

## **Hinter der Realität: Mystischer Spielekult**

Seit Ende der 1980er sind in Deutschland neue und vielfältige Formen von Rollenspielen marktfähig geworden. Neben den Computerrollenspielen, sind vor allem junge Erwachsene von so genannten Live- und Tisch-Rollenspielen fasziniert. Sie treffen sich in privaten Räumlichkeiten und spielen in Kleingruppen fantasiereiche Abenteuer. Sie verwenden dafür vorgefertigte oder selbst erstellte Regelwerkbücher und Würfel. Oder sie laufen verkleidet und spielerisch bewaffnet als Druiden, Vampire, Ritter, Orks, Zauberer oder Elben durch die Straßen und Wälder und spielen in einer mystischen Abenteuerwelt. Bei diesen Live-Rollenspielen kommen teilweise bis zu 2.000 Spieler zusammen, die von archaischen kleinen (Kunst-)Handwerksbetrieben unterstützt werden. Auch Jugendverbände und kommunale Jugendeinrichtungen haben diesen Kult wahrgenommen und bieten diese Spiele als Freizeitmaßnahmen an.

Neben den Spielern, den Konsumenten, den verwunderten Anwohnern und Passanten, den Vertreibern und Gewerbetreibenden, gibt es noch die Kritiker, die ihre Sorge über diesen Spielekult äußern. Es sind vor allem Eltern und Initiativen von Eltern, die sich hilfeschend an Ämter und Jugendbeauftragte wenden, um zu erfahren, ob diese Form des Spielens einen gefährlichen Kultcharakter oder auch okkulten Einfluss hat und ob man das eigene Kind davor schützen sollte. Außerdem gibt es die Extremposition christlicher Gruppierungen, die diese Rollenspiele als okkult belastet und vom Teufel kommend deklariert.

### **Beschreibung: Was genau sind Rollenspiele?**

Von Kind an, ist das Rollenspiel in uns veranlagt. Sei es das Cowboy- und Indianerspiel oder das Spielen mit Action- oder Barbiefiguren. Wir geben unseren Gedanken einen virtuellen Raum und interagieren mit Spielgeräten, die uns zur Verfügung stehen. Figuren bekommen Namen und das Kinderzimmer wird zum Abenteuerland unserer Fantasie. Diese Fantasie veranlasst uns Menschen auch weiterhin im Jugend- und Erwachsenenalter zu spielen und den Gedanken freien Lauf zu lassen.

In einem Rollenspiel nehmen die Spieler fiktive Charakterrollen an, die sie selbst handelnd in Situationen bzw. Abenteuern, in einer erdachten Welt erleben. In einigen Rollenspielen werden diese Abenteuer physisch real erlebt. Für das Rollenspiel ist Fantasie nötig und ein Regelwerk, um das Spiel zu strukturieren.

## **Unterstützt durch virtuelles Rollenspielen**

Seit Ende der 1980er haben sich Computerrollenspiele etabliert. Sie werden als „Computer Role Playing Game“ (CRPG) bezeichnet. Anhand eines vorgegebenen Regelwerks erstellt sich der Spieler einen Charakter, mit dem er an einem Handlungsstrang spielt und so sein Abenteuer erlebt. CRPG haben sich in verschiedene Richtungen entwickelt:

Als „Tactic-“ und „War-Games“ hat der Spieler die Aufgabe, durch kriegerische Handlungen sein Ziel zu erreichen. Diese Spielsysteme (auch als „Ego-Shooter“ bekannt) geraten seit dem vermehrten Aufkommen von Amokläufen an Schulen verstärkt in die Kritik. Seit „Counter Strike 1.6“ ist es möglich, Räume zu entwerfen und personalisierte Charaktere einzusetzen. Das führte dazu, dass Jugendliche ihre Schule grafisch darstellten und ihre eigenen Lehrer einsetzten, die dann virtuell mit Waffen eliminiert werden konnten.

„Massive Multiplayer Online Roleplaying Game“ (MMORPG) dienen dazu, dutzende bis tausende von Usern auf einem Server in eine virtuelle Welt eintauchen zu lassen und dort ein eigenes Leben zu führen. Kontakte können die Spieler untereinander per Voicechat, Chat, Foren oder über Email aufnehmen. Anbieter und User gestalten dabei gemeinsam die virtuelle Welt. Die Spieler können ziellos umherstreifen, sich zufällig begegnen und bewusste Handlungen ausführen. Eines der bekannten Spiele ist „Second Life“. Das Spielen eines zweiten Lebens in einer virtuellen Welt hat bei vielen Usern eine Realitätsflucht und Computersucht ausgelöst. Die Möglichkeit, in dieser Welt Dinge zu tun, die man in der Realität nicht durchführen würde, führte auch dazu, in der virtuellen Welt moralisch verwerfliche Situationen auszuüben.

Computer-Rollenspiele begünstigen Live- und Tisch-Rollenspiele. Das vernetzte, gemeinsame Spielen und die herausragenden Grafiken verstärken die Bereitschaft am Spielen in Fantasiewelten.

## **LARP – live erleben, statt virtuell spielen**

Neben den Computerrollenspielen blühte alternativ der Trend auf, Rollenspiele physisch, sozusagen live zu erleben. Live-Rollenspiele werden LARP genannt (Live Action Role Playing). Der Spieler kommt selbst als fiktive Charakterrolle physisch zum Einsatz. Er verkleidet und bewaffnet<sup>1</sup> sich, verkörpert seinen Charakter und spielt in einer Fantasiewelt. Diese Welt findet an besonderen Spielorten statt, deren Ambiente der Spielhandlung entspricht. Die Anbieter bereiten die Örtlichkeiten, die Story und die Begegnungen mit anderen Charakterrollen vor. Dabei spielen die Anbieter häufig verschiedene Charakterrollen, so genannten „Nicht-Spieler-

Charaktere“ (NSC), mit denen die Spieler interaktiv ins Gespräch oder auch in kontroverse Situationen geraten können. Live-Rollenspiele sind wie Improvisationstheater.

