Forschungsdrang & Rollenspiel

Motivgeschichtliche Betrachtungen zum Fantasy-Rollenspiel *Das Schwarze Auge*

Vorwort

Wer hätte das erwartet: ein ganzes Buch mit wissenschaftlichen Abhandlungen über ein seltsames Hobby, das wenig bekannt ist, aber von denen, die es betreiben, mit lebenslanger Begeisterung gepflegt wird. Wie kann es geschehen, dass sich WissenschaftlerInnen mit Phantasievorstellungen auseinandersetzen? Ich möchte zu dieser Frage zwei Perspektiven anbieten, eine pragmatisch-soziologische und ein weiter reichendes kulturell-ökonomisches Modell.

Zunächst der pragmatische Ansatz: Die Verfassenden der vorliegenden Arbeiten sind einerseits größtenteils GeisteswissenschaftlerInnen; die meisten kommen aus Geschichte, Philosophie, Sozial- oder Kommunikationswissenschaften. Diese Wissenschaften studieren definitionsgemäß, was wir tun – auch wenn wir es nur zur Unterhaltung tun. Andererseits sind unsere AutorInnen aber auch bekennende Fans. Und daher gilt auch für die Mathematiker, den Humanmediziner und den Schwerionen-Physiker die grundsätzliche Berufung des Forschenden: Untersuche das, was du wahrnimmst. Es ist einfach Lebenswirklichkeit unserer Forschenden, sich mit ihrem Hobby kritisch auseinanderzusetzen und das mit all ihrer akademischen Kompetenz zu tun. Denn für einen kleinen, aber kommunikativ erstaunlich multiplikativen Teil der Bevölkerung hat dieses Hobby weitreichende, ja lebenslange Bedeutung erlangt. In diesem Sinn ist der *Homo ludens* eine arttypische Ausprägung des *Homo sapiens* – und der Sapiens, der über den Ludens nachdenkt, eine logische Anwendung beider Artnamen.

Schmidt Spiele hatte seit 1907 das vom Verlagsgründer erfundene *Mensch ärgere Dich nicht* vertrieben und sich damit zu einem in praktisch jedem Haushalt bekannten Anbieter entwickelt. Als der Verlag 1983 entschied, in den entstehenden Rollenspiel-Boom einzusteigen, konnte er dank seiner Marktposition die Kaufhausketten, namentlich Karstadt, überzeugen, das neuartige Spiel **Das Schwarze Auge** zwischen konventionellen Familien- und Brettspielen anzubieten. Dazu kam Fernsehwerbung, bis heute ein Einzelfall im europäischen Rollenspiel-Business. Von der damals erreichten Reichweite (100000 verkaufte Basisboxen) lebt DSA bis heute. Zur tatsächlichen Verbreitung existieren nur Schätzungen: Einerseits wurden viele Boxen aus Mangel an Mitspielern nie gespielt; andererseits sammelten viele Spielleiter Spielrunden um sich, mit durchschnittlich vier Mitspielern, soweit wir das nicht-repräsentativen Umfragen entnehmen können; und einige Fans entwickelten sogar eine geradezu virale Missionstätigkeit durch Vereine, Fanzines und Conventions, später auch durch Foren, Websites, Wikis und die Sozialen Medien. Von solchen Auflagezahlen können aktuelle Publikationen nur mehr träumen. Gleichzeitig hat sich aber ein Kern lebenslanger Fans herauskristallisiert. Aufgrund ihrer hohen kommunikativen und sozialen Intelligenz ist diese Subkultur oft beruflich gut situiert (Schwerpunkt in den Bereichen Lehre, Recht und IT) und stellt einen Pool praktisch garantierter Käufer neuer Publikationen dar.

Auch wenn das Hobby im Mainstream kaum bekannt ist und DSA selbst praktisch nicht wahrnehmbar, gibt es gewisse Bevölkerungsgruppen, in denen Rollenspiele geradezu Mainstream sind. Als ich mich Anfang 2019 in Wien mit einem Team aus der Fernsehbranche traf, gestanden vier der fünf Personen unabhängig und zur gegenseitigen Überraschung, in ihrer Jugend DSA gespielt zu haben – und der fünfte meinte ironisch, er fühle sich als Außenseiter, weil er Dungeons & Dragons gespielt hatte. (Zu diesem Zeitpunkt wussten die fünf noch gar nicht, in welcher Nahbeziehung ich zu DSA stand.) Nach meinen langjährigen Beobachtungen hat heute ein beträchtlicher Anteil der Journalisten mit Rollenspiel Kontakt. Die Mehrheit der erfolgreichen deutschsprachigen Fantasy-Autoren kommt direkt aus dem Fandom. Diese kleine Subkultur ist Teil mehrerer sich überlagernder Kreise anderer und größerer Subkulturen: Es gibt eine deutliche Schnittmenge zu Live-Action-Rollenspielern. Phantastische PC-, Online-, Konsolen- und Mobile-Spieler sind ein relevanter Teil unserer Gesellschaft. Der allgemeine Fantasy-Boom, ausgelöst zu Beginn des Jahrtausends durch *Harry Potter* und *Der Herr der Ringe*, zieht sich durch alle Bereiche der Gesellschaft. Und schließlich gibt es einen generellen Paradigmenwechsel unserer Gegenwartskultur, in welcher der Nerd von der ausgegrenzten Witzfigur zur allgemeinen Verkörperung menschlicher Bedürfnisse nach Phantasie, Eskapismus und gedanklichen Konstrukten wird. Häufig wird die TV-Serie *The Big Bang Theory* als Repräsentation, wenn nicht Auslöser dieser Bewegung gesehen, weil in ihrem fiktiven Soziotop die Nerds die normale Bevölkerung bilden und die normale Person als Betrachterin von außen fungiert. Doch zum Phänomen der Nerdifizierung gehören auch Mark Zuckerberg (Gründer von Facebook) und vor ihm Bill Gates (Gründer von Microsoft), die als offensichtliche Nerds weitreichenden Erfolg, gesellschaftliche Anerkennung und – vermutlich als entscheidendes Argument – historischen Reichtum erlangten. Viele Modeexperten setzen auch das Wiederaufkommen der Hornbrille in Zusammenhang mit dem Nerdboom. Inzwischen kursieren bereits die ersten Anekdoten über weibliche Golddigger, die sich an IT- und Multi-Media-Studenten heranmachen, weil diese „sozial unbegabten Denker mit der mangelhaften Körperhygiene“ möglicherweise die Milliardäre der Zukunft sind. Provokativ gesagt: Wenn eine Gesellschaft beginnt, eine frühere Randgruppe mit Geld und Sex zu assoziieren, kann man davon ausgehen, dass ein neues Paradigma sie als gleichberechtigt, wenn nicht sogar repräsentativ betrachtet.

Als zweiten Ansatz will ich nun ein kulturell-ökonomisches Modell ansprechen, das ich vor meinen Studenten jährlich mit den folgenden Schlagworten zusammenfasse: „Hobby braucht Industrie, Industrie braucht Experten, Experten brauchen Wissenschaft.“ Die explosive Bedeutungszunahme der Unterhaltungsindustrie während der letzten 100 Jahre hat unsere Zivilisation weitgehend überrascht. Selbst Experten und Entscheidungsträger haben immer wieder unterschätzt, wie groß unser Bedürfnis und unser Potenzial ist, uns unterhalten zu lassen. Berühmt geworden sind (meist nur anekdotische) Zitate wie

> *„Die Menschen müssen dasitzen und ihre Augen auf einen Bildschirm fixieren. Die durchschnittliche amerikanische Familie hat keine Zeit für so etwas.“ (New York Times über das Fernsehen 1939),*

„Ich denke, dass es einen Weltmarkt für vielleicht fünf Computer gibt.“ (IBM-Chef 1943),

„Wir mögen ihre Musik nicht und Gitarrengruppen kommen aus der Mode.“ (Decca Records zu den Beatles 1962),

und natürlich die zwölf Absagen der führenden britischen Verlage an Joanne K. Rowlings Erstlingswerk *Harry Potter und der Stein der Weisen*.

2012 lagen die Einnahmen der Spielindustrie für Hardware und Software, in Form von PC, Portables und mobilen Geräten, bei geschätzten 67 Milliarden Dollar. Dazu kam noch der Verkauf virtueller Güter innerhalb von Spielen, der 14,8 Milliarden Dollar ausmachte. Dem gegenüber erwirtschaftete der Buchmarkt im Jahr 2011 nur 69,4 Milliarden Dollar. Die globalen Musikeinnahmen sind verglichen damit mit 16,5 Milliarden Dollar fast vernachlässigbar. Lediglich die Filmindustrie erzielte mit 85 Milliarden Dollar (2011) noch ein wenig mehr als die Spielindustrie. Aber auch das ist bereits Geschichte: Die Videospielindustrie hat 2018 im Umsatz die Filmindustrie als Spitzenreiter abgelöst. *Grand Theft Auto V* hält seit 2013 mit 265 Millionen Dollar den Rekord als teuerste Spielproduktion. Nur sieben Filmproduktionen (namentlich etwa *Pirates of the Caribbean 3* und *4* sowie *Avengers 2* bis *4*) liegen noch über dieser Marke.

Blockbuster-Spielproduktionen zeigen parallele Entwicklungen zur Filmindustrie: vielhundertköpfige Teams, immer größere Spezialisierung, Subunternehmen für Visuals und Special Effects, prominente Schauspieler und Sprecher in tragenden Rollen, PR in Form von Main Events, Werbung mit Stars wie Chuck Norris und Liam Neeson als Testimonials. Blizzard schreibt für ihr MMORPG *World of Warcraft* Stellen mit Abschlüssen in Suchtpsychologie aus, einige davon in leitenden Positionen. Parallel dazu etablieren sich E-Sports als eine eigene Unterhaltungsform von quasi-olympischen Dimensionen. Die Preise für die besten Egoshooter, Team Raider und Kolonisatoren liegen im Millionenbereich, E-Sport-Stars werden von eigenen Abteilungen in den Spielverlagen betreut und um die Welt geflogen.

Diese Standards im elektronischen Bereich ziehen naturgemäß auch die viel kleineren Bereiche konventioneller und alternativer Spiele mit; auch sie müssen im Wettbewerb um die Aufmerksamkeit der Spielenden höheren Ansprüchen genügen, ständig evolvieren und neue Lösungen entwickeln. Insbesondere die German-Style Board Games sind Teil eines neuen internationalen Booms. Moderne Brettspiele werden in klassischen Testphasen über 100 Mal durchgespielt, ehe sie veröffentlicht werden. Experten-Brettspiele wie *Terraforming Mars* sind so sauber ausbalanciert, dass Anfänger selten unter 70 % der Punkte eines Veteranen erreichen und selbst unter alten Hasen bis zum letzten Zug jeder Punkt entscheidend ist. (Im Gegensatz dazu können viele von uns sich noch an *Monopoly*- oder *Risiko*-Partien erinnern, wo bereits nach 45 Minuten klar war, wer gewinnen würde, und man dann dennoch noch Stunden spielen musste, um das unausweichliche Ende zu erleben.) Ausgewogenes Balancing dieser Art ist nur mit akademischer Arbeit erreichbar: Mathematik, Datenerfassung und -auswertung, psychologische Konzepte über Risiko-Einschätzung der Spielenden, und ökonomische Modelle zum Kosten-Nutzen-Denken im Wettbewerb.

