

Theorie der Gestaltungsrechte im Rollenspiel

von Sebastian Thieme

Stichworte: Verfügungsrechte, Institutionen, Rollenspiel, Gestaltungsrechte, Gestaltungsmacht, Prinzipal, Agent, vollständige und unvollständige Verträge

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	5
1 Allgemeines.....	5
1.1 Theoretischer Hintergrund: Regeln.....	5
1.2 Kollektive Entscheidungen; Koordinationsverfahren.....	6
1.2.1 Ausgangspunkt.....	6
1.2.2 Einstimmigkeitsregel.....	6
1.2.3 Mehrheitsregel.....	6
1.2.4 Optimaler Entscheidungsprozess.....	6
1.3 Verträge.....	7
1.3.1 Vertragsbeziehungen.....	7
1.3.2 Informationsverteilung.....	7
1.4 Über die Selbstbindungskraft von Regeln.....	8
2 Rollenspieltheorie: Gestaltungsrechte.....	8
2.1 Skizze.....	8
2.1.1 Der Rollenspielprozess.....	8
2.1.2 Die Verteilung von Gestaltungsrechten auf die Parteien.....	9
2.1.2 Neutrale Gestaltungsregeln.....	10
2.2 Schlussfolgerungen und Thesen.....	11
2.2.1 Entscheidungsmacht und Rollenspielwelt(en).....	11
2.2.2 Zyklische Gestaltungsrechte.....	12
2.2.2 Der Gute-Geschichten-Ansatz (GGA).....	12
3 Schlussbemerkungen.....	14

Titel: Theorie der Gestaltungsrechte im Rollenspiel
Version: 1.01
Autor: Sebastian Thieme
Kontakt: seth@staceland.de
Internet: www.staceland.de

Hinweis

Dieses Schriftstück ist für den privaten Gebrauch bestimmt und darf in diesem Sinne vervielfältigt werden. Jegliche andere Nutzung unter wirtschaftlichen Gesichtspunkten bedarf der ausdrücklichen Zustimmung des Autors.

Einleitung

Innerhalb einer Diskussion im Rollenspielforum GROFAFO versuchte ich kürzlich Analogien u.a. zur Theorie der Verfügungsrechte (property-rights) aufzuzeigen. Ich wurde gebeten, dies etwas ausführlicher zu tun und dem will ich hiermit entsprechen.

Nachfolgend werde ich kurz einige grundlegende Dinge allgemein (!) ausführen (Hinweise auf den theoretischen Hintergrund, Begriffe usw.). Wem dies zu nicht behagt, der kann gleich zum nächsten Abschnitt übergehen, in dem ich dann konkret das Rollenspiel anspreche. Abschließend werde ich ein kleines Fazit wagen. Auf Wunsch kann dann in diesem Kanal oder auch in einem externen Kanal darüber diskutiert werden.

1 Allgemeines

1.1 Theoretischer Hintergrund: Regeln

Diese Gedanken basieren hauptsächlich auf den Ideen zu sogenannten Verfügungs- oder Eigentumsrechten bzw. Institutionen, was auch unter **Property-Rights** bekannt ist. Die Grundidee lässt sich wie folgt umschreiben:

Wenn Menschen miteinander in Kontakt treten, geht dies mit Unsicherheiten (Was wird die andere tun?) und Kosten (zeitlicher Aufwand usw.) einher. Um diese zu minimieren, schränken Menschen ihre Handlungsmöglichkeiten – bezogen auf wiederkehrende Aktionen – ein. Mit diesen Handlungsbeschränkungen wird somit ein **Handlungsraum** abgesteckt, wodurch das gemeinsame Agieren berechenbarer (sicherer) wird. Solche Handlungsbeschränkungen werden oft auch als Institutionen bezeichnet; der Begriff „Regel“ ist meiner Meinung nach aber einleuchtender. Eine Regel kann letztlich nur wirksam werden, wenn es auch ein Sanktionspotenzial gibt. Dieses kann direkt (Bestrafung durch Dritte) oder indirekt (negative Wirkungen durch den Wegfall einer Regel) begründet sein. Regeln verlieren ihre Gültigkeit, wenn Verstöße gegen sie allgemein akzeptiert werden.

