

**Gesundheitsförderndes Zusammenspiel –
Eine ethnographische Betrachtung der analogen Spiele-Conventions
in Hinblick auf ihr Potential zur Schaffung positiver sozialer Begegnungen**

MASTERTHESIS

vorgelegt zur Erlangung des Abschlusses Master of Arts (M.A.)
an der Hochschule Bremen, Fakultät 1 Wirtschaftswissenschaften
im Masterstudiengang Kulturmanagement

vorgelegt von:

Merlin Jeelka Smekal

Benotung: 1,0

Bremen, 29. Februar 2020

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe verfasst und nur die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Wörtliche oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommenen Stellen sind unter Angabe der Quellen kenntlich gemacht.

Bremen, 29.02.2020



(Merlin Jeelka Smekal)

Inhaltsverzeichnis

Eigenständigkeitserklärung

Inhaltsverzeichnis

Abstract

1	Einleitung	1
2	Das methodische Vorgehen	4
3	Die analoge Spiele-Convention – Potential zur Schaffung positiver sozialer Begegnungen?	9
3.1	Definitionen und Beschreibungen	9
3.1.1	Spiel und Spielen – Merkmale und Definition	9
3.1.2	Analoge Spiele-Conventions – Definition und Beschreibung.	11
3.1.3	Die Sieben Türme Convention – Entstehung und Feldbeschreibung	15
3.1.4	Das Pen & Paper Rollenspiel – Merkmale, Ablauf und Geschichte	18
3.1.5	Brett-, Karten- und Würfelspiele – Definition, Geschichte und Kategorisierung	24
3.2	Begegnungen durch die Thematik des Spielens	28
3.2.1	Das Erleben eines Gemeinschaftsgefühls durch geteilte Interessen und gemeinsame Gespräche	28
3.2.2	Das Salutogenese-Modell in Hinblick auf dialogische Begegnungen	32
3.2.3	Die Wirkung von Fachbegriffen und Integration von Neueinsteiger_innen	39
3.2.4	Begegnungen, Kontakte und freundschaftliche Verbundenheit	45
3.3	Begegnungen im Spiel	49
3.3.1	Die Intention der Spielenden	49
3.3.2	Konsequenzfreies Ausprobieren und kreative Entfaltung	57
3.3.3	Abschalten und Entspannen	59
3.3.4	Über die Trennung von Figur und Spieler_in	62
4	Fazit, kritische Betrachtung der Arbeit und Ausblick	67
	Quellenverzeichnis	70
	Glossar	80

Abstract

Gesundheitsförderndes Zusammenspiel – Eine ethnographische Betrachtung der analogen Spiele-Conventions in Hinblick auf ihr Potential zur Schaffung positiver sozialer Begegnungen

Das Ziel der vorliegenden Masterthesis ist es, analoge Spiele-Conventions, während derer die Teilnehmenden ohne zwischengeschaltetes technisches Medium gemeinsam spielen, in Hinblick auf ihr Potential zur Schaffung positiver sozialer Begegnungen zu untersuchen.

Dies geschah anhand einer ethnographischen Betrachtung in Form von empirischen Interviews, welche mithilfe theoretischer Grundlagen aus den Bereichen der Kulturwissenschaften, Soziologie, Psychologie und Neurologie, sowie Experteninterviews aus dem Bereich der psychosomatischen Medizin betrachtet und interpretiert wurden.

Diese Analyse zeigte anhand eines qualitativen Ausschnitts, dass analoge Spiele-Conventions ein großes Potential zur Schaffung positiver soziale Begegnungen und in Folge dieser gesundheitsfördernder Momente im Sinne des Salutogenese-Modells bieten. Besonders der direkte von Angesicht zu Angesicht stattfindende Kontakt, das Gefühl der Gemeinschaft und des gemeinsamen Erlebens sind dabei von großer Bedeutung und fördern die gegenseitig wertschätzende Wahrnehmung.

1 Einleitung

„[...] für das Hobby Rollenspiel und Brettspiel sind solche Cons eigentlich so der Pulsgeber, denk ich.“ (Tina, 2019, S. 37)

„[...] Es ist ein Forum, um sich kennen zu lernen, neue Sachen auszuprobieren.“ (Tina, 2019, S. 37)

„[...] Eindrücke auszutauschen und mit den Leuten zu reden. [...]“ (Jan, 2019, S. 31).

– Hinführung sowie der persönliche Bezug zur Thematik –

Seit Jahrhunderten faszinieren und begeistern Spiele in unterschiedlichster Form die Menschen (vgl. Melzer, 2013, S. 7; vgl. Krenz, 2010). Ich selbst begann im Jahr 2010 an privaten Spieleabenden im Freundeskreis teilzunehmen und wurde in den folgenden Jahren Teil verschiedener sich regelmäßig treffenden Spielrunden. Durch einige Mitglieder einer dieser Runden wurde ich schließlich 2015 erstmals auf analoge Spiele-Conventions aufmerksam.

Die digitale Gamingszene boomt. Neben den Plattformen im Internet, dem Spielen daheim mit Freunden oder der Familie, wachsen aber auch die Anzahl und die Besucherzahlen der öffentlichen Spieletreffen (vgl. game, 2019; vgl. RPG Con Kalender, 2019, vgl. Veranstalterin, 2019, S. 44, 117).

Auf diesen so genannten Spiele-Conventions treffen sich begeisterte Spieler_innen, um mit Gleichgesinnten in eine Spielewelt einzutauchen, gemeinsam Abenteuer zu bestehen und Freunde, aber auch Fremde mit gleichen Interessen zu treffen. Gespielt werden schwerpunktmäßig analoge Spiele ohne ein zwischengeschaltetes technisches Medium (vgl. Kotlarski, Jahr unbekannt; vgl. Nordcon, 2019 b). Neben diversen Brett-, Karten- und Würfelspielen¹ bilden Pen & Paper Rollenspiele² den zentralen Angebotsschwerpunkt (vgl. RPG Con Kalender, 2019; vgl. Nordcon, 2019 a; vgl. Nordcon 2019 b). Erweitert wird dieser durch ein Rahmenprogramm, welches beispielsweise aus Workshops oder einer kleinen Spielmesse mit Händlern bestehen kann (vgl. Nordcon, 2019).

¹ Eine Definition und Beschreibung dieser Spielarten erfolgt ab Seite 24.

² Eine Definition und Beschreibung dieser Spielart erfolgt ab Seite 18.

Während meiner eigenen Teilnahmen wuchs mein Interesse an der steigenden Zahl der auf analoge Spiele konzentrierten Veranstaltungen und dem Bedürfnis der Menschen nach den dort in direktem Kontakt stattfindenden Begegnungen zwischen den Teilnehmenden in einer Zeit der immer mehr digitalisierteren Alltags- und Arbeitswelt³. In Hinblick auf den Inhalt des Masterstudiengangs Kulturmanagement ist für mich eine Betrachtung der Faktoren, welche ein gesundheitsbedeutsames Miteinander von Menschen fördern, von Bedeutung.

– Der Forschungsstand –

Die Spielbranche hat sich in den letzten Jahrzehnten stark gewandelt. Seit der Erfindung der ersten Video- und Computerspiele ist der digitale Sektor schnell gewachsen (vgl. games, 2018). Die Zahl der allein am Smartphone Spielenden hat die Zahl der klassischen Brettspieler_innen weit überholt (vgl. Loesche, 2016). Viele der aktuellen Forschungen beschäftigen sich mit der Entwicklung und den Auswirkungen des digitalisierten Spielens. Doch auch das klassische analoge Spiel ist noch lange nicht vom Markt verschwunden. Deutschlandweit finden an fast jedem Wochenende und häufig auch unter der Woche Spieltreffen statt, die begeisterte Anhänger der analogen Spiele-Szene zusammenführen (RPG Con Kalender, 2019). Diese Veranstaltungen und deren Szene sind jedoch noch relativ unbeachtet. Zwar gibt es umfangreiche Literatur und aktuelle Forschungen über die Auswirkungen von Spiel und Spielen auch im analogen Bereich, doch diese vornehmlich aus den Wissenschaftsdisziplinen der Sozialwissenschaften, Pädagogik, Psychologie und auch Neurologie stammenden Untersuchungen beziehen sich vornehmlich auf das freie kindliche Spiel⁴ und dessen Auswirkungen auf die Entwicklung des Menschen (vgl. Vest, 2019). Die anderen auf den Conventions vertretenen Spielarten sind unterschiedlich weit, jedoch insgesamt noch relativ unerforscht.

Der aktuelle Forschungsstand im Bereich der sozialen Begegnungen ist breit gefächert, die Verbindungen zur Spiele-Szene konzentrieren sich neben aktuell neuen Forschungsprojekten zu digitalen Medien hauptsächlich auf den Bereich des freien Spiels (vgl. Krenz, 2010; vgl. Vest, 2019).

³ Die Begriffe Alltags- und Arbeitswelt werden im Kontext dieser Arbeit im Sinne eines sich regelmäßig, teilweise täglich wiederholenden Ablaufs verwendet (vgl. Bibliographisches Institut GmbH, 2020).

⁴ Erläuterung siehe Anhang, S. 13

– Die Zielsetzung –

Aus diesen Gründen liegt der Fokus dieser Masterthesis auf den analogen Spiele-Conventions und deren Angebotsschwerpunkten als Raum für Begegnungen:

„Gesundheitsförderndes Zusammenspiel – Eine ethnographische Betrachtung der analogen Spiele-Conventions in Hinblick auf ihr Potential zur Schaffung positiver sozialer Begegnungen“

Der Begriff der „Gesundheitsförderung“ (Weltgesundheitsförderung, 1986) wurde 1986 während eines Gesundheitskongresses in Ottawa geprägt. Dort wurde er vornehmlich in Bezug zum Pathogenese-Konzept, also im klassisch schulmedizinischem Kontext, verwendet. Davon abgrenzend taucht er jedoch auch im durch Aaron Antonovsky⁵ entwickelten Salutogenese-Modell⁶ auf, auf welches im Hauptteil dieser Arbeit näher Bezug genommen wird (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 15). Im Zuge dieser Arbeit entspricht die verwendete Form des Ausdrucks *gesundheitsfördernd* der Definition dieses zweiten Anwendungsgebietes. Somit ist unter gesundheitsfördernd nicht eine Bekämpfung der Krankheitsursachen, sondern eine Verstärkung der die Gesundheit fördernden und unterstützenden Ressourcen gemeint.

Analoge Spiele-Conventions, als auch die dort am häufigsten angebotenen Spielarten, werden auf ihr Potenzial zur Schaffung positiver Begegnungen im Sinne einer Förderung sozialer Fähigkeiten, also unter dem Aspekt des gesundheitsfördernden Dialogs und Zusammenspielens, hin untersucht.

Der Begriff der Begegnung findet in unterschiedlichen Kontexten Verwendung (vgl. Bibliographisches Institut GmbH, 2019 a). In Bezug auf diese Arbeit stellt er vor allem das Aufeinander- oder Zusammentreffen und die Interaktion von Menschen dar. Dies kann sowohl in Form eines Miteinanders geschehen, als auch eines konkurrierenden Gegeneinanders. Mit der Bezeichnung der positiven Begegnung sind vor allem Begegnungen im Sinne der Förderung sozialer Fähigkeiten und Gesundheit und einer Intersubjektivität gemeint (vgl. Bibliographisches Institut GmbH, 2019 a; vgl. Krause, 2001, S. 941; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 31, 73; vgl. Schiffer, 2019 a, S. 148, 155).

⁵ Erläuterung der Person im Anhang, S. 12

⁶ Eine Definition und Beschreibung erfolgt ab Seite 32.

Die im Verlauf einer Spiele-Convention stattfindenden Begegnungen finden auf mehreren im Hauptteil näher beschriebenen Ebenen statt: Während des Spiels, zum einen auf einer außerspielerischen, zwischenmenschlichen Ebene, zum anderen innerhalb des Mediums Spiel sowie in der Zeit zwischen den Spielrunden. Nicht nur die mit der Tätigkeit des Spielens gemeinsam verbrachte Zeit und die außerhalb des Spielgeschehens stattfindenden Gespräche, sondern auch das gemeinsam im Spiel, also auf einer zweiten Ebene, erlebte Ereignis sind verbindend.

2 Das methodische Vorgehen

Die Erarbeitung und Darstellung der Ergebnisse erfolgen anhand einer explorativen Studie mit induktivem Vorgehen. Im Gegensatz zu einer explanativen, also einer Hypothesen prüfenden Arbeit, basiert die explorative Forschung auf dem Ziel, Hypothesen zu generieren und möglichst unvoreingenommen einen Einblick in einen noch nicht umfangreich erforschten Bereich zu bekommen (vgl. empirio, 2018 a; vgl. empirio 2018 b; vgl. WPGS, 2019).

Für die Umsetzung einer solchen Forschung eignen sich vor allem qualitative Methodiken der Sozialforschung. Aus diesem Grund wurden Elemente der durch Bronislaw Malinowski⁷ geprägten „ethnographischen Feldforschung“ (Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 16) angewandt. Diese empirische Forschungsform zeichnet sich vor allem durch „die Offenheit des Forschungsprozesses“ (Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 37) und den Kontakt des Ethnographen zum Forschungsfeld⁸ aus (vgl. Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 16, f., 33, 37). Ergänzt wurde der Ansatz durch Elemente der „Grounded Theory“ (Flandorfer, 2018), deren Methodenansatz zur Auswertung der gesammelten Daten genutzt wurde.

Die empirische Grundlage bildeten vor allem leitfragengestützte, narrative Interviews mit offenen Fragestellungen. Diese flexible Form der Gespräche ermöglichte es den

⁷ Erläuterung der Person im Anhang, S. 15

⁸ Erläuterung des Begriffs im Anhang, S. 13

interviewten Personen selbst Schwerpunkte zu setzen. So lässt sich in der Auswertung nachvollziehbar feststellen, welche Bereiche diese am meisten beschäftigten. Die Leitfragen boten zudem einen Gesprächsanstoß, sorgten dafür, dass keine im Vorfeld als wichtig erschienenen Aspekte vergessen wurden, und halfen gleichzeitig das Gespräch zur Kernthematik zurückzuführen, wenn dieses sich zu weit davon entfernte. Um eine möglichst angenehme Gesprächsatmosphäre zu schaffen, wurden die Fragen in jeweils individueller Reihenfolge gestellt, so dass sie möglichst thematisch an die jeweils vorherige Antwort anschlossen. Die Erstellung des Fragenkatalogs erfolgte zum einen aus den Ergebnissen der ersten Literaturrecherche, aber auch aus Beobachtungen, die im Feld entstanden (vgl. Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 80, f.). Als Interviewpartner wurden sechs Personen ausgewählt. Diese stellen Vertreter unterschiedlicher Kategorien dar: Spieler_innen, die regelmäßig an Spieletreffen teilnehmen, sowie ein Interview aus Sicht einer organisierenden Person eines solchen Treffens. Ausgangspunkt zur Auswahl der Interviewpartner_innen bot die „Sieben Türme Convention“ (Kotlarski, 2019), eine Spiele-Convention, die einmal jährlich in Rostock stattfindet.

Nach einer ersten schriftlichen Kontaktaufnahme mit dem Organisatorenteam meldete sich die erste Vorsitzende Esther Dirks und zeigte großes Interesse an einer thematischen Zusammenarbeit. In einem ersten Telefonat stellte sie sich sofort für ein Interview bereit. Dieses fand während der Sieben Türme Convention in Rostock statt, um gleichzeitig Eindrücke vor Ort sammeln und Kontakte zu Teilnehmenden knüpfen zu können. Um einen noch tieferen Eindruck zu gewinnen, nahm ich selbst an einer Pen & Paper Rollenspielrunde teil, die von Esther Dirks geleitet wurde. Aus diesem Besuch der Veranstaltung und der teilweise gemeinsam gespielten Runde, entstanden die Kontakte zu vier der fünf interviewten Spieler_innen. Im Verlauf dieser Gespräche zeigte sich schnell, dass sich der Schwerpunkt ihrer Erzählungen auf die Teilnahme am Pen & Paper Rollenspiel konzentrierte. Aus diesem Grund entschied ich mich schließlich für ein fünftes Spielerinnen-Interview mit dem Schwerpunkt der Brett-, Würfel- und Kartenspiele. Der Kontakt hierzu entstand über eine gemeinsam im Rahmen des Studiums besuchte Veranstaltung. Im Gegensatz zu einer reinen analogen Spiele-Convention lag der Fokus dieser Person jedoch auf der Messe „Internationale Spieletage SPIEL“ (Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co KG, 2020), welche jährlich in

Essen stattfindet. Diese beinhaltet neben dem Messeangebot viele Elemente analoger Spiele-Conventions.