Um heute ein DSA-Abenteuer zu veröffentlichen, müssen vier Stufen zunehmend ausführlicherer Beschreibung abgeliefert werden, von einem kurzen Exposé über mehrseitige Treatments bis zu einem Rohtext. (Das ist ein Arbeitsschritt mehr als bei einem Roman und ebenso viele Schritte wie bei TV und Film üblich sind.) Redakteure diskutieren mit Autoren über Aspekte wie narrative Strukturen, gamistische Ziele und eskapistische Inhalte, über Metaplot, Immersion und Balancing – und all diese Fachausdrücke mussten und müssen erst erfunden, formuliert, definiert und immer wieder hinterfragt werden. Selbst für dieses kurze Vorwort werde ich einen Schenkungsvertrag unterschreiben, während für meine ersten DSA-Abenteuer vor 35 Jahren nie irgendeine schriftliche Vereinbarung zustande kam. Aber inzwischen haben sich eben auch Urheberrecht und Copyright professionalisiert, werden diese international standardisiert und von Juristen überprüft und kodifiziert.

Kurz: In all diesen Bereichen ist die Praxis so komplex geworden, dass sich zwangsläufig auch Theorie bilden musste und muss. Spieltheorie ist ein Begriff unterschiedlicher Definition in Mathematik, Psychologie und Ökonomie. Aus der Spielwissenschaft gehen zunehmend spezialisiertere Bereiche wie Game Studies und Ludologie hervor. 2015 führte die Universität Bayreuth den Masterstudiengang Computerspielwissenschaften ein. Seit 2018 besteht an der design akademie berlin der Bachelorstudiengang Game Studies. Ich selbst unterrichte seit 2011 an der Fachhochschule Salzburg Studierende von MultiMediaArt und MultiMediaTechnology im Entwurf von Rollenspielen, insbesondere LARPs.

In diesem Sinn ist das vorliegende Buch zugleich Retrospektive auf die 35 Jahre lange Geschichte von **Das Schwarze Auge** wie auch ein vorausschauender Blick auf die gegenwärtige und zukünftige Entwicklung des Pen-&-Paper-Rollenspiels.

Hadmar von Wieser,
im Mai 2019

Wege der Forschung

Einleitende Bemerkungen zu einer Motivgeschichte des *Schwarzen Auges*

Ein wenig Rohal und ein wenig Borbarad trägt jeder Spieler und jede Spielerin des *Schwarzen Auges* in sich. Die beiden halbgöttlichen Zwillingsbrüder verkörpern zwei Seiten einer Medaille: eine milde Weisheit, die ihre eigenen Grenzen akzeptiert, beziehungsweise ein herrschsüchtiges Wissen, für das Grenzüberschreitung zum Selbstzweck wird. Vor ihrer dramatischen Konfrontation im Ambossgebirge im Jahr 1020 BF,[1] einem der Schlüsselmomente in der Geschichte des *Schwarzen Auges*, würdigt Rohal die Vorzüge des Menschseins: „Ich habe es immer geliebt. Wissen wird gestärkt, nicht zerstört, wenn man seine Begrenztheit begreift.“ Borbarad kennt seinen Bruder und dessen Zuneigung für Schwächere; seine Replik hat zwar einen höhnischen Unterton, aber er widerspricht ihm nicht: „Ja, du hast sie immer geliebt: die Begrenztheit der Sterblichen. All diese Befellten, Geschuppten und Glatthäutigen, zu denen du herabgestiegen bist.“[2] Und auch wir maßen uns nicht an, Rohal dem Weisen zu widersprechen. Im Gegenteil: Seine Aussage bildet die Grundlage des vorliegenden Bandes. Rollenspiel wird durch die Phantasie der Spielenden geformt und ist deshalb seinem Wesen nach grenzenlos – aber es gewinnt durch die Grenzen, die es sich selbst auferlegt, und die Vorgaben, die es zu akzeptieren gewillt ist. Mit diesen Vorgaben und Vorlagen befasst sich unser Buchprojekt.

„Jenseits des neblig grauen Alltagsmeeres und der hohen Zinnen der Sierra Monotonia liegt Aventurien, das Reich des Schwarzen Auges.“[3] Es sind historische Worte, historisch zumindest für die Geschichte der deutschsprachigen Fantasy. Mit diesem Satz leitete Ulrich Kiesow im Jahr 1984 das *Buch der Regeln* ein und hob damit das bis heute genreprägende Fantasy-Rollenspiel **Das Schwarze Auge** (DSA) aus der Taufe. Die Verortung „jenseits des Alltagsmeeres“ verheißt eine imaginierte Welt, die über die prosaische Realität hinausreicht, mit einem sicher nicht zufällig gewählten Unterton des Eskapismus. Aber bereits das parallel veröffentlichte *Buch der Abenteuer* weist auf irdische Vorbilder hin, an denen sich Aventurien orientiert: „Das Schwarze Auge ist ein *Fantasie-Rollenspiel*. [...] Der typische Fantasie-Roman schildert eine Welt, in der Schwarze Magie, pfiffige Schelmenstreiche und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören. In diesem Sinne ist die *Odyssee* ebenso eine Fantasie-Geschichte wie das *Nibelungenlied*, der *Herr der Ringe* ebenso wie die Conan-Romane oder *Die unendliche Geschichte*.“[4]

Fünfunddreißig Jahre, fünf Editionen, zwei Verlagswechsel und mehr als 700 Abenteuer, Spielhilfen und Romane später hat sich an diesem grundsätzlichen, nur auf den ersten Blick banalen Sachverhalt nichts geändert: Die aktuelle Homepage zum Spiel verspricht „Abenteuer jenseits deiner Vorstellungskraft in einer Welt, die der unseren so ähnlich und doch so fremd ist.“[5] *Das Schwarze Auge* steht in einem für Spielerinnen, Meister und Autorinnen inspirierenden Spannungsverhältnis zwischen den letztendlich unbegrenzten Optionen einer alternativen Realität und dem reichen Motivinventar, das in unserem kulturellen Gedächtnis verankert ist.

An diesem Punkt setzt unsere Aufsatzsammlung an, die wir – das Editionsteam und die Autorinnen und Autoren – unserem bevorzugten Rollenspiel als wissenschaftliche Hommage anlässlich seines fünfunddreißigjährigen Jubiläums anverehren wollen: Innerhalb welcher bereichernden Grenzen, um mit Rohal zu sprechen, bewegt sich das *Schwarze Auge*? Welche irdischen Motive, Ideen, philosophischen Konzepte und geistesgeschichtlichen Traditionen haben Aventurien zu der Welt gemacht, die uns seit Jahrzehnten begeistert?

Rollenspiel: Charakteristika und Geschichte

Fantasy ist, wie Brian Laetz und Joshua J. Johnston in einem richtungsweisenden Aufsatz betont haben, ein „transmedia genre“,[6] ein populärkulturelles Phänomen, das seine charakteristische Dynamik erst aus dem Zusammenspiel unterschiedlicher medialer Praktiken erfährt: Romanzyklen wie J. R. R. Tolkiens *Lord of the Rings* (1954/55), Robert Jordans *The Wheel of Time* (1990–2005) und George R. R. Martins *A Song of Ice and Fire* (seit 1996) gelten als Aushängeschilder literarisch anspruchsvoller Fantasy, doch das Genre wird mindestens ebenso von den zahllosen Veröffentlichungen aus dem Bereich der Trivialliteratur getragen. Erfolgreiche Filme und Fernsehserien verankern Fantasy-Motive im populärkulturellen Mainstream. Durch analoge und digitale Spiele[7] eröffnet sich den Menschen schließlich die Möglichkeit, phantastische Welten in einer aktiven Weise zu erleben, die über

[1] Die innerspielweltliche Chronologie des *Schwarzen Auges* folgt einer Zeitrechnung vor/nach Bosparans Fall, d. h. der Zerstörung der alten Kaiserstadt.

[2] IdV, S. 206, erstmals publiziert 1998 in RV, S. 36. Für die Auflösung der Abkürzungen sei auf den Index der DSA-Publikationen am Ende des Bandes verwiesen.

[3] DBdR, S. 7.

[4] DBdA, S. 7.

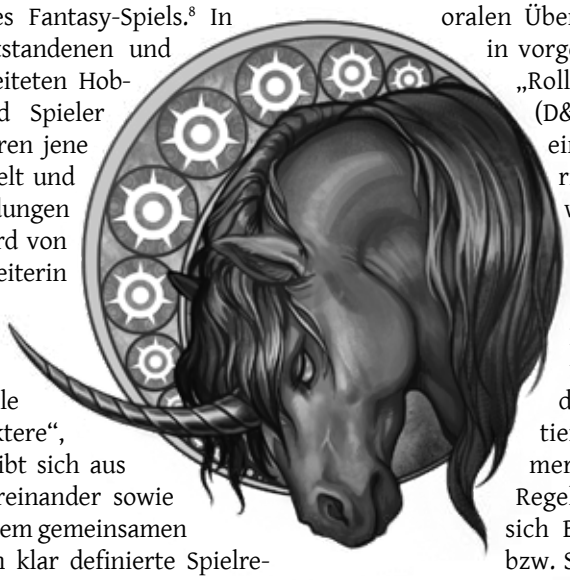
[5] http://www.ulisses-spiele.de/sortiment/rollenspiele/das-schwarze-auge [21. 11. 2018].

[6] Laetz/Johnston, What is Fantasy?, S. 161. Siehe auch Deterding/Zagal, The Many Faces sowie Bruske-Guth, Fantasy-Rollenspiele.

[7] Für das Genre charakteristisch sind – neben Tischrollenspiel bzw. Pen-&-Paper-Rollenspiel – Brettspiele, Sammelkartenspiele, Tabletop-Spiele (Strategiespiele mit maßstabsgerechten Miniaturfiguren, die auf Spielbretter verzichten), LARPs (*live-action roleplaying games*, bei denen die physische Verkörperung der Charaktere und die theatralische Inszenierung der Handlung im Mittelpunkt stehen) sowie verschiedene Formen der Fantasy-Videospiele bis hin zu Multiplayer-Online-Spielen (MMORPGs), die Elemente des Tischrollenspiels in digitaler Form umzusetzen versuchen. Für Erläuterungen und Verweise auf weiterführende wissenschaftliche Literatur siehe Donecker, Historische Determinanten.

die Lektüre eines Buches oder das Betrachten eines Filmes hinausgeht.