Einteilen lassen sich die Regeln in formelle und informelle Regeln. **Formelle Regeln** haben „Rechtscharakter“ („Du sollst nicht lügen!“), d.h. sie sind irgendwo kodifiziert (niedergeschrieben) und einsehbar; diese Regeln können selbständig gelernt werden. **Informelle Regeln** bilden sich meist über einen längeren Zeitraum heraus oder entstehen spontan; sie sind nicht kodifiziert, d.h. sie können praktisch nur durch *Erleben* (Interaktion mit anderen) erlernt werden; Beispiele sind Sitten und Gebräuche. Da sich nicht jede Unsicherheit mit formellen Regeln abdecken lässt, besitzen die informellen Regeln einen ergänzenden Charakter; wenn formelle Regelungen nicht vorhanden sind oder nicht mehr funktionieren, treten bei Bedarf informelle Regeln in diese „Lücke“ (institutionelles Gleichgewicht).

Stichworte zum Nachschlagen: Institutionen, Institutionenökonomik, Property-Rights, Handlungsrechte, Transaktionskosten

1.2 Kollektive Entscheidungen; Koordinationsverfahren

1.2.1 Ausgangspunkt

Es soll über eine bestimmte Sache abgestimmt werden. Wie ist nun eine Entscheidung zu erreichen, so dass auch jede persönliche Meinung (Einstellung, Präferenz) ihren Einfluss hat?

1.2.2 Einstimmigkeitsregel

Eine Entscheidung kommt dann zustande, wenn **alle** Personen zustimmen; alle Personen besitzen eine gleiche Entscheidungsmacht. Der Vorteil ist, dass dann eine Situation erreicht wird, mit der alle einverstanden sind.

Probleme: Einzelmeinungen können die Entscheidung blockieren (Veto); es ist die Möglichkeit zu strategischem Handeln gegeben, d.h. die Personen handeln nicht so, wie sie „eigentlich“ handeln würden (Fehlanreize); hohe Kosten, vor allem bezüglich Zeit.

1.2.3 Mehrheitsregel

Eine Entscheidung kommt dadurch zustande, dass eine **Mehrheit** von Personen einer bestimmten Sache zustimmt (oder sich ihr verweigert). Vorteilhaft ist dabei, dass „nur“ eine Mehrheit von Personen zustimmen muss. Nachteilig ist insbesondere, dass hier **nicht** alle Personen besser gestellt werden müssen, d.h. es können Entscheidungen gegen andere Interessen durchgesetzt werden.

Weitere Nachteile machen sich bemerkbar, wenn über **verschiedene Alternativen** abgestimmt wird (A, B, C). Dann kann es passieren, dass **keine eindeutige Entscheidung** möglich ist (Patt-Situation). Darüber hinaus kann das Ergebnis einer Entscheidungsfindung (Rangfolge von Alternativen; $A > B > C$) widersprüchlich sein ($A > B > C > A \dots$). Dies ist selbst dann möglich, wenn die Einschätzungen jeder einzelnen Person (i) logisch sind ($A_i > B_i > C_i$).

Dies führt zu folgender Annahme: **Je mehr Alternativen möglich sind und je mehr Personen entscheiden sollen, desto mehr nimmt die Widersprüchlichkeit von Entscheidungen zu.**

Hinweis: Die Ergebnisse von Mehrheitsregel und Einstimmigkeitsregel werden auch als **Kompromissentscheidung** bezeichnet, weil hier mehrere oder alle Personen berücksichtigt werden.

1.2.4 Optimaler Entscheidungsprozess

Mit den erwähnten Entscheidungsregeln sind Vor- und Nachteile verbunden, so dass abgewogen werden muss. Im Wesentlichen steht dem Vorteil allgemeiner Zustimmung (Konsens) der Nachteil langer und aufwendiger Entscheidungen gegenüber; wenn nicht mehr auf alle Meinungen Acht gegeben werden muss, geht der Entscheidungsprozess schneller voran (Extrem: diktatorische Entscheidung). Werden bestimmte Fragen als besonders wichtig empfunden, wird man daher auf Einstimmigkeit setzen, während bei weniger wichtigen Fragen andere Entscheidungsfindungen ausreichen.