Die teils mehrtägigen Live-Rollenspiele finden meistens in Mittelalter-Szenarien statt und orientieren sich an Vorgaben wie Tolkiens „Herr der Ringe“ oder an Tisch-Rollenspiele, wie „Das Schwarze Auge“ oder „Vampire“. Die Veranstaltungen werden als „Con“ bezeichnet (= Convention) und von Privatleuten oder Vereinen organisiert. Zu den kleinen Veranstaltungen versammeln sich ca. 30 – 50 Personen, zu den großen bis zu 5.000 („Conquest of Mythodea“ auf dem Rittergut Brokeloh, bei Nienburg oder das „Drachenfest“ in Diemelstadt, bei Kassel). In Deutschland gibt es jährlich hunderte von öffentlich ausgeschriebenen LARP-Veranstaltungen.

Das Interesse am LARP wächst. Das reale Spielen virtueller Charakterrollen nimmt den modernen Wunsch des Erlebens wieder auf. *„Dann ,hecheln einige Freaks als Cyber-Punk-Soldaten mit Laserwaffen durch die Frankfurter Innenstadt, andere treffen sich auf einem Münchner Friedhof zum Vampir-Wettbeißen’...“<sup>iii</sup>*

### **Pen-&Paper: Mystisches Rollenspielen am Tisch**

Das Tischrollenspiel wird als „Pen-&Paper“ bezeichnet. Es ist eines der beliebtesten und vielseitigsten Rollenspielsysteme und eine Mischung aus Gesellschaftsspiel, Erzählung und Schauspiel. Die Spieler und ein sogenannter „Spielmeister“ sitzen an einem Tisch und spielen fiktive Charaktere in einer fantasievollen Abenteuerwelt. Das Spiel funktioniert in Gesprächsform, dessen Ausgang immer unklar ist. Das System orientiert sich an einem umfangreichen Regelwerk. Erfolg und Misserfolg der fiktiven Handlungen werden mit Hilfe von Würfeln oder Karten simuliert. Der Spielmeister leitet ein Abenteuer an, das die Spieler mit ihren Charakterrollen erleben.

Pen-&Paper gibt es in den verschiedensten Genres und je nach Spielsystem können sie mythologische, mystische, magisch-okkulte oder gewaltverherrlichende Akzente beinhalten. Aus diesen Spielen resultiert gelegentlich, dass Jugendliche ein erstaunliches Wissen über reale Waffensysteme haben. Verlage wie „Pegasus-Spiele GmbH“, „Feder und Schwert“ oder „Ulisses-Spiele“ bringen für die Pen-&Paper-Spiele fast wöchentlich neue Quellenbücher, Regelwerke und vorgefertigte Abenteuer heraus.

Den geschichtlichen Start hatte das Pen-&Paper wohl 1967 in Lake Geneva, Wisconsin. Dort fand das jährliche „Gen Con“ statt, ein so genanntes Wargame-Treffen. Dabei werden Spielfiguren auf erstellten Modellen, in kriegerischen Manövern gezogen. Bei diesen Gen Cons trafen sich Gary Gygax und Dave Arneson. Angeregt durch Tolkien- und Conan-Romane, entwickelten sie ihre Alternative: Das erste Pen-&Paper „Dungeons & Dragons“ (D&D). In

diesem Spielsystem konzentrierten sie sich auf das Schicksal einzelner Helden und deren Abenteuer. 1974 erschien D&D in seiner ersten Auflage. Erst breitete sich das Spielekonzept an amerikanischen Colleges aus. August 1979 verschwand dann ein Student der Michigan University spurlos, der D&D gespielt hatte. Obwohl der Mann wieder auftauchte und sein Verschwinden nichts mit dem Spiel zu tun hatte, geriet das Spiel während dieser Zeit unter okkulten Verdacht. Das machte den Vertrieb des Spiels aber umso erfolgreicher.

In Deutschland hingegen erschien 1978 als erstes Pen-&-Paper das Spiel „Magira“, das später zu „Midgard“ umbenannt wurde. 1984 eroberte das Spiel „Das Schwarze Auge“ (DSA) den deutschen Markt. DSA wurde vor allem von Jugendlichen und Jungen Erwachsenen gespielt. Inzwischen gibt es diverse private Anbieter eigener Rollenspiele und Kleinverlage, die sich eher auf den kleinen Kreis ihrer Spieler und Interessierten konzentrieren. Die großen Spieleanbieter vermarkten hingegen ihre Produkte erfolgreich:

Rollenspiele	Genre	Deutsche Verlage	Erscheinungsjahr
Midgard	Fantasy	Pegasus Spiele	1981
Dungeons and Dragons (D&D)	Fantasy	Feder und Schwert	1983
Das Schwarze Auge (DSA)	Fantasy	Ulisses Spiele	1984
Call of Cthulhu	Horror	Pegasus Spiele	1986 und 2007
Shadowrun	Cyberpunk / Fantasy	Pegasus Spiele	1989
Vampire – Die Maskerade	Horror	Feder und Schwert	1991

Die Zahl der Tisch-Rollenspieler wird in Deutschland auf über 300.000 geschätzt.<sup>iii</sup> Jährlich treffen sich Hunderte von Rollenspielern und Interessierten bei der Spielmesse in Essen, wo diverse Hersteller ihre Rollenspielsysteme anbieten oder auf der „NordCon“ (Hamburg).

