre Schwarze Game-Designer*innen wie Orion Black. Kürzlich gab es in der Community des Kartenspiels *Magic: The Gathering* den Fall, dass Carmen Handy, eine trans Frau, die als Designerin angestellt ist, erfahren hat, dass sie in ihrem vorherigen Vertrag als Pro-Spielerin nicht ausbezahlt wurde, ihre männlichen Kollegen aber schon. Sie hat das herausgefunden, weil sie mit ihren Kollegen geredet hat. Sie hat richtig reagiert; sie hat sich auf Twitter an die *Magic*-Community gewandt und geschrieben: »Hey, das geht nicht. Ich bin unzufrieden«. Die Leute haben geantwortet: »Zu Recht!« Das ist ein Zeichen, dass sich auch bei Wizards langsam Dinge ändern, denn Carmen Handy wurde nicht unter der Hand rausgeworfen. Insgesamt sieht man, dass man diese Bro-Kultur nicht mehr komplett nach außen kehren kann, selbst wenn man sich Leute als Token einkauft, also als Vorzeige-Repräsentation. Denn wenn man entsprechende Akteure aufbaut, werden diese auch gehört. Man führt sie vor, die Fans sehen sie und entwickeln Sympathien. Dadurch hat dann auch eine Person wie Carmen Handy plötzlich Macht gegenüber einem großen Unternehmen wie Hasbro, weil es sich dieses nicht leisten kann zu sagen: »Ja, also die trans Frau bezahlen wir schlechter, dazu stehen wir«. Früher war das möglich gewesen, aber heute geht das nicht mehr.

ZFF: Wirken sich diese Art von Änderungen auch auf die Sprache in den Publikationen aus?

Jasmin Neitzel: Letztlich kann der Anspruch an einen Rollenspielverlag nicht sein, allein die Sprache zu ändern. In einem Indie-Produkt kann ich Pronomen-Sätze aus-

probieren, wenn ich für eine breitere Masse schreibe oder übersetze, muss die Sprache diese auch abholen. Ich kann mich für eine Sprachform entscheiden oder pro Kapitel zwischen männlicher und weiblicher Form wechseln oder zwischen Spielleitung und Spielenden Pronomen austauschen. Die deutsche Sprache bietet nicht immer die Möglichkeit, komplett geschlechtsneutral zu formulieren. Aber so etwas wie Neopronomen kann man auch einfach übersetzen. Man kann die Entscheidung treffen, einen deutschen Satz Neopronomen zu verwenden, wie wir es beispielsweise bei *Vampire* getan haben. Da haben wir ›sier‹ verwendet, weil das intuitiv verstanden wird. Wenn man das das erste Mal liest, ist das ein Neopronomen, bei dem man versteht, dass es sich um ein Kompositum handelt. Die Leute haben so schnell eine Vorstellung und zwar eine non-binäre. Das reichte mir für Erste, und es ist die bessere Lösung, als darauf zu verzichten und den Charakter im Vergleich zum englischen Original zu misgendern, in dem die Figur mit ›Singular They‹ deutlich als nichtbinär bezeichnet wurde.

ZFF: Gab es bei all diesen Veränderungen Widerstand aus der Community, die ja bei Rollenspiel oft schon fast homogen weiß, cis, männlich erscheint? Und wenn ja, wie seid ihr damit umgegangen?