Auf diese Weise lässt sich **einstimmig** über die **Grundsatzfrage** abstimmen, wie Entscheidungen für (nachfolgende) Fragen getroffen werden sollen, was danach einen Verzicht auf Einstimmigkeit – und damit auch weniger Entscheidungsmacht – bedeuten kann. Praktisch wird das so aussehen, dass sich eine Gruppe einstimmig dafür entscheidet, Sachfragen durch eine Person („Diktator“), durch einfache Mehrheit, durch

Repräsentanten bzw. bestimmte Gruppen oder weiterhin einstimmig zu klären. Mit anderen Worten: Per Einstimmigkeit wird darüber befunden, wieviel Entscheidungsmacht an wen abgegeben werden soll.

Stichworte zum Nachschlagen: Concordet-Paradoxon, Transitivität, Arrow, Unmöglichkeitstheorem, Schleier des Nichtwissens, hypothetischer Grundkonsens, strategisches Handeln, Entscheidung, Demokratie, Diktatur, optimales Zustimmungserfordernis; kollektive Entscheidung, social-choice-problem

1.3 Verträge

1.3.1 Vertragsbeziehungen

Verträge sind freiwillige Willenserklärungen, die das Miteinander zwischen Personen regeln; sie stellen damit ein Netz verschiedener Regelungen dar, welche das Vertragsverhältnis näher bestimmen.

Vollständige Verträge beinhalten für jede mögliche Situation eine Regelung; theoretisch (!) ist es damit möglich, alle Situationen vertraglich zu bestimmen. Praktisch ist das aber nicht möglich, was zu **unvollständigen Verträgen** führt, d.h. es werden nicht alle Umweltzustände geregelt (Rahmenverträge). Die Folge ist, dass es zu Nachverhandlungen kommen kann.

1.3.2 Informationsverteilung

Wichtig für Verträge ist ebenfalls, wie die relevanten Informationen verteilt sind. Besitzen die Vertragsparteien die gleichen Informationen, wird von symmetrischer Informationsverteilung gesprochen. Sind die Informationen ungleich verteilt, gilt dies als **Informationsasymmetrie**. Darauf beziehen sich sogenannte **Prinzipal-Agent-Theorien**; die gut informierte Partei wird dabei als **Agent**, die schlecht informierte Partei als **Prinzipal** bezeichnet.

Infolge von Informationsasymmetrien entstehen bestimmte Probleme. Wenn die Leistung des Agenten nicht beobachtbar ist, kann der Agent sein tatsächliches Handeln verschleiern und diesen Vorteil somit für sich ausnutzen. Der Agent kann auch Informationsvorsprünge bzgl. bestimmter Umweltzustände, seiner (nicht einsehbaren) Eigenschaften, bestimmter Vorlieben usw. zu seinem Vorteil – und zum Nachteil des Prinzipals – nutzen.

Umgangssprachlich bedeutet das: Ein Prinzipal, der einen Vertrag mit einem Agenten abschließt, läuft Gefahr, über den Tisch gezogen zu werden.

In der Theorie werden diese Probleme mit sogenannten **anreizkompatiblen Verträgen** gelöst, d.h. der Prinzipal versucht Verträge so zu konstruieren, dass der Agent keinen Anreiz hat, ihn zu betrügen.

Stichworte zum Nachschlagen: vollständige und unvollständige Verträge; Informationsverteilung; Informationsasymmetrie; Prinzipal; Agent; verstecktes Wissen, hidden knowledge; versteckte Eigenschaften, hidden characteristics; moralisches Risiko, moral hazard; anreizkompatible Verträge