Das Pen-&-Paper-Rollenspiel bzw. Tischrollenspiel ist eine der traditionsreichsten Formen des Fantasy-Spiels.[8] In diesem in den 1970er Jahren entstandenen und seit den 1980er Jahren weit verbreiteten Hobby übernehmen Spielerinnen und Spieler die Rollen fiktiver Charaktere,[9] führen jene Alter Egos durch eine imaginäre Welt und bestimmen durch ihre Entscheidungen den Handlungsverlauf. Das Spiel wird von einem Spielleiter bzw. einer Spielleiterin moderiert (im *Schwarzen Auge* traditionell als „Meister" bzw. „Meisterin" bezeichnet), der/die eine Rahmenhandlung entwirft und alle Nebenfiguren („Nichtspielercharaktere", NSC) darstellt. Der Spielverlauf ergibt sich aus den Dialogen der Spielenden untereinander sowie aus der Interaktion mit NSC.[10] In diesem gemeinsamen Vorstellungsraum,[11] geordnet durch klar definierte Spielregeln und Spielmechaniken,[12] können persönliche Phantasien, aber auch eine kollektive Imagination der Spielenden erlebt und geteilt werden. Pen-&-Paper-Rollenspiele kombinieren somit traditionelles Geschichtenerzählen (narrative Elemente) mit Aspekten des Gesellschaftsspiels (ludische Elemente)[13] und des Improvisationstheaters (performative Elemente).[14]



Der Beginn einer „Geschichte des Rollenspiels"[15] ist schwer anzusetzen: Sobald das Publikum einem Erzähler oder einer Erzählerin Vorschläge macht, wie sich die Protagonisten der Geschichte anders verhalten könnten, und dadurch Einfluss auf den Handlungsverlauf erhält, sind bereits die Grundzüge einer rollenspielerischen Kommunikationssituation gegeben. Rollenspiel ist somit eine Begleiterscheinung jeder oralen Überlieferung und reicht demnach bis in vorgeschichtliche Zeit zurück. Das erste „Rollenspielsystem", *Dungeons & Dragons* (D&D), das das Spielgeschehen durch ein verbindliches Regelwerk strukturierte und kommerziell vertrieben wurde, erschien 1974. Mit *Palace of the Vampire Queen* (1976) setzte die Publikation von „Abenteuern" ein, die den Spielleitenden einen möglichen Handlungsverlauf (samt Schauplatz und NSC) zur Verfügung stellen, an dem sich das Spielgeschehen orientieren soll. Als drittes Standbein kommerzieller Rollenspielpublikation neben Regelwerk und Abenteuern etablierten sich Beschreibungen ganzer Spielwelten bzw. Settings (beginnend mit *The World of Greyhawk,* 1980) mit ihrer Geographie, Geschichte, Mythologie u. v. m.

Das Schwarze Auge[16] wurde von Ulrich Kiesow (1949–1997) in Zusammenarbeit mit Hans Joachim Alpers (1943–2011) und Werner Fuchs (* 1949) entwickelt und 1984 veröffentlicht, nachdem sich Pläne einer lizensierten Übersetzung von *Dungeons & Dragons* ins Deutsche zerschlagen hatten. Anfangs orientierte sich das Spiel an den marktbeherrschenden US-amerikanischen Systemen, mit einem einfachen Regelsystem und kurzen, kampfbetonten Abenteuern, die in der Regel in unterirdischen Labyrinthen angesiedelt und an die *dungeon crawls* von D&D angelehnt waren.[17] DSA entwickelte aber bereits nach wenigen Jahren ein eigenständiges Profil, das sich als stilprägend für die kontinentaleuropäische Variante des Rollenspiels erwies. Im Vergleich zu anderen Tischrollenspielen zeichnet sich DSA vor allem durch seine äußerst detaillierte Spielwelt, den fiktiven Kontinent Aventurien und die benachbarten Kontinente, aus.

Bisherige Spielwelten waren in der Regel statisch gewesen. Aventurien erhielt ab 1990[18] jedoch eine „dynamische Geschichte", die parallel zu irdischen Jahren fortschreitet und deren Verlauf von Spielerinnen und Spielern erspielt und erlebt werden kann. Als Grundlage des sogenannten „Metaplots" – der kontinuierlichen, planvollen und langfristigen Veränderung des Settings über mehrere Jahre oder Jahrzehnte – wurde dieses Konzept seitdem von zahlreichen anderen Rollenspielsystemen imitiert.

Trotz dieser und anderer innovativer Elemente, die für die bis heute ungebrochene Beliebtheit des Systems mitverantwortlich sind, ist und bleibt *Das Schwarze Auge* in seinen Grundzügen ein klassisches Fantasy-Rollenspiel. Dementsprechend folgt das Spielgeschehen der für kommerziell

[8] Für einführende Darstellungen sei auf White et al., Tabletop Role-Playing Games, bzw. Janus, Was ist ein Fantasyrollenspiel? verwiesen, für eine Definition des Genres und seiner Varianten auf Hitchens/Drachen, Many Faces. Langjährige Spielerinnen und Connaisseurs, denen das Wesen des Rollenspiels ins Blut übergegangen ist, bitten wir um Verständnis, wenn die folgenden Ausführungen banal erscheinen. Aber die Einleitung soll die Thematik auch denjenigen erschließen, die selbst noch nie das Vergnügen hatten, am Spieltisch Platz und den Zwanzigseiter in die Hand zu nehmen.

[9] In der DSA-Diktion „Helden" und „Heldinnen". Jeder Spieler bzw. jede Spielerin gestaltet eine individuelle Spielfigur und bestimmt sowohl die Charakterzüge und die Persönlichkeit als auch – im Rahmen der Vorgaben eines Regelwerks – die Fertigkeiten (Zauberkraft, Kampfgeschick, u. v. m.) jenes Charakters.

[10] Im Gegensatz zu Tabletop-Spielen bzw. Live-Action-Rollenspielen wird auf Spielfiguren und Requisiten weitgehend verzichtet (deshalb auch *Pen & Paper*, da Schreibzeug als Spielutensil ausreicht); körperliche Aktivitäten der Charaktere werden lediglich beschrieben und nicht oder nur ansatzweise nachgestellt. Im Mittelpunkt des Spiels steht das Gespräch der Spielenden, die Handlung entfaltet sich in deren Phantasie. Zur materiellen Komponente von Rollenspiel vgl. Bienia, Role-Playing Materials, S. 132–155.

[11] Bowman, Immersion; Fine, Shared Fantasy; Harviainen, Hermeneutic Approach, S. 70.

[12] Eine Zufallskomponente ist durch die Verwendung von Würfeln gegeben, die über Erfolg oder Misserfolg einer von den Spielenden angesagten Aktion des jeweiligen Charakters entscheiden. Die Art und Weise, wie die Würfel eingesetzt werden, bildet den Kern des jeweiligen Regelwerks.

[13] Zur Wechselwirkung ludischer und narrativer Elemente siehe Schmidt, Simulation.

[14] Vgl. dazu Hoover et al., Performance Studies; Mackay, Fantasy Role-Playing Game; Bowman, Stage Acting, Role-Playing, and Improvisation.

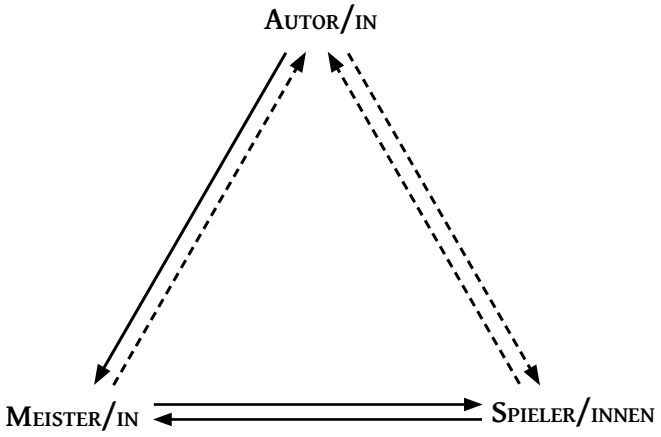
[15] Zur Geschichte des Rollenspiels: Tresca, Evolution; Appelcline, Designers & Dragons; Hillenbrand/Lischka, Drachenväter; Peterson, Playing at the World; Nagel, Geschichte der Rollenspiele.

[16] Zur Geschichte des Schwarzen Auges siehe Hillenbrand/Lischka, Drachenväter, S. 274–289; MZ, S. 91 ff.

[17] Walter, Vom *dungeon* zur Existenzebene, v. a. S. 180–182.

[18] Das Konzept der „lebendigen Geschichte" wurde erstmals im Vorwort zu *Das Grabmal von Brig-Lo* und zeitgleich im *Aventurischen Boten* 28 angekündigt; siehe dazu den Beitrag von Georg Koch und Annegret Heinrich im vorliegenden Band. Für eine Gesamtdarstellung der aventurischen Geschichte vgl. HA.

vertriebene Rollenspiele charakteristischen[19] triangulären Kommunikationsstruktur:



Am Spieltisch sitzen sich Meisterin und Spielende unmittelbar gegenüber und gestalten durch ihre Face-to-Face-Interaktion den Handlungsverlauf. Beide stehen jedoch zudem in einem Dialog[20] mit den Autorinnen und Autoren, die offizielle DSA-Produktionen verfasst haben. Dieser Aspekt ist auf Seiten des Meisters deutlich stärker ausgeprägt – sei es, weil er sich an die Vorgaben eines offiziellen Abenteuers hält und jenes mit seiner Heldengruppe spielt, oder sei es, weil er eine eigene Handlung im Rahmen der offiziellen Spielwelt Aventurien entworfen hat und sich von DSA-Spielhilfen und Regionalbeschreibungen inspirieren lässt. Seitens der Spielenden ist der Bezug zu Autor bzw. Autorin weniger relevant, aber dennoch gegeben: Das Abenteuer als Spieler bzw. Spielerin im Vorfeld zu lesen wird im Rollenspiel nicht gerne gesehen – aber fast alle Spielenden verfügen über Kenntnisse der aventurischen Geschichte, Religion und Geographie und lassen somit ihrerseits die Perspektive der DSA-Autorinnen und -Autoren in das Geschehen am Spieltisch einfließen.

Rollenspiel im Fokus der Wissenschaft

Im vergangenen Jahrzehnt hat sich die wissenschaftliche Betrachtung von Pen-&-Paper-Rollenspiel von einem reinen Nischenthema zu einem durchaus etablierten Forschungsfeld entwickelt.[21] Die überwiegende Mehrzahl der Beiträge konzentriert sich dabei auf die horizontale Linie der zuvor beschriebenen Dreieckskommunikation: auf Spielende, Spielleitende sowie auf ihre Interaktion am Spieltisch. Als einflussreicher Ansatz hat sich dabei das „GNS-Modell“ von Ron Edwards[22] erwiesen, das drei grundlegende Spielstile („kreative Agenden“) unterscheidet: *Gamism* ist leistungsorientiertes Rollenspiel mit dem Ziel zu „gewinnen“ (wobei die Frage, worin ein Erfolg bzw. „Sieg“ besteht, in jeder Spielgruppe ausgehandelt werden muss, da die meisten Rollenspielsysteme keine definierten Zielsetzungen bieten). *Narrativism* rückt den erzählerischen und schauspielerischen Aspekt in den Mittelpunkt und betont Motive, Wertvorstellungen und Psychologie der Charaktere. *Simulationism* legt großen Wert auf die Erforschung und Entschlüsselung einer in sich logischen, auf klarer Kausalität beruhenden Spielwelt und versucht Meta-Elemente weitestgehend auszublenden. Die GNS-Typologie ist eine der Grundlagen des *Big Models*, das eine ganzheitliche Betrachtung des Spielgeschehens anstrebt.[23]

Jede wissenschaftliche Betrachtung des Rollenspiels steht allerdings vor dem Problem, dass der ludische Akt zwangsläufig eine nicht-reproduzierbare kulturelle Praxis darstellt. Ein und dasselbe kommerziell produzierte Abenteuer wird, wenn es von zwei unterschiedlichen Gruppen gespielt wird, in völlig unterschiedliche Spielsituationen münden. Zwar ist es bei vielen Rollenspielenden gang und gäbe, während des Spiels Notizen zu machen, die aber eine Dokumentation des Spielgeschehens nicht ersetzen können. Solange die Interaktion am Spieltisch nicht in Bild und Ton aufgezeichnet wird,[24]

[19] Zu Kommunikation und Narrativen im Rollenspiel siehe den Beitrag von Sebastian Bolte im vorliegenden Band sowie Cover, Creation; Jara/Torner, Literary Studies; Herbrik, Konstruktion.