Jasmin Neitzel Ein Editionswechsel bringt es immer mit sich, dass manche Leute nicht mitziehen. Da ist ein sprachlicher Stilwechsel oft gar nicht das Problem. Bei *DSA* haben wir irgendwann gesagt, dass wir nun ein Sensitivity Reading machen und dafür eine Stelle schaffen. Das haben wir auch bewusst nach außen getragen. Wir hätten das auch nur in den Credits der Publikationen erwähnen und nicht weiter darüber reden können. Aber wir haben uns für eine offene Kommunikation entschieden, weil nicht viele Verlage dafür eine eigene Stelle haben. Ulisses hat mittlerweile die Stelle auch nicht mehr in einer einzelnen Person, aber es ist dennoch ein Arbeitsbereich, der fest dazugehört. Prinzipiell wurde nach außen kommuniziert, dass wir das machen, weil wir das wollen. Dass man durch internen Diskurs zu dieser Firmenlinie gelangt, versteht sich von selbst. Es ist auch nicht so, dass in einem Verlag alle Leute immer in allen Dingen einer Meinung sind. Aber eine solche Linie entwickelt sich, wenn man sich entscheidet, dass man ein Spiel für alle machen möchte. Man kann das auf verschiedene Weisen ansprechen und letztlich gibt es immer etwas, das gewissen Leuten nicht gefällt. Aber manchmal steht man halt auf der richtigen Seite der Geschichte. Wir könnten bestimmt Argumente dafür finden, um weiterhin alles so zu schreiben, als wären die letzten Jahre nicht passiert oder als wäre *DSA* nicht in den englischen Markt gegangen. Man könnte *Vampire* übersetzen mit demselben Styleguide wie in den 1990-Jahren und alle Begriffe belassen. Oder man nimmt eben die Gelegenheit wahr und verändert. Letztlich hat man sich bei Ulisses, als ich da war, dafür entschieden, diesen Weg zu gehen, wie inzwi-

schen auch bei den allermeisten deutschen Verlagen. Daneben gibt es immer noch Verlage, die ein Buch im generischen ›They‹ absichtlich mit ›Er‹ übersetzen. Aber das geht leider an der Zielgruppe vorbei. Ja, die Rollenspielzielgruppe besteht aus Leuten, die Eskapismus suchen, aber das sollte für alle möglich sein. Eskapismus ist gerade auch für marginalisierte Menschen als Konzept interessant. Und Rollenspiel ist ein niedrigschwelliges Medium, in dem man Geschichten erzählen kann, die sich sonst nicht teilen lassen. Man kann in einem Rollenspiel eine Geschichte erzählen, auch wenn man nicht die zeitlichen Ressourcen hat, diese zu schreiben und zu veröffentlichen. Man kann im Rollenspiel Geschichten erzählen, auch wenn man nicht die Möglichkeit hat, einen Film zu produzieren, Computerspiele zu programmieren oder auf einem vergleichbaren Level in ein Medium einzusteigen. Weil Rollenspiel dies niedrigschwellig erlaubt und weil die kreative Kontrolle letztlich am Spieltisch liegt, kann man auf diese Weise dennoch Geschichten erzählen. Wenn man das erstmal erkannt hat, dann ist es in der Regel auch marktwirtschaftlich die richtige Entscheidung, das nach außen zu transportieren – egal in welchem Medium –, um damit eine möglichst breite Gruppe an Leuten anzusprechen und engagierte Spielende abzuholen. Wizards of the Coast hat sich beispielsweise entschieden, dass sie Frauen als Zielgruppe haben möchten und haben bewusst angefangen, Frauen in ihren Videos zu zeigen, als Designerinnen zu highlighten oder in Illustrationen einzubauen. Damit haben sie es innerhalb von ein paar Jahren von einem Geschlechterverhältnis von 80 Prozent Männer und 20 Prozent Nicht-Frauen zu einem deutlich ausgeglicheneren 60/40-Verhältnis geschafft. Dieser Erfolg wurde gerade während des Wachstums von *D&D 5* erzielt. Sie haben also zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Entscheidungen getroffen und konnten deswegen eine neue Spieler*innenschaft abholen. Das ist ein Erfolgsmodell. Intern kann man ein solches Vorgehen meistens marktwirtschaftlich begründen. Aber manche Leute glauben immer noch, Rollenspiel könne nicht wachsen und müsse für immer in dieser Nische bleiben. Im Marketing nennt man das Modelleisenbahn-Ghetto. Ein Produkt, das früher sehr beliebt war, das aber mit der Zeit nur noch von Spezialisten gekauft wird. Wenn man immer diese Spezialisten anspricht, wenn man die ganze Zeit immer speziellere Spezialistenprodukte macht, weil das eben die Leute sind, die man sicher hat, die Stammkundschaft, dann findet man sich irgendwann in einem so kleinen Fachbereich wieder, dass keine Laufkundschaft mehr existiert und man daraus nicht mehr ausbrechen kann. Ich halte eine Renaissance der Modelleisenbahn als Massenspielzeug für eher unwahrscheinlich. Man kann zwar in einen Laden gehen, aber wenn man nicht weiß, welche Spurbreite man braucht, ist man verloren. So war es im Rollenspiel auch bis zu einem gewissen Grad. Aber ich würde sagen, dass wir uns gerade an einem Zeitpunkt befinden, an dem Rollenspiel eben wieder in den Mainstream ein-