1.4 Über die Selbstbindungskraft von Regeln

Es stellt sich die Frage, ob Regeln Bestand haben. Wie eingangs erwähnt wurde, verlieren Regeln ihre Gültigkeit, wenn genügend Personen gegen diese Regel verstoßen. Eingangs wurde aber auch erwähnt, dass Regeln mit Sanktionen ausgestattet sein müssen. Ein Verstoß gegen die Regel hat also eine Bestrafung zur Folge; man sollte davon ausgehen können, dass die Bestrafung derart unangenehme Folgen mit sich bringt, dass sie vor einem Regelverstoß abschreckt. Aber selbst wenn die Sanktion verkraftet werden könnte, stellt sich die Frage, ob die entsprechende Person **ohne** Regeln wirklich besser zurande kommt. Das wird wahrscheinlich in den seltensten Fällen der Realität entsprechen; dies gilt insbesondere weil es ja auch einen Anreiz gibt, Regeln zu vereinbaren. **Wenn also eine Person durch Bestrafung oder durch den Wegfall der Regeln eine Schlechterstellung erfährt, wird sie sich an die Regeln halten – die Regeln besitzen somit eine Art Selbstbindungskraft.**

Im Umkehrfall bedeutet dies aber auch, dass bei einer niedrigen Bestrafung und bei einem Zugewinn durch den Wegfall einer Regel, die Regel selbst an Wirksamkeit verliert. Dann existieren letztlich Anreize, dieser Regel nicht zu entsprechen, womit dann die Regel aufgehoben wäre.

Wenn absehbar ist, dass sich eine Partei **nicht** an die Regeln hält, wird in der Konsequenz auch keine Vereinbarung zustande kommen. **Kommt es freiwillig zu einer Regel, kann davon ausgegangen werden, sich die entsprechenden Personen besserstellen wollen und somit ein Anreiz besteht, die Regeln auch einzuhalten.**

Das bedeutet nicht, dass sich die Bedingungen für Regeln nicht ändern müssen – es ist durchaus möglich, dass Regeln verschwinden oder abgeändert werden.

Stichworte zum Nachschlagen: Gefangenendilemma, Institutionen, optimale Bestrafung

2 Rollenspieltheorie: Gestaltungsrechte

2.1 Skizze

2.1.1 Der Rollenspielprozess

Rollenspiel soll hier als **Entscheidungsprozess** verstanden werden, der durch Vertragsverhältnisse charakterisiert ist. Dieser kann in drei Bereiche gegliedert werden.

Anbahnungsphase: Im Vorfeld wird über den Rahmen des Rollenspiels abgestimmt; dazu gehört, wer Spieler ist und wer die Spielwelt präsentiert (SL), welchen Einfluss die jeweiligen Parteien (Spielleiter und Spieler) auf die Spielwelt und Charaktere haben (**Gestaltungsrechte**), welches Genre bedient wird, wann gespielt wird usw. Die Abstimmung kann auf verschiedene Weise einstimmig, mehrheitsmäßig oder einstimmig/mehrheitlich (o.a.) stattfinden.

Rollenspielphase: Hier werden spontan fiktive Handlungen in der vereinbarten fiktiven Welt vorgenommen; das „eigentliche“ Rollenspiel findet statt. Dabei kommen die weiterführenden Entscheidungsmechanismen, über die im Anbahnungsprozess abgestimmt wurde, zum Einsatz. Weiterhin kann es zu spontanen Entscheidungen kommen, wenn unvorhergesehene Dinge passieren – daraus können dann später informelle und vielleicht sogar formelle Regeln entstehen.

Schlussphase: Das Rollenspiel ist beendet und die beteiligten Parteien reflektieren das Erlebte. In dieser Phase können bestimmte Entscheidungen der Anbahnungsphase verbessert oder abgeschafft werden; zumindest wird hier der Grundstein für womöglich neue Entscheidungsmechanismen innerhalb der Rollenspielphase gelegt. In dieser Phase wird auch ausgewertet, ob das Rollenspiel erfolgreich war oder nicht. Die Phase selbst kann mit einer Anbahnungsphase beendet sein, muss es aber nicht – die Reflexion einer erlebten Rollenspielrunde kann sich längere Zeit hin ziehen.

2.1.2 Die Verteilung von Gestaltungsrechten auf die Parteien

Mit der Verteilung von **Gestaltungsrechten** wird geklärt, welche Partei wie stark auf die Spielwelt Einfluss nehmen kann. Eng damit verbunden ist auch der Stil des Spielleiters. Es wird davon ausgegangen, dass die Verteilung dieser Rechte während der Anbahnungsphase beschlossen wurde. Es können verschiedene Fälle unterschieden werden.