[20] „Dialog“ ist hier bewusst gewählt. Die Kommunikation verläuft zwar primär von der Autorin zum Meister bzw. zur Spielerin, die DSA-Produkte lesen. Allerdings hat DSA seit den 1980er Jahren viel Wert auf Feedback seitens der Spielenden gelegt und deren Einfluss auf Aventurien sogar teilweise formalisiert. So wurden im Rahmen des – anfangs analogen, heute über das Internet abgewickelten – „Briefspiels“ Lehen an Spielende bzw. deren Charaktere vergeben, die dadurch Einfluss auf die Politik und die Entwicklung Aventuriens nehmen konnten. Einzelne Elemente der Spielwelt (darunter zwei Kleinstaaten, das Kemi-Reich und das Herzogtum Engasal) gehen auf Initiativen aus der Fan-Gemeinde zurück und wurden später in den offiziellen Kanon aufgenommen. Aventuriens Nachbarkontinent Rakshazar/Riesland wird gänzlich als Fanprojekt gestaltet, das die Unterstützung des DSA-Rechteinhabers Ulisses Spiele genießt (siehe dazu die Pressemitteilung http://www.ulisses-spiele.de/neuigkeiten/2014-01-17-ein-weiteres-buch-zu-rakshazar-das-riesland [21. 11. 2018]). Der Einfluss der Spielenden auf die offiziellen Publikationen ist in DSA größer als in vergleichbaren Systemen – ganz abgesehen davon, dass sich die Mehrzahl der DSA-Autorinnen und -Autoren ihrerseits aus der aktiven Fan-Gemeinde rekrutiert.

[21] Ihren Anfang nahm die wissenschaftliche Erforschung von Rollenspiel mit der Pionierarbeit von Fine, Shared Fantasy, im Jahr 1983. Für einen Forschungsüberblick siehe Schmidt, Fantasy-Rollenspiele; Deterding/Zagal, Many Faces, S. 9–11; Byers/Crocco, Introduction, S. 1–3. Vgl. auch den in vieler Hinsicht programmatischen Aufsatz von Harviainen, Hermeneutic Approach sowie die Bibliographien *Studies About Fantasy Role-Playing Games*, http://www.rpgstudies.net [12. 12. 2018], und Ianinsane et al., *Sammlung: Wissenschaftliche Literatur über Rollenspiel*, https://www.tanelorn.net/index.php?topic=70283.0 [12. 12. 2018]. Forschungsliteratur, die sich explizit mit dem *Schwarzen Auge* beschäftigt, umfasst Schmidt, Simulation; Traut, Ritualisierte Imagination; Bruske-Guth, Fantasy-Rollenspiele; Mühlenhoff-Simon, Das Schwarze Auge; sowie die Beiträge bei Schallegger/Faller, Fantastische Spiele: Berron, Darstellung; Karpienski, Kriegsführung; Walter, Autorität; Walter, Hellas; Unterhuber, Welten.

[22] White et al., Tabletop Role-Playing Games, S. 67; Torner, RPG Theorizing, S. 204.

[23] Torner, RPG Theorizing, S. 198.

[24] Regina Herbrik und Tobias Röhl, Kommunikationsstrategien, stützen ihre Analyse nonverbaler Kommunikation im Rollenspiel auf Videoaufnahmen, bei denen insgesamt acht Rollenspielsitzungen aufgezeichnet wurden. Die von Sean Q. Hendricks, Discourse Strategies, durchgeführte Diskursanalyse basierte auf der Tonbandaufnahme einer zwölfstündigen Spielsitzung. Zugänge dieser Art sind aber vergleichsweise selten; nicht zuletzt, da eine Aufzeichnung das Verhalten der Spielenden beeinflussen und dadurch das Ergebnis verfremden könnte. Die meisten Untersuchungen des Spielgeschehens basieren auf der sozialwissenschaftlichen Methode der Teilnehmenden Beobachtung, bei der die Forscherin bzw. der Forscher selbst am Spiel teilnimmt und Erkenntnisse aus der eigenen Rollenspielerfahrung gewinnt. Ein wichtiges Beispiel ist Sarah Lynne Bowmans maßgebliche Monographie *The Functions of Role-Playing Games*, die als „participant-observer ethnography“ (Bowman, Functions, S. 2) angelegt ist.

kann sich die Wissenschaft der rollenspielerischen Praxis bestenfalls annähern, sie aber niemals analytisch fassen. Viele wissenschaftliche Zugänge blenden den eigentlichen Akt des Spielens deshalb weitgehend aus und konzentrieren sich auf den soziologischen,[25] psychologischen[26] oder pädagogischen[27] Kontext, indem sie beispielsweise den Einfluss von Rollenspielen auf die Charakterentwicklung von Jugendlichen, den sozialen Hintergrund der Spielenden[28] oder die Entstehung von Fan-Subkulturen[29] untersuchen.

Allerdings bleiben auch derartige Ansätze ausschließlich der horizontalen Achse zwischen Spielleitenden und Spielenden verhaftet. In dem vorliegenden Band haben wir uns für einen anderen Zugang entschieden, der den vernachlässigten Posten der rollenspielerischen Dreiecksstruktur in den Fokus nimmt: die Autoren und Autorinnen, die Hintergrund, Spielwelt und Abenteuer gestalten. Wir fragen nach den historischen, philosophischen und literarischen Vorbildern, an denen sich die Autorinnen und Autoren des *Schwarzen Auges* orientiert haben, nach den Quellen ihrer Inspiration und den Techniken, aus Versatzstücken einer profanen Realität eine phantastische Welt zu schaffen.[30]

In den anglo-amerikanischen *Cultural Studies* zeichnet sich in den letzten Jahren ein deutlicher Trend ab, die irdischen Hintergründe von Fantasy- und Science-Fiction-Settings zum Inhalt wissenschaftlicher Betrachtung zu machen. Sammelbände wie *Game of Thrones and Philosophy*[31] oder *The Hobbit and History*[32] beweisen, dass derartige Themen mittlerweile akademisch salonfähig geworden sind. Im Bereich des Pen-&-Paper-Rollenspiels hat *Dungeons and Dragons and Philosophy: Raiding the Temple of Wisdom* (2012)[33] Pionierarbeit geleistet. Es ist somit längst überfällig, dass auch das *Schwarze Auge* zum Gegenstand einer motivgeschichtlichen Betrachtung wird.

Die detaillierte Ausgestaltung Aventuriens, seiner Geschichte, Kultur, Politik und Religion wird von DSA-Spielenden regelmäßig als größte Stärke ihres Hobbys genannt. Mehr noch als bei anderen Rollenspielsystemen, die keinen so großen Wert auf eine in sich stimmige Spielwelt legen, drängt sich deshalb beim *Schwarzen Auge* ein solcher Zugang richtiggehend auf. Wenn das *Schwarze Auge* seinen Erfolg und seinen Fortbestand über fünfunddreißig Jahre – alles andere als eine Selbstverständlichkeit in einer oft volatilen Branche – seiner Spielwelt und ihren Menschen, Elfen, Zwergen, Orks, Goblins und Echsenmenschen[34] verdankt, ist es nur angemessen, die Verankerung Aventuriens in der europäischen Kulturgeschichte wissenschaftlich zu untersuchen.

Der Band im Überblick

Die kulturelle diverse Spielwelt Aventuriens ist nicht nur eine der, wie erwähnt, großen Stärken des *Schwarzen Auges* als Rollenspielsystem, sondern bietet auch Potenzial für effektiv agierende Heldengruppen. Der Einleitung nachgestellt ist deshalb zunächst der grundlegende Beitrag von **Tobias M. Scholz**, der die Vorzüge kulturell diverser Heldengruppen diskutiert – nicht nur in Hinblick auf die kulturelle Interaktion zwischen den Charakteren (auf der narrativen und performativen Ebene), sondern auch auf die regeltechnische Optimierung (auf der spielmechanischen bzw. ludischen Ebene).

Die methodischen und theoretischen Grundlagen für eine wissenschaftliche Analyse des Mediums Rollenspiel wurden in der bisherigen wissenschaftlichen Forschung nur ansatzweise ausgelotet. Die drei Beiträge der ersten Sektion, „Narration und Verortung", sollen diese Lücke schließen. **Sebastian Bolte** geht der Frage, die wir in der Einleitung nur oberflächlich ansprechen konnten, auf den Grund: der Genese des rollenspielerischen Narrativs aus dem Wechselspiel zwischen dem publizierten Drucktext und der kollektiven Autorschaft der Spielerinnen und Spieler. Die folgenden Aufsätze thematisieren das *Schwarze Auge* in seiner zeitlichen und räumlichen Verortung: **Georg Koch** und **Annegret Heinrich** untersuchen die „lebendige Geschichte" Aventuriens, die zu einem Alleinstellungsmerkmal des *Schwarzen Auges* geworden ist, und betten sie in grundlegende Überlegungen zur Historizität des Rollenspiels ein. **Lukas Schmutzer** wiederum widmet sich den Orten Aventuriens, vom archetypischen *dungeon* im *Grabmal von Brig-Lo* bis zu den *loci terribiles* der Schwarzen Lande, und zeigt die Bedeutung von Räumlichkeit für die Spielerfahrung auf.

Die zweite Sektion, „Aspekte aventurischer Gesellschaft", untersucht das Verhältnis zwischen ausgewählten Facetten der Spielwelt und ihren irdischen Vorbildern. Anhand der Themenbereiche Adel und Militär, Spionage und Medizin verdeutlichen die Aufsätze von **Bastian Gillner**, **Marc-André Karpienski**, **David Nikolas Schmidt** und **Oliver Overheu**, wie DSA-Autoren und -Autorinnen historische Motive aufgreifen, um bestehende Geschichtsbilder der Spielenden anzusprechen, aber auch bewusst Anachronismen in Kauf nehmen, um einen beabsichtigten Verfremdungseffekt zu erzielen.

Die folgenden Beiträge in der Sektion „Philosophie und Ethik" helfen der Gegenüberstellung irdischer und aventurischer Realitäten, eine zusätzliche Tiefenschärfe zu erlangen, indem sie die ideellen Grundlagen der Spielwelt untersuchen. **Arne Vangheluwe**, **Wolfgang Sattler**, **Patrick Körner**, **Katarina** und **Marian Nebelin** sowie **Tobias Hainz** und **Philipp-M. Lang** gehen den Fragen nach, die europäische Geistesgeschichte und Philosophie an Aventurien zu

[25] Williams et al., Sociology; Fine, Shared Fantasy; Zulehner, Rollenspiele, S. 79–102.

[26] Bowman/Lieberoth, Psychology; Zulehner, Rollenspiele, S. 47–78. Siehe auch den tiefenhermeneutischen Ansatz bei Kahl, Fantasy-Rollenspiele.