Da ein Großteil der Forschung über soziale Begegnungen, Spiele und das Spielen den Wissenschaftsdisziplinen Soziologie, Psychologie und Neurologie zuzuordnen ist, bot sich zusätzlich ein Experteninterview an, so dass Theorien dieser Disziplinen durch eine Person mit detailliertem Fachwissen erläutert und zugänglicher gemacht werden (vgl. Liebold, Trinczek, 2009, S. 33).

Als Experte wählte ich Herrn Dr. med. Eckhard Schiffer, „Facharzt für Nervenheilkunde, Psychosomatische Medizin und Psychologie“ (Schiffer, Jahr unbekannt), welcher seit den 1980er Jahren im Bereich der sozialen Salutogenese, des Spiels und sozialer Begegnungen forscht, arbeitet und zahlreiche Publikationen zu diesem Thema veröffentlichte. Im Verlauf seiner Arbeit erweiterte Herr E. Schiffer das ursprünglich von A. Antonovsky entwickelte Salutogenese-Modell, welches die zentrale theoretische Ergänzung der empirischen Forschung dieser Arbeit darstellt, um den Aspekt der sozialen Gesundheit. Während seiner 30jährigen Arbeit am Christlichen Krankenhaus Quakenbrück, baute er die dortige „Abteilung für Psychosomatische Medizin mit Familientheapeutischem Zentrum“ (Schiffer, 2013 b, S. 180) mit auf und leitete diese als Chefarzt. Aktuell arbeitet Herr Dr. med. Schiffer „ambulant als analytisch orientierter Psychotherapeut“ (Schiffer, 2013 b, S. 180).

Die Zusammenarbeit im Verlauf dieser Arbeit stellte eine Fortsetzung einer Zusammenarbeit aus dem Jahre 2016 dar, während derer ich bereits ein Experteninterview mit Herrn Schiffer im Rahmen meiner Bachelorarbeit führen konnte. Da das erste Interview ebenfalls das Salutogenese-Modell behandelte, entschloss ich mich, dieses Transkript erneut hinzuzuziehen, um eine Wiederholung der Fragen zu vermeiden. Nach mehreren Gesprächen über die Thematik und den Fokus meiner Arbeit entstand ein zweites ergänzendes Experteninterview. Dieses erfolgte auf Wunsch des Interviewpartners sowie aufgrund der räumlichen Distanz in einer schriftlich fortlaufenden Form.

Um eine Basis für die Weiterarbeit zu schaffen und eine detaillierte Auswertung zu ermöglichen, wurden die Interviewmitschnitte wörtlich transkribiert. Aufgrund des Umfangs der narrativen Interviews wurden die thematisch von der Beantwortung der

Fragestellung stark abweichenden Bereiche schriftlich zusammengefasst.

Die Auswertung erfolgte nach der Theorieskizze der „Grounded Theory“ (Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 118) mithilfe von „Codes“ (Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 124), wodurch eine Benennung, Sortierung und Vergleichbarkeit der Interviews entstand. Die „Themen der Analyse“ (Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 124) ergeben sich hierbei direkt aus den erhobenen Daten (vgl. Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 118). Dieses Verfahren wurde vor allen durch die „amerikanischen Soziologen Barney Glaser und Anselm Strauss“⁹ (Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 124) geprägt.

Im ersten Schritt der „offenen Codierung“ (Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 126) wurden alle Abschnitte benannt und somit ein allgemeiner Überblick der angesprochenen Themen geschaffen. Die am häufigsten angesprochenen oder zur Fragestellung gehörigen Textbereiche sind nachfolgend thematisch in „Codeklassen“ (Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 127) gruppiert und durch bezeichnende Schlüsselbegriffe titulierte worden.

Dabei kristallisierten sich folgende Themengebiete heraus, innerhalb derer weitere Unterkategorien gebildet und durch eine farbliche Markierung in der Auswertung kenntlich gemacht wurden:

- Analoge Spiele-Conventions
- Pen & Paper Rollenspiele
- Brett-, Karten- und Würfelspiele
- Soziale Interaktionen
- Die Intention der Spielenden
- Motivationen zum Spielen

Da die beiden Experten-Interviews die Thematiken des Salutogenese-Modells, der positiven sozialen Begegnungen und des Zusammenspiels bereits sehr gebündelt beinhalten, wurden dort nach dem Schritt der offenen Codierung die zentralen Aussagen direkt im Interview farblich markiert.

⁹ Erläuterung der Personen im Anhang, S. 13 f.

Anhand dieser Kategorien wurden im zweiten Schritt der „axialen Codierung“ (vgl. Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 118, 126) alle Interviewtexte erneut nach dazugehörigen Textpassagen durchsucht und entsprechend farblich markiert.

Während die erste Literaturrecherche bereits vor Durchführung der Interviews stattfand, erfolgte nach der beschriebenen Auswertung eine weitere Recherche, welche sich auf verschiedene Quellenarten erstreckte. Die erste Phase konzentrierte sich allgemein auf Begriffe wie Spiele, spielen und soziale Begegnungen. Wie bereits beschrieben, finden sich Forschungstexte zu diesen Begriffen vornehmlich in den Wissenschaftsdisziplinen der Sozialwissenschaften, Pädagogik, Psychologie und Medizin. Die zweite Recherchephase erfolgte anhand der durch die Interviewauswertung ermittelten Kategorien und Schlüsselbegriffe.

In dieser Arbeit werden die Aussagen der Interviewten durch die im Rahmen der Recherche ausgewählten Theorien und die Aussagen der Experteninterviews als theoretische Ergänzung der Empirie, interpretiert.

3 Die analoge Spiele-Convention – Potential zur Schaffung positiver sozialer Begegnungen?

Im Hauptteil der Arbeit werden die Ergebnisse der empirischen Vorarbeit dargestellt und ihr Potential zur Schaffung positiver sozialer Begegnungen und gesundheitsfördernder Eigenschaften im Sinne des Salutogenese-Modells mithilfe theoretischer Konzepte abgeleitet und erarbeitet.

3.1 Definitionen und Beschreibungen

Im vorliegenden Abschnitt wird das der Arbeit zugrunde liegende Forschungsfeld vorgestellt und definiert.

3.1.1 Spiele und Spielen – Merkmale und Definition

„Spiel ist elementarer Bestandteil des Lebens und begleitet die Menschen in Kindheit, Jugend aber auch im Erwachsenenalter.“ (Melzer, 2013, S. 7). Es ist sowohl evolutionär verankert, als auch eine in jedem Kulturkreis praktizierte Tätigkeit (vgl. Huizinga, 2017, S. 11; vgl. Krenz, 2010; vgl. Renner, 2008, S. 27 f.).

Besonders das freie Spiel in der Kindheit ist dabei ein wichtiges Element der persönlichen Entwicklung und der Förderung von kognitiven und motorischen Fähigkeiten (vgl. Krenz, 2010; vgl. Schiffer, 2014, S. 28 ff.).

Ein alle Spiele gleichermaßen kennzeichnendes Element ist die Freiwilligkeit (vgl. Huizinga, 2017, S. 16; vgl. Krenz, 2010). „[...] an important aspect of games is that you never have to play them. [...] The moment a game is no longer fun, people leave it to do or play something else.“ (Chou, 2014-17, S. 405). (Deutsch: „Ein wichtiger Aspekt von

Spielen ist, dass du sie nie spielen musst. [...] In dem Moment, da ein Spiel nicht mehr länger Spaß bereitet, hören die Menschen auf oder spielen etwas anderes.“). Das Spiel dient der Selbstverwirklichung, keinem externen Ziel. Es wird aufgrund des Vergnügens und nicht zu einem bestimmten Zweck oder aufgrund einer Notwendigkeit gespielt (vgl. Huizinga, 2017, S. 16; vgl. Krenz, 2010). Dabei werden „Abgeschlossenheit und [zeitliche und räumliche] Begrenztheit“ (Huizinga, 2017, S. 18) sowie „Wiederholbarkeit“ (Huizinga, 2017, S. 18) als weitere Merkmale genannt.

„Spiel ist nicht das <<gewöhnliche>> oder das <<eigentliche>> Leben.
 [Hervorhebung im Original] Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivitäten mit einer eigenen Tendenz.“ (Huizinga, 2017, S. 16).

Eine Spielumgebung zeichnet sich dabei, solange nicht um Einsätze gespielt wird, vor allem durch, im Gegensatz zum Alltagsleben, weitestgehende konsequenzfreie Handlungen aus. Hindernisse und Herausforderungen bilden ein zentrales gewünschtes Element (vgl. Jan, 2019, S. 51 f., 89, 89; vgl. Krenz, 2010; vgl. Schmidt, Brosius, Herrmann, 2017, S. 16; vgl. Tina, 2019, S. 90 f.). Regeln und Ziele sind in jedem Fall variabel vereinbar, solange alle Mitspielenden sich auf eine gemeinsame Auswahl einigen. Nach Beginn des Spiels sind die gemeinsam festgelegten Spielregeln jedoch bindend, um den Spielverlauf nicht zu unterbrechen und die „Spielwelt“ (Huizinga, 2017, S. 20) aufrecht zu erhalten (vgl. Huizinga, 2017, S. 20; vgl. Melzer, 2013, S. 22).

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als << nicht so gemeint>> und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden trotzdem den [bzw. die] Spieler[_in] völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigenen bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die sich ihrerseits gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.
 [Hervorhebung im Original]“ (Huizinga, 2017, S. 22).

Die beiden am häufigsten auf Spiele-Conventions angebotenen Schwerpunkte sind das Pen & Paper Rollenspiel und die Brett-, Karten- und Würfelspiele. Diese bildeten ebenfalls den Mittelpunkt der im Rahmen der empirischen Forschung besuchten Sieben

Türme Convention in Rostock, wo vor allem das Pen & Paper Spielen den größten Teil des Angebots ausmacht (vgl. Veranstalterin, 2019, S. 41 f, 47, 120). Aus diesem Grund werden diese Kategorien im Mittelpunkt stehen und im Folgenden näher betrachtet.

3.1.2 Analoge Spiele-Conventions – Definition und Beschreibung

„[...] für das Hobby Rollenspiel und Brettspiel sind solche Cons eigentlich so der Pulsgeber, denk ich.“ (Tina, 2019, S. 37)

Der Begriff Convention stammt aus dem Englischen und bezeichnet ein offizielles Treffen, an dem Menschen mit gleichen Interessen teilnehmen (vgl. Cambridge University Press, 2014).

Der offizielle RPG-Con¹⁰ Kalender zeigt für Deutschland an fast jedem Tag des Jahres eine solche Veranstaltung an. Diese reichen von mehrstündigen Spieleabenden bis hin zu mehrtägigen Treffen (vgl. Lichti, 2019). Auf diesen finden sich Menschen zusammen, um miteinander analoge, also in der Regel ohne technische Hilfsmittel, Spiele gemeinsam in direktem Kontakt miteinander zu spielen (vgl. Kotlarski, Jahr unbekannt; vgl. Nordcon, 2019 a; vgl. Nordcon, 2019 b).

Dabei liegt besonders bei den mehrtägigen, häufig über ein Wochenende angebotenen Veranstaltungen der Angebotsfokus auf dem Pen & Paper Rollenspiel¹¹. Den zweiten großen Schwerpunkt bieten Brett-, Würfel- und Kartenspiele¹² jeglicher Art. Parallel dazu finden sich häufig verschiedene Verkaufsstände, an denen unter anderem Spiele, Würfel oder auch Bücher angeboten werden. Darüber hinaus gibt es fast immer eine Erwerbsmöglichkeit von Speisen und Getränken. Neben diesen Kernangeboten variiert das Angebot der Conventions je nach Veranstaltung (vgl. Lichti, 2019; vgl.

Veranstalterin, 2019, S. 42 f.). „[...] Also wir wollen ja gerne auch irgendwie so 'nen bisschen, (.) na, die Bandbreite der Subkultur abbilden sozusagen [...]“ (Veranstalterin,

¹⁰ Rollplaying Convention, übersetzt: Rollenspiel-Convention. Gemeint sind hauptsächlich Pen & Paper Rollenspiele. Eine Definition dieser erfolgt ab Seite 18.

¹¹ Eine Definition und Beschreibung der Spielart erfolgt ab Seite 18.

¹² Eine Definition und Beschreibung der Spielarten erfolgt ab Seite 24.

2019, S. 41). So schließen einige Conventions Tabletop-Turniere¹³, Jugger-Spiele¹⁴ oder auch mittelalterlichen Schwertkampf oder LARP¹⁵ Angebote mit ein. Oft finden innerhalb eines Rahmenprogramms Lesungen und Workshops statt (vgl. Veranstalterin, 2019, S. 42 f.; vgl. Rosalie, 2019, S. 31 ff.).

„[...] Es ist ein Forum, um sich kennen zu lernen, neue Sachen auszuprobieren.“ (Tina, 2019, S. 37)

Ein Ziel dieser Zusammentreffen ist es dabei „[...] dass man einfach Neues kennen lernt. [...]“ (Jan, 2019, S. 28). So nutzen viele Teilnehmende die Gelegenheit, Spiele und Spielsysteme zu testen, die sie zuvor noch nicht kannten oder die sie gelegentlich gerne spielen, jedoch keine Mitspieler_innen oder Zeit hierzu in ihrem Alltag finden. Neben dem Ausprobieren der neuen Spiele geht es gleichzeitig auch darum, neue Spielstile und Ideen der anderen Mitspielenden kennen zu lernen und vielleicht auch in private Spielabende zu übernehmen. „[...] Eindrücke auszutauschen und mit den Leuten zu reden. [...]“ (Jan, 2019, S. 31). Gerade Letzteres ist ein gewünschter Teil des Zusammentreffens.

„[...] Also ich denke, Ziel ist eigentlich Gleichgesinnte zusammenzubringen und die, die schon länger spielen, auch zusammenzubringen mit denen, die gerade erst angefangen haben oder sich grundsätzlich dafür interessieren und sich das über so eine Convention mal anschauen wollen. [...]“ (Rosalie, 2019, S. 32). So sind die Veranstaltenden immer bemüht, die Spielarten und Spiele neuem Publikum näher zu bringen, Interessenten bzw. -_innen zu gewinnen und zukünftig Spielende zu begeistern (vgl. Jan, 2019, S. 74, 76; vgl. Rosalie, 2019, S. 32, 77; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 43, 81 f., 125).

Neben diesen von den Veranstaltenden beabsichtigten und in den Spieler_innen-Interviews immer wieder genannten Zielen einer analogen Spiele-Convention, sprechen die Spieler_innen häufig weitere Motivationen an, die sie zu einem Conventionbesuch, aber auch zum Spielen selbst bewegen. So geht es ihnen auch um einen Ausgleich zu den anderen Bereichen ihres Lebens. Gleichzeitig können sie mit anderen Menschen, welche ähnliche Interessen teilen, Zeit verbringen und Kontakte pflegen. Im Gegensatz

¹³ Erläuterung im Anhang, S. 16

¹⁴ Erläuterung im Anhang, S. 15

¹⁵ Live Action Role Playing. Erläuterung im Anhang, S. 15

zu passiven Freizeitverhalten, schätzen sie, dass sie beim Spielen aktiv handeln und in das Geschehen eingreifen können. Die Thematik und der Inhalt des Spiels unterscheidet sich dabei häufig von den Themen, mit denen sie sich sonst beschäftigen, und die Herausforderungen sind so aufgebaut, dass sie innerhalb der Spielzeit mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen schaffbar erscheinen. Dies führt dazu, dass das Spielen trotz der geistigen Anstrengung als ein Ausgleich und eine Art der Entspannung angesehen wird. „[...] es ist einfach eine sehr schöne Atmosphäre, um (.) mal ein ganzes Wochenende aus dem Alltag rauszukommen. Für mich ist das immer ein bisschen wie Kurzurlaub. Ich glaube das geht auch vielen anderen Spielern so.“ (Rosalie, 2019, S. 32).