(1) Erzählerstil: Der Spielleiter besitzt bei diesem Extrem die alleinige Macht über das, was in der Spielwelt geschieht; die „Spieler“ haben keinen Einfluss. Im Grunde stellt er damit nichts weiter dar, als einen Geschichtenerzähler. Von „Spielern“ kann in diesem Falle nicht mehr gesprochen werden, es sind „Zuschauer“ bzw. „Zuhörer“.

(2) Kollektiver Erzählerstil; Rollenspielanarchie: Dieser Fall ist das **extreme** Gegenstück zum ersten Fall; **jeder** Spieler besitzt die gesamte Macht über die Spielwelt. Was die Spieler sagen, passiert auch, d.h. sie verändern damit aktiv die Spielwelt. Ein Spielleiter ist dort nicht mehr nötig; im Grunde übernehmen die „Spieler“ seine Funktion, d.h. jeder Spieler ist dann Spielleiter. Es darf angezweifelt werden, ob das wirklich gut geht; vermutlich werden dann weitergehende Regeln benötigt, was wiederum von diesem Spielstil wegführt.

(3) Autoritärer Spielleiterstil: Der Spielleiter besitzt die **überwiegende** Macht über die Spielwelt: Was der Spielleiter sagt, ist Gesetz. Die Spieler können allerdings das Tun der von ihnen geführten „Helden“ bestimmen. Das bedeutet: Die Gestaltungsrechte der Spieler beziehen sich auf das Tun ihrer fiktiven Charaktere; wie weit dies geht, ist eine andere Frage. In diesem Sinne werden die Spieler in der Anbahnungsphase beschlossen haben, einen Teil ihrer Gestaltungsmacht an den Spielleiter abzugeben.

Hinweis: Damit ist noch keine Aussage über die Qualität der Entscheidungen seitens des Spielleiters getroffen. Er kann diktatorisch seine Meinung gegen die Meinung der Spieler durchzusetzen versuchen. Er kann aber auch auf einzelne Meinungen eingehen. Dieser Stil besagt nur, dass die letztliche Entscheidungsgewalt maßgeblich beim Spielleiter liegt.

(4) Moderierender Spielleiterstil: Bei diesem Fall liegen die überwiegenden Gestaltungsrechte bei den Spielern; die Spieler bestimmen nicht nur über ihre Charaktere, sondern beeinflussen auch maßgeblich die Spielwelt. Der Spielleiter nimmt in dieser Hinsicht eine **moderierende** Rolle ein; er ist mit einer Schlichtungsinstanz zu vergleichen, die bei abweichenden Meinungen zwischen den Spielern vermittelt und ggf. ein Machtwort spricht.

(5) Demokratischer Spielleiterstil: Spielleiter und Spieler verfügen über **gleichermaßen** Macht, die Spielwelt zu verändern. Bei mehreren Spielern hat das zur Folge, dass der Spielleiter in einer etwas „besseren“ Position sitzt, weil die Spieler das Problem haben, sich einigen zu müssen – unterschiedliche Interessen treffen so auf das alleinige Interesse des Spielleiters. Die Parteien müssen sich dann – irgendwie – entscheiden, wie sie die Entscheidungen treffen: einstimmig oder mehrheitsmäßig; somit sind auch hier weiterführende Regeln notwendig.

2.1.2 Neutrale Gestaltungsregeln

Bisher wurde nur auf die Gestaltungsmacht eingegangen, welche sich durch die Verteilung von Gestaltungsrechten auf die jeweiligen Parteien ergab. Es wird deutlich, dass viele Interessen aufeinander prallen können; selbst den realistischeren Fällen (3, 4 und 5) wohnt dieses Problem inne. Das gilt insbesondere, weil in der Realität auch Informationsasymmetrien bestehen.

