

Fantasy- Geschichten in Literatur und Live-Rollenspiele



Jede Zeit und jede Generation hat ihre Geschichten, mit denen die Menschen versuchen ihrem Alltagsleben zu entfliehen. Was einst Abenteuerromane waren, das ist heute die Fantasy-Literatur.

Doch heute gibt es zum Lesen der Geschichten ein weiteres Phänomen, denn die Menschen versuchen diese Geschichten in ihrer Freizeit am PC zu spielen, oder nachzuspielen und zu (er)leben.

Am PC treffen sich Menschen in Foren um mit oder gegeneinander in der Virtuellen Welt zu kämpfen.

Wieder andere Tauchen für einige Zeit in die Rollen ihrer Protagonisten und leben diese in Live-Rollenspielen nach.

In den Live - Rollenspielen schlüpfen mehrere Teilnehmer (Spieler) für einige Zeit kommunikativ in die Eigenschaften der Charaktere ihrer Protagonisten ihrer Geschichte. Hier können sie dann eine Seite ihrer Persönlichkeit ausleben, die sie im normalen Alltag einfach nicht ausleben können, da sie dort in festgelegte Rollen gepresst sind.

Die Menschen suchen sich einen Rückzugsraum in den Live-Rollenspielen, machen dabei aber auch die Erfahrung, mit anderen Menschen die ein gleiches Hobby teilen. Damit es hierbei jedoch eine gewisse Ordnung gibt, es zu keinen Streitigkeiten oder großen Unstimmigkeiten kommt, gibt es einen Spielleiter.

Auch gibt es Regeln in einer solchen Rollenspielgruppe. Doch hierbei ist zu beachten, dass die in den Regeln erfassten Fertigkeiten eines Charakters überhaupt nichts mit dem zu tun haben, was der Spieler kann oder auch nicht kann. Die Spieler übernehmen ja im Rahmen des Rollenspiels die Rolle einer fiktiven Gestalt. Dennoch kann die fiktive Welt in der diese Geschichten spielen, der "realen" Welt sehr ähnlich sein, oder auch von dieser völlig abweichen. So kann eine solche Welt dem technologischen und kulturellen Stand des Mittelalters ähneln, in der es auch Magie- und Fabelwesen gibt. Aber auch den Hintergrund eine Science Fiction Welt der Zukunft ähnlich sein.

Solange Live-Rollenspiel, Spiele bleiben und die Spieler den Boden nicht zur Realität verlieren, ist dies ein großartiges Hobby.

Es kommt eben ganz darauf an, wie man es spielt. Hier sind ausführliche Regeln gerade für die Kampfsimulation wichtig und die meisten Rollenspielgeschichten beinhalten eben auch Gewaltanwendung als ein legitimes und oft vorgesehene Mittel um den Gegner oder Hindernis in einer solchen Geschichte zu überwinden. Ob es nun ein Held ist der einen Ork oder Drachen erschlägt oder in einer Science Fiction Welt, in einem Gefecht mit Laserwaffen, sich einen Kampf mit gegnerischen Aliens liefern, Kampf und Gewalt sind genauso wie im Fantasy – oder Actionfilm oder Roman, ein Teil des Rollenspiels.

So ein heftiger Kampf im Rahmen eines Rollenspiels kann somit ohne das man verletzt wird, ein wunderbares Ventil für die Spieler sein, um aufgestaute Frustrationen des Alltags loszuwerden.

Gewalt ist also und bleibt in vielen der Rollenspiele ein Aspekt und ist dennoch nur ein Zweck, eine legitime Methode mit Problemen umzugehen, um Hindernisse zu beseitigen. Aber man darf eben dabei nie vergessen, dass dieses alles nur ein Spiel ist. Bloß weil ein Charakter etliche Orks erschlägt, muss der Spieler noch lange nicht gewalttätig werden oder gar schon sein. So lange man die Fantasy von der Realität trennen kann, besteht hier keinerlei Gefahr. Also ist nichts dagegen einzuwenden, wenn man dann z.B. ein magisches, fantasiereiches Wochenende in der Welt der Fantasie verbringt. Wenn Zauberer, Zwerge Elfen / Elben oder auch böse Kreaturen, wie Orks und Trolle durch den Wald huschen und magische Rätzel lösen. Wenn schauriges Geheule und Trommelschlag erklingt und alle in Kostümen ihrer Lieblingsprotagonisten herumlaufen. Wenn Kämpfer mit Schaumstoffschwertern auf sich einschlagen.

Es werden sicherlich die Nichtkenner durch die Tatsache verwirrt, dass es beim einem solchen Rollenspiel keinen Gewinner oder gar Verlierer gibt. Hinter einem Live - Rollenspiel steckt dahingehend kein Wettkampf, sondern lediglich der Spaß aller Beteiligten, an der Geschichte an sich.

Es ist auch nicht so, dass der Spielleiter gegen eine Gruppe der Spieler spielt, auch wenn er innerhalb der Geschichte die Rolle des Gegners übernehmen sollte und die Spieler spielen auch nicht gegeneinander, sondern arbeiten alle zusammen, damit alle eben ihren Spaß haben.

Natürlich können die Charaktere im Laufe der Geschichte Erfolge und Misserfolge verbuchen.

Zum Beispiel wenn die Spieler in eine Fantasiewelt schlüpfen und mit dem, vom Spielleiter erfundenen Ablauf konfrontiert werden, ein Problem wie, eine Burg vor Orks zu schützen, so kann man es schon als eine Art Sieg betrachten, wenn es ihnen gelingt, aber selbst wenn ihnen das nicht gelingt, so haben doch alle beteiligten Spaß daran, für ein paar Stunden in eine andere Rolle zu schlüpfen. Dazu kommt, dass die meisten Rollenspiele nicht als einmaliges Spiel gedacht sind, sondern eine Art unendlichen Geschichte, die eben bei jedem Treffen immer

weiter fortgeführt werden kann und meist auch wird. Es ist auch möglich dass man eben um den Erhalt von Gold, Zauberwaffen oder die Hand einer holden Jungfer ringt. Es geht eben den Spielern darum und um die Genugtuung, die vom Spielleiter gestellten Probleme zu lösen und zu überwinden und dem Spaß in eine andere Rolle zu schlüpfen. Hier in einem solchen Spiel ist auch egal, wenn der Firmenchef ein böser Ork ist, oder die kleine Angestellte, die große Zauberin, die ihre Freunde daran hat, auf die Lösung des Rätsels zu stoßen.

Ein wenig Spaß in unserer heute doch so stressigen Zeit, das muss sein. Das Live-Rollenspiel ist eine Freizeitbeschäftigung die der Entspannung und Unterhaltung dient. So wie man ein Buch liest oder sich einen Film in Kino oder im Fernsehen ansieht. Aber eben nicht alleine, sondern mit anderen Menschen zusammen.