Michel Foucault¹⁶ beschreibt in seinem Text „Von anderen Räumen“, dass vielleicht immer noch viele Gegensätze im Leben existieren würden, die nicht vermischbar wären. So nennt er als Beispiele den privaten und öffentlichen, den kulturellen und nützlichen sowie den „Raum der Freizeit und dem der Arbeit“. Nach den eben genannten Motivationen und Zielen würde die Convention für die Besucher_innen ganz klar einem öffentlichen, kulturellen Raum der Freizeit entsprechen (vgl. Foucault, 2012, S. 319). Daneben unterteilt er Räume aufgrund ihrer Relationsmenge in „Durchgangsorte“, „Halteplätze“ und „Ruheplätze“. Als Durchgangsorte werden die Orte bezeichnet, die lediglich durchquert werden, um von einem Platz zum nächsten zu gelangen, wie beispielsweise Bahnhöfe. Bis auf gegebenenfalls kurze Wartezeiten ist an ihnen kein längerer Aufenthalt vorgesehen. Von jenen Menschen, für die sie diese Art von Ort darstellen, werden sie eher als Mittel zum Zweck verwendet, um ein anderes Ziel zu erreichen. Arbeiten Menschen an einem solchen Ort, würde er für sie kein Durchgangsort mehr darstellen. Ruheplätze stellen dagegen das Gegenteil dar. Sie sind Orte, wie das eigene Zuhause, an denen Menschen langfristig verweilen. Die analoge Spiele-Convention würde in dieser Einteilung der dritten Kategorie, einem Halteplatz, entsprechen, da die Besuchenden den Ort mit der Absicht aufsuchen, an ihm für eine gewisse Zeit zu verweilen (vgl. Foucault, 2012, S. 320).

¹⁶ Erläuterung der Person im Anhang, S. 13

Im Falle der meisten analogen Spiele-Conventions wird von den Veranstaltenden die Plattform gestellt und das Rahmenprogramm organisiert, jedoch nur ein kleiner Teil der Spielrunden selbst angeboten. Um ein ausreichend großes Angebot zu schaffen, sind die Veranstaltenden auf die Mitwirkung Teilnehmender angewiesen.

„Ähm, (.) genau, das/ also das ist immer so 'nen bisschen der/ (.) der Knackpunkt. Also wir/ wir können ja nur die Logistik stellen. Der Erfolg ist ja hauptsächlich abhängig davon, dass tolle Runden angeboten // werden.“ (Veranstalterin, 2019, S. 45).

„Genau, wir stellen den // ganzen Rahmen. Wir/ Wir füllen auch einen Teil, weil // wir [...] ein paar Runden selber, aber wir/ wir können nicht alleine genügend Runden anbieten.“ (Veranstalterin, 2019, S. 45). So wird der größere Teil der angebotenen Spielrunden von den Teilnehmer_innen selbst gestaltet indem jede_r die, bzw. der möchte, eine Spielrunde für Interessierte anbieten kann.

Die Abläufe bzw. der Aufbau der Spieletreffen ist in der Regel ähnlich. Besonders die mehrtägigen Veranstaltungen sind häufig durch ein zeitliches Blocksystem geordnet. Das bedeutet, dass die Spiele, insbesondere die Pen & Paper Rollenspielerunden und die Workshops zu festgelegten Zeiten beginnen und möglichst auch enden. Dieses Vorgehen hat den Vorteil, dass die Spielenden nach Beendigung ihrer Runde die Chance erhalten, ohne lange Wartezeiten eine Anschlussrunde zu finden. In den dazwischen eingeplanten, ca. einstündigen Pausen, können Getränke und Speisen erworben und neue Spielrunden gewählt werden. Die Anmeldung zu den einzelnen Runden erfolgt bei jeder Spiele-Convention nach einem anderen Prinzip. In der Regel hängen während der Veranstaltung an einem zentralen Ort Listen mit allen Angeboten aus, in die sich die Interessierten eintragen können (vgl. Jan, 2019, S. 296; vgl. Rosalie, 2019, S. 33; vgl. Tina, 2019, S. 39 f.; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 41, 46 f., 134 ff.).

3.1.3 Die Sieben Türme Convention – Entstehung und Feldbeschreibung

Die in Rostock stattfindende Sieben Türme Convention findet seit 2003 einmal jährlich für die Dauer von zwei Tagen statt und ist eine überwiegend regionale, bewusst familiär gehaltene Spiele-Convention. Sie entstand aus dem Interesse der Veranstaltenden an Spielen, deren Ziel es war, eine Plattform zu schaffen. Eine große Vorerfahrung oder berufliche Vorkenntnisse aus dem Bereich der Veranstaltungsorganisation waren zum Zeitpunkt der ersten Veranstaltung 2003 nicht vorhanden. Bis heute arbeiten die Verantwortlichen in anderen Berufen, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen (vgl. Veranstalterin, 2019, S. 151 ff.). „[...] halt 'nen bisschen über Selbstkosten sozusagen. Ähm, wir wollen die Con nicht teurer machen. Also wir sind (bei Jahren?) bei fünf Euro. Ähm, da wir die Location aber bezahlen müssen und auch so 'nen bisschen Orgakram drum rum, ähm nehmen wir bei Essen und Getränke noch 'nen bisschen Geld ein.“ (Veranstalterin, 2019, S. 47). „Also wir wollen das schon familiär halten.“ (Veranstalterin, 2019, S. 47). Dieses Prinzip der Selbstkostendeckung und der Organisation als freiwillige Freizeittätigkeit ist besonders unter den regionalen analogen Spiele-Conventions weit verbreitet.

Mittlerweile erreicht die eher regional gehaltene Convention ca. 120 Besucher_innen, die sich treffen, um gemeinsam zu spielen. Da sich bis zu 20 Spielrunden parallel zusammenfinden, erfordert eine solche Veranstaltung einige Voraussetzungen an den Veranstaltungsort (vgl. Kotlarski, 2019; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 117). „[...] man braucht halt die richtige Größe. Also wir sind ja mittlerweile so bei hundert, 120 Leuten. Wir haben/ Jetzt um 17:00 Uhr sind die meisten Spielrunden meistens, da haben wir so zwanzig, 22 Runden. Das heißt, du kannst maximal zwei Runden in einem Raum, sonst ist es einfach/ stört es sich zu sehr gegenseitig. Ähm, das heißt, du brauchst eigentlich mindestens elf Räume und ja zusätzlich irgendwo 'nen Aufenthaltsbereich und ähm ne Küche, in der wir kochen dürfen. Das ist auch immer nicht so einfach, weil die/ ähm (.) äh wenn das ne Großküche ist, dann dürfen die da Privatleute nicht immer reinlassen.“ (Veranstalterin, 2019, S. 41). „Ähm, wie gesagt, der Schwerpunkt bei uns ist ja wirklich, dass wir Pen-und-Paper

spielen wollen, das heißt, wir brauchen im Idealfall viele kleine Räume mit Tischen und Stühlen.“ (Veranstalterin, 2019, S. 41).

„Genau und irgendwie ne Bar, wo wir 'nen bisschen Essen und Getränke verkaufen können.“ (Veranstalterin, 2019, S. 41).

Im Falle der Sieben Türme Convention erfüllte 2018 und '19 ein Mehrgenerationenhaus die nötigen Anforderungen (vgl. Kotlarski, 2019).



(Smekal, 2019)

Der Eingangsbereich ist mit einem Empfangstisch ausgestattet, der als Kasse und gleichzeitig Informationstresen dient. Der Eintritt liegt bei 5 € (4€ Vorverkauf) für ein Wochenendticket (vgl. Kotlarski, 2019). Neben vielen kleineren Räumen mit Tischen und Stühlen bietet das Haus, welches um einen Innenhof herum erbaut ist, eine Cafeteria. Diese wird sowohl zum Verkauf und Verzehr von Speisen und Getränken zu geringen Preisen, als auch als Raum für eine kleine Spielmesse genutzt.

Neben einem Bring-and-Buy-Flohmarkt, der den Teilnehmenden die Möglichkeit bietet, Dinge zu verkaufen, gibt es verschiedene Verkaufsstände, an denen der Spieleladen Atlantis aus Rostock, ein Autor und eine Zeichnerin ihre Waren anbieten und Fragen zu ihren Produkten beantworten. Dort können Regelwerke eingesehen, signierte Bücher erworben und Charakterzeichnungen¹⁷ in Auftrag gegeben werden. Weitere große Räume auf der anderen Seite des Hauses bieten Platz für das Turnier der Tabletopper_innen und für Brett- und Kartenspielende.

Der Innenhof des Mehrgenerationenhauses ist mit einem Grillplatz und weiteren Sitzmöglichkeiten ausgestattet und auch der Außenbereich neben dem Gebäude ist mit

¹⁷ Erläuterung im Anhang, S. 12

weiteren Sitzgruppen bestückt. Neben dem Rasen wird ein großes Feld zum Spielen von Jucker¹⁸ genutzt und ein angrenzender Spielplatz steht den teilnehmenden Kindern zur Verfügung (vgl. Veranstalterin, 2019, S. 43 f., 128).

Der lange Flur, der beide Treppenaufgänge im ersten Stock verbindet, bietet Platz für die Rundenausschreibungen. An der Fensterfront zum Innenhof hängen in vier langen Reihen rote Papiere. Jede beinhaltet die Angebote, die jeweils in einem Zeitslot angeboten werden.



(Smekal, 2019)

Darüber hinaus erfahren die Interessierten, um was für ein Spiel oder Spielsystem es sich handelt, wer das jeweilige Spiel anleitet, wie viele Spieler_innen teilnehmen können und ob es ein Spiel sein wird, welches auf Anfänger_innen oder Fortgeschrittene ausgelegt sein wird. Ein kurzer Text erklärt das Spielsystem, das angedachte Abenteuer oder zum Beispiel das jeweilige Brettspiel und gibt den Hinweis, ob im Falle eines Rollenspiels Charaktere gestellt oder gegebenenfalls eigene Charaktere eingebracht werden können. Im Falle der Rostocker Convention sind diese Informationsblätter in vier Spielzeit-Slots eingeteilt: Samstag 11-16 Uhr, 17-22 Uhr sowie ab 23 Uhr und eine am Sonntag 10-15 Uhr. Für eine faire Chance in eine Wunschspielrunde zu gelangen, wird ein Prioritätensystem mit verschiedenfarbigen Stickern verwendet. Je nach Kaufzeitpunkt des Eintrittstickets erhalten die Teilnehmenden für jeden Zeitslot, in dem Spielerunden angeboten werden, bunte Klebezettel, auf die ihr Name vermerkt wird. Eine halbe Stunde vor Beginn des jeweiligen Blocks können die Interessierten ihren Sticker unter eines der Angebote kleben. Um einen ungeordneten Ansturm zu vermeiden und jede_m die Chance zu

¹⁸ Erläuterung im Anhang, S. 15

geben einmal zuerst wählen zu können, werden die Teilnehmenden jeweils nach Farben der Aufkleber in wechselnder Reihenfolge aufgerufen (vgl. Tina, 2019, S. 39; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 46).

3.1.4 Das Pen & Paper Rollenspiel – Merkmale, Ablauf und Geschichte

„Im weitesten Sinne umfaßt Rollenspiel alle Aktionen, bei denen Teilnehmer für eine begrenzte Zeit eine bestimmte Rolle darstellen.“ (Pappe, 2011, S.23).

Doch aus der deutschen Bezeichnung ist nicht eindeutig ersichtlich, was sich hinter dem Pen & Paper Spiel verbirgt. Mehr Klarheit entsteht bei der Verwendung der englischsprachigen Bezeichnung: „Der englische Ausdruck „Rollplaying game“ ist ein Neologismus, der Laien nicht vertraut ist, so dass wenig Verwechslungsgefahr besteht.“ (Pappe, 2011, S. 23).

„[...] das find ich so toll beim äh Pen-und-Paper-Rollenspiel, also ich vermute, dass es einer der Hauptgründe ist, dass man ja im Grunde genommen zusammen spielt, um eine unterhaltsame Geschichte zu erzählen.“ (Jan, 2019, S. 49).

Beim Pen & Paper Rollenspiel, also übersetzt Stift und Papier Rollenspiel geht es genau darum: „[...] im kollektiven Prozess des Spielgeschehens [wird] eine geteilte Welt erzeugt.“ (Pappe, 2011, S.14).

Dabei sitzen alle Mitspielenden gemeinsam um einen Tisch herum. Eine Spielgruppe besteht dabei aus 3-6 Personen. Physische Spielfiguren oder ein Spielbrett gibt es in der Regel nicht. „Das Spielfeld ist die Phantasie der Spieler.“ (Gilead, 2019). Somit sind die Möglichkeiten im Spiel nicht durch materielle Grenzen eingeschränkt (vgl. Pappe, 2011, S. 12). Nur in seltenen Fällen werden Grundrisse einzelner Räume, die im Verlauf der Geschichte betreten werden, aufgezeichnet. Zu Spielbeginn einigen sich alle Mitspielenden auf eine gemeinsame Spielwelt und legen fest, wer für diese Zeit der bzw. die Spielleiter_in sein wird. Mittlerweile gibt es unzählige Regelwerke und Hintergrundbücher, die verschiedenste Welten beschreiben. Dabei sind so gut wie alle vorstellbaren Schauplätze, verschiedenste Zeitepochen und Genres verfügbar (vgl.

Orkenspalter TV, 2014). Obwohl einige auch für jüngere Zielgruppen entworfen wurden, sind Pen & Paper Rollenspiele in der Regel für Jugendliche und Erwachsene konzipiert, da die ausschließlich verbale Spielweise eine hohe Konzentration über mehrere Stunden hinweg erfordert (vgl. Gilead, 2019).

Im Gegensatz zu anderen Spielen wird der Spielverlauf beim Pen & Paper Rollenspiel nicht durch Spielregeln bestimmt. Vielmehr stellen die Regeln „Simulationen von realen Abläufen dar, die in die fiktive Welt übertragen werden“ (Pappe, 2011, S.12). Die Regelwerke und darin beschriebenen Welten und Mechanismen dienen jedoch lediglich als Vorlage. Den Spielenden ist es in gemeinsamer Absprache jederzeit möglich, Elemente abzuwandeln oder einzufügen.

Eines der wichtigsten Merkmale des Pen & Paper Rollenspiels besteht darin, dass das Spielsystem als solches keine Gewinner oder Verlierer vorsieht. Ziel ist es, als Gruppe gemeinsam, kooperativ eine Aufgabe zu lösen oder ein Abenteuer zu bestehen. Dabei wird nicht gegeneinander, sondern lediglich gegen das Spiel gespielt. Auch der bzw. die Spielleiter_in sollte im Optimalfall kein_e Gegenspieler_in der anderen Akteure bzw. Akteurinnen darstellen. Er bzw. sie ist vielmehr ein_e Regisseur_in des Geschehens und hat die Aufgabe, die Geschichte und Herausforderungen so zu gestalten, dass es jeder bzw. jedem ermöglicht wird Glanzmomente zu erleben, in dem sie bzw. er ihre bzw. seine jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten einsetzen kann (vgl. Gilead, 2019; vgl. Orkenspalter TV, 2014; vgl. Pappe, 2011, S. 12, 46). „[...] Und es geht auch einfach darum, dass nicht am Ende einer äh jammert und sagt: „Okay, jetzt hab ich verloren.“, sondern es geht da drum, dass alle zusammen Spaß haben, alle zusammen unterhalten werden und halt eben auch dieses „alle zusammen“.“ (Jan, 2019, S. 49). Zwar kann es vorkommen, dass ein Auftrag nicht erfolgreich abgeschlossen wird oder im Extremfall sogar eine Spielfigur im Spiel stirbt, doch sollten die Herausforderungen prinzipiell vom Spielleiter_in schaffbar gestaltet sein (vgl. Gilead, 2019; vgl. Jan, 2019, S. 61, 257; vgl. Tina, 2019, S. 86; vgl. Orkenspalter TV, 2014).