Spiele wie Midgard, D&D und DSA erschienen in Deutschland in den frühen 1990ern. Sie haben mythische, teils auch mystische Inhalte. Die Götterfiguren können von den Charakteren der Spieler im Spiel angebetet werden, sie beschenken oder retten oder üben Schicksalsschläge aus. Dennoch spielen die Götter für die Spiele nur eine untergeordnete Rolle. Sie dienen als Hintergrund, als Erklärhilfe derer Welten. Die Spieler haben außerdem im Spiel die Möglichkeit, verschiedene Arkandisziplinen und magische Fähigkeiten zu erlernen. Einige neuere Pen-&-Paper-Spiele haben hingegen die populäre, gesellschaftliche Situation aufgenommen und magisch-okkulte Inhalte zu ihrem Hauptbestand gemacht. Die folgenden vier Beispiele verdeutlichen das.

## **„In Nomine Satanis / Magna Veritas“ (INS/MV) – Dämonen und Engel**

Das Pen-&-Paper-Rollenspiel INS/MV<sup>iv</sup> gilt als populäres Rollenspiel aus Frankreich und erschien 1994 in Deutschland. Die Spieler übernehmen die Rollen von Dämonen oder Engeln, die in menschlichen Körpern umherlaufen und von normalen Menschen nicht enttarnt werden dürfen. Die Engel dienen den Erzengeln, die Dämonen dienen den Dämonenprinzen. Dementsprechend sind die Charaktere der Spieler verschieden klassifiziert. Dabei kann es jedoch auch vorkommen, dass islamische Engel mit den christlichen Engeln nicht einer Meinung sind. Bei INS/MV gibt es die Vorstellung des einen Gottes, der verschiedene Engel zu verschiedenen Zeiten geschaffen hat. Luzifer ist ein Engel, aber der Engel, der Gott herausfordert, heißt Samael. Er wollte Engel mit Menschen kreuzen, was den Zorn Gottes heraufbeschwor. Gott gilt als experimentierfreudig und die Engel als äußerst eigenständig. Jesus gilt als Engel, der sich als Mensch inkarnierte, um Gottes Wort zu bringen. Aus einer Spielbeschreibung: *„Was würde z. B. passieren, wenn ein christlich-fanatischer Engel besonders gewaltsam auf den Sieg eines Transsexuellen beim ‚Grand Prix Eurovision de la Chanson‘ reagieren würde? Oder wenn ein Muslimischer Dämonenprinz sich auf Flugzeugsentführung spezialisieren würde?“<sup>v</sup>*

## **„Shadowrun“ – Technik, Magie und Mythologie**

Bei Shadowrun befinden sich die Spieler im Jahr 2072. Es ist ein futuristisches Spiel mit vielen technischen, aber auch magischen Möglichkeiten. Shadowrun ist weltweit verbreitet und die Fangemeinde beteiligt sich an der Weiterentwicklung der Spiels. Sie erstellen neue Quellbücher und Vorlagen für die Fantasywelt und beteiligen sich an der Gestaltung der Homepage shadowhelix.de. Dazu gehört auch, dass ein religiöser Hintergrund aufgebaut wurde. Es gibt in dieser Welt immer noch den Einfluss der Kirchen, aber ebenso der germanischen Götter. 1 % der Personen wird als „Erwachte“ bezeichnet. Die Magie dient ihnen als Pfad und als Möglichkeit der Manipulation. Karmapunkte dienen als Erfahrungspunkte, mit denen die Charaktere im Laufe der Spiele aufgewertet werden können.

## „Vampire – die Maskerade“ – Vampirismus und Mythologie

Das Pen-&-Paper-Spiel „Vampire – Die Maskerade“ bewirkte in Deutschland eine große Faszination. Erstmals wurde ein Rollenspiel mit Begeisterung mehrheitlich von jungen Frauen gespielt. Bei dem Spiel geht es um verschiedene Vampirclans, die verborgen in unserer Welt leben. Der Spieler kann die Rolle eines Vampirs einnehmen.

Für das Rollenspiel gibt es das Quellbuch „Das Buch NOD“. Der synonyme Autor „de Laurent“ grenzt sich zu Beginn des Buches davon ab, *„dass dieser Teil des Buchs NOD nicht völlig mit dem biblischen Standardkanon übereinstimmt.“*<sup>vi</sup> „Nicht völlig“ ist dabei jedoch untertrieben. In dem Buch gilt Kain als Stammvater der Vampire. Aus Liebe zu Gott, hat er seinen Bruder geopfert.

*„Er konnte den Tod nicht kennen, da er geboren wurde, ehe der Tod Teil des menschlichen Erfahrungsschatzes wurde.“*<sup>vii</sup>

Die Dämonin Lilith – ebenfalls aus dem Paradies verstoßen – kümmerte sich um Kain und brachte ihm magische Erkenntnisse bei. Die beschriebene Liebschaft zwischen den beiden wird als mystische Lehre beschrieben. Die späteren „Kainsleute“ beteten die Mondgöttin an und die „Abelsleute“ den Sonnengott. Vom Sonnengott wurden die Kainsleute verflucht, weil diese die Abel-Sippe töteten.