So weiß der Spielleiter um das Geschehen der Spielwelt, welches den Spielern nicht zugänglich ist. Dieses Problem besteht auch bezüglich der Dinge, welche die Spieler nicht wahrgenommen haben, aber was deren fiktive Charaktere deutlich wahrnehmen (in der Spielwelt). Spieler wiederum können selbst eigenständige Interessen verfolgen und ihr wahres Tun dem Spielleiter verschleiern. Das gilt vor allem, weil die Spieler ihre Charaktere lenken und der Spielleiter seinerseits nicht über den Einblick in die „wahren“ Absichten der Charaktere verfügt. Daneben kann es auch zu Problemen führen, wenn zwischen realem Wissen der Spieler und dem Wissen ihrer Charaktere nicht richtig unterschieden wird (werden kann). Außerdem kann es sowohl beim Spielleiter als auch bei den Spielern zu Wahrnehmungsverzerrungen kommen, die zu Missverständnissen führen. All dies sind Dinge, welche persönliche Entscheidungen maßgeblich beeinflussen und somit ggf. zu unbefriedigenden Ergebnissen führen – im schlimmsten Falle wird das Rollenspiel abgebrochen oder es kommt erst gar nicht zum Rollenspiel (da die Anreize mit zu machen fehlen).

Wenn diese Konflikte vermieden werden sollen, ist der „persönliche“ Faktor bei den

Entscheidungen auszuschalten; es muss also ein Weg gefunden werden, der vom Vorwurf der Willkürlichkeit – zumindest teilweise – befreit ist. Als Lösung bietet sich an, Gestaltungsrechte an Mechanismen, Systeme bzw. andere Regeln abzugeben. In diesem Sinne kommt auch dem „eigentlichen“ Rollenspielsystem Bedeutung zu. Exemplarisch sind nachfolgend zwei Möglichkeiten aufgeführt.

(A) Mechanismen: Tritt eine Entscheidungssituation ein, gibt es entweder eine Regel und/oder einen Mechanismus, mit dem die Entscheidung herbei geführt wird. Im Normalfall dürften Regel und Mechanismus miteinander einher gehen. Erleidet bspw. ein Charakter Schaden, wird ggf. mittels Würfel (W6) entschieden, ob er bei Bewusstsein bleibt oder nicht. Der Mechanismus ist dabei der Würfelwurf. Die Regel könnte lauten: niedriges Würfelergebnis = 1, 2 = Ohnmacht; hohes Würfelergebnis = 3, 4, 5, 6 = Charakter bleibt bei Bewusstsein.

(B) Konsequenz oder Spiellogik: Der Spielleiter kann auch die Spielwelt als Fixpunkt nehmen und sich die Frage stellen, wie diese auf das Handeln der von den Spielern geführten Charaktere „richtig“ reagiert. Theoretisch reagiert also nicht der Spielleiter, sondern die Spielwelt. Im Extremfall bedeutet das, dass die Spieler mit den Handlungen ihrer Charaktere nicht nur die Spielwelt beeinflussen, sondern ggf. auch verändern; sie verursachen also die Spielrealität, während der Spielleiter diese „nur“ wiedergibt. Obschon dies den Spielern nicht zwangsläufig bekannt sein muss, so besitzt der Spielleiter dennoch eine „neutrale“ Orientierung, an der er seine Entscheidungen ausrichten kann. Selbstverständlich ist diese Entscheidung dann immernoch durch persönliche Faktoren bestimmt; auch muss der Spielleiter nach außen hin glaubwürdig vertreten können, dass er seine Entscheidung als „neutral“ einschätzt. Insofern ist diese Möglichkeit schwach, um den Eindruck persönlicher Willkür zu beseitigen; selbst bei einer wirklich neutralen Entscheidung kann dieses Manko mitschwingen. Daher ist diese Regelung in erster Linie zur „Selbstdisziplinierung“ des Spielleiters gedacht, möglichst neutrale Entscheidungen zu treffen. Folgt er der „Konsequenz“ der Spielwelt langfristig, können Spieler – die ebenso lange mit ihm spielen – diese „selbst auferlegte“ Regel erkennen, so dass damit wieder die Glaubwürdigkeit und die Entscheidungsmacht des Spielleiters wächst.

Hinweis: Diese beiden Darstellungen sind nur Beispiele. In der Realität können beide Wege auch kombiniert werden. Es sei daher ausdrücklich darauf hingewiesen, dass es einen großen Graubereich dazwischen gibt. Darüber hinaus können noch ganz andere Regeln zum Einsatz kommen, z.B. „Im Zweifel für den Spieler“ zu entscheiden. Das gleiche gilt für Mechanismen und mögliche Mischformen.