Der bzw. die Spielleiter_in erzählt den Handlungsrahmen einer Geschichte, beschreibt die Welt, Örtlichkeiten und die darin eventuell befindlichen Personen, deren Rolle sie bzw. er gegebenenfalls übernimmt und spricht. So bildet sie bzw. er einen Rahmen in

welchem die Figuren der Mitspielenden agieren, um eine ihnen gestellte Aufgabe zu meistern (vgl. Gilead, 2019; vgl. Orkenspalter TV, 2014; vgl. Pappe, 2011, S. 37 f.). Die Spieler_innen wiederum spielen einen von ihr oder ihm entworfenen fiktiven Charakter, dessen Attributs- und Fähigkeits-Werte auf einem Blatt Papier, dem so genannten Charakterbogen, festgehalten sind. Zwar sind die Grundregeln des Charakterbaus je nach System in den Regelwerken festgelegt, welche Ausrichtung, Fähigkeiten, Profession oder auch welchen Charakter die Figur haben wird, ist jedoch ganz der Phantasie und Kreativität der Spielenden überlassen. Nach jedem erfolgreich überstandenen Abenteuerabschnitt erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte, die wiederum gemäß dem Regelwerk eingesetzt werden können, um die Fähigkeiten ihrer Figur zu steigern oder diese neue dazulernen zu lassen. Während des Spiels beschreiben die Spielenden, wie sie als ihre Figur, handeln und sprechen in ihrer Rolle in der ersten Person (vgl. Gilead, 2019; vgl. Orkenspalter TV, 2014; vgl. Pappe, 2011, S. 33 ff.). „Dies setzt voraus, dass ein Unterschied zwischen Subjekt [Spieler_in] und Rolle existiert, wobei die Persönlichkeit des Individuums für die Erfüllung der Rolle, zumindest begrenzt, zurücktreten muss.“ (Pappe, 2011, S. 10).

Eine klar festgelegte Folge, in der die Spielenden an der Reihe sind, gibt es nicht. Nur in Situationen, in denen die Reaktionsfähigkeit der Charaktere eine Rolle spielt, wird die Handlungsreihenfolge durch einen Wert auf dem Charakterbogen, der die Reaktionsgeschwindigkeit der Figur widerspiegelt, festgelegt (vgl. Pappe, 2011, S. 23, S. 34 ff.). Der Verlauf der Geschichte und auf welche Weise die Herausforderungen gelöst werden wird somit während des Spielens von allen gemeinsam gestaltet. (vgl. Gilead, 2019; vgl. Orkenspalter TV, 2014) Es entsteht eine Art „Improvisationserzählspiel“ (Orkenspalter TV, 2014), bei dem alles möglichst so über das Medium des Erzählens beschrieben wird, dass die anderen die Vorstellung der sprechenden Person teilen und in den Köpfen ein gemeinsam geteiltes Bild der Situation entsteht. „Es findet in gewisser Weise eine Selbst- und Weltkonstellation statt, die gleichermaßen individuelle und kollektive Aspekte über das Medium der Sprache verbindet.“ (Pappe, 2011, S. 11).

Als Hilfsmittel werden neben den Regel- und Hintergrundbüchern des jeweils ausgesuchten Spielsystems nur ein Stift, etwas Papier, z.B. der Charakterbogen, und je nach System unterschiedliche Würfel benötigt. Versucht ein_e Spieler_in eine Fähigkeit ihres Charakters einzusetzen, beispielsweise ein Schloss zu knacken, kann es vorkommen, dass er bzw. sie zusätzlich zum Fähigkeitswert der auf dem Charakterbogen vermerkt ist, eine Würfelprobe, also einen Würfelwurf, tätigen muss, um ein Zufallselement und eine erhöhte Schwierigkeit hineinzubringen. Je komplizierter oder sicherer das Schloss ist, desto schwerer bzw. höher wird der erforderliche Erfolg beim Würfeln ausfallen müssen. Ein höherer Fähigkeitswert wiederum erleichtert die Probe (vgl. Gilead, 2019.; vgl. Orkenspalter TV, 2014; vgl. Pappe, 2011, S. 39 f.).

Auch wenn von einzelnen Spielrunden und Spielabenden gesprochen wird, ist das Pen & Paper Rollenspiel ein Spiel, welches im Grunde genommen auf kein generelles Ende oder Ziel festlegt ist. Das Ziel entsteht vielmehr während des Spielverlaufs durch den Auftrag, den die Charaktere annehmen, ablehnen, sich selbst wählen oder aus der Aufgabe oder Herausforderung, die sich aus der Hintergrundgeschichte der Figuren ergibt, die die Spieler_innen sich für diese ausgedacht haben. Nach einem Spielabend oder einem abgeschlossenen Abenteuer ist zwar eine Art Pause erreicht und es besteht die Möglichkeit, eine andere Figur zu erstellen. Der bzw. die Spielleiter_in kann wechseln oder ein anderes Spielsystem ausgewählt werden. Andererseits ist es ebenfalls möglich, mit denselben Charakteren oder der gleichen Abenteuergruppe über Monate oder auch Jahre hinweg immer neue Aufträge anzunehmen und die Figuren sich stetig weiter entwickeln zu lassen. Der geringe materielle Aufwand begünstigt dabei eine flexible Spielortwahl (vgl. Gilead, 2019; vgl. Orkenspalter TV, 2014; vgl. Pappe, 2011, S. 12).

Das Pen & Paper Rollenspiel birgt eine deutlich geringere Gefahr eines Realitätsverlusts oder Suchtverhaltens als andere Einzelspieler-Spiele, da zur Durchführung dieses Spielens immer eine Gruppe von mindestens drei Personen benötigt wird, die sich gemeinsam zur gleichen Zeit an einem Ort einfinden müssen. Die wenigen bis jetzt durchgeführten Studien zeigen zudem, dass sich die Zielgruppe der Spieler_innen ab dem Jugendalter aufwärts durch alle Altersgruppen zieht und

Menschen mit völlig unterschiedlichen sozialen Hintergründen einschließt. Eine durch das Spiel möglicherweise negative Beeinflussung konnte nicht nachgewiesen werden (vgl. Pappe, 2011, S. 69 f., 75. f.). „Die Spielsituation, nämlich das konzentrierte Zusammensitzen über mehrere Stunden hinweg in einem kooperativen, rein verbal ablaufenden Spiel schließt aggressives Verhalten oder gar Gewalttätigkeiten aus.“ (Pappe, 2011, S. 69). Dagegen zeichnen sich viele Rollenspieler_innen durch eine flexible und kreative Denkweise und Entscheidungsfähigkeit aus. (vgl. Pappe, 2011, S. 75).

Das heute als Pen & Paper bekannte Rollenspiel entwickelte sich langsam über Jahrzehnte hinweg (vgl. Pappe, 2011, S. 198 ff.). Ursprung waren die Ende des 18. Jahrhunderts im Bereich des Militärs eingeführten und stetig weiterentwickelten strategischen „Wargames“ (Pappe, 2011, S. 42), die eine Simulation und Planung von Truppenbewegungen in unterschiedlichen Geländeumgebungen während eines kriegerischen Konfliktes darstellten. Das Spielfeld, die Spielfiguren der Truppen und die Ausgangsszenarien konnten je nach bevorstehendem Konflikt verändert werden, Unvorhersehbares wurde mithilfe von Würfelwürfen eingebracht (vgl. Pappe, 2011, S. 42 f., 198).

Mit Veröffentlichung des Buches „Little Wars“ des „Science-Fiction-Autor[s] H.G. Wells“ (Pappe, 2011, S. 43) wurden diese Simulationen 1913 erstmals in den Hobbybereich übertragen. Ab den 1950er Jahren vermischten sich zunehmend rollenspielerische Elemente mit dem rein strategischen Aufbau der bisherigen Wargames. Spielfiguren simulierten nicht mehr ausschließlich ganze Truppensegmente, sondern einzelne Spieler_innen besetzten wichtige Schlüsselpositionen. Im Laufe der folgenden Jahre wurden die gespielten Figuren zunehmend individualisierter und die Spielfelder variabler gestaltet. Neben zeitgemäßen oder historischen Szenarien entstanden nach und nach auch Fantasyschauplätze und Elemente aus verschiedenen Literaturvorbildern fanden Einzug. Die reinen Kriegsschauplätze wichen dem klassischen Abenteuerdungeon¹⁹ und schließlich komplexen Welten, in denen sich die immer mehr personalisierten Figuren bewegten. Die Figur der bzw. des Spielleitenden, die zuvor nur vereinzelt auftauchte, wurde fest implementiert und die Spielenden

¹⁹ Ein Labyrinth aus verbundenen Räumen und Gängen, in denen Herausforderungen auf die Abenteurer_innen warten (vgl. Pappe, 2011, S. 226).

bekamen die Möglichkeit durch erspielte Erfahrungspunkte ihre Charaktere über einen längeren Spielzeitraum weiter zu entwickeln (vgl. Pappe, S. 43 ff.).

Der erste Spielentwurf, der die beschriebenen Merkmale eines Pen & Paper Rollenspiels aufweist, entstand Anfang der 1970er Jahre. 1974 wurde das erste Regelwerk unter dem Namen „Dungeons & Dragons“, welches heute noch als Klassiker bekannt und mittlerweile mehrfach in überarbeiteten Neuauflagen erschienen ist, in den USA veröffentlicht. Vier Jahre nach der Veröffentlichung von Dungeons & Dragons in den USA wurde das System als erstes Rollenspiel erstmals 1976 in Deutschland vorgestellt (vgl. Pappe, 2011, S. 41 f., 201 f.).

Die unterschiedlichen Pen & Paper Rollenspiele zeigen wie beschrieben in der Regel ähnliche Merkmale und Spielabläufe (vgl. Pappe, 2011, S. 32 ff.). Die im folgenden Kapitel charakterisierten Brett-, Karten-, und Würfelspiele dagegen können in viele unterschiedliche Unterkategorien eingeteilt werden. Ablauf und Ziel der Spiele können sehr unterschiedlich sein, wobei sich häufig Merkmale unterschiedlicher Bereiche mischen und Hybridformen entstehen lassen (vgl. Volkmann, 2019). In Hinblick auf diese Diversität werden im Folgenden die allgemeinen Merkmale definiert. Eine detaillierte Betrachtung einzelner Spiele würde ein weiteres Forschungsfeld öffnen. Zudem bilden Brett-, Karten- und Würfelspiele häufig einen gemeinsamen Bereich im Programm von analogen Spiele-Conventions. Das jeweilige Angebot ist selten in spezifischere Kategorien unterteilt und hängt stark von den jeweils bereitgestellten Spielen und durch Teilnehmende selbst angebotenen Spielerunden ab. Nur vereinzelt bieten Veranstaltungen zudem einen zusätzlichen Programmpunkt, in welchem ein expliziertes Spiel beispielsweise in Form eines Turniers angeboten wird (vgl. Lichti, 2019; vgl. Kozlstdki, 2019; vgl. Nordcon, 2019 a). Aus diesen Gründen wird der Bereich der Brett-, Karten- und Würfelspiele im Verlauf dieser Arbeit als eine gemeinsame Kategorie behandelt werden.

3.1.5 Brett-, Karten- und Würfelspiele – Definition, Geschichte und Kategorisierung

Den zweiten großen Schwerpunkt des Angebots der analogen Spiele-Conventions bilden die Brett-, Karten- und Würfelspiele. Im Gegensatz zu den Pen & Paper Rollenspielen werden diese während der Spiele-Conventions nicht nur zu Zeitblöcken angeboten, sondern sind darüber hinaus oft jederzeit verfügbar (vgl. Veranstalterin, 2019, S. 41 f., 44, 47).

Die Titel dieser Spielarten sind durch das jeweilige Material, welches für sie benötigt wird, gekennzeichnet. Für sie werden Spielbretter, Spielfiguren, Karten oder Würfel verwendet (vgl. Paradisi Redaktion, 2008 a). Darüber hinaus sind Spiele dieser Art durch klare Ziele, Regeln und ein von vornherein definiertes Ende, an dem eine_r oder alle Spieler_innen gewinnen oder verlieren, gekennzeichnet. Die Regeln definieren die Reihenfolge der Handlungen der Spielenden (vgl. Heidt, 2012, S. 9 f.; vgl. Melzer, 2013, S. 25). Für Brett-, Karten- und Würfelspiele können jeweils diverse Unterkategorien gefunden werden, die sich auf die im jeweiligen Spiel Verwendung findenden Methodiken beziehen. Dennoch ist eine klare Einordnung eines Spiels in eine Spielart nicht immer möglich (vgl. Paradisi Redaktion, 2008 b; vgl. Volkmann, 2019). Im Gegensatz zu Spielen, in welchen nur ein Spielbrett und Figuren zum Einsatz kommen, beinhaltet der Einsatz von Karten oder Würfeln auch immer ein Zufallselement, welches durch die Spieler_innen nicht gesteuert werden kann (vgl. Huizinga, 2017, S. 214).

Die frühesten gefundenen Spielelemente bilden Würfel aus dem dritten Jahrtausend vor Christus aus Ägypten und Mesopotamien. Neben den heute verbreiteten geometrischen, wurden häufig aus Tierknochen geschnitzte Würfel verwendet. Ebenfalls aus dieser Zeit stammen die ältesten Brettspieلفunde. Zusätzlich zu Spielbrettern und -figuren kamen auch bei diesen immer wieder Würfel zum Einsatz, um einen gewissen Zufallsfaktor zu generieren. Einige der ältesten bekannten Brettspiele sind das ägyptische Senet, das chinesische Go und das Königliche Spiel von Ur von ca. 2600 v. Chr., in welchem Würfel zum Einsatz kommen (vgl. Paradisi Redaktion, 2008 a, vgl. Volkmann, 2019).

Auch in Europa waren Würfelspiele schon früh in allen Bevölkerungsschichten verbreitet. Die ersten Nachweise für Kartenspiele sind dagegen deutlich jüngeren Datums. Die ältesten Spielkarten stammen aus dem 12. Jahrhundert aus China. Im Orient galten sie bereits früh als beliebte Freizeitbeschäftigung, verbreiteten sich von dort nach Südeuropa und wurden schnell in ganz Europa bekannt. Die ersten gesicherten Nachweise aus Europa stammen aus dem 14. Jahrhundert. Das Europäische Zentrum des Kartenspiels bildete lange Zeit Frankreich, doch entstanden regional verschiedene Kartendecks mit unterschiedlichen Symbolen und Farben. Sowohl beim Würfel-, als auch beim Kartenspiel versuchten die Kirche oder staatliche Behörden lange, das Spielen um materielle oder monetäre Einsätze zu verbieten (vgl. Volkmann, 2019).

Neben dem Spiel als Freizeitbeschäftigung wurden verschiedene Spiele lange Zeit als Beispiel der Kriegskunst und zum Verbessern bestimmter Fähigkeiten eingesetzt. Kinder als Hauptzielgruppe der meisten Brettspiele stehen erst seit etwa 150 Jahren im Fokus (vgl. Melzer, 2013, S. 23 f., nach Thole, 1992, S. 16; vgl. Pappe, 2011, S. 42 f.). Nach der klaren Definition von Freiwilligkeit und Spielspaß bleibt jedoch die Frage, ob das Spiel im Kontext einer Ausbildung nicht eher einer Simulation oder einer Übung entsprach (vgl. Chou, 2014-17, S. 405).