*„Sie betrachten Kain als ihren Urvater, den ersten Vampir, der, der von Gott verflucht wurde, auf ewig nachts zu wandeln. Kain wandte sich zur ersten Frau Adams, Lilith, und erhielt von ihr das magische Blut, welches ihm übermenschliche Kräfte und Fähigkeiten verlieh. Mit diesem Blut macht er aus Menschen Kreaturen seinesgleichen und diese erschufen wiederum Kinder.“*<sup>viii</sup>

Neben dem Pen-&-Paper, gibt es das Live-Rollenspiel „Vampire-Live“ und ein Computerrollenspiel. Bei Vampire-Live wird die Vampirrolle in der realen Welt gespielt. Im Landkreis Vechta (Nds.) gibt es beispielsweise eine kommunale Freizeiteinrichtung, in der junge Menschen zum Jugendleiter ausgebildet werden, um diese Vampire-Rollenspielgruppen zu leiten. Hin und wieder spielen sie das Live-Rollenspiel, in dem sie verkleidet, nachts durch die benachbarte Stadt laufen. Der Anbieter und die Szene bleiben da durchaus im spielerischen Bereich, hier besteht zunächst kein Grund zur Sorge. Fraglich ist nur, ob die Leser und Spieler die Grenze zur Realität verstehen und vermitteln können. Bewusst merken die Autoren von „Vampire“ an:

*„Beim LARP sind Sie das Requisit, und deshalb ist es unbedingt nötig, dass Sie mit sich und anderen äußerst behutsam, würde- und respektvoll umgehen. Bei diesem Spiel geht es ausdrücklich nicht um „echtes“ Bluttrinken, um echte Jagden, Kämpfe oder erotische Aktivitäten. Sie sind kein Vampir, Sie spielen nur einen.“*<sup>ix</sup>

## „Call of Cthulhu“ – Horror und Okkultismus

„Call of Cthulhu“, kurz Cthulhu, ist ein Pen-&-Paper-Rollenspiel aus dem Genre Horror. Es erschien in Deutschland erstmals 1986, aber erst die aktuelle Version von 2007 lässt sich gut vermarkten. Es basiert auf die Romane von Howard Phillips Lovecraft und einigen weiteren Autoren.

In Cthulhu bemühen sich die Spieler darum, gruselige Geheimnisse zu lüften. Der Spielleiter nimmt die Rolle des Bewahrers des arkanen Wissens ein. Die Spieler versuchen Dämonen zu überlisten und Geister loszuwerden. Dabei dient der Okkultismus im Spiel als Fähigkeit, um „okkulte Codes zu knacken“<sup>x</sup>. Dem Spiel liegt eine Mythologie zugrunde, dass das Universum von „äußeren Göttern“ beherrscht wird, die in Form von Naturgewalten auftreten können.

*„Der Cthulhu Mythos verdankt seinen Namen einem gottähnlichen Wesen – Cthulhu (Kuh-Tuu-Luu’...) Es wird immer wieder prophezeit, dass eines Tages, ‚wenn die Sterne richtig stehen‘, viele Große Alte, insbesondere auch Cthulhu selbst, wieder erwachen werden, um die Welt mit Vernichtung und Tod zu überziehen.“<sup>xi</sup>*

Es gibt in dem Spiel das „Nekronomicon“, ein Buch des 8. Jahrhunderts, in dem Zauber, Geheimnisse und geheimnisvolle Orte beschrieben sind. Wenn die Spielercharaktere im Spiel aus diesem Buch lernen, können sie davon wahnsinnig werden. Neben dem natürlichen Tod, stellt der Wahnsinn das Ende eines Charakters dar.

Lovecraft (1890 – 1937) selbst war US-amerikanischer Schriftsteller. Nachdem sein Vater starb, beeinflusste sein Großvater die Erziehung und vermittelte ihm fantastische Märchen- und Horrorerzählungen.<sup>xii</sup> Nachdem sein Großvater verstarb, geriet die Familie in Armut und musste das Geburtshaus Lovecrafts verlassen. Lovecraft litt als Jugendlicher unter Selbstmordgedanken und erlitt vor dem High-School-Abschluss einen Nervenzusammenbruch. Er wurde Autor und heiratete die Jüdin Sonia Grene, von der er sich jedoch einige Jahre später wieder trennte. Diese Zeit war für ihn von finanziellen Unsicherheiten begleitet. In dieser Zeit erwuchs auch sein Fremdenhass, der in einigen Werken zum Ausdruck kommt. Lovecraft führte bis zu seinem Tod ein ärmliches Leben und verstarb schließlich an Krebs. Er mischte in seinen Werken Science-Fiction, Horror und soziale Utopie.

Lovecraft vertrat angeblich selbst die mythologische Ansicht, dass sich jenseits des Wissenshorizonts eine Unendlichkeit mit anderen Realitäten existiert. Die dortigen gigantischen und fremden Mächte und Rassen, dringen in unsere Welt ein und verhalten sich manchmal aktiv feindselig. Das Universum ist laut Lovecraft voll irrationaler Ereignisse, unheiliger Wut, endlosen Kampfes und unablässiger Anarchie. Der Blick in diese Wahrheit würde wahnsinnig machen oder zum Selbstmord führen.<sup>xiii</sup>

Aufgrund von Lovecrafts Kurzgeschichten entstand 1981 das Pen-&-Paper, dem der Cthulhu-Mythos zugrunde liegt. Das Spiel war dann die Grundlage für das gleichnamige Brett- und Kartenspiel, dem Brettspiel „Arkham Horror“ und dem Computerspiel „Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth“. 2005 hat die „HP Lovecraft Historical Society“ den Schwarz-Weiß-Stummfilm „The Call of Cthulhu“ im Stil der 1920er-Jahre verfilmt. Das Pen-&-Paper verbreitet sich indessen durch freie Autoren auch ohne den direkten Einfluss des Pegasus-Verlags.