gedrungen ist. Das liegt daran, dass man sich Gedanken darüber gemacht hat, wie das funktionieren kann. Diesbezüglich war *D&D* wichtig, ich würde aber auch Paradox mit *Vampire* und ähnliche Firmen nicht geringerschätzen, die das ebenfalls gemacht haben. Die kleineren Verlage, und hier würde ich Paizo und Ulisses dazuzählen, die keinen Großkonzern oder Triple-A-Computerspielhersteller im Hintergrund haben, haben sich ebenfalls für progressive Spiele entschieden. Ich behaupte, dass es keinen wirklich großen Rollenspielverlag gibt, der für sich in Anspruch nimmt, richtig konservativ zu sein und die alten Werte zu verteidigen. Es gibt auch kein GamerGate der Rollenspieler, es gibt lediglich ein paar wütende Nerds. Aber das ist keine Massenbewegung und man riskiert auch keine Todesdrohungen, wenn man sagt, dass man ganz gerne Schwarze Elfen in einem Setting hätte. Und das ist vorteilhaft. Das spricht in meinen Augen für die Rollenspielszene. Sie war eventuell bereiter dafür als andere Szenen. Rollenspiel hat es hier auch insofern einfacher, weil man keinen Cast an Schauspielenden oder ähnliches braucht. Auch eine cis-weiße Crew kann ein diverses Setting schreiben. Es wird vielleicht nicht so gut, wie wenn ich dafür die Autor*innen einstellen würde, die Own-Voices-Erfahrungen einbringen können, aber prinzipiell ist es möglich. Der Wandel muss also nicht notwendigerweise auf einer personellen Ebene beginnen. Man verstehe mich nicht falsch: Ich halte das nicht per se für einen Vorteil, aber es ist eine Erklärung, warum es bei uns schneller geht. Es ist auch eine Möglichkeit, das den Fans zu kommunizieren: Wir sind dieselben Leute, deren Abenteuer du mochtest, wir gehören zum Spiel. Wir haben diese Entscheidung getroffen, weil wir sie für richtig halten, und da gehen sehr viele Fans mit.

ZFF: Wir haben jetzt sowohl über die Auswirkungen und dem Umgang mit progressivem Weltenbau auf sozialer Ebene als auch auf Ebene der Firmen gesprochen. Ich möchte jetzt gerne noch einmal auf die individuelle Ebene der Spieler*innen eingehen. Sie haben in einem Text (»Nahema«) zum Gedenken an Ulrich Kiesow, den Erfinder von *DSA*, sehr schön aufgezeigt, dass *DSA* in manchen Bereichen von Anfang an progressiv war und dass es für Spieler*innen extrem wichtig sein kann, dass fantastische Welten solche Freiräume schaffen. Welche Rolle spielt das gerade für die Erfahrungen der Spielenden selbst, wenn sich solche Konzepte ändern oder Welten eben offener progressiver werden?

Jasmin Neitzel: Wir haben ja schon die Wichtigkeit von Repräsentation angesprochen, dass Leute sich selber sehen können, dass Rollenspiel viel über Avatare funktioniert, also über Figuren, die man sich in der Welt vorstellen kann. Und wenn man Beispiele gibt, dann können die Menschen sich das vorstellen. Dadurch, dass in *Aventurien* von Anfang an queere Leute existierten, wurden sie in der Welt vorstellbar. Das hatte für

manche Leute den Effekt, dass sie sich selber als queer vorstellen konnten – über das Rollenspiel hinaus. Dadurch, dass Queerness in dieser Welt möglich war, haben diese Spielenden auch eine Möglichkeit gefunden, das für sich selbst zu verstehen oder zu verbalisieren. Das ist auf jeden Fall sehr viel wert. Und andersherum, wenn Spieler*innen sich in einem Spiel selbst sehen oder sich durch die Auswahl der möglichen Figuren oder das, was gezeigt wird, angesprochen fühlen, dann haben sie mehr Lust, das Spiel zu spielen. Dann ist ihnen das Spiel natürlich auf eine Weise sympathisch, wie es das sonst vielleicht nicht wäre.