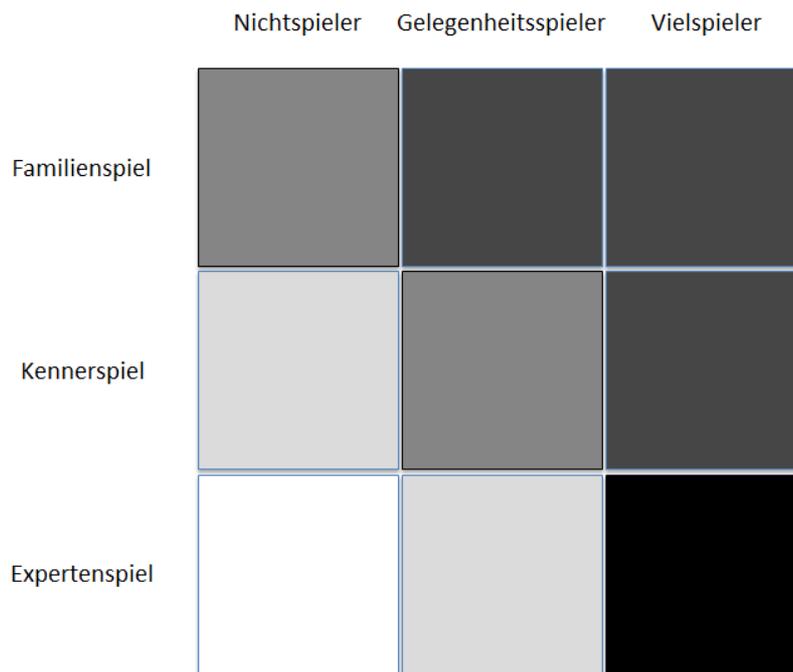
Erst im Verlauf des 20. Jahrhunderts verbreiteten sich zunehmend Spiele, die Elemente aller drei Spielarten vereinten (vgl. Volkmann, 2019). Die heutigen so genannten Kampagnenspiele zählen zwar zu den Brettspielen, verbinden aber diese nicht nur mit Elementen von Würfel- und Kartenspielen, sondern beziehen auch Merkmale des Pen & Paper Rollenspiels ein, wodurch eine neue Hybridkategorie entsteht (vgl. Orkenspalter TV, 2014; vgl. Alina, 2019, S. 161 ff.; vgl. Tina, 2019, S. 388 ff.).

„[...] Das sind so Spiele, die haben über zwei-, dreihundert Spielstunden, weil die 'nen Kampagnenmodus haben, wo sich ne Geschichte entwickelt und das ist im Grunde genommen wie Rollenspiel als Brettspiel.“ (Tina, 2019, S. 69). „[...] Da geht's nicht darum, zu gewinnen oder zu verlieren gegeneinander, sondern zu gewinnen oder verlieren gegen das Spiel, gegen einen // gemeinsamen [...] Feind sozusagen. [...] da spielen die Mitspieler alle // zusammen gegen [...] das Spiel [...]“ (Tina, 2019, S. 86).

Neben Einteilungen nach Spielarten und verwendeten Hilfsmitteln gibt es zahlreiche andere Möglichkeiten der Kategorisierung.

So kann zum Beispiel eine Einteilung in kooperative, bei denen alle Spielenden gemeinsam gegen das Spiel oder eine Aufgabe im Spiel antreten, und konkurrierende, in welchen jede_r gegen jede_n oder in Teams gegeneinander gespielt wird, vorgenommen werden. Eine weitere Möglichkeit bietet die Benennung nach Komplexität und Spieldauer (vgl. Volkmann, 2019). „Da sind halt die Familienspiele, und dann kommen ja die Kennerspiele und die Expertenspiele.“ (Alina, 2019, S. 66). Die am weitesten verbreitete Art stellt die Kategorie der Familienspiele dar, die leicht zu erlernen sind und ohne langes studieren der Regeln schnell spielbar sind. Wie die Bezeichnung verrät, sind die meisten Spiele dieser Art für eine breite Altersspanne geeignet und somit mit der ganzen Familie spielbar (vgl. Alina, 2019, S. 66; vgl. Volkmann, 2019). Kennerspiele benötigen bereits einige Vorbereitungszeit. Für sie ist es hilfreich, bereits Spielerfahrung zu haben und die Anleitung der Spiele zu lesen (vgl. Alina, 2019, S. 66; vgl. Volkmann, 2019). Die dritte Kategorie bilden Expertenspiele. Bevor diese gespielt werden können, ist es zwingend erforderlich, die Spielregeln zu lesen, welche meist sehr komplex sind (vgl. Alina, 2019, S. 66; vgl. Volkmann, 2019).

Spieler_innen dagegen können zum einen nach ihrem Verhalten im bzw. während des Spiels also quasi nach ihrem Spielcharakter unterschieden werden (vgl. Volkmann, 2019). Eine andere Art der Einteilung richtet sich nach der Häufigkeit des Spielens. „Nichtspieler[_innen]“ (Volkmann, 2019) spielen nicht oder nur selten und selten aus einem eigenen Antrieb heraus. Wird dagegen öfter gespielt und besitzen die Spieler_innen selbst einige Spiele, zählen sie zu den „Gelegenheitsspieler[_innen]“ (Volkmann, 2019). Diejenigen, die regelmäßig oder häufig spielen, bilden die Kategorie der „Vielspieler[_innen]“ (Volkmann, 2019).



■ Je dunkler die Einfärbung, desto eher ist die horizontale Kategorie in der vertikalen wiederzufinden

(Volkmann, 2019)

Die Grafik verdeutlicht dabei, welche Spielkategorien vom jeweiligen Spieler_innen-Typus am häufigsten gespielt werden und welche am besten zu ihren jeweiligen Ansprüchen passen. Dabei wird deutlich, dass, je komplexer und aufwendiger der Aufbau und das Spielen der Spiele wird, desto eher finden sie ihr Zielpublikum in den Spieler_innen, die viel Spielerfahrung besitzen und gerne oft oder regelmäßig spielen (vgl. Volkmann, 2019).

3.2 Begegnungen durch die Thematik des Spielens

In folgendem Abschnitt werden Merkmale der Begegnungen außerhalb des Spielprozesses dargestellt und durch theoretische Grundlagen begründet.

3.2.1 Das Erleben eines Gemeinschaftsgefühls durch geteilte Interessen und gemeinsame Gespräche

Die Teilnehmer_innen einer Spiele-Convention entscheiden sich aus unterschiedlichen, individuellen Gründen für den Besuch einer solchen Veranstaltung, jedoch verbindet alle das gemeinsame Interesse am Thema Spielen.

Veranstaltende einer analogen Spiele-Convention, bei der Menschen in direkten Kontakt ohne zwischengeschaltetes Medium aufeinander treffen, nennen mehrere Ziele, die sie mit ihrer Veranstaltung erreichen möchten. Im Zentrum stehen der Austausch und das Kennenlernen von Neuem. Damit sind sowohl neue Spielarten und Spiele gemeint, als auch eine Plattform für Spielende, auf der sie sich vernetzen und Ideen austauschen können. Der dritte Schwerpunkt besteht darin, die gesamte Thematik des analogen Spielens einem neuen Publikum zu eröffnen und Interessierten näher zu bringen (vgl. Jan, 2019, S. 74, 76; vgl. Kotlarski, Jahr unbekannt; vgl. Rosalie, 2019, S. 77; vgl. Tina, 2019, S. 80 f.; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 81).

Diese Ambitionen vonseiten der Organisatoren werden auch von Teilnehmenden immer wieder im Verlauf der Spieler_innen-Interviews genannt.

Immer wieder wird betont, dass der Schwerpunkt nicht nur im Entdecken neuer Spiele und Spielsysteme liegt, sondern für viele auch das Zusammentreffen und -spielen mit den anderen Spieler_innen, also die persönliche Begegnung und der Austausch mit anderen, bei einer Spiele-Convention für viele im Fokus steht (vgl. Alina, 2019, S. 70, 87; vgl. H., 2019, S. 72, 88; vgl. Jan, 2019, S. 54, 68, 73 ff., 89; vgl. Rosalie, 2019, S. 77 f.; vgl. Tina, 2019, S. 80 f., vgl. Veranstalterin, 2019, S. 82).

„[...] was ich total toll daran finde, ist halt, dass man wirklich mit Leuten zusammen am Tisch sitzt und man halt einfach, ja, diesen zwischenmenschlichen Kontakt hat und irgendwie mal über andere Sachen quatschen kann und, ich weiß nicht, sonst finde ich immer, wenn man sich irgendwie mit Freunden trifft, ganz oft ist es irgendwie essen gehen oder was trinken gehen oder so. (lacht) Und das ist halt einfach irgendwie was anderes. Und da spielen eh einfach total Spaß macht [...]“ (Alina, 2019, S. 87).

Wiederholt erwähnen die Teilnehmenden in den Spieler_innen-Interviews die gemeinschaftlichen Momente und Begegnungen. Diese finden sich während einer Convention sowohl außerhalb als auch im Spiel.

Das Spielen im privaten Rahmen und das Spielen während eines Besuchs einer analogen Spiele-Convention unterscheiden sich in vielen Punkten. Wird im privaten Rahmen, zum Beispiel regelmäßig mit den gleichen Menschen, gespielt, lernt sich die Gruppe über die Zeit hinweg sehr gut kennen. Es entsteht eine feste Gemeinschaft mit einem Zusammengehörigkeitsgefühl, welches durch die gemeinsam verbrachte Zeit und die zahlreichen geteilten Spielerlebnisse entsteht (vgl. Alina, 2019, S. 174 f.; vgl. Jan, 2019, S. 52, 267; vgl. Rosalie, 2019, S. 35).

„Mhm (überlegend) bei einer privaten Runde geht es meistens darum, eine Geschichte, in die man schon sehr investiert ist, weiterzuerzählen (.) und vor allen Dingen, sich immer wieder regelmäßig äh mit den gleichen Leuten zu treffen mit denen man befreundet ist und eben dadurch auch einfach seine Kontakte zu pflegen. Zumindest (unv.) [hat] das für mich viel damit zu tun. Ähm auf einer Convention, finde ich, geht es eher darum, Sachen auszuprobieren, für die man so privat entweder nicht die, die Möglichkeiten hat, weil einige der Spiele ja auch sehr kostenintensiv sind. Oder, dass man die Zeit dafür nicht hat ähm, weil es ja auch immer Zeit braucht sich in so eine Regelmechanik einzulesen. Und wenn man jemanden dort sitzen hat, der einem kurz erklärt, wie es geht, sodass man es einfach mal austesten kann, ist das natürlich viel angenehmer. (.) Und auf einer Convention geht es natürlich auch immer darum, einfach nochmal neue Leute kennenzulernen und zu schauen, wie andere Leute spielen oder meistern und sich einfach (.) neuen Input zur selben Sache abzuholen.“ (Rosalie, 2019, S. 35).

Eine Convention ist durch vielfältige, dafür jedoch kürzere Begegnungen gekennzeichnet. Da alle Besucher_innen einer analogen Spiele-Convention diese aufgrund ihrer Begeisterung und des Interesses am Thema Spielen besuchen, entsteht dennoch schnell das Gefühl, unter Gleichgesinnten zu sein (vgl. Jan, 2019, S. 346 f.; vgl. Rosalie, 2019, S. 32, 354). Die Spielgruppen setzen sich, bis auf wenige Ausnahmen, in jeder Runde neu zusammen. Somit ist die Wahrscheinlichkeit mit bisher Fremden gemeinsam zu spielen sehr hoch. Hier entsteht automatisch ein Kontakt zu den anderen Teilnehmenden, aber auch rund um die im Spiel verbrachte Zeit bildet die gemeinsame Interessengrundlage eine wichtige Ausgangsbasis für Gespräche.

„Wenn man auf so 'nen/ so ne Veranstaltung geht ähm, [...] man ist ja letzten Endes mit Gleichgesinnten da. Und das ist ja immer das Besondere dabei, (.) ähm (..) dass wenn man da hingeh, äh, dass man weiß, was für Leute man da antrifft und dass man weiß/ dann weiß man auch einfach, wie man die [...] ansprechen kann. Das ist ja nicht so, dass ich zu 'nem Wildfremden auf der Straße hingeh äh, wo ich gar nicht weiß, was ich zu erwarten habe. Man kann sich den vielleicht einmal kurz angucken und einschätzen, aber das ist nicht das Gleiche, als wenn man zu so ner Veranstaltung geht, weil man ja eigentlich unter Gleichgesinnten ist. Klar, man/ man kann als Neuer immer dazukommen, vor allen Dingen, find ich, bei (.) Thematik Rollenspielen. [...] Aber wenn man dann mit diesem Bewusstsein hingeh, dann kann man eigentlich auch mit allen Leuten reden.“ (Jan, 2019, S. 337).

Selbst, wenn die Spieler_innen sich zu Beginn noch fremd sind oder ein neues Spiel getestet wird und somit die Konzentration auf dem Kennenlernen und Erproben des Spiels liegt, ist häufig zu beobachten, dass vor und nach dem Spiel oder auch in eventuellen Pausen Unterhaltungen entstehen. Durch das gemeinsam gewählte Spiel, das geteilte Interesse für Spiele insgesamt oder das gerade in der Runde gemeinsam erlebte Spielerlebnis werden leicht Anknüpfungspunkte gefunden.

„Aber ich würde sagen, wenn's (..) um das Rollenspiel geht, (.) stehen die Menschen so 'nen bisschen im Mittelpunkt und dann kommt man auch einfach irgendwie ins Gespräch.“ (Jan, 2019, S. 75).

Auch wenn die Zeit des gemeinsamen Spielens Anlass und Gelegenheit für außerspielerische Gesprächsinhalte bietet, werden diese jedoch unterschiedlich toleriert (vgl. Alina, 2019, S. 70, 177 f.; vgl. Jan, 2019, S. 332 f.; vgl. Tina, 2019, S. 78, 394 ff.).

Je nach Spielsystem und dessen Anforderungen und Komplexität eignen sich zudem einige Arten besser als andere für diese parallelen Unterhaltungen.

Wird im Spiel bereits ein hohes Maß an Konzentration oder verbale Kommunikation, beispielsweise in Form von Absprachen untereinander, benötigt, werden private Nebengespräche häufig eher als störend empfunden oder fast unmöglich, wenn gleichzeitig dem Spielverlauf gefolgt werden soll. Zudem wird für viele Spielende die Illusion und Stimmung gebrochen, sobald Gespräche zu anderen Themengebieten außerhalb des Spiels geführt werden (vgl. Jan, 2019, S. 333; vgl. Tina, 2019, S. 78, 394 f.).

Spiele, deren Ablauf weniger Notwendigkeiten für Gespräche im Spiel fordert, eignen sich dagegen besser für außerspielerische Unterhaltungen. Sie sind durch Abläufe gekennzeichnet, während derer jede_r Spieler_in nacheinander an der Reihe ist und seinen bzw. ihren eigenen Zug mehr oder weniger unabhängig von den Anderen macht, beispielsweise indem reihum gewürfelt und dann entsprechend Felder vorgerückt wird. Diese Spiele bieten jenen, die nicht an der Reihe sind, mehr Raum für parallele Gespräche ohne den Spielfluss zu stören. Weniger notwendige verlaufsbezogene Gesprächsinhalte ermöglichen andererseits mehr Raum für Unterhaltungen über andere Themengebiete (vgl. Tina, 2019, S. 395 f.). In diesen Fällen kann es sogar vorkommen, dass das Spiel zwar als gemeinschaftliche Tätigkeit gewählt, dass Zusammentreffen und der Austausch mit den anderen Spieler_innen aber eigentlich in den Vordergrund rückt (vgl. Alina, 2019, S. 157; vgl. Tina, 2019, S. 395 f.).

Die bisherigen Fremden treffen nicht nur für den Moment des Spielens aufeinander, sondern verbringen aufgrund des Aufbaus und Verlaufs einer solchen Veranstaltung mehrere Stunden bis Tage gemeinsam, in welchen auch die Pausen zwischen den Spielblöcken, mit zum Beispiel Mahlzeiten, gemeinsam auf dem Gelände verbracht werden. Die Gemeinschaftsbereiche, wie eine Cafeteria, Grillplatz oder der Verkaufsbereich, in denen nicht aktiv gespielt wird, bieten den Besuchenden Anlass sich auch zwischen den Spielrunden auf dem Gelände der Veranstaltung aufzuhalten und

dort auf die anderen Teilnehmenden zu treffen und ins Gespräch zu kommen. Eine mehrtägige Veranstaltung bietet zudem häufig auch eine Übernachtungsmöglichkeit vor Ort, was ebenfalls zu Gesprächsmöglichkeiten führt. Durch eine über einen längeren Zeitraum gemeinsam verbrachte Zeit wird das Gefühl, durch die geteilte Begeisterung für Spiele unter Gleichgesinnten zu sein und ein gemeinsames Erlebnis zu teilen, verstärkt (vgl. Jan, 2019, S. 346 f.; vgl. Rosalie, 2019, S. 32, 354; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 41, 47 f.).