### **Habitualisierungsthese und Realitätsflucht – ein psychologischer Exkurs**

Ein Spiel oder eine Lektüre kann kaum der Grund dafür sein, dass ein Mensch mystische, teils okkulte Vorstellungen für sein reales Leben beansprucht. Jedoch scheint es möglich, dass sie den Menschen beeinflussen. Die Medienpsychologie prägt dafür den Begriff „Habitualisierungsthese“. Diese These geht davon aus, dass nicht ein einzelner Film, aber der stetige Konsum von Gewaltfilmen beim Rezipienten aggressionssteigerndes Verhalten bewirkt. Allerdings tritt nach dauerndem Konsum von aggressiven Filmen mit wiederkehrendem Muster ein Gewöhnungseffekt auf, der die emotionale Erregung mindert. Das hat ein Abstumpfen gegenüber realer Gewalt zur Folge. Rezipienten mit niedrigem Konsum oder Einsteiger weisen eine stärkere emotionale Reaktion auf.<sup>xiv</sup> Die Habitualisierungsthese lässt sich auf Rollenspiele übertragen, besonders auf Computerrollenspiele.

Untersuchungen über Online- und Computersucht verwenden die Begriffe Realitätsverlust oder Eskapismus. In oder durch die Virtualität kann es zum Realitätsverlust kommen. Der Süchtige vermischt Realität mit Virtualität.<sup>xv</sup> Der Süchtige steigert sich in die virtuelle Welt hinein und flüchtet sozusagen in die Virtualität (Eskapismus). In gewissen Maßen kann dieser Zustand auch durch dauerndes Rollenspiel ausgelöst werden. Auch bei vielen Pen-&-Paper-Rollenspielen trifft sich die Gruppe der Spieler am Wochenende und spielt ein bis zwei Tage durch. Die aktivierte Fantasie und zusätzliche Ermüdungserscheinungen lassen vielen Spielern den darauffolgenden realen Tag unlieb und unreal erscheinen. Das „Kino im Kopf“ wirkt noch lange nach. Nach angeregten Spielstunden stehen die Spieler wieder in der Realität, aber träumen der virtuellen abenteuerlichen Fantasiewelt und ihren Einsätzen hinterher.

Die Identifikation mit diesen Rollenspielwelten führt in einigen Fällen dazu, dass sich Menschen intensiver mit dieser zunächst fantastischen virtuellen Welt auseinandersetzen. Sie recherchieren im Internet über mögliche reale Verschwörungstheorien, erweitern ihr Wissen über Waffengattungen, kaufen sich Utensilien, wie z. B. ein Necronomicon-Buch, suchen nach magischen Sätzen, interessieren sich für die Welten und Geschichten von Göttern und Dämonen und die Vorstellungen magischer Astralleiber. Die Existenz Gottes und auch die Realität,



können durch den Einfluss mythischer, mystischer und okkulten Fantasiewelten in Frage gestellt werden. Das Beispiel der Fan-Homepage eines INS/MV-Rollenspielers verdeutlicht dies:

*„I can never trust the virgin preacher;*

*I don't believe in Jesus Christ;*

*It's all right cuz' Satan is my teacher;*

*Hidden 'them`when we arise.“<sup>xvi</sup>*

### **Real-magische Vorstellungen: Chaosmagie und Realer Vampirismus**

Real-magische Vorstellungen und Fantasy-Literatur oder -Rollenspielen können sich gegenseitig bedingen. Zum einen greifen die Hersteller der Rollenspiele vorhandene mythische, mystische, magische, spiritistische oder okkulte Vorstellungen auf, zum anderen beeinflussen die Fantasy-Produkte diejenigen, die diese real-magische Vorstellungen als Wirklichkeit verstehen.

Zur Chaosmagie: Die Tischmanöverspiele „Warhammer Fantasy“ und „Warhammer 40,000“ (Hrsg.: Games Workshop) greifen die sogenannte Chaosmagie auf. In den Spielen werden die „Anhänger des Chaos“ als schlecht dargestellt. Ihre Anhänger tragen den Chaosstern auf ihren Rüstungen. Der Chaosstern wiederum ist ein populäres Symbol der realen Chaosmagier. Es stammt ursprünglich aus den Fantasy-Romanen von Michael Moorcock<sup>xvii</sup>. Chaosmagier glauben, durch verschiedene Techniken das wache Bewusstsein überwinden zu können und die Wirklichkeit magisch beeinflussen zu können. Der Okkultist Peter Carroll<sup>xviii</sup> nimmt die Vorstellung der Chaosmagie in seinem okkulten Buch „Liber Null“ auf. Er erklärt den Chaosstern als Zeichen des Ordens der Illuminaten und bezeichnet Chaos, im gnostischen Sinne, als magisch universale Kraft, die es anstelle eines Gottes gibt:

*„It could as well be called God oder Tao, but the name Chaos ist virtually meaningless, and free from the childish, anthropomorphic ideas of religion.“<sup>xix</sup>*

Zum realen Vampirismus: Seit einigen Jahren baut sich in Deutschland ein großes Netzwerk auf, in dem sich Menschen als „Vampire“ oder „Vampyre“ bezeichnen. „Heute umfasst die sogenannte Vampir-Szene in Deutschland einen großen Personenkreis, der sowohl real als auch virtuell verknüpft ist, v. a. durch Vereine, Homepages, Stammtische, Rollenspiele, Vampirfilmfestivals, Lesungen aus Vampirromanen.“<sup>xx</sup> Die Homepageseiten geben ein vielfältiges Bild dieser Szenen wieder. Diese Seiten sind in den meisten Fällen miteinander verlinkt, so dass ein reger Austausch über Meinungen, Themen und Praktiken stattfindet. Auf den Seiten finden sich dadurch die einfachen Anhänger begeisterter Vampirspiele, Liebhaber

der Dark-Wave-Szene, aber auch die so genannten „Vampyre“, die sich als echte Blutsauger verstehen.