[27] Hammer et al., Learning. Siehe z. B. Hüttinger, Würfelschwert; Pappe, P & P-Rollenspiel.

[28] Williams et al., Sociology, 236–239. Siehe auch Curran, Stereotypes.

[29] MacCallum-Stewart/Trammell, Role-Playing Games.

[30] „Autor" und „Autorin" muss sich nicht zwangsläufig die Einzelperson beziehen, unter deren Namen ein Abenteuer, Regelbuch oder Spielhilfe erschienen ist. Der Autor des Blogs *Erbloggtes* argumentierte 2012 – als Reaktion auf die Vorstellung unseres Konzeptes für den vorliegenden Band – für die „Berücksichtigung der Rollenspielsituation als Entstehungskontext des Gesamtwerks DSA": „Die DSA-Schreiber der ersten Stunde hatten bereits langjährige Rollenspielerfahrungen miteinander gesammelt, und in vielen Fällen bleibt in den literarischen Werken zu DSA deutlich sichtbar, dass sie zumindest teilweise am Spieltisch entstanden sind, dort konzipiert oder getestet wurden" (Erbloggtes, Das Schwarze Auge in der Forschung). Eine typische DSA-Publikation ist somit ein kollektives Produkt, Ergebnis einer Spielsituation, die dann ihrerseits weitere Spielsituationen prägt.

[31] Silverman/Arp, Game of Thrones.

[32] Liedl/Reagin, The Hobbit.

[33] Cogburn/Silcox, Dungeons and Dragons.

[34] Sowie Drachen, Feen, Grolmen, Kobolden, Riesen, Trollen, Ogern, Wühlschraten, Ziliten, Krakoniern, Hummeriern, Marus u. v. m.

stellen haben: Ist die Moderne in einer magisch geprägten Gesellschaft denkbar? Wie hätte Platon einen Dämonenpakt gesehen? Welchen Platz haben Aufklärung und Demokratie in einer phantastischen Welt? Und wie ist Chimärologie aus bioethischer Sicht zu beurteilen?

Während Aventurien in seiner Gesamtheit auf das mittelalterliche und frühneuzeitliche Europa rekurriert, wurden bestimmte Teile der Spielwelt an historische Vorbilder angelehnt, die den zeitlichen und räumlichen Rahmen deutlich erweitern. Diesen „Historischen Perspektiven" ist die vierte Sektion gewidmet: Die griechisch-römische Antike findet in Aventurien, wie **Johannes Walter** und **Martin Krieger** veranschaulichen, ebenso ihre Entsprechung wie die transatlantischen Entdeckungsreisen des 15. und 16. Jahrhunderts, die das Thema des Beitrages von **Thomas Walach** bilden.

Die Existenz vernunftbegabter nichtmenschlicher Wesen wie Elfen, Zwerge oder Orks gehört zu den gängigen Motiven der modernen Fantasy, und das *Schwarze Auge* stellt hierbei keine Ausnahme dar. Da der Band bislang sein Hauptaugenmerk auf die menschlichen Bewohnerinnen und Bewohner Aventuriens geworfen hat, sollen in der abschließenden Sektion „Menschen und Nichtmenschen" auch die anderen „kulturschaffenden Zweibeiner" zur Geltung kommen. **Karin Fenböck** und **Stefan Donecker** setzen sich mit dem archetypischen Gegensatzpaar von Elf und Zwerg auseinander, bevor **Martin Tschiggerl** die Frage aufwirft, ob auch ein Ork am Ende nicht doch nur ein Mensch ist.

Entsprechend dem Forschungsstand der Psycholinguistik[35] befürworten wir die konsequente Nutzung inklusiver Sprache. Wir respektieren aber das Recht jedes Autors und jeder Autorin, über die sprachliche Gestaltung des eigenen Textes zu entscheiden, und akzeptieren, wenn ein Autor die Verwendung geschlechtsspezifischer Personenbeschreibungen bevorzugt.

Wir vermuten, dass die meisten von Ihnen, sehr geehrte Leserinnen und Leser, mit Ihren Heldinnen und Helden Aventurien bereits vom Yeti-Land bis Hôt-Alem und vom Windhag bis Maraskan durchstreift haben. Wenn Sie der ungewohnten motivgeschichtlichen Perspektive auf die vertraute Welt des *Schwarzen Auges* etwas abgewinnen können, würde uns das freuen und ehren. Ulisses Spiele dürfen wir unseren herzlichen Dank für die Betreuung unseres Projekts aussprechen. Es ist ein Privileg und ein Vergnügen, Seite an Seite mit DSA-Abenteuern und -Hintergrundbänden publiziert zu werden! Wir bedanken uns ganz herzlich bei den Redakteuren Nikolai Hoch und Johannes Kaub, ohne deren Unterstützung, Kompetenz und nicht enden wollende Geduld dieses Werk in dieser Form nicht erschienen wäre. Unser ganz besonderer Dank gilt schließlich den Autorinnen und Autoren für ihre spannenden Beiträge und für ihren ansteckenden Enthusiasmus für unser bevorzugtes Rollenspiel – am Spieltisch ebenso wie in der Fachbibliothek!

Mit einem herzlichen BANNBALADIN,
Stefan Donecker, Karin Fenböck, Alexander Kalniņš
und Lukas Daniel Klausner

[35] Zur Forschungsdiskussion Braun et al., „Aus Gründen der Verständlichkeit …", v. a. S. 184 f.

Literatur

Shannon Appelcline: *Designers & Dragons. A History of the Roleplaying Game Industry* (4 Bände). Silver Spring 2014.

Reinhard Berron: Die Darstellung der Sprachen im Pen & Paper Rollenspiel „Das Schwarze Auge". In: René Reinhold Schallegger und Thomas Faller (Hg.): *Fantastische Spiele. Imaginäre Spielwelten und ihre soziokulturelle Bedeutung* (= Fantastikforschung 3). Wien 2017, S. 7–32.

Rafael Peter Bienia: *Role Playing Materials*. Braunschweig 2016.

Sarah Lynne Bowman: *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. Jefferson 2010.

Sarah Lynne Bowman: Connecting Stage Acting, Role-Playing, and Improvisation. *Analog Game Studies* 2 (2017), S. 143–153.

Sarah Lynne Bowman: Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 395–410.

Sarah Lynne Bowman und Andreas Lieberoth: Psychology and Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 245–264.

Friederike Braun et al.: „Aus Gründen der Verständlichkeit …": Der Einfluss generisch maskuliner und alternativer Personenbezeichnungen auf die kognitive Verarbeitung von Texten. *Psychologische Rundschau* 58 (2007), S. 183–189.

Tanja Monique Bruske-Guth: *Fantasy-Rollenspiele als Medienverbundangebote: „Das Schwarze Auge" und „Advanced Dungeons and Dragons"*. Hamburg 2015.

Andrew Byers und Franceso Crocco: Introduction. In: Andrew Byers und Franceso Crocco (Hg.): *The Role-Playing Society. Essays on the Cultural Influence of RPGs*. Jefferson 2016, S. 1–19.

Jon Cogburn und Mark Silcox (Hg.): *Dungeons and Dragons and Philosophy. Raiding the Temple of Wisdom* (= Popular Culture and Philosophy 70). Chicago 2012.

Jennifer Grouling Cover: *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson 2010.

Noirin Curran: Stereotypes and Individual Differences in Role-playing Games. *International Journal of Role-Playing* 2 (2011), S. 44–58.

Sebastian Deterding und José P. Zagal: The Many Faces of Role-Playing Game Studies. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 1–16.

Stefan Donecker: Historische Determinanten des Helden in der modernen Fantasy oder *Die Saga von Topdek, dem Zwerg*. In: Paul Ferstl, Thomas Walach und Stefan Zahlmann (Hg.): *Fantasy Studies*. Wien 2016, S. 87–124.

Erbloggtes: Das Schwarze Auge in der Forschung: Herausforderungen durch ein Werk ohne Autor. *Erbloggtes. Erlebtes – Erdachtes – Erwähltes* 2012. https://erbloggtes.wordpress.com/2012/12/15 [12. 12. 2018].

Gary Alan Fine: *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago 1983.

Jessica Hammer et al.: Learning and Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 283–299.

J. Tuomas Harviainen: A Hermeneutical Approach to Role-Playing Analysis. *International Journal of Role-Playing* 1 (2008), S. 66–78.

Sean Q. Hendricks: Incorporative Discourse Strategies in Tabletop Fantasy Role-Playing Gaming. In: J. Patrick Williams, Sean Q. Hendricks und W. Keith Winkler (Hg.): *Gaming as Culture. Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. Jefferson 2006, S. 39–56.

Regine Herbrik: *Die kommunikative Konstruktion imaginärer Welten*. Wiesbaden 2011.

Regine Herbrik und Tobias Röhl: Visuelle Kommunikationsstrategien im Zusammenspiel. Gestik im Fantasy-Rollenspiel. *Sozialer Sinn. Zeitschrift für hermeneutische Sozialforschung* 8 (2007), S. 237–265.

Tom Hillenbrand und Konrad Lischka: *Drachenväter. Die Geschichte des Rollenspiels und die Geburt einer virtuellen Welt*. Münster 2014.

Michael Hitchens und Anders Drachen: The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing* 1 (2008), S. 3–21.

Sarah Hoover et al.: Performance Studies and Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 213–226.

Nils Morris Hüttinger: *Würfelschwert und Federrüstung. Sozialpädagogischer Einsatz von „Pen and Paper"-Rollenspielen in der späten Kindheit*. München 2011.

Ianinsane et al.: Sammlung: Wissenschaftliche Literatur über Rollenspiel. *Tanelorn*. https://www.tanelorn.net/index.php?topic=70283.0 [12. 12. 2018].

Ulrich Janus: Was ist ein Fantasyrollenspiel? In: Ulrich Janus und Ludwig Janus (Hg.): *Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*. Gießen 2007, S. 15–25.

David Jara und Evan Torner: Literary Studies and Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 265–282.

Ramona Kahl: *Fantasy-Rollenspiele als szenische Darstellung von Lebensentwürfen. Eine tiefenhermeneutische Analyse* (= Kulturanalysen 6). Marburg 2007.

Marc-André Karpienski: Die Kriegführung im Fantasyrollenspiel „Das Schwarze Auge" zwischen narrativen Konventionen und historischen Vorbildern. In: René Reinhold Schallegger und Thomas Faller (Hg.): *Fantastische Spiele. Imaginäre Spielwelten und ihre soziokulturelle Bedeutung* (= Fantastikforschung 3). Wien 2017, S. 33–53.

Brian Laetz und Joshua J. Johnston, What is Fantasy? *Philosophy and Literature* 32 (2008), S. 161–172.

Janice Liedl und Nancy R. Reagin (Hg.): *The Hobbit and History*. Nashville 2014.

Esther MacCallum-Stewart und Aaron Trammell: Role-Playing Games as Subculture and Fandom. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 364–378.

Daniel Mackay: *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*. Jefferson 2001.

Christiane Mühlenhoff-Simon: Das Schwarze Auge. Geschichte und Interpretation eines Fantasy-Rollenspiels. *Fantasia. Magazin für Phantastik* 95/96 (1995), S. 157–233.