2.2 Schlussfolgerungen und Thesen

2.2.1 Entscheidungsmacht und Rollenspielwelt(en)

Aus den vorangegangenen Abschnitten ergibt sich, dass die Rollenspielwelt und damit das erlebte Rollenspiel maßgeblich durch die Verteilung von **Gestaltungsrechten** beeinflusst wird. Die Einschränkung der Entscheidungsmöglichkeiten einer Rollenspielpartei wird zwangsläufig notwendig sein, um schnelle Entscheidungen zu treffen; daher wird in der Realität eine Konzentration der Gestaltungsrechte hin zu einer

Partei zu beobachten sein. Je mehr Rechte so eine Rollenspielpartei besitzt, desto stärker ist es ihr möglich, die Rollenspielwelt nach eigenem Gusto zu verändern.

Klar ist aber auch, dass alle Rollenspielparteien ein Interesse am Rollenspiel haben. Damit ist einer womöglich überbordenden Willkür eine Grenze aufgezeigt. Wird diese Grenze überschritten, fehlen für die restlichen Parteien Anreize – das Rollenspiel wird abgebrochen, findet nicht wieder statt oder aber es kommt erst gar nicht zum Rollenspiel. Für jene Partei, die entscheiden muss – also Gestaltungsrechte besitzt – besteht damit das Problem, glaubhaft zu machen, dass bestimmte Entscheidungen nicht von persönlichen Faktoren getragen werden. Das gilt, weil Entscheidungen nicht immer im Interesse des Spielers gefällt sein müssen. Mit anderen Worten: Der Entscheider muss sich rechtfertigen. Um dem Vorwurf der Willkürlichkeit zu entgehen, können Entscheidungen an „neutrale“ Regeln übergeben werden; Regeln und Mechanismen – wie auch immer sie gartet sein mögen – bilden somit ebenfalls eine Grenze für persönliche Entscheidungen bzw. nehmen Entscheidungen ab.

In diesem Sinne ergeben sich **direkte** Gestaltungsrechte (direkter Eingriff in die Spielwelt) und **indirekte** Gestaltungsrechte. Letztere umfassen das Recht, „neutrale“ Entscheidungsregeln anzuwenden, zu interpretieren und sie durchzusetzen; sie sind damit „schwächer“ als direkte Gestaltungsrechte. Während indirekte Gestaltungsrechte den Charakter von formellen Regeln besitzen, sind direkte Gestaltungsrechte eher durch die Nähe zu informellen Regeln gekennzeichnet. Im realen Rollenspiel wird sicherlich ein Mix aus beiden Arten anzutreffen sein.

Wichtig ist, zu unterscheiden, wer (wie) entscheidet sowie wann direkte und wann indirekte Gestaltungsrechte wahrgenommen werden. Dadurch ist letztendlich das konkrete Rollenspiel gekennzeichnet.

Eine nicht zu unterschätzende Rolle spielen – insbesondere bei direkten Gestaltungsrechten – die persönlichen Qualitäten der Entscheider (meistens SL) – wie zum Beispiel Glaubwürdigkeit.

2.2.2 Zyklische Gestaltungsrechte

Wenn der Rollenspielprozess in den unter 2.1.1 vorgestellten Phasen abläuft, dann ist die Verteilung von Gestaltungsrechten wiederkehrender Natur. Während in der direkten Rollenspielphase Gestaltungsrechte abgegeben werden, erhalten die Rollenspielparteien in der Anbahnungsphase und in der Schlussphase ihre Gestaltungsrechte wieder vollständig zurück. Dies ist darauf zurück zu führen, dass in der Rollenspielphase schnelle Entscheidungen getroffen werden müssen, was sich nur durch eine Einschränkung von Gestaltungsrechten bewerkstelligen lässt. Während sich die Entscheidungen in der Rollenspielphase auf zeitnahe Probleme (Konflikte im Rollenspiel) beziehen und damit von einer gewissen Kurzfristigkeit gekennzeichnet sind, werden die Entscheidungen in der Anbahnungs- und Schlussphase von Langfristigkeit getragen.