„Innerhalb der Szene differenziert man die ‚Vampyre‘ in den zahlreichen Communities zwischen ‚Nighttimers‘, ‚Classicals‘ und ‚Inheriters‘. Es handelt sich dabei um die Unterscheidung zwischen ‚geborenen‘ Vampyren, also denen, die angeblich schon immer welche gewesen sind und irgendwann ihre wahre Natur entdeckt haben (‚Awakening‘) und sogenannten ‚gemachten‘ Vampyren, die irgendwann von Dritten durch ‚Übertragung‘ oder ‚Blutaustausch‘ ihre Vampyrexistenz eingehaucht bekamen. Dazu existiert eine dritte Gruppe sogenannter ‚Zwischenwesen‘. Andere Vampyrgemeinden differenzieren zwischen sogenannten ‚Blut-Vampyren‘ und ‚Psi-Vampyren‘. Letztere sind Wesen, die sich angeblich auf metaphysischer, psychischer Ebene von anderen nähren und von deren energetischen Kräften zehren. Dem sogenannten ‚Awakening‘ oder ‚Erwachen‘ misst die Vampyrgemeinde eine zentrale Bedeutung bei ... als den ‚Moment des Erkennens der eigenen Vampyrnatur‘.“<sup>xxi</sup>

In extremen Vampyr-Szenegruppen werden esoterische Vorstellungen mit sexuell-magischen und erotischen Praktiken vermengt. Der Biss und das Bluttrinken übt dabei eine Machtwirkung aus. Emotionen und Fähigkeiten sollen dabei auf den Bluttrinker übergehen. In privaten Vampyr-Veranstaltungen finden sich kleine Personengruppen zusammen, die Blut miteinander tauschen oder in denen sich Personen zum Blutverzehr anbieten. Um Infektionen und schwere Verletzungen zu vermeiden, werden häufig Injektionsnadeln und Messer verwendet.

Die Homepage-Fanseite der Dortmunder Vampire-Rollenspiel-Szene „nachtvolk.de“ stellt ihre skurrilen Texte und die Fotos der letzten Larp-Treffen ins Netz. Die dortigen Links ermöglichen einen Austausch innerhalb der Szene, aber auch zu allgemeinen Vampir-Szenen. Umso tiefer man in diese Szene-Welt gerät, desto stärker verschwimmt die Grenze zwischen Realität und Virtualität.

## **Geistliche Reaktionen**

Für Rollenspieler steht im Allgemeinen zunächst kein reales religiöses Weltbild hinter ihrem Spiel. Die Spieler verstehen sich nicht als religiöse Vereinigung und haben nicht die Absicht ein religiöses oder gar missionarisches Anliegen zu vermitteln. Der mythologische, mystische, magische oder auch okkulte Hintergrund in den Regelwerken sorgte aber immer wieder für Aufsehen, vor allem in geistlich-fundamentalen Kreisen.

Patricia A. Pulling, auch Mitglied in der Anti-Rollenspielgruppe BADD (Bothered about Dungeons and Dragons), ist die amerikanische Autorin ihres Buches „Das Teufelsnetz – Sie wollen unsere Kinder; und wenn wir uns nicht wehren, ist es zu spät“. Ihr Sohn hatte sich das Leben genommen, woraufhin Pulling recherchierte und ihr Buch veröffentlichte. Laut ihren

Angaben hat sich ihr Sohn in ein okkultes Netz verstrickt. Die Schuldfrage wird in ihrem Buch einfach gelöst: Der Schuldige ist Satan und Rollenspiele gehören zu seinen Rekrutierungsmethoden. Aus dem deutschen Klappentext:

*„Dieser Report zeigt auf, wie Satan nach unseren Kindern greift. Fernsehserien, die Gewalt verherrlichen, Black Metal Music und ‚Trash‘-Videos sind nur einige Maschen des Netzes, das sich immer enger zieht. Nur wenn wir die Strategie des Bösen kennen, können wir gegen sie angehen.“*

Auch in Rollenspiel-Communitys melden sich Leute zu Wort, die mit ihren Meinungen die Rollenspieler vor okkulten Hexerei warnen wollen.

*„In dieser Hinsicht sind Rollenspiele viel schlimmer als die Killerspiele vom PC, denn sie untergraben unseren Glauben an Gott. Anstatt christlichen Werten wird heidnische Magie angewandt und diese ist definitiv des Teufels. Die Kirche sollte sich einschalten, der Papst sollte mal was gegen diese Rollenspiele sagen, denn sie sind das Werk Satans. Sie verderben die Seelen unserer Jugend. Ich fordere ein Verbot von Rollenspielen jeglicher Art!“<sup>xxiii</sup>*

### **Fazit für die Weltanschauungsarbeit**

In der weltanschaulichen Auseinandersetzung offenbart der Blick auf mögliche Zielgruppen, dass es sich nicht bloß um Jugendliche und auch nicht um einen bloßen Trend handelt. Gewiss, aus familiären und beruflichen Gründen, ist die Hauptzielgruppe Studenten, aber die Entwicklung der Rollenspiele begann in Deutschland in den frühen 1990ern. Die älteren Rollenspieler sind darum 40 – 50 Jahre alt.