Rainer Nagel: Die Geschichte der Rollenspiele. Von den Anfängen bis Ende der Neunziger Jahre des letzten Jahrhunderts. In: Ulrich Janus und Ludwig Janus (Hg.): *Abenteuer in anderen Welten. Fantasy-Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten*. Gießen 2007, S. 35–54.

Gero Pappe: *P & P-Rollenspiel. Der kollektive Zugang zu utopischen Weltentwürfen und individuellen Phantasie-Konstrukten*. Berlin 2011.

Jon Peterson: *Playing at the World. A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. San Diego 2012.

René Reinhold Schallegger und Thomas Faller (Hg.): *Fantastische Spiele. Imaginäre Spielwelten und ihre soziokulturelle Bedeutung* (= Fantastikforschung 3). Wien 2017.

David Nikolas Schmidt: *Zwischen Simulation und Narration. Theorie des Fantasy-Rollenspiels. Mit einer Analyse der Spielsysteme Das Schwarze Auge, Shadowrun und H.P. Lovecraft's Cthulhu* (= Kinder- und Jugendkultur, -literatur, und -medien. Theorie – Geschichte – Didaktik 73). Frankfurt am Main 2012.

David Nikolas Schmidt: Fantasy-Rollenspiele. In: Rolf Wilhelm Brednich et al. (Hg.): *Enzyklopädie des Märchens. Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden Erzählforschung*. Band 14. Berlin/Boston 2014, Sp. 1652–1656.

Eric J. Silverman und Robert Arp (Hg.): *The Ultimate Game of Thrones and Philosophy: You Think or Die*. La Vergne 2016.

Studies About Fantasy Role-Playing Games. http://www.rpgstudies.net [12. 12. 2018].

Evan Torner: RPG Theorizing by Designers and Players. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 191–212.

Lucia Traut: *Ritualisierte Imagination. Das Fantasy-Rollenspiel „Das Schwarze Auge"* (= Veröffentlichungen des Centrums für Religiöse Studien Münster 9). Münster 2011.

Michael J. Tresca: *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson 2011.

Tobias Unterhuber: Erdachte Welten und intradiegetische Diskurse. Zur Komplexität von Spielwelten im Pen & Paper-Rollenspiel am Beispiel von *Das Schwarze Auge*. In: René Reinhold Schallegger und Thomas Faller (Hg.): *Fantastische Spiele. Imaginäre Spielwelten und ihre soziokulturelle Bedeutung* (= Fantastikforschung 3). Wien 2017, S. 87–99.

Jochen Walter: Vom *dungeon* zur Existenzebene. Beobachtungen zu Raumkomponenten im Tischrollenspiel. In: Pascal Klenke et al. (Hg.): *Writing Worlds. Welten- und Raummodelle der Fantastik* (= Beiträge zur Literaturtheorie und Wissenspoetik 1). Heidelberg 2014, S. 179–190.

Jochen Walter: Prekäre Autorität in phantastischer Vermittlung. Der Götterfürst Praios zwischen Infragestellung und Affirmation im Rollenspiel „Das Schwarze Auge". In: René Reinhold Schallegger und Thomas Faller (Hg.): *Fantastische Spiele. Imaginäre Spielwelten und ihre soziokulturelle Bedeutung* (= Fantastikforschung 3). Wien 2017, S. 55–72.

Johannes Walter: Hellas und Aventurien. Die Rezeption des antiken Griechenland im Fantasy-Rollenspiel „Das Schwarze Auge". In: René Reinhold Schallegger und Thomas Faller (Hg.): *Fantastische Spiele. Imaginäre Spielwelten und ihre soziokulturelle Bedeutung* (= Fantastikforschung 3). Wien 2017, S. 73–86.

William J. White et al.: Tabletop Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 63–86.

J. Patrick Williams et al.: Sociology and Role-Playing Games. In: José P. Zagal und Sebastian Deterding (Hg.): *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York/London 2018, S. 227–244.

Reinhard Zulehner: *Rollenspiele als Kulturgut? Eine empirische Studie über Pen-&-Paper-Rollenspiele* (= Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum Verlag, Reihe Sozialwissenschaften 32). Marburg 2010.

Die aventurische Chimärologie aus bioethischer Perspektive

Tobias Hainz und Philipp-M. Lang

[...]

Ein bioethischer Blick auf die aventurische Chimärologie

Vorab ist zu betonen, dass die „Quellenlage“ zur aventurischen Chimärologie äußerst spärlich ist und sich bioethische Argumente, Prinzipien oder Begriffe nur schwer eindeutig in den aventurischen Kontext übertragen lassen. Dennoch lässt sich die aventurische Chimärologie zumindest *cum grano salis* aus bioethischer Perspektive analysieren, wenn man die folgenden Annahmen akzeptiert: Erstens ist Aventurien keine Welt, die sich in ethischer Hinsicht so grundlegend von der unsrigen unterscheidet, dass eine Anwendung bioethischen Denkens auf Aventurien prinzipiell unmöglich wäre. Eine solche Anwendung ist lediglich von Fall zu Fall mehr oder weniger sinnvoll. So ist die Tötung eines Menschen in Aventurien ebenso wie in unserer Welt *prima facie* moralisch falsch, wobei sie unter gewissen Umständen akzeptabel sein kann, etwa wenn es sich bei Getöteten um Schwerverbrecherinnen oder Schwerverbrecher wie Dämonenpaktierende handelt oder – in unserer Welt – eine Notwehrhandlung („gerechtfertigter Gesetzesbruch“) vorliegt.[1] Gerade die Todesstrafe ist, obwohl sie in vielen irdischen Ländern mittlerweile rechtlich ausgeschlossen ist, immer noch ein Beispiel für die Tötung eines Menschen, die in anderen Breiten der Erde noch immer toleriert oder gutgeheißen wird. Dort kann sie also als Ausnahme von dem generellen Tötungsverbot erachtet werden. Man kann die gleichzeitige Existenz eines Tötungsverbots und der Todesstrafe derart erklären, dass die Todesstrafe zwar als moralisch falsch, aber rechtlich notwendig erachtet wird. Dies bedeutet, dass Recht und Moral als getrennte Bereiche anzusehen sind und sich manche rechtlichen Entscheidungen zwar aus moralischer Perspektive kritisieren lassen, aufgrund rechtsinterner Regeln jedoch geboten sind. Ein weiteres Beispiel für Übereinstimmungen von irdischer und aventurischer Moral ist die zumindest von manchen Menschen gehegte moralische Intuition (die im 9. Gebot des Dekalogs als Falschzeugnisgebot gestützt wird), dass eine Lüge eine in sich falsche Handlung ist. Sie findet ihre Entsprechung in der praiosgefälligen Haltung, stets die Wahrheit zu sagen und die Lüge hingegen zu verabscheuen.[2] Zweitens unterscheiden sich aventurische Lebewesen, insbesondere Menschen, nicht grundlegend von den Menschen unserer Welt, wenn man magiebegabte Menschen einmal außer Acht lässt. Das heißt, was Menschen in Aventurien schadet, schadet auch Menschen in unserer Welt, und was Menschen in Aventurien guttut, tut auch Menschen in unserer Welt gut. Die menschliche Physiologie ist in beiden Fällen quasi identisch, aber auch die Bedürfnisse von Menschen decken sich in beiden Welten. So müssen sowohl aventurische als auch irdische Menschen Nahrung zu sich nehmen, können erkranken und wieder geheilt werden, und kennen Emotionen wie Liebe und Trauer. Die Akzeptanz dieser beiden Annahmen ist unserer Meinung nach hinreichend dafür, dass die folgenden Überlegungen nicht notwendigerweise plausibel *sind*, aber doch plausibel sein *können*.

Auffällig ist zunächst, dass die Chimärologie in Aventurien kategorisch abgelehnt wird, wenn man einmal von Menschen absieht, deren Gesinnung aus aventurischer Sicht als bestenfalls zweifelhaft gelten kann. Doch selbst von diesen Menschen ist nicht zu erwarten, dass sie die Chimärologie aus ethischen Gründen für akzeptabel halten, sondern aus reinem Egoismus. Das Argument, man erschaffe einen Schlangenmenschen, um dem darin enthaltenen Menschen um dessen Wohlergehens willen verbesserte oder gänzlich neue – und ihm zum Vorteil gereichende – Eigenschaften zu verleihen,[3] würde man aus dem Munde eines Zurbaran oder eines Abu Terfas wohl niemals hören. Diese Ablehnung der Chimärologie beruht gänzlich auf religiösen Argumenten, nämlich, dass die Erschaffung von Chimären eine Form der Dämonologie sei und somit nicht nur der Ordnung der Welt zuwiderlaufe, sondern damit auch ein Frevel an den Göttern sei, insbesondere an Tsa, der Göttin des Lebens und der Schöpfung.[4] Da jedoch Praios der Herr der Ordnung ist,[5] lässt sich das Ordnungsargument ebenfalls als religiöses Argument formulieren, also, dass die Erzeugung von Chimären eine grobe und bestrafungswürdige Missachtung des Willen des Götterfürsten sei. Es scheint also, als beruhe die aventurische Ablehnung der Chimärologie auf Argumenten, die einer bioethischen und somit säkularen Analyse überhaupt nur schwer zugänglich sind, da eine solche Analyse letztlich in einer Auseinandersetzung mit der *Divine-Command*-Ethik[6] und mit dem Euthyphron-Dilemma[7]

[1] EA’99, S. 19 f.

[2] GKM, S. 27.

[3] Siehe das Enhancement-Argument in Savulescu, Human-Animal Transgenesis.

[4] GKM, S. 59.

[5] GKM, S. 27.

[6] Siehe Helm, Divine Commands.

[7] Das Euthyphron-Dilemma geht auf Platon zurück und kann als Argument gegen Versuche einer religiösen Moralbegründung gelesen werden.

resultieren müsste.

Dieses Urteil über die aventurische Ablehnung der Chimärologie erweist sich jedoch als voreilig, wenn man den Fall von Hippogriffen, Sphingen oder gar Greifen heranzieht, die per Definition als Chimären gelten, deren Existenz jedoch nicht abgelehnt, sondern gepriesen oder allenfalls skeptisch beäugt wird. Insbesondere Greifen als Geschöpfe des Praios stellen sich hier als Schwierigkeit heraus, denn wieso sollte Praios Wesen erschaffen, die ihm selbst und seiner Schwester Tsa ein Gräuel sind? Damit würde Praios gegen die von ihm erlassenen moralischen Prinzipien und somit inkonsistent handeln, was im Falle einer Gottheit, die unter anderem über die Einhaltung der Ordnung wacht, bezweifelt werden kann. Es liegt also nahe, dass die ursprüngliche Annahme, die Ablehnung der Chimärologie beruhe auf religiösen Argumenten, vielleicht nicht falsch, ihre bisherige Darstellung aber verzerrt ist.