Es kann ganz hilfreich sein, sich diesen Unterschied vor Augen zu führen, da er deutlich macht, dass IM Rollenspiel selbst keine längerfristigen Entscheidungen getroffen sollten – der Fokus liegt da auf dem Spielablauf. Um bspw. Änderungen am Regelsystem vorzunehmen, bedarf es – nach Ansicht des Autors – doch schon einige Zeit zum Überlegen. Die ist im Spiel selbst nicht gegeben. Allerdings ist es möglich, dass die konsequente und wiederkehrende direkte Entscheidung im Spiel zu einer längerfristigen Änderung führen kann.

2.2.2 Der Gute-Geschichten-Ansatz (GGA)

Dieser Ansatz setzt bei der in 2.1.1 beschriebenen Schlussphase an und zielt darauf ab, einen Indikator für gutes Rollenspiel zu finden. Im Nachfolgenden soll auf die klassische Einteilung in SL und Spieler zurückgegriffen werden – selbstverständlich funktioniert dies auch anders herum.

Es wird davon ausgegangen, dass ein Rollenspiel gut war, wenn es als gut befunden wurde. Dies – so die Idee – zeigt sich daran, dass sich die Beteiligten mit dem Erlebten beschäftigen und „gute Geschichten“ darüber erzählen. Mit anderen Worten: Erinnern sich die Spieler an das Erlebte und erzählen sie – auch nach längerer Zeit – davon, dann hat der Spielleiter sicherlich eine gute Leistung erbracht. Demnach sollte der Spielleiter sich daran ausrichten, dass nach dem Rollenspiel gute Geschichten erzählt werden; dies schließt den Spielleiter selbst mit ein.

Der Hintergedanke dabei ist, dass sich die konkrete Spielfreude im Spiel, von dem, was danach empfunden wird, unterscheiden kann. Das Abenteuer kann zwar Spaß gemacht haben, war aber im Grunde keine besonders einprägsame Geschichte – es wird vergessen. Weiterhin kann es durchaus sein, dass die Spieler ihre Einstellung zu dem Erlebten im Nachhinein abändern. Die Ursache dafür ist, dass es nach dem Rollenspiel möglich ist, über die verschiedenen Dinge zu diskutieren und nachzudenken. Es kommt hinzu, dass diese Einstellungen – nach Ansicht des Autors – darüber bestimmen, ob und wie weiter gespielt wird. Das kann wiederum Auswirkungen auf die Rahmenregelungen zum Rollenspiel und damit auch auf die Verteilung der Gestaltungsrechte haben.

Keineswegs soll mit diesem Ansatz die Bedeutung der „spontanen Freude“ während des Rollenspiels geleugnet oder minimalisiert werden. Es ist außerdem auch klar, dass nicht nur positives Erleben im Gedächtnis haften bleibt und folglich auch „negative Geschichten“ erzählt werden können.

Dieser Ansatz versucht, den Spielleiter anzuhalten, „positives Erleben“ zu verstärken; vor allem soll damit der Aspekt der Langfristigkeit hervor gehoben werden. Außerdem erhält der Spielleiter auch einen Indikator, mit dem er sich selbst motivieren kann, falls die Reaktionen auf „sein“ Rollenspiel nicht gerade üppig ausfallen.

3 Schlussbemerkungen

Dieses Schriftwerk ist nun doch größer geworden, als ich erst angenommen hatte. Ursprünglich dachte ich nur daran, einen groben Überblick von ein oder zwei Seiten zu geben. Trotz der Menge an Worten, ist es aber dabei geblieben; das Thema ist einfach zu groß. Nichtsdestotrotz habe ich hier versucht, bestimmte theoretische Ansätze mit dem Thema Rollenspiel verknüpfen oder zumindest Anknüpfungspunkte aufzuzeigen bzw anzudeuten. Ich hoffe, dass es mir einigermaßen gelungen ist. Diverse Aspekte bedürfen daher sicherlich einer näheren Beschäftigung. Es ist ein Anfang, mehr nicht.

Leipzig, April 2005

SEBASTIAN THIEME