Der geistlich-fundamentalen Ansicht und dem dualistischen Denken, den Teufel so zu personifizieren und ihn für die Rollenspiele verantwortlich zu machen, muss eine deutliche Absage erteilt werden. Derartige Einstellungen führen lediglich dazu, dass christlicher Glaube nicht ernst genommen wird. In der apologetischen Auseinandersetzung ist allerdings darauf hinzuweisen, dass sich viele Regelsysteme magisch-okkulten Inhalte bedienen, um sie fürs Spiel reizvoll zu machen und dass die Inhalte von vielen Spielern unreflektiert angenommen werden. Der gesellschaftliche Trend zur Mystifizierung (siehe Mysterie-Serien oder Fantasy-Trivalliteratur) wirkt in diese Spielewelt hinein und die Vermischung zwischen dem live gespielten und den populären okkulten Szenen ist gegeben, vor allem durch vernetzte Internetkontakte. Und schließlich wird der Spieler mit den Fragen konfrontiert, wo christliche Wahrheit beginnt und ob nicht auch die reale Glaubenswelt mythologische Fantasie ist.

An der Stelle sind die kirchlichen Mitarbeiter/innen gefordert, sich theologisch mit den zunächst scheinbar skurrilen, mythologischen Fragen und Inhalten auseinanderzusetzen. Wenn ein

Jugendlicher fragt, wer Beliar oder Lilith ist, sollte diese Fragen nicht belächelnd als mythologischen Unsinn abgetan werden. Alternative Vampyr-Szenen geben auf solche Fragen nämlich gerne ihre eigenen Antworten.

Hinter dem Rollenspiel steckt zunächst ein einfacher Wunsch nach Erleben und Spielen. Einige kirchliche Anbieter haben darauf auch schon früh reagiert: Bibliolog und Bibliodrama sind Beispiele, wie das Rollenspiel im Gemeindealltag Anwendung finden konnte. Auch einige Anbieter der Ev. Jugendarbeit haben eigene Rollenspiele entworfen, in denen die Teilnehmenden die Landnahme Israels abenteuerlich nachempfinden konnten.

Spirituelles erleben und leibhaftiges Spielen sind einfache Reaktionen auf eine Gesellschaft, die von Leistungsdruck, permanenten rein virtuellen Aktivitäten und wenig beeinflussbaren Strukturen und Ritualisierungen geprägt ist. Aber die Menschen sehnen sich nach ein wenig Verzauberung in ihrem Alltag und Kirchen und Einrichtungen können an dieser Stelle diesem Wunsch nachkommen, in dem sie neue spirituelle, auch spielerische Erlebnisräume schaffen.

Für psychisch labile Menschen, kann die Gefahr vorhanden sein, dass sich die virtuelle und reale Welt vermischen und die Grenzen zwischen böse spielen, böse denken und schließlich böse handeln aufweichen können. Ebenso kann das Rollenspiel heilsam wirken: Auf der Suche nach einer alternativen Erfahrungs- und Erlebniswelt gelingt ein zeitlicher Rückzug aus der Alltagswelt, die zu neuer Fantasie, Kreativität und Produktivität führt. Gemeinschaft mit seinesgleichen wird erlebt und kann durchaus als heilsame Verdrängung verstanden werden. Spielen hat viele positive pädagogische Ansätze und in der spielerischen Auseinandersetzung mit dunklen Mächten und Gewalten, können sogar Ängste und Ohnmachtgefühle kompensiert werden. Gerade für junge Menschen kann das Testen von Charakterzügen eine positive Entwicklung bedeuten.

Fantasy-Rollenspiele erobern immer mehr den Markt. Vor allem Jugendliche und junge Erwachsene spielen mit Begeisterung stundenlang Tisch- und Live-Rollenspiele. Als Gegenüber zu den vielen Computerrollenspielen werden diese Spielsysteme durch Geselligkeit und Kommunikation unterstützt. Immer häufiger werden Eltern damit konfrontiert, dass ihre Kinder an diesen Spielen und an solchen Gruppen teilnehmen wollen, die Kinder sich entsprechende Literatur anschaffen und Kontakte in Internet-Communitys suchen. Es gibt für Fantasy-Rollenspiele zwar keine Institutionalisierungen, aber kleine Verbände und Gruppen, die sich vor allem durch Netzwerke unterstützen. Für die Gemeinde- und Jugendarbeit bedeutet das, die Thematik als pädagogische und weltanschauliche Herausforderung in Blick zu nehmen und für inhaltliche Fragen und in der Seelsorge kompetent zur Verfügung zu stehen.

## Autor

Jens Schultski, geb. 1972, ist als Diakon im Kreisjugenddienst des Ev.-Luth. Kirchenkreises Oldenburger Münsterland tätig und dort für Weltanschauungsfragen beauftragt.

## Literatur und Internet-Artikel<sup>xxiii</sup>

<sup>i</sup> Zur Bewaffnung: Es handelt sich immer um gepolsterte Waffen. Schwerter werden beispielsweise mit einem Fieberglasstab hergestellt, die mit Schaumstoff ummantelt und zugeschnitten werden. Durch Latex und Farbe erhält das Schwert sein Aussehen.