Die zuvor erwähnte Unterscheidung zwischen genetischer und qualitativer Natürlichkeit bzw. Künstlichkeit kann hier Abhilfe schaffen: Im Unterschied zu Greifen, Hippogriffen oder Sphingen sind dämonologisch erschaffene Chimären stets genetisch künstlich, da sie mittels eines der Erzdämonin Asfaloth gefälligen Rituals bzw. Zaubers aus distinkten Wesen erzeugt werden. Es lassen sich zudem keine Wesen finden, von denen derart erzeugte Chimären ununterscheidbar sind und die ohne menschliches – und vermutlich auch dämonisches – Zutun erschaffen wurden. Damit erfüllen dämonologisch erzeugte Chimären die Kriterien für genetische Künstlichkeit. Von Greifen oder Sphingen lässt sich dies jedoch kaum sagen, denn obwohl auch diese nicht vom Anbeginn der Zeiten existierten, wird ihre Entstehung mit quasi mythologischer Notwendigkeit geschildert. Zweifellos kann man feststellen, dass die Entstehung von Greifen oder Sphingen auf eine sehr viel natürlichere Weise ablief als die dämonologische Erzeugung von Chimären, da sie offenbar nicht durch eine Verschmelzung mehrerer distinkter Ausgangswesen geschah, sondern durch die mythologisch motivierte Transformation einiger Wesen in andere, je nach ihrer Gesinnung.[8]

Somit ist die beinahe universelle Ablehnung der Chimärologie in Aventurien zwar unübersehbar religiös motiviert, allerdings lässt sie sich mit dem irdischen Instrumentarium der Bioethik auch weitgehend ohne Bezugnahme auf religiöse Glaubensinhalte formulieren. Es gibt eine starke Tendenz zur Ablehnung genetisch künstlicher Chimären, während genetisch natürliche Chimären oder zumindest jene Chimären, die am ehesten einem genetisch natürlichen Wesen entsprechen, wahlweise akzeptiert, bestaunt oder gar verehrt werden.[9] Die Tatsache, dass eine derart begründete Ablehnung der Chimärologie in Aventurien nicht denkbar ist, liegt einerseits – und trivialerweise – an dem fehlenden begrifflichen Instrumentarium der irdischen Bioethik. Andererseits aber hat Aventurien die Formulierung einer rein säkularen, also nicht religiös begründeten Ethik noch nicht vollzogen.

Die aventurischen Chimären sind noch aus einer zweiten Perspektive interessant, nämlich weil sich an ihnen genauer untersuchen lässt, ob die Verletzung von Speziesgrenzen ein Grund dafür ist, die Erzeugung von Chimären zu unterlassen, weil ihnen dadurch mit hoher Wahrscheinlichkeit Schaden zugefügt würde, oder durch eine solche Verletzung dem entstehenden Wesen unter Umständen sogar Gutes in Form eines Enhancements widerfahren würde. Man kann also einen bioethischen Blick auf die aventurischen Chimären werfen und dadurch die Argumente von Mary Midgley und Julian Savulescu gegen bzw. für die Erzeugung von Chimären auf ihre Plausibilität prüfen.[10] Wer hier einwenden möchte, dass eine solche Überprüfung fehlschlagen muss, weil Aventurien eine gänzlich andere Welt darstellt und sich die Plausibilität irdischer Argument nicht auf eine solche Weise überprüfen lässt, sollte Folgendes bedenken: Ethische Argumente beanspruchen eine gewisse Allgemeingültigkeit, die sich durchaus nicht nur auf die aktuale Welt, sondern auch auf *mögliche Welten* beziehen kann, die sich in der Philosophie mindestens als hilfreiches Instrument zur Analyse von Modalaussagen – etwa „es ist möglich, dass *p*“ oder „es ist notwendig, dass *p*“ – etabliert haben. Auch Gedankenexperimente lassen sich als Aussagen über mögliche Welten interpretieren. Somit kann man Aventurien wahlweise als mögliche Welt oder als äußerst umfangreiches Gedankenexperiment ansehen, mittels dessen man die ethischen Argumente für und wider die Erzeugung von Chimären überprüfen kann. Da die aventurischen Chimären sich allenfalls *graduell*, aber nicht *prinzipiell* von Chimären unterscheiden, die in unserer Welt grundsätzlich möglich sind, ist ein solches Vorgehen statthaft.

Midgleys Argument, eine Verletzung der Speziesgrenzen sei meist zum Schaden des betroffenen Individuums, erscheint im Falle vieler aventurischer Chimären recht stichhaltig, da man davon ausgehen kann, dass sie unter ihrer Natur leiden. Nicht umsonst werden sie als „vom Wahnsinn geschüttelt“[11] beschrieben. Diese Form des Leids kann man auf plausible Weise an der Wolfsechse exemplifizieren: Nimmt man an, dass die Wolfsechse nicht nur die äußere Gestalt eines Wolfs

Als Ausgangspunkt kann man die folgende Frage begreifen: Ist etwas gut, weil eine Gottheit es als gut erachtet, oder erachtet eine Gottheit etwas als gut, weil es gut ist? Falls die erste Alternative zutrifft, ist der Begriff des Guten leer, weil er mit dem Begriff dessen, was die betreffende Gottheit als gut erachtet, zusammenfällt. Das heißt auch, dass all jene Handlungen, seien sie nach menschlichem Ermessen auch noch so falsch, gut sind, die von der Gottheit als gut erachtet werden. Falls die zweite Alternative zutrifft, gibt es moralische Normen, die sogar für Gottheiten verbindlich sind, was der Vorstellung einer Gottheit als einem vollkommen autonomen Wesen widerspricht. Siehe Platon, Euthyphron.

[8] In einem inneraventurischen Quellentext wird die Entstehung der Greifen und Sphingen als Resultat eines Urteils des Gottes Praios über sein erstes erwähltes Volk, die Gryphonen, erklärt: „Als aber ihr Zeitalter [= das der Gryphonen] zu Ende ging, da sprach der König der Könige sein Urteil: Wo sich der unbeugsame Sinn und die strahlende Erscheinung der Löwen und der Gerechtigkeitssinn und der Scharfblick der Adler trafen, da vereinigte er Löwenleib und Adlerleib, und PRAios' treueste Diener erhoben sich leibhaftig zu ihm als die Greifen. Jene, welche seinem blendenden Blick nicht standhalten konnten, verstreute er heimatlos in alle Winde, und als Sphingen suchen sie seitdem nach der Weisheit, die ihnen dereinst mangelte.“ (GKM, S. 24)

[9] Dass die aventurische Beurteilung von Chimären oft problematisch ist, zeigt sich auch in dem Urteil eines Praiosgeweihten, der Hippogriffe, also Mischwesen aus Pferd und Adler, als Resultat schwarzer Magie ansieht, was jedoch nicht auf sie zutrifft. (MGuS, S. 81) Das Problem liegt hier in der falschen Einschätzung des Geweihten über die Natur von Hippogriffen, die dann zur Grundlage seines normativen Urteils gemacht wird.

[10] Wer mehr über mögliche Welten in der Philosophie erfahren möchte, sei exemplarisch verwiesen auf den klassischen Text in Lewis, Counterfactuals und auf die entsprechenden Passagen in Lycan, Philosophy of Language.

[11] MGuS, S. 81.

und einer Echse kombiniert, sondern dass in ihr auch die Triebe und Bedürfnisse der Ausgangswesen verschmolzen sind, so können zeitgleich miteinander inkompatible Präferenzen in ein und demselben Wesen entstehen. Wir kennen solche Dinge von uns selbst, etwa im Falle klassischer Dilemmata: Soll ich meinem besten Freund sagen, dass seine Frau ihn betrügt? In diesem Dilemma habe ich einerseits das Bedürfnis, meinem Freund die Wahrheit zu sagen, andererseits aber das Bedürfnis, ihm eine für ihn unangenehme Wahrheit zu verschweigen. Derartige Dilemmata können im Extremfall zu Handlungsunfähigkeit führen, mindestens aber zu Unwohlsein. Menschen haben jedoch im Gegensatz zu den meisten anderen Tieren die Fähigkeit, ihre Situation zu reflektieren. Zudem haben sie einen Begriff von Zeit und wissen, dass ihr Unwohlsein oder gar ihre Handlungsunfähigkeit nicht von ewiger Dauer sein werden. Wir wissen aber nicht, ob auch Tiere ein solches Zeitbewusstsein besitzen, und noch weniger wissen wir es von aventurischen Chimären wie der Wolfsechse. Es ist also durchaus denkbar, dass die Wolfsechse unter inkompatiblen Präferenzen, die das Resultat der widerstreitenden Bedürfnisse und Triebe der Ursprungswesen sind, leidet und noch nicht einmal weiß, dass dieser Zustand irgendwann einmal vorbei sein wird. Beispiele für derartige Bedürfnisse und Triebe lassen sich für die Wolfsechse leicht vorstellen: Da sie ein kälteempfindliches Wesen ist – ein Erbe des Echsenanteils –, wird sie sich wohl zuweilen sonnen müssen, um nicht in Starre zu verfallen. Der Wolfsanteil könnte aber zum gleichen Zeitpunkt einen Jagdtrieb verspüren, oder den Trieb, mit seinem – wohl inexistenten – Rudel zu heulen. Diese Bedürfnisse und Triebe würden inkompatible Präferenzen hervorrufen, und das aggressive, unberechenbare und tatsächlich wahnsinnige Verhalten der Wolfsechse könnte auf diese Weise plausibel erklärt werden. Diese Analyse lässt sich vermutlich auf viele weitere denkbare Chimären übertragen und ist gerade dann, wenn die Lebensweise oder Physiologie der beteiligten Tierarten extrem unterschiedlich ist, umso plausibler.

Auch für das Enhancement-Argument im Sinne Savulescus lassen sich jedoch Beispiele finden, etwa die bereits erwähnten Nachtalben. Auch wenn sie nach irdischen (und wohl auch aventurischen) Maßstäben ein unerhörtes Maß an Bösartigkeit besitzen, ist dies doch kein Indiz dafür, dass sie unter ihrer Natur leiden. Vielmehr sind sie mit einem hohen Maß an Intelligenz und Schönheit sowie ihrer Fähigkeit gesegnet, Magie zu wirken, und all diese Eigenschaften können gemeinhin als positiv für diejenigen gelten, die sie besitzen. Auch wenn es aus aventurischer Perspektive nicht erstrebenswert ist, mit einer dämonischen Wesenheit verschmolzen und auf diese Weise zu einer Chimäre zu werden, stellt diese Prozedur aus irdischer Sicht doch ein Enhancement dar. Ähnlich verhält es sich mit einer sehr speziellen Chimäre, die sogar einen eigenen Namen trägt: Myranar, der ein Produkt aus einem Troll und einem Höhlendrachen ist und von dem Chimärenmeister Abu Terfas erschaffen wurde.[12] Er besitzt den Unterleib eines Drachen, aber den Oberkörper eines Trolls, ist also dazu fähig, seine trollischen Gliedmaßen für Tätigkeiten einzusetzen, die einem reinen Drachen verwehrt wären, kann aber zugleich drachische Fähigkeiten nutzen, etwa Magie oder seinen Feueratem. Obwohl Myranar als religiöser Fanatiker und nur begrenzt zurechnungsfähig beschrieben wird – unter anderem wird er durch einen Bann an Abu Terfas gebunden –, ist er seinem Erzeuger dankbar für die eigene Existenz – er ist also in der Lage, die ihm verliehenen Fähigkeiten wertzuschätzen.[13] Auch liegt demnach ein Fall von Enhancement vor, von dem die Ausgangswesen profitieren, obwohl die Erscheinung eines Trolldrachen auf außenstehende Beobachter grotesk wirken mag.