3.2.2 Das Salutogenese-Modell in Hinblick auf dialogische Begegnungen

Die gesundheitsbedeutsamen Auswirkungen eines Gemeinschaftsgefühls und direkten face-to-face (von Angesicht zu Angesicht) stattfindenden Begegnungen beschreibt der Arzt für Psychosomatische Medizin Dr. med. Eckhard Schiffer²⁰ in mehreren Experteninterviews sowie zahlreichen Veröffentlichungen. Er verdeutlicht, dass positive soziale Begegnungen in der Regel eine gesundheitsbedeutsame Quelle für das Kohärenzgefühl darstellen.

Das Kohärenzgefühl ist ein zentrales Element des Salutogenese-Modells. Der Begriff leitet sich vom lateinischen Wort „salus“ (Lindström; Eriksson, 2019, S. 37) für Gesundheit und dem griechischen Begriff „Genesis“ (Lindström; Eriksson, 2019, S. 37), welcher übersetzt Ursprung bedeutet, und bezeichnet demnach den „Ursprung der Gesundheit“ (Lindström; Eriksson, 2019, S. 37). Dieses Theoriemodell, welches 1987 von dem Medizinsoziologen Aaron Antonovsky²¹ entwickelt wurde, bildet ein ergänzendes Gegenstück des Pathogenese-Modells. Letzteres, welches vornehmlich in der klassischen Schulmedizin angewandt wird, untersucht die Ursachen von Krankheit. Es wird nach den Symptomen und dem Auslöser gefragt und diesen entgegengewirkt. Das Salutogenese-Modell dagegen fragt nach den Ursachen der Gesundheit (vgl. Lindström; Eriksson, 2019, S. 37; vgl. Lindström, 2019, S. 112; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 14 f., 45; vgl. Schiffer, 2016, S. 104). „Antonovsky wollte mit seinem Salutogenese-

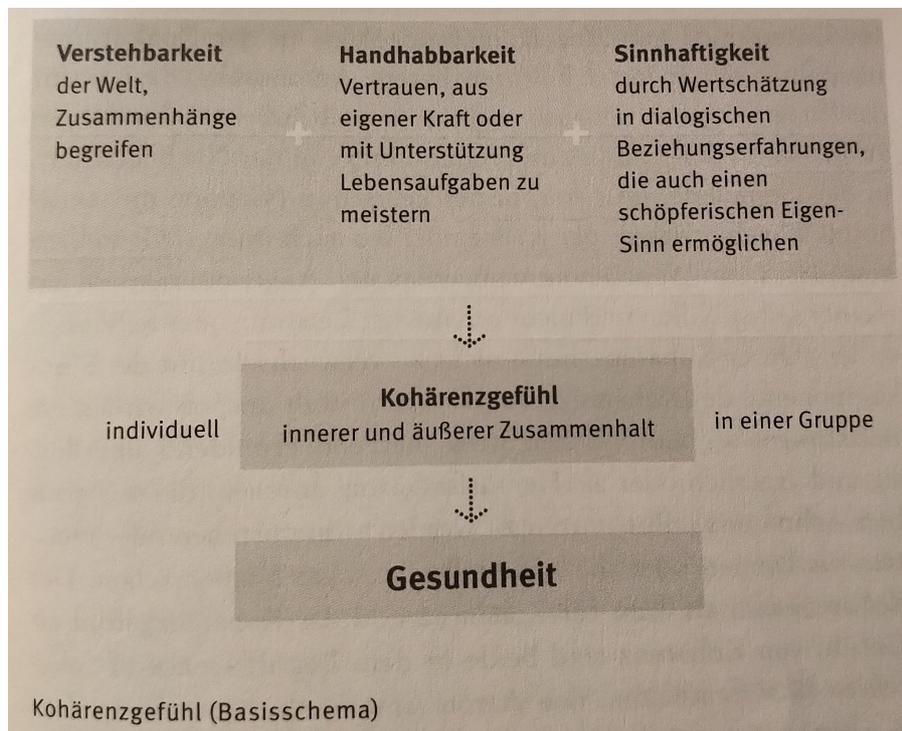
²⁰ Erläuterung der Person erfolgte auf Seite 6.

²¹ Erläuterung der Person im Anhang, S. 12

Modell die Dichotomie (Zweiteilung) von Gesundheit und Krankheit überwinden.“ (Antonovsky, 1997, S. Unbekannt; zit. nach Stiftung für Salutogenese gGmbH, 2013). Nach seiner Auffassung existieren in jedem Menschen krankheitsbedeutsame und gesundheitsbedeutsame Momente nebeneinander. Ob dieser Mensch jedoch als krank oder gesund gilt, entscheidet, welche Momente überwiegen. Im Fokus des Salutogenese-Modells steht das Ergründen der Elemente, welche die Gesundheit wieder herstellen oder erhalten und stärken, und wie diese gespeist und wiederum gefördert werden können (vgl. Lindström; Eriksson, 2019, S. 37; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 15; vgl. Schiffer, 2016, S. 104; vgl. Schiffer, 2019 b, S. 114).

Dieses Modell bildet einen der Arbeitsschwerpunkte Eckhard Schiffers. Er erläutert, dass die inneren und äußeren Ressourcen, die zur Förderung der Gesundheit beitragen, das persönliche Kohärenzgefühl bilden und beschreibt dieses nach A. Antonovsky als „eine obere [innerliche] Steuerungsinstanz“ (Antonovsky, unbekannt, nach Schiffer, 2013 b, S. 33) dieser Ressourcen. Der Begriff Kohärenz für Zusammenhang oder auch Sinnzusammenhang leitet sich aus dem lateinischen *cohaerere* (dt. Zusammenhang) ab (vgl. Bibliographisches Institut GmbH, 2019 b; vgl. Lindström; Eriksson, 2019, S. 38 f.; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 30). Das „Gefühl *von* Kohärenz“ (Schiffer, 2013 b, S. 30), also Zusammenhalt im sozialen Kontext, „ist entscheidend für die Gesundheit eines jeden Menschen“ (Schiffer, 2013 b, S. 30). Es erwächst im Optimalfall aus dem in der Kindheit erlangten Urvertrauen. „Es meint eine hoffnungs- und vertrauensvolle Grundsicherheit, inneren und äußeren Halt zu haben und sich in dieser Welt zurecht zu finden.“ (Schiffer, 2013 b, S. 30; vgl. Lindström, 2019, S. 115, vgl. Maass, 2019, S. 138). Im Verlauf des Lebens kann es durch viele Quellen genährt, aber auch durch Ereignisse geschwächt werden. Ein starkes Kohärenzgefühl mit inneren und äußeren Ressourcen stärkt die psychische und infolge dessen physische Gesundheit und hilft schwierige Situationen zu meistern (vgl. Lindström; Eriksson, 2019, S. 38 f.; vgl. Lindström, 2019, S. 115; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 30 ff., 59, 71 f.; vgl. Schiffer, 2016, S. 105, 116).

Die Quellen, aus denen sich das Kohärenzgefühl ein Leben lang stärken kann, können dabei in drei Kategorien gegliedert werden: Die „Dimension der Verstehbarkeit“ (Schiffer, 2016, S. 107), die „Dimension der Handhabbarkeit“ (Schiffer, 2016, S. 107) und die „Sinndimension“ (Schiffer, 2016, S. 107).



(Schiffer, 2013 b, S. 31)

Die „Dimension der Verstehbarkeit“ (Schiffer, 2016, S. 107) wird gespeist, wenn eine Person die Welt um sie herum versteht, also nachvollziehen kann, was um sie herum geschieht, und die eigenen Erlebnisse inklusive Belastungen in diese Umwelt einordnen kann.

Die zweite Dimension, die der „Handhabbarkeit“ (Schiffer, 2013 b, S. 31), bezieht sich auf das Gefühl der Selbstständigkeit und dem des Erfolgs, etwas eigenständig vollbracht zu haben. Aufgaben und Herausforderungen erscheinen bewältigbar. Unterstützend hierfür ist nicht nur eine sichere Umgebung, sondern auch die Gewissheit, bei Bedarf Hilfe aufrufen zu können (vgl. Antonovsky, 1997, S. unbekannt, nach Lindström, 2019, S. 115; vgl. Maass, 2019, S. 138 f.; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 31; vgl. Schiffer, 2016, S. 97).

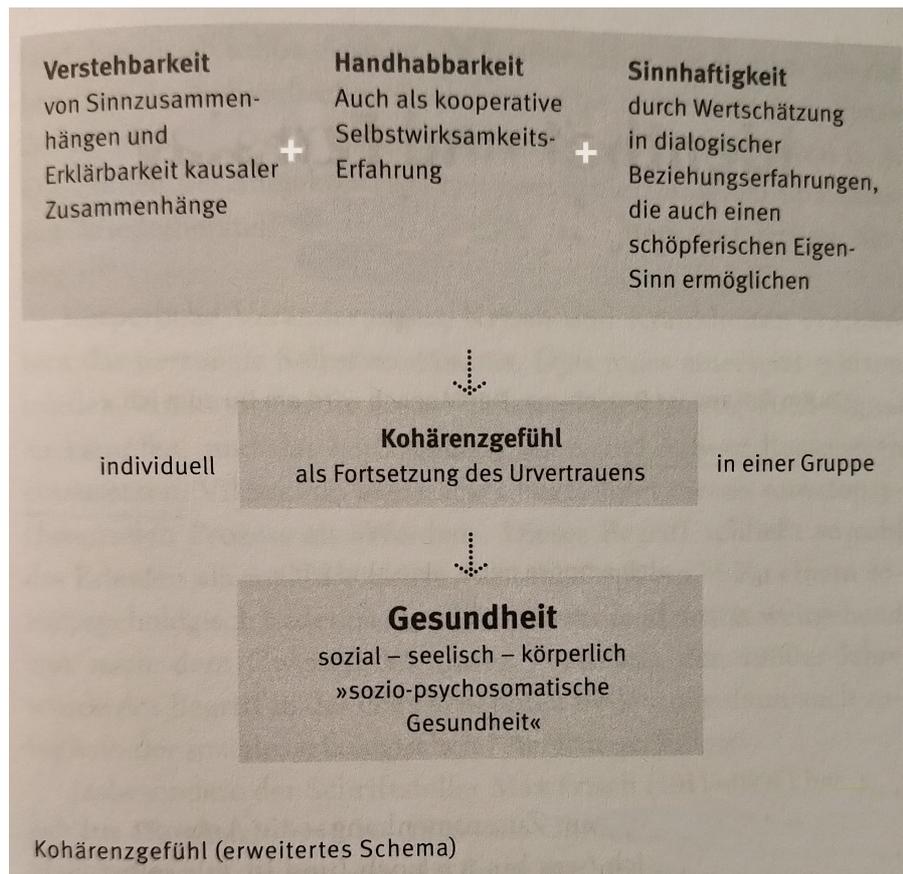
Die bedeutendste Quelle für das Kohärenzgefühl bilden positive soziale Begegnungen. Sie sind durch einen direkten von Angesicht zu Angesicht ohne zwischengeschaltetes technisches Medium stattfindenden Kontakt gekennzeichnet und vermitteln den Beteiligten ein „Gefühl von Bedeutsamkeit oder Sinnhaftigkeit“ (Antonovsky, 1997, S. Unbekannt; zit. nach Stiftung für Salutogenese gGmbH, 2013) sowie die Gewissheit für die bzw. den jeweils andere_n bedeutungsvoll zu sein (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 73; vgl. Schiffer, 2014, S. 28). Damit speisen diese Quellen die dritte Dimension des Kohärenzgefühls, die „Sinnhaftigkeit“ (Schiffer, 2013 b, S. 31). Diese Dimension tritt in Kraft, wenn die eigenen Vorhaben und das Lebensumfeld sinnvoll erscheinen (vgl. Antonovsky, 1997, S. unbekannt, nach Lindström, 2019, S. 115; vgl. Maass, 2019, S. 138 f.; vgl. Schiffer, 2013 b, 31 f.; vgl. Schiffer, 2016, S. 97).

Neben positiven Begegnungen mit einzelnen Personen, kann auch das Gemeinschaftsgefühl und der Zusammenhalt einer Gruppe das Kohärenzgefühl der ganzen Gruppe (Gruppenkohärenzgefühl) wie auch das individuelle der einzelnen Beteiligten stärken (vgl. Lindström, 2019, S. 112 f.; vgl. Schiffer, 2016, S. 95 f.; vgl. Schiffer, 2017, S. 123; vgl. Schiffer, 2019, S. 106).

Zu dieser Einteilung in die Dimensionen kann in verinnerlichte und äußere das Kohärenzgefühl speisende Ressourcen unterschieden werden. Die Gewissheit darüber, wahrgenommen, wertgeschätzt und nicht vergessen zu werden, sowie die Sicherheit, sich in einem verstehbaren Umfeld selbstständig und selbstwirksam bewegen zu können, zählen dabei zu den verinnerlichteten Ressourcen einer Person. Als äußere Ressource gilt beispielsweise die positive soziale Intersubjektivität. Bestehen diese Kontakte langfristig, können sie zu einer inneren Ressource werden und damit auch ein Kohärenzgefühl ohne vorausgegangenes Urvertrauen erzeugen helfen. In diesem Fall stärken die von Herrn E. Schiffer als besonders positive soziale Begegnungen bezeichneten Interaktionen mit Menschen dabei sogar aus der Gewissheit heraus, diese Beziehungen zu besitzen, und der Erinnerung an sie. In diesem Fall kann die Erinnerung an bedeutsame Intersubjektivitätserfahrungen die erinnerte Person spürbar nahe sein lassen, so, als ob sie unmittelbar anwesend wäre (vgl. Lindström, 2019, S. 115; vgl. Schiffer, 2010, S. Unbekannt; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 15 f.; vgl. Schiffer 2016, S. 98).

Unkontrollierbare Stresssituationen hingegen sorgen – entgegen positiver Oxitocyn freisetzender Interaktionen – für eine erhöhte Ausschüttung von Cortisol und Adrenalin. Dies kann, wenn der Cortisolspiegel über einen längeren Zeitraum oder häufig erhöht ist, erhebliche für die Gesundheit negative Konsequenzen als Folge haben. Zum einen beeinträchtigen sie die Speicherfähigkeit des Gehirns. Das zeigt, dass ein rein Leistungsdruck orientiertes Lernsystem zu keinen Höchstleistungen und damit Lernerfolgen führen kann. Zum anderen führt eine erhöhte Ausschüttung dieses Botenstoffes zu einer Senkung der körperlichen Abwehrkräfte sowie einer Schädigung des Herz-Kreislauf-Systems und kann das Kohärenzgefühl der unter diesem Stress leidenden Person reduzieren oder schlimmstenfalls zerstören (vgl. Maass, 2019, S. 138; vgl. Schiffer, 2013 b, ,27 f., 56 ff., 71).

Nach dem ursprünglichen Modell Aaron Antonovskys ist ein starkes Kohärenzgefühl für die seelische und körperliche Funktionstüchtigkeit im Sinne von nicht-krank-sein ausschlaggebend. Dies besagt jedoch nichts über die moralischen Einstellungen eines Menschen. Demnach sind gesetzwidriges Verhalten und Skrupellosigkeit oder Konkurrenzgedanken trotz eines starken Kohärenzgefühls durchaus möglich, wenn auch letzteres in gewissem Maße dem Gruppenkohärenzgefühl widerspricht. Ein Einzelkämpfer oder als drastischeres Beispiel ein Attentäter kann also im körperlichen und seelischen Sinne nach dem frühen Salutogenese-Modell durchaus als zumindest funktionstüchtig bzw. nicht krank gelten (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 66 ff.; vgl. Schiffer, 2018, S. 147 f., 150). Was dieser Mensch jedoch nicht erfüllen würde, wäre eine „soziale Gesundheit“ (Schiffer, 2013 b, S. 67). Eckhard Schiffer fügte dem ursprünglichen Salutogenese-Modell die Dimension der „sozio-psychosomatische[n] Salutogene“ (Schiffer, 2013 b, S. 67), also die auf dem Kohärenzgefühl basierende soziale Gesundheit hinzu (vgl. Schiffer 2013 b, S. 71 ff.; vgl. Schiffer, 2018, S. 152).