<sup>ii</sup> Harder, Bernd: „In Nomine Satanis – Verführen Fantasy-Rollenspiele und Computer-Games zu Magie und Okkultismus?“ Internet-Artikel: „<http://www.gwup.org/infos/themen-nach-gebiet/88-okkultismus/762-verfuehren-fantasy-rollenspiele-und-computer-games-zu-magie-und-okkultismus>. Zugriff vom 1.10.10. Harder zitiert eine Rollenspielerin, namens Amelie Stein. (GWUP steht für „Gesellschaft zur wissenschaftlichen Untersuchung von Parawissenschaften e. V.“

<sup>iii</sup> Vgl.: [http://www.nexus-berlin.de/Abgetippter\\_Artikel\\_aus\\_der\\_Zeit](http://www.nexus-berlin.de/Abgetippter_Artikel_aus_der_Zeit). Nimmt Bezug auf einen Artikel aus „Die Zeit“, Nr. 31, vom 25.7.1997. Letzter Zugriff vom 1.10.10

<sup>iv</sup> Hrsg.: Mario Truant Verlag, Mainz. Das Spiel wurde von 1989 – 2006 veröffentlicht.

<sup>v</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/In\\_Nomine\\_Satanis/Magna\\_Veritas](http://de.wikipedia.org/wiki/In_Nomine_Satanis/Magna_Veritas). Vom 18.9.10; letzter Zugriff vom 1.10.10

<sup>vi</sup> Chupp, Sam / Greenberg, Andrew: Das Buch NOD. Deutsche Übersetzung von Oliver Hoffmann, Mannheim 1993, S. 16

<sup>vii</sup> Chupp, Sam / Greenberg, Andrew: Das Buch NOD. Ebd., S. 16

<sup>viii</sup> Fromm, Rainer: Schwarze Geister, Neue Nazis – Jugendliche im Visier totalitärer Bewegungen. München 2008. S. 198

<sup>ix</sup> Achilli, Justin, u. a.: Vampire – Die Maskerade. Mannheim 1993. S. 25

<sup>x</sup> Petersen, Sandy und Willis: Cthulhu. Rollenspiel-Basis-Buch. Deutsche Ausgabe des Verlags Pegasus-Spiele GmbH. Friedberg 1999. S. 16

<sup>xi</sup> Petersen, Sandy und Willis: Cthulhu. Rollenspiel-Basis-Buch. Ebd. S. 9

<sup>xii</sup> Vgl.: de Camp, Lyon Sprague: *Lovecraft. Eine Biografie*. Deutsche Übersetzung von Rainer Schmidt (gekürzte Ausgabe). Ullstein, Frankfurt am Main, 1989. S. 18

<sup>xiii</sup> Vgl.: Petersen, Sandy und Willis: Cthulhu. Rollenspiel-Basis-Buch. Ebd. S. 68 und S. 101

<sup>xiv</sup> Vgl.: Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien: Ein Studienhandbuch. Uni-Taschenbücher M. Köln 2006. S. 113 und S. 305

<sup>xv</sup> Vgl.: Bouchon, Catherine: Macht das Internet einsam? Seminararbeit. München 2005. S. 32

<sup>xvi</sup> <http://valefor.piranho.de/H2.html>. Synonym des Verfassers: „Croc“. Letzter Zugriff vom 1.10.10

<sup>xvii</sup> Britischer Science-Fiction- und Fantasy-Schriftsteller; geb. 18.12.1939

<sup>xviii</sup> Okkultist; geb. 8.1.53; Autor von Liber Null, Liber Kaos und Psychonautik und Begründer des Ordens Illuminaten von Thanateros und Mitbegründer der Chaosmagie.

<sup>xix</sup> Caroll, Peter: Liber Null. Red Wheel / Weiser. LLC – York Beach, ME, 1987. S. 28

<sup>xx</sup> Fromm, Rainer: Schwarze Geister, Neue Nazis – Jugendliche im Visier totalitärer Bewegungen. A. a. O., S. 182

<sup>xxi</sup> Fromm, Rainer: Schwarze Geister, Neue Nazis – Jugendliche im Visier totalitärer Bewegungen. A. a. O., S. 183

<sup>xxii</sup> Vgl.: [http://groups.google.com/group/de.rec.spiele.rpg.misc/browse\\_thread/thread/e9c80945e8e0c8c](http://groups.google.com/group/de.rec.spiele.rpg.misc/browse_thread/thread/e9c80945e8e0c8c). Aus der Google Group zum Thema „Rollenspiele sind okkulte Hexerei wider dem christlichen Glauben“, vom 30.12.2008. Letzter Zugriff vom 1.10.10

<sup>xxiii</sup> Weitere Literatur:

- Larson, Bob / Steigemann, Isolde: Geht unsere Jugend zum Teufel? Neuhausen 1990
- Hübner, Martina: Das Fantasy-Rollenspiel - ein kreatives Medium zur Gewaltprävention? Informationen – Pro & Contra – Projektbericht – Perspektiven. Hrsg.: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern, Bayerisches Staatsministerium für Sozialordnung, Familie, Frauen und Gesundheit. München 1995
- Pulling, Patricia A.: Das Teufelsnetz – Sie wollen unsere Kinder; und wenn wir uns nicht wehren, ist es zu spät. (orig.: The Devil's Web, 1989) Marburg 1990
- Schmid, Jaenette: Fantasy-Rollenspiel: Gefahren und Chancen. Vortrag des Realschullehrerverbandes und der Volkshochschule Schwäbisch-Hall am 4.5.1995. Abgedruckt unter: <http://www.rpgstudies.net/schmid/vortrag.html>. Letzter Zugriff vom 1.10.10
- <http://www.shadowhelix.de/Hauptseite>, vom 24.10.2009. Letzter Zugriff vom 1.10.10
- <http://www.nachtvolk.de/>. Letzter Zugriff vom 1.10.10