An diesen Beispielen, sofern man sie als Stützen des Enhancement-Arguments wertet, wird noch einmal dessen extreme Liberalität deutlich. Gläubige – und somit auch moralische – Aventurierinnen und Aventurier würde einen Nachtalben oder den Trolldrachen Myranar als Perversionen der Schöpfung, als widernatürliches Wesen ansehen, das es ebenso zu vernichten gilt wie seine Erzeugenden. Ob man dies aventurisch mit Verweis auf den Willen der Götter oder irdisch mit Verweisen auf ihre genetische Künstlichkeit rechtfertigt, ist hier nicht relevant. Nimmt man aber die Perspektive der erschaffenen Kreaturen ein, so kann über die Widernatürlichkeit und den Verstoß gegen den Willen der Götter hinweggesehen werden, da das Resultat der chimärologischen Prozedur ihr Wohlergehen gesteigert hat. Es wäre vermutlich absurd, Pardona oder Abu Terfas als Paradebeispielen bösartiger Charaktere das Ziel zu unterstellen, das Wohlergehen von Kreaturen zu steigern, doch trotz allem haben sie genau dies aus deren Perspektive erreicht. Was jedoch kritisch angemerkt werden muss, ist, dass zumindest Pardona nicht bereits zu Beginn ihrer Chimärenforschung die Nachtalben hervorbringen konnte. Vielmehr musste sie eine beträchtliche Zahl an Elfen, also empfindsamen Lebewesen, in ihren Versuchen verbrauchen und Abscheulichkeiten erzeugen, bevor sie bei der Erzeugung von Nachtalben erfolgreich war.[14] Es ist anzunehmen, dass zumindest diesen Elfen großes Leid zugefügt wurde, was Zweifel daran erweckt, ob in diesem Fall der Zweck die Mittel gerechtfertigt hat.

Fazit: Aus Aventurien lernen?

Diese Analyse der aventurischen Chimärologie hat, so lässt sich konstatieren, Folgendes gezeigt: Erstens ist es möglich, wenngleich manchmal nur unter gewissen Vorannahmen, fiktionale Werke oder gar fiktive Welten zur Illustration und Diskussion irdischer Sachverhalte heranzuziehen. Dieses Fazit ist für Philosophinnen und Philosophen, die regelmäßig mit Gedankenexperimenten oder dem begrifflichen Instrument der möglichen Welten operieren, nicht unbedingt überraschend, soll aber dennoch betont werden, da Aventurien aufgrund seiner Zugehörigkeit zum Rollenspielgenre eine sehr spezielle fiktive Welt darstellt. Zwar kann die Bezugnahme auf fiktive Welten nicht die begrifflich präzise und logisch schlüssige Argumentation ersetzen, sie kann aber dabei helfen, vortheoretische Intuitionen herauszuarbeiten oder zu hinterfragen. Wichtig ist bei einem solchen Vorgehen, dass man präzise darlegt, in welchen Hinsichten sich die relevanten Sachverhalte in der fiktiven Welt mit den relevanten irdischen Sachverhalten decken oder sich von ihnen unterscheiden. So erscheint es etwa unplausibel oder zumindest schwierig, ein auf der aventurischen Magie basierendes Gedankenexperiment zu konstruieren, um

[12] Siehe MdD, S. 150 f.

[13] MdD, S. 150 f.

[14] DPS, S. 33 f.

irdische Probleme zu erörtern, da es in der irdischen Welt keine Entsprechung zur aventurischen Magie gibt. Unter Verwendung des Begriffs der „möglichen Welt“ müsste man hier zugestehen, dass Aventurien als mögliche Welt in dieser Hinsicht zu weit von der aktualen Welt, die wir kennen, entfernt ist. Mit Bezug auf Chimären lässt sich Aventurien schon eher im Rahmen eines Gedankenexperiments verwenden, da sich trotz der Unterschiede zwischen aventurischen und irdischen Chimären hier relevante Gemeinsamkeiten finden lassen. Diese Gemeinsamkeiten betreffen weniger die tatsächliche Gestalt der Chimären als vielmehr ihre generellen Eigenschaften, etwa Selbstbewusstsein oder Leidensfähigkeit, sowie die normative Auseinandersetzung mit ihnen sowohl in Aventurien als auch in irdischen Debatten.

Zweitens ist es möglich, religiöse Argumente als Natürlichkeitsargumente zu formulieren, sofern gewisse Voraussetzungen gegeben sind, wie es in Aventurien der Fall ist. Zwar existieren in unserer Welt keine derart in die natürliche Ordnung eingepassten Chimären wie Greifen, aber es ist denkbar, dass künstliche erzeugte Chimären sich auf natürliche Weise fortpflanzen und somit ihre Nachkommen in höherem Maße genetisch natürlich sind als die Eltern selbst. Daher ist Aventurien auch in dieser Hinsicht nicht allzu weit von unserer Welt entfernt. Dies zeigt jedoch auch, dass bioethische Argumente in unserer Welt, die Begriffe wie „Natürlichkeit“ oder „Künstlichkeit“ verwenden, sich dem Verdacht aussetzen könnten, religiöse Argumente in säkularem Gewand zu sein. Diese These lässt sich noch stärker formulieren: Natürlichkeitsargumente sollten gerade aufgrund einer möglichen Nähe zu religiösen und somit nicht allgemeingültigen Argumenten besonders kritisch geprüft werden. Wenn man Natürlichkeitsargumente hingegen unkritisch als legitime Diskussionsbeiträge anerkennt, könnten sich im ungünstigsten Fall bestimmte Entscheidungen, die etwa alle zu einer Gesellschaft gehörigen Menschen betreffen, auf der Grundlage von Wertungen gefällt werden, die überhaupt nur aus der Perspektive bestimmter weltanschaulicher Gruppierungen plausibel sind. In einer Welt wie Aventurien mag dies als vergleichsweise unproblematisch erscheinen, da zumindest die Ablehnung der Erzeugung von Chimären beinahe universell ist. Das bedeutet, dass diese Ablehnung letztlich zwar auf weltanschaulich begründeten Partikularinteressen basiert, sich jedoch ein Konsens über die Reglementierung der Erzeugung von Chimären erzielen lässt, da diese Partikularinteressen von fast allen Menschen geteilt werden. Unsere Welt ist weltanschaulich jedoch ungleich komplexer, sodass sich über die Schlüssigkeit jener Natürlichkeitsargumente, die faktisch auf religiösen Vorannahmen beruhen, mit viel geringerer Wahrscheinlichkeit ein Konsens erzielen ließe.

Drittens ist es nicht auszuschließen, dass die Erzeugung von Chimären für die Chimären selbst einen Zugewinn an Wohlergehen bereithält. Zwar ist es nicht möglich, Nachtalben oder Trolldrachen zu erzeugen, aber ein Mensch mit einem modifizierten Immunsystem, das nichtmenschliche Anteile aufweist, könnte sich an seiner Chimärennatur vielleicht ähnlich erfreuen wie der Trolldrache Myranar. Obwohl in Aventurien also quasi ein Konsens über die Ablehnung der Erzeugung von Chimären besteht, zeigen einige Exemplare eben doch, dass aus der Sicht der Chimären selbst ihre Natur nicht etwas in sich Schlechtes sein muss. Es sollte jedoch umgekehrt nicht übersehen werden, dass die physiologische Komplexität von Lebewesen auch die Gefahr unvorhergesehener und schädlicher Folgen für die erzeugten Chimären birgt, weshalb mit zunehmender Empfindungsfähigkeit der beteiligten Lebewesen ein äußerstes Maß an Vorsicht geboten ist.

Allgemein lässt sich sagen, dass der Wert von Aventurien als fiktive Welt für bioethische Analysen sicher nicht überschätzt werden sollte. Gedankenexperimente zur Erzeugung von Chimären lassen sich schließlich auch gänzlich ohne Bezug zu Aventurien formulieren. Andererseits sollte anerkannt werden, dass fiktive Welten wie Aventurien einen Fundus an Beispielen für Chimären bereithalten, die unsere womöglich vorhandenen Vorurteile über Chimären und ihre möglichen Eigenschaften herausfordern. Zudem führen uns die aventurischen Positionen zur Erzeugung von Chimären und ihre religiösen Vorannahmen vor, inwieweit irdische Natürlichkeitsargumente vielleicht ihrerseits auf religiösen Prämissen in Verkleidung beruhen. Insofern ist der Status von Aventurien als nützliche Fiktion gerechtfertigt.

Literatur

Dieter Birnbacher: *Natürlichkeit*. Berlin 2006.

Dena S. Davis: The Parental Investment Factor and the Child's Right to an Open Future. *The Hastings Center Report* 39 (2009), S. 24–27.

Carole B. Fehilly, S. M. Willadsen und Elizabeth M. Tucker: Interspecific Chimaerism Between Sheep and Goat. *Nature* 307 (1984), S. 634–636.

Francis Fukuyama: *Our Posthuman Future. Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York 2002.

Paul Helm (Hg.): *Divine Commands and Morality*. Oxford 1981.

Constanze Huther: *Chimeras: The Ethics of Creating Human-Animal Interspecifics*. Phil. Diss., München 2009. http://edoc.ub.uni-muenchen.de/10022/1/Huther_Constanze.pdf [18. 4. 2018].

Phillip Karpowicz, Cynthia B. Cohen und Derek van der Kooy: Developing Human-Nonhuman Chimeras in Human Stem Cell Research: Ethical Issues and Boundaries. *Kennedy Institute of Ethics Journal* 15 (2005), S. 107–134.

David Lewis: *Counterfactuals*. Malden 1973.

Patrick Lin und Fritz Allhoff: Untangling the Debate: The Ethics of Human Enhancement. *Nanoethics* 2 (2008), S. 251–264.

William G. Lycan: *Philosophy of Language. A Contemporary Introduction*. New York/London ^{2}2008.

Mary Midgley: Biotechnology and Monstrosity. Why We Should Pay Attention to the "Yuk Factor". *Hastings Center Report* 30 (2000), S. 7–15.

Alysson R. Muotri et al.: Development of Functional Human Embryonic Stem Cell-Derived Neurons in Mouse Brain. *Proceedings of the National Academy of Sciences* 102 (2005), S. 18644–18648.

Platon: *Euthyphron*. In: Platon: *Sämtliche Werke*. Bd. 1. Hg. v. Erich Loewenthal. Reinbek 2004.

Michael J. Sandel: *The Case against Perfection. Ethics in the Age of Genetic Engineering*. Cambridge 2007.

Julian Savulescu: Human-Animal Transgenesis and Chimeras Might Be an Expression of Our Humanity. *The American Journal of Bioethics* 3 (2003), S. 22–25.

Julian Savulescu und Nick Bostrom: *Human Enhancement*. Oxford 2009.

Julian Savulescu und Guy Kahane: The Moral Obligation to Create Children with the Best Chance of the Best Life. *Bioethics* 23 (2009), S. 274–290.

Julian Savulescu, Anders Sandberg und Guy Kahane: Well-Being and Enhancement. In: Julian Savulescu, Ruud ter Meulen und Guy Kahane (Hg.): *Enhancing Human Capacities*. Malden 2011, S. 3–18.

Julian Savulescu, Ruud ter Meulen und Guy Kahane (Hg.): *Enhancing Human Capacities*. Malden 2011.

G. Owen Schaefer, Guy Kahane und Julian Savulescu: Autonomy and Enhancement. *Neuroethics* 7 (2014), S. 123–136.