(Schiffer, 2013 b, S. 87)

Als soziale Gesundheit beschreibt er die Fähigkeiten einer Person zur Kooperation, Empathie und Mentalisierung, also die Fähigkeit, andere zu verstehen, mit ihnen zusammen zu arbeiten und zu spielen, sowie den Zustand der Gesellschaft, in der diese Person lebt. Beides bedingt einander. Empathie bedeutet, sich in andere hineinfühlen, Mentalisierung, sich in andere hineindenken zu können. Das beinhaltet das Selbstverständnis und Weltbild anderer versuchen nachzuvollziehen und „[...] sich selbst mit den Augen des Du sehen zu können und das Du mit dessen eigenen Augen. Das bedeutet [,] die Perspektiven wechseln zu können.“ (Schiffer, 2019 b, S. 110), was zu einem besseren Verständnis und einer höheren Akzeptanz und Toleranz für die Mitmenschen führt (vgl. Assmann, 2018, S. 152, 173 f.; vgl. Schiffer, 2013 a; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 73; vgl. Schiffer, 2014, S. 28; vgl. Schiffer, 2016, S. 98, 101; vgl. Schiffer 2018, S. 152).

Der Empathie-Begriff ersetzte Anfang des 20. Jahrhunderts im psychologischen und soziologischen Sprachgebrauch das Einfühlen, wurde jedoch erst ein Jahrhundert später allgemeiner bekannt und verwendet (vgl. Assmann, 2018, S. 159). Die 2018 mit dem Friedenspreis des deutschen Buchhandels ausgezeichnete Anglistin, Ägyptologin und Literaturwissenschaftlerin Aleida Assmann²² unterscheidet in ihrem Werk „Menschenrechte und Menschenpflichten“ (Assmann, 2018) zwischen der mimischen, emotionalen und kognitiven Empathie. Als mimische Empathie beschreibt sie das Nachahmen oder Anschließen von Säuglingen an die von anderen Säuglingen ausgestoßenen Laute. Die emotionale Empathie entspricht dagegen der auch von E. Schiffer als Empathie beschriebene Fähigkeit, die Gefühle anderer zu verstehen. A. Assmann beschreibt, dass diese Fähigkeit zudem zentral für die Entwicklung eines Selbstbildes sei. Die kognitive Empathie weist dagegen viele Parallelen zur Mentalisierungsfähigkeit auf (vgl. Assmann, 2018, S. 160 f.). Sie „besteht in der besonderen Fähigkeit von Menschen, sich in die Köpfe der Artgenossen hineinzusetzen und deren Gedanken weiterzudenken, ihre Reaktionen zu antizipieren und sich auf ihre Absichten und Aktivitäten einzustellen.“ (Assmann, 2018, S. 160 f.). Die ersten Begegnungen in der Kindheit, so beschreibt Herr Schiffer, bilden die ersten Elemente des „Gedächtnis[es] der Liebe“ (Schiffer, 2014, S. 28) und werden durch jede weitere positive Dialog- und Spielerfahrung vertieft (vgl. Assmann, 2018, S. 163 f.; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 73; vgl. Schiffer 2014, S. 28). Es speichert alle Erfahrungen, die zu einer sozialen Gesundheit beitragen und Eigenschaften, wie Toleranz, Respekt, aber auch Kooperationsfähigkeit entspringen einem ausgeprägten „Gedächtnis der Liebe“ (Schiffer, 2014, S. 28; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 73).

Entstehen unter den Teilnehmenden einer analogen Spiele-Convention, wie eingangs beschrieben, direkte Gespräche von Angesicht zu Angesicht, in deren Verlauf sich durch den gemeinsamen Besuch der Veranstaltung sowie durch das geteilte Interesse bezüglich der Thematik des Spielens ein Zusammengehörigkeitsgefühl einstellt, können diese Begegnungen das Kohärenzgefühl der Beteiligten, aber auch ein Gruppenkohärenzgefühl, über die Dimension der Sinnhaftigkeit speisen (vgl.

²² Erläuterung der Person im Anhang, S. 12

Antonovsky, 1997, S. unbekannt, nach Lindström, 2019, S. 115; vgl. Lindström, 2019, S. 112 f.; vgl. Maass, 2019, S. 138, f.; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 31 f.; vgl. Schiffer, 2016, S. 97). Zudem beschreibt A. Assmann, dass die Zugehörigkeit zum Beispiel zu Gruppen ein Bedürfnis „ein elementarer Teil der persönlichen Identität“ (Assmann, 2018, S. 87) sei.

3.2.3 Die Wirkung von Fachbegriffen und Integration von Neueinsteiger_innen

Die gemeinsame Interessensgrundlage und die im Spiel geteilten Erlebnisse führen zu einem Gefühl der Gemeinschaft. Verstärkt wird dieses zudem durch das Verständnis über im Verlauf der Gespräche verwendete Begriffe (vgl. Tina, 2019, S. 80).

„Ja und dass man nicht zwei oder drei Mal darüber nachdenken muss, wie man etwas ausdrückt, sondern, dass man das erste sagen kann, was einem in den Kopf kommt, auch wenn das ein englischer Begriff ist, der aus der beispielsweise Gaming Szene kommt ähm. Was (.) mir auf Arbeit auch schon ein zwei Mal passiert ist und dafür erntet man dann eben nur vollkommen verständnislose Blicke, was ein bisschen schade ist (lacht), und da muss man sich erst sehr langwierig erklären und ähm dann nochmal erklären, woher es kommt und äh dann kommt irgendwann der Aha-Effekt, aber naja, es ist schon einfacher dann, zumindest in der Freizeit mit äh Gleichgesinnten unterwegs zu sein.“ (Rosalie, 2019, S. 77 f.).

Bei der Beobachtung der während einer Spiele-Convention stattfindenden Gespräche, aber auch im Verlauf der Interviews, fällt immer wieder auf, dass besonders, wenn über Spielarten oder spezielle Spielsysteme gesprochen wird, wiederholt Fachbegriffe zur Anwendung kommen (vgl. Alina, 2019, S. 71, 161,171,; vgl. H., 2019, S. 72; vgl. Rosalie, 2019, S. 77; vgl. Tina, 2019, S. 80, 395).

Viele der Teilnehmenden entscheiden sich aufgrund ihres bestehenden Interesses zu einem Conventionbesuch. Sie sind bereits mit der Spielthematik vertraut und verwenden spezielle, in dieser gebräuchliche Begriffe. Dieses gemeinsame Verständnis, durch welches die Begriffe im Gespräch nicht ausführlich be- oder umschrieben werden

müssen, fördert das Gemeinschafts- und somit das Gruppenkohärenzgefühl unter den Besuchenden einer analogen Spiele-Convention (vgl. Schiffer, 2016, S. 95 f; vgl. Schiffer, 2017, S. 123). Darüber hinaus wird das Kohärenzgefühl über die Dimension der Verstehbarkeit gestärkt, indem die Spieler_innen sich in einer Umgebung aufhalten, die sie nicht nur verstehen, sondern auch sich selbst verstanden und mit ihrem Interesse wahrgenommen fühlen. Dazu besteht die Gewissheit, jederzeit Ansprechpartner für eventuelle Unterstützungen zu finden (vgl. Antonovsky, 1997, S. unbekannt, nach Lindström, 2019, S. 115; vgl. H., 2019, S. 72; vgl. Jan, 2019, S. 74 f., 326 f.; vgl. Rosalie, 2019, S. 77 f.; vgl. Tina, S. 38, 40, 425; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 31; vgl. Schiffer, 20016, S. 97; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 82).

Diese Umgebung der Akzeptanz bildet einen Gegensatz zu den Erfahrungen, über die im Verlauf der Interviews berichtet wird. Die Veranstalterin, aber auch die Spieler_innen, beschreiben, dass es sich häufig als kompliziert erweist, Menschen, die keine Verbindung mit der analogen Spiele-Szene haben, zu erklären, was sich hinter ihrer Freizeitbeschäftigung verbirgt. Der Bereich der Brett-, Würfel- und Kartenspiele ist dabei den meisten ein Begriff, auch wenn sie selbst nicht spielen. Doch die anderen auf einer analogen Spiele-Convention angebotenen Spielarten, insbesondere das Pen & Paper Rollenspiel, stoßen häufig auf Unverständnis oder sogar Vorurteile (vgl. Jan, 2019, S. 232 f.; vgl. Rosalie, 2019, S. 368; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 147 f.). „Und du kannst auf so 'nem DIN A5-Flyer oder aufm DIN A6, DIN A6-Flyer, den wir haben, kann ich nicht Pen-und-Paper erklären. [...] Also das ist ja schon, wenn ich mich ne halbe Stunde mit jemand unterhalte, schwierig.“ (Veranstalterin, 2019, S. 129 f.). „Also ich würde mir wünschen, dass (.) es ein bisschen weniger mit äh dem Stigma vom sich einigelnden Gamer verbunden werden würde, wenn man Rollenspiel hört. Weil ich fürchte, dass die meisten Leute dabei zuerst an die Computerrollenspiele denken und weniger an die Pen-&-Paper-Rollenspiele und das Ganze dann manchmal wirklich äh schwierig zu erklären ist, ohne, dass man als seltsam dasteht. Aber naja, da arbeiten wir dran.“ (Rosalie, 2019, S. 368).

Das tatsächliche Publikum einer analogen Spiele-Convention ist sehr vielfältig. Bis auf das gemeinsame Interesse bezüglich ihrer Freizeitgestaltung finden sich nur wenige

übereinstimmende Beschreibungsmerkmale (vgl. H, 2019, S. 26; vgl. Jan, 2019, S. 27 ff.; vgl. Pappe, 2011, S. 21, 24, 75 f.; vgl. Rosalie, 2019, S. 34 f.; vgl. Tina, 2019, S. 37 f.; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 43 f., 47).

„Ja. Also (.) ich finde die Teilnehmer, zumindest die mit denen ich spiele, und ich interessiere mich ja meistens für die erzählerischen Rollenspiele, mhm (überlegend)/, dass die meisten wirklich mhm (überlegend) sehr kreativ sind, in der Regel auch aus Kreativberufen kommen. Das finde ich auch immer ganz spannend oder etwas in die Richtung äh, die Kunst oder Geschichte oder der gleichen studieren dann. Ähm (.), dass sie meistens sehr eloquent sind (..) und (.) mhm (überlegend) (..) einen (.) eigenen Ansatz und eine, eine eigene Herangehensweise an (.) so hypothetische Problemstellungen haben. Dass (.) ja also auch/ Auch irgendwo häufig clever sind, vielleicht eigen, aber trotzdem sehr interessante Charaktere. Also jetzt nicht In-Game, sondern tatsächlich vom persönlichen Charakter des Mitmenschen her.“ (Rosalie, 2019, S. 34 f.)

Die Teilnehmenden sind sowohl aufgrund ihres Alters, Geschlechts, sozialen Hintergrundes oder der beruflichen Tätigkeit sehr divers. Häufig treffen aufgrund des gemeinsamen Hobbys Menschen aufeinander und miteinander in Kontakt, zwischen denen eine Begegnung im alltäglichen Umfeld eher unwahrscheinlich gewesen wäre (vgl. H, 2019, S. 26; vgl. Jan, 2019, S. 27 ff.; vgl. Pappe, 2011, S. 21, 24, 75 f.; vgl. Rosalie, 2019, S. 34 f.; vgl. Tina, 2019, S. 37 f., 80 f.; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 43 f., 47, 80 f.).

„Das ist ganz unterschiedlich. // Also man hat teilweise wirklich also die/ die Kinder von Rollenspielern, da fängt es ja schon an, die dann irgendwie mit zehn Jahren da sitzen und die ersten äh Abenteuer bestehen. [...] Dann hast du die Studenten äh, die ähm das für sich entdecken und das total hypen, dieses Hobby. Dann hat man so die/ äh die/ die 0815-, Nine-to-Five-Job-Leute, die dann in (dem Abend?) super aus ihrem Zyklus ausbrechen und mal was anderes machen. Dann hat man so die Alteingesessenen. Also es ist ganz schlecht zu typisieren. [...] Ähm, also es/ es sind die verschiedensten Typen. Kann man wirklich schlecht über einen Kamm scheren.“ (Tina, 2019, S. 410).

Dieses Zusammentreffen von völlig unterschiedlichen Personen lässt Begegnungen entstehen, die die von Herrn Schiffer beschriebene soziale Gesundheit des

Kohärenzgefühls speisen können. Das jeweilige neue Einstellen auf nicht nur fremde, sondern darüber hinaus Menschen mit einem solch vielfältigen Hintergrund, fördert und trainiert sowohl die Empathie- als auch die Mentalisierungsfähigkeit der Gesprächspartner_innen oder Mitspieler_innen in deutlich höherem Maße als in Zusammentreffen mit bereits bekannten oder aus einem ähnlichen Umfeld stammenden Menschen. Gerade Empathie bedeutet ein Hineinfühlen in andere Menschen, trotz gegebenenfalls zur eigenen Person bestehender Unterschiede dieser. Dies bezieht sich auch auf Menschen mit unterschiedlichen Wissens- und Erfahrungsständen in Bezug auf die Thematik des Spielens (vgl. Assmann, 2018, S. 173 f.; vgl. Schiffer, 2013 a; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 73; vgl. Schiffer, 2014, S. 28; vgl. Schiffer, 2016, S. 100; vgl. Schiffer 2018, S. 152; vgl. Schiffer, 2019 b, S. 109 f.). Im Verlauf einer analogen Spiele-Convention entsteht in einem kleinen Rahmen sowohl ein Miteinander, das mit der Bezeichnung des „sozialen Respekt[s]“ (Assmann, 2018, S. 152) beschrieben werden kann, als auch ein Miteinander des „kulturellen Respekt[s]“ (Assmann, 2018, S. 152). A. Assmann definiert einen sozialen Respekt in der Anerkennung anderer ohne Berücksichtigung etwaiger Differenzen zum eigenen Selbst. Dies geschieht im Verlauf der Veranstaltung, da in erster Linie das gemeinsame Interesse an der Thematik des Spielens im Fokus steht. Die Herkunft oder das Umfeld der Teilnehmenden außerhalb der analogen Spiele-Convention sind sehr divers, für ein Zusammenspiel oder erste Gesprächsanknüpfungen aber irrelevant (vgl. Assmann, 2018, S. 149 ff.; vgl. Jan, 2019, S. 27 ff.; vgl. Rosalie, 2019, S. 34 f.; vgl. Tina, 2019, S. 37 f., 80 f.; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 43 f., 47, 80 f.).

Gleichzeitig besteht ein kultureller Respekt in Form von „Anerkennung von Differenz“ (Assmann, 2018, S. 152) in Hinblick auf den explizit als Ziel und Motivation einer analogen Spiele-Convention genannten Wunsch nach Austausch und dem Kennenlernen neuer Menschen und deren Spielstile (vgl. Assmann, 2018, S. 152; vgl. H., 2019, 26 f.; vgl. Jan, 2019, S. 28; vgl. Rosalie, 2019, S. 35; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 48).

Obwohl die Verwendung von Fachbegriffen das Gefühl der Gemeinschaft derer, die diese verstehen, stärkt, kann diese feste Gruppenzugehörigkeit und das Nichtverstehen von Teilen der Konversationen gegenüber Neueinsteiger_innen abschreckend wirken. Gerade für jene, die sich noch nicht umfassend mit der Thematik befasst haben und

keine Kontakte im privaten alltäglichen Umfeld haben, die ihnen zu einem Einblick in die analoge Spielwelt verhelfen können, oder neu an einem Ort sind, ist es schwer, einen Anschluss an die lokale Spielszene zu bekommen (vgl. Tina, 2019, S. 80; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 124). Für sie bieten die analogen Spiele-Conventions eine geeignete Einstiegsmöglichkeit. „Klar, durchs Internet ist es schon viel einfacher geworden ähm, (.) aber man kann kommen, man kann einfach mal ne Runde spielen. Gerade hat mir ne Freundin erzählt, dass sie zwei Arbeitskollegen äh überredet hat, heute zum ersten Mal herzukommen. Die haben gerade ihre erste Runde gespielt. Die haben sofort gesagt, sie spielen jetzt 'nen zweiten Slot auch noch. Sie sind schon am Gucken, wo sie sich einschreiben. Ähm und man kriegt halt (.) na relativ (.) niedrighschwellig n Eindruck davon.“ (Veranstalterin, 2019, S. 124).