Aber obwohl am Anfang bei etablierten Spielwelten wie *DSA* progressive Figuren existierten und auch Schwarze Figuren auftraten und eine Rolle spielten, ist das nicht notwendigerweise für immer so, wenn man nicht darauf achtet, das auch beizubehalten. Um auf den Anfang unseres Gesprächs zurückzukommen: Es gibt immer diese Normativität im Kopf, auf die Spiele zurückgreifen, auf die auch die Autor*innen zurückgreifen. Da schreibt jemand dann doch einen Plot, der auf einem sexistischen Trope basiert, weil er diese internalisiert hat und nicht hinterfragt wird, ob sie in diese Welt passt. So werden progressive Elemente leicht wieder verwässert. Aber andererseits kann man sie eben auch wieder schärfen, indem man mehr und bewusster darauf achtet. Das kann in beide Richtungen gehen, und je nachdem, welche Personen gerade an einem Spiel schreiben, welche Personen sich da gerade engagieren, verändert sich, was die Welt zeigt, was repräsentiert wird. Entsprechend ist es dann positiv, eine diverse Autor*innenschaft zu rekrutieren, um mehr repräsentieren zu können und vor allem auch wahrhaftig repräsentieren zu können; so, dass die Leute sich tatsächlich angesprochen fühlen.

Gleichzeitig kann ich es aber auch niemandem verdenken, wenn er von einem alten Setting vergrätzt ist. Wenn zum Beispiel eine Person of Color sagt, dass das, was Ulrich Kiesow über Waldmenschen¹⁰ zusammengeschrieben hat, ihr jede Lust genommen hat, sich mit dem Spiel zu beschäftigen. Oder eben, wenn man als Moslem die Darstellung der Novadi¹¹ unmöglich findet, kann ich nicht verlangen, dass dieser Person *DSA* noch eine Chance gibt. Ich freue mich, wenn Leute ins Spiel kommen, die Lust haben, das Gegebene zu reframe, die es positiv annehmen, aber ich kann von niemandem verlangen, dem eine Chance zu geben. Ich kann auch die emotionale Arbeit, sich mit der Vergangenheit eines Settings auseinanderzusetzen, nicht komplett an Own Voices auslagern. Das ist etwas, das die Community insgesamt machen muss, was die Autor*innenschaft als Ganzes machen muss. Letztendlich möchte man die

¹⁰ In der Welt von *DSA* waren lange Zeit die sogenannten Waldmenschen, die vor allem in Stämmen im Dschungel wohnen, die einzige Repräsentation von Schwarzen Menschen.

¹¹ Novadis sind in der Welt von *DSA* eine sehr eindeutig an Muslime angelehnte Gruppe.

Beteiligung von Own Voices. Aber dafür muss man auch den Rahmen schaffen, in dem Own Voices so viel verändern können, dass es für sie funktioniert. Wenn ich jetzt entscheiden müsste, dass ich die Novadis bei DSA neu gestalte, dann muss ich den Leuten schon einen gewissen Veränderungsrahmen bieten, damit das passieren kann. Das ist nichts, bei dem man sagen kann, »Ja, schreibt sie halt genau, wie sie sind, aber besser«. Wir haben zum Beispiel das Sensitivity Reading für das DSA-Regelwerk nochmals gemacht, obwohl es schon mehrere Jahre veröffentlicht war. Da waren Waldmenschen und Novadis Themen, bei denen wir gezielt Leute drangesetzt haben und wo sich die Dinge noch ein bisschen verändert haben. Einfach, damit es für diese Menschen funktioniert. Das ist wahrscheinlich der beste Ansatz – dass man den Rahmen schafft, etwas zu verändern. Genau so läuft es auch bei *Vampire*. Ich kann auch nicht verdenken, dass ein Roma einfach keine Lust auf ein Buch hat, das *Gypsies* heißt, und sich nicht noch einmal mit dem Vampirclan der Ravnos beschäftigen will. Manche Brücken hat man mit schlechten oder rassistischen Inhalten bereits vor Jahren niedergebrannt. Genau deshalb kann ich es niemandem übelnehmen, wenn sie etwas Anderes, Neues spielen wollen. Aber gleichzeitig schreibe ich persönlich die Franchises auch nicht ab. Stattdessen versuche ich immer ressourcenorientiert an so etwas heranzugehen und zu sehen, was man positiv verändern kann, was man reframe kann, was an Potenzial vorhanden ist. Denn diese ganz großen Spiele bedeuten auch sehr vielen etwas. Viele Leute haben das Gefühl, dass ihnen diese Welt mitgehört und dass sie dazugehören und dass man ihnen etwas wegnimmt, wenn man etwas aus der Welt rausnehmen würde. Dieses Gefühl möchte ich aber auch gleichzeitig für eine möglichst diverse Gruppe Menschen haben, dass eben auch eine große Gruppe von queeren Personen oder BIPOCs sagen kann: »Ja, *Vampire* gehört auch mir und *DSA* gehört auch mir. Ich habe dazu beigetragen, ich habe diese Welt mitgestaltet, das ist meins«. Natürlich fühlen sich auch Fans von Büchern mit deren Welten verbunden. Aber letztlich gibt es da eine klare einzelne Autor*innenschaft. Im Rollenspiel gibt es zwar Designer*innen und Autor*innen für einzelne Elemente, aber die Verbindung, die man zu einer Welt herstellt, ist, eine andere, wenn man sie bespielt. Gerade, wenn man durch Feedback zu ihr beitragen kann wie bei *DSA*, an dem tausende Autor*innen mitgeschrieben haben, in die man sich einreihen und verewigen kann. Das Spiel ist eben sehr durch das Fantum geprägt. Entsprechend sehe ich diese Symbiose zwischen Spielenden und Welt. Da gibt es eine große Möglichkeit, dass Leute sich verewigen können – gleichwertig mit anderen.

ZFF: Vielen, vielen Dank!

Autor

Dr. Tobias Unterhuber studierte Neuere deutsche Literatur, Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft und Religionswissenschaft in München und Berkeley. 2018 promovierte er mit der Arbeit *Kritik der Oberfläche – Das Totalitäre bei und im Sprechen über Christian Kracht*. Er ist Post-Doc am Institut für Germanistik, Bereich Literatur und Medien an der Leopold-Franzens-Universität Innsbruck. Er ist Herausgeber der Zeitschrift *PAIDIA* sowie der *Zeitschrift für Fantastikforschung*. Forschungsinteressen: Popliteratur, Literaturtheorie, Diskursanalyse, Literatur & Ökonomie, Gender Studies, Medienkulturgeschichte und kulturwissenschaftliche Computerspielforschung.

Konkurrierende Interessen

Tobias Unterhuber ist Mitherausgeber der *Zeitschrift für Fantastikforschung*.

Zitierte Werke

Gordon, Hailey und Vee Hendro. *Good Society – A Jane Austen RPG*. Storybrewers Roleplaying 2018.

Heßler, Daniel und Niklas Forreiter. *Theaterritter*. Bd. 1–6. Ulisses Spiele, 2016/2017.

Mearls, Mike und Jeremy Crawford. *Player's Handbook. Deutsche Ausgabe*. Ulisses Spiele, 2018.

Moldvay, Tom. *Dungeons & Dragons. Fantasy Adventure Game Basic Rulebook*. TSR 1981.

Neitzel, Jasmin. »Nahema und Herr Tamerlein«. *Als das Rad zerbrach – 25 Jahre ohne Ulrich Kiesow*, Hg. Kai Frerich. Ulisses Spiele, 2022. 63–65.

Posthuman Studios. *Eclipse Phase*. Second Edition. Posthuman Studios, 2019.

Rick, Andrea. *Fräulein Bernburgs Pensionat für junge Damen*. CuriousCat Games, 2021.

Robbins, Ben. *Microscope*. Lame Magic Productions, 2011.

Filmografie

CRITICAL ROLE. Idee: Matthew Mercer. US 2015– .

MÄDCHEN IN UNIFORM. Regie: Géza von Radványi. DE 1958.

STRANGER THINGS. Idee: Mat Duffer und Ross Duffer. US 2016– .