Eines der Ziele einer analogen Spiele-Convention ist es, das Thema Spiel und die Begeisterung für das Spielen einem neuen Publikum zu vermitteln.

Somit ist die Veranstaltung nicht nur für langjährige Spieler_innen ausgelegt, die neue Spiele und Spielsysteme entdecken möchten, sondern auch für Neueinsteiger_innen und erfüllt zwei zunächst gegensätzlich erscheinende Funktionen. Zum einen wird ein Rahmen für den Austausch bereits erfahrener Spieler_innen geschaffen, in dem sie sich verstanden fühlen. Gleichzeitig bietet eine analoge Spiele-Convention eine Möglichkeit für Interessierte aber noch Unerfahrene, einen ersten Eindruck und Zugang zu der Szene zu bekommen (vgl. Veranstalterin, 2019, S. 124). „(lacht) Also ich ähm weiß, als ich neu dazugekommen bin, gab es viele Sachen äh, die ich nicht richtig einordnen konnte. Man kann, da vieles einfach Englisch ist, natürlich, wenn man Englisch kann, das einfach sich übersetzen und versteht dann zumindest inhaltlich worüber gesprochen wird. Aber die Referenzen entgehen einem natürlich noch. Ähm was ich aber sehr schön fand ist, dass ähm (.) ich am Anfang einfach sehr viel gefragt habe und äh die Spieler dann häufig auch sehr stolz waren, mir das alles erklären und erzählen zu können. Ähm ich das mittlerweile aber auch sehr gut verstehen kann, weil es mir genauso geht äh. Wenn jemand ganz neu dazukommt oder bestimmte Sachen noch nicht weiß oder nicht zuordnen kann, gerade auch was äh Regeln oder ja Fachwörter, sage ich jetzt einfach mal, äh betrifft, dass es schon Spaß macht, wenn man ein bisschen damit angeben kann, dass man (.) das eben versteht und zuordnen kann und ähm ein bisschen weitergeben kann.“ (Rosalie, 2019, S. 360). „Das finde ich auch sehr angenehm, dass die Leute dort,

dadurch, dass man ja von vornherein weiß, dass man (.) zu einer Interessensgruppe quasi gehört, sehr hilfsbereit sind, sehr freundlich sind, sehr zuvorkommend sind. Das ist/ Das macht einfach Spaß.“ (Rosalie, 2019, S. 77).

Neben der Gewissheit auf Gleichgesinnte zu treffen ist allen Beteiligten bewusst, auch Neueinsteiger_innen zu begegnen, bei denen gleichwohl trotz ihrer fehlenden Vorkenntnisse ein gewisses Interesse an der Thematik voraussetzbar ist, und sind gerne bereit, Fragen zu beantworten. Besonders die Bereitschaft, Dinge zu erklären und das Wissen über ihr Hobby weiterzugeben, ist für viele Teilnehmende bezeichnend (vgl. Jan, 2019, S. 74; vgl. Rosalie, 2019, S. 77; vgl. Tina, 2019, S. 81; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 81 f.). Frau Aleida Assmann²³ beschreibt, dass Gruppenzugehörigkeit ein elementares Bedürfnis der Identität sei, was allerdings auch leicht zu Abgrenzungen oder Abschottungen dieser gegenüber anderen führe (vgl. Assmann, 2018, S. 87 f.). Die Offenheit und der Wunsch der Teilhabenden nach Darstellung und Vermittlung ihrer Freizeitbeschäftigung wirken der Abgrenzung der Veranstaltung und ihrer Inhalte gegenüber Neuinteressierten entgegen. Der direkte Kontakt und auch das teilweise explizit auf Einsteiger_innen ausgelegte Angebot an Spielrunden bieten somit eine ideale Umgebung, um einen Anschluss zu knüpfen, und werden als Bereicherung der Veranstaltung angesehen (vgl. Jan, 2019, S. 74; vgl. Tina, 2019, S. 80 f.; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 81).

„[...] ich selber zum Beispiel, ich biet meine Runden immer ganz bewusst auch für Anfänger an, weil ich die Erfahrung gemacht hab, dass es total Spaß macht, mit Neulingen zu spielen. (Kurze Unterbrechung) Ähm und äh, dass die oft ja noch mal ähm na neue Ideen haben und nicht so/ (.) Na, schon in so Standardmustern sind und so.“ (Veranstalterin, 2019, S. 81).

Die Diversität der Teilnehmenden inklusive der Kombination von erfahrenen Spielenden und Neueinsteigenden führt nicht nur zu Gesprächsanstößen, sondern auch zu einem Austausch neuer Spielansätze und -ideen, beispielsweise zu neuen Spielweisen, die aus diesen Begegnungen in das private Spielumfeld mit- und übernommen werden. Wird ausnahmslos mit den gleichen Personen zusammengespielt, können zwar neue Spiele oder im Falle einer Pen & Paper Gruppe ein Wechsel des bzw.

²³ Erläuterung der Person im Anhang, S. 12

der Spielleiter_in Abwechslung bieten, doch besteht die Gefahr einer sich langfristig einschleichenden Eintönigkeit, wenn alle in ihren gewohnten Mustern bleiben. Neben dem Kennenlernen neuer Spiele findet während einer Convention somit gleichzeitig auch ein Austausch von Spielstilen und Ideen statt, die wiederum mit in die privaten Runden übernommen werden und dort für Abwechslung sorgen können (vgl. H., 2019, S. 27; vgl. Jan, 2019, S. 28; vgl. Rosalie, 2019, S. 35; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 48).

3.2.4 Begegnungen, Kontakte und freundschaftliche Verbundenheit

„Ähm und 'nen anderes wäre zum Beispiel, dass ich/ ähm (...) auf dem Weg nach Hause äh hab ich noch/ bin ich noch im Bus äh mit einem aus der äh 23-Uhr-Runde zusammen gefahren. [...] Und äh da haben wir uns auch noch ne ganze Weile unterhalten. Das war auch total klasse. Und das ist dann halt so dieses, dass man so diese Erlebnisse mitnimmt, diese Eindrücke. [...] Ähm und (.) äh diese/ Und Erlebnisse sind ja so, dass sie auch verbinden. Und ich finde, man fährt dann immer so, (.) auch wenn's nur kurz ist, auch wenn's nur irgendwie so für 'nen paar Stunden war, fährt man dann mit so ner gewissen/ (..) immer noch mit so ner gewissen Verbindung nach Hause.“ (Jan, 2019, S. 76).

In den meisten Fällen bestehen die Kontakte zwischen den Spieler_innen nur zeitweise, für den Moment des gemeinsamen Spielens (vgl. Jan, 2019, S. 75). In anderen, wie im Zitat aus dem Interview, erweitert sich die Grenze der Veranstaltung und erstreckt sich über die Zeit hinaus, in dem die gemeinsamen Kontakte für einen Moment über die Veranstaltung hinaus bestehen (vgl. Jan, 2019, S. 76). In einigen Fällen jedoch können aus den kurzen Begegnungen Bekanntschaften und sogar Freundschaften entstehen, die über die Convention hinaus bestehen bleiben (vgl. Rosalie, 2019, S. 78). Neben diesen kurzzeitigen Begegnungen und langfristig auch privat gepflegten Freundschaften ist im Rahmen einer analogen Spiele-Convention eine dritte Art der Bekanntschaften beobachtbar: Die Con-Kontakte. Werden regelmäßig analoge Spiele-Conventions in der gleichen Region besucht, treffen die Teilnehmenden häufig auf bereits von vergangen oder anderen in der Region statt gefundenen Veranstaltungen bekannte Gesichter. Aus

einer zuerst nur kurzen Begegnung in ein oder zwei gemeinsamen Spielrunden wird langsam über die Zeit hinweg eine Bekanntschaft oder sogar Freundschaft, die bei jedem gemeinsamen Conventionbesuch wieder auflebt. In einigen Fällen bietet die Convention sogar Anlass, ein erneutes Treffen zu vereinbaren. Außerhalb dieser Veranstaltungen besteht, wenn überhaupt, nur sehr wenig Kontakt, dennoch wird beispielsweise versucht, eine besonders gelungene Pen & Paper Rollenspielrunde auf der nächsten Convention mit allen Beteiligten fortzusetzen (vgl. Tina, 2019, S. 79, 404).

Alle drei Arten der Begegnungen wirken auf verschiedene Weise auf die Beteiligten ein. Sie stellen positive soziale Begegnungen dar, indem sie zu einer Quelle des Kohärenzgefühls der beteiligten Personen und somit zu einer Förderung der geistigen und in Folge dieser auch körperlichen sowie einer sozialen Gesundheit beitragen können. Generell speisen sie, sobald sie einer positiven sozialen Begegnung im Sinne des direkten, wertschätzenden Kontaktes entsprechen, die Sinndimension des Kohärenzgefühls (vgl. Antonovsky, 1997, S. unbekannt, nach Lindström, 2019, S. 115; vgl. Maass, 2019, S. 138 f.; vgl. Schiffer, 2013 b, 31 f.; vgl. Schiffer, 2016, S. 97).

Langfristige Freundschaften mit vielen gemeinsam erlebten Situationen können zu einem starken Gemeinschaftsgefühl und Vertrauen zwischen den Beteiligten führen. Dies stärkt sowohl das Gruppenkohärenzgefühl, als auch dadurch „extrinsisch“ (Schiffer, 2016, S. 95) das Kohärenzgefühl der bzw. des einzelnen. Die sichere Umgebung, die im Gruppenverband entsteht, unterstützt zudem ein Umfeld, in dem die Dimension der Verstehbarkeit und auch der Handhabbarkeit wirksam werden kann. Die Spieler_innen bewegen sich in einem Umfeld, welches für sie verstehbare, nachvollziehbare Elemente vereint, und können sich aktiv in dieses einbringen. Dabei besteht die Gewissheit, durch die Menschen in ihrem Umfeld bei Bedarf Hilfe zu erlangen (vgl. Antonovsky, 1997, S. unbekannt, nach Lindström, 2019, S. 115; vgl. Lindström, 2019, S. 112 f.; vgl. Maass, 2019, S. 138 f.; vgl. Schiffer, 2016, S. 97). „Halten diese Beziehungen lange genug an, können sie verinnerlicht werden und in das intrinsische Kohärenzgefühl mit eingehen.“ (Schiffer, 2016, S. 95 f.). Es erfolgt eine Stabilisierung des Kohärenzgefühls, welches durch das Wissen um die guten sozialen Beziehungen auch über den Moment des Zusammentreffens hinaus wirksam sein kann.

Bei einer langjährig starken Freundschaft wird ein nahezu familiäres Netz der Beteiligten geschaffen, welches langfristige Sicherheit aufbaut (vgl. Maass, 2019, S. 139 f.; vgl. Schiffer, 2016, S. 95 f., 98). Werden zudem komplexe, kooperative Spiele gespielt, in denen die Gruppe als Gemeinschaft einer Herausforderung gegenüber tritt und diese gemeinsam meistert, kann dies das Gemeinschaftsgefühl noch verstärken. Nicht nur die mit der Tätigkeit des Spielens gemeinsam verbrachten Zeit und die außerhalb des Spielgeschehens stattfindenden Gespräche, sondern auch das gemeinsam im Spiel, also auf einer zweiten Ebene, erlebte Ereignis sind verbindend. Besonders deutlich trifft dies auf Systeme zu, in denen nicht nur zwischen den Spielenden außerhalb der Spielwelt, sondern im Optimalfall auch zwischen den von ihnen verkörperten Figuren innerhalb der Spielwelt eine feste Gruppe gebildet wird, zwischen denen wiederum ebenfalls ein Gruppengemeinschaftsgefühl entsteht. Beispiele für diese Spieltypen bilden Kampagnenbrettspiele oder Pen & Paper Rollenspiele (vgl. Jan, 2019, S. 52 f., 89).

Die Interviews zeigen, dass die befragten Spieler_innen bisher unterschiedliche Erfahrungen im Knüpfen von langfristigen Freundschaften machten (vgl. Jan, 2019, S. 75; vgl. Rosalie, 2019, S. 78; vgl. Tina, 2019, S. 79 f.). Die meisten über die Veranstaltung auch im privaten Rahmen fortgeführten Freundschaften ergaben sich demnach, wenn die Personen privat aus der gleichen Stadt stammten, da die räumliche Nähe den weiteren Kontakt begünstigte (vgl. Rosalie, 2019, S. 78; vgl. Tina, 2019, S. 79 f.).

Die Findung und Bildung der beschriebenen Con-Kontakte ist dementsprechend einfacher, da die regelmäßig in der Region besuchten analogen Spiele-Conventions immer wieder einen Anlass zur Kontaktpflege und zu Treffen bieten. Hier kann sich langfristig ebenfalls ein tieferes Gruppengefühl einstellen, was jedoch durch die vereinzelten Begegnungen langsamer und möglicherweise weniger intensiv geschieht als bei häufig stattfindenden gemeinsamen Interaktionen. Die im Spiel gemeinsam erlebten Abenteuer nehmen in diesen Fällen, wie beschrieben, einen besonders zentralen Stellenwert ein (vgl. H., 2019, S. 73; vgl. Tina, 2019, S. 404).

Die vielen kurze Begegnungen speisen dagegen vor allem die „soziale[...] Dimension“ (Schiffer, 2016, S. 95) des Kohärenzgefühls. Wie bereits in Bezug auf die Diversität der Teilnehmenden beschrieben, trainieren und verstärken auch die vielen wechselnden direkten Interaktionen während einer analogen Spiele-Convention sowohl im als auch durch das Zusammenspiel die Fähigkeit, sich schnell und flexibel auf andere Menschen einstellen zu können. Somit kann der Besuch einer analogen Spiele-Convention die Fähigkeit verbessern, sich in andere, auch fremde Menschen und neue Situationen hineindenken und -fühlen zu können, und fördert damit die Mentalisierungsfähigkeit und Empathie, sowie, in Folge dessen, die soziale Gesundheit der Beteiligten (vgl. Schiffer, 2013 a; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 73; vgl. Schiffer, 2014, S. 28; vgl. Schiffer, 2016, S. 95; vgl. Schiffer 2018, S. 152; vgl. Schiffer, 2019 b, S. 109 f.).

Alle Interviewten bestätigen, dass es möglich sei, allein eine analoge Spiele-Convention zu besuchen und dort schnell und leicht Anschluss zu den anderen Teilnehmenden zu knüpfen. Dennoch geben viele an, dass sie bevorzugen mit Freunden eine solche Veranstaltung zu besuchen. Obwohl sie vor Ort nicht unbedingt gemeinsam spielen, schätzen sie die Möglichkeit, sich auch nach der Veranstaltung über diese als geteiltes Erlebnis austauschen zu können. In diesem Fall stärken die so gemeinsam erlebten und im Dialog erneut erinnerten Erfahrungen und Erlebnisse des Ausflugs das Gruppenkohärenzgefühl der bereits bestehenden Gemeinschaft (vgl. Alina, 2019, S. 183 f.; vgl. H., 2019, S. 211; vgl. Jan, 2019, S. 311 f.; vgl. Tina, 2019, S. 79, 399).

3.3 Begegnungen im Spiel

In diesem Abschnitt werden wesentliche Merkmale der sozialen Begegnungen während der Spielphasen erarbeitet.

3.3.1 Die Intentionen der Spielenden

„[...] man lernt die Leute noch mal ganz, äh, anders kennen beim Spielen, finde ich. (lachend) [...] Na ja, ob sie gut verlieren können, zum Beispiel.“ (Alina, 2019, S. 157 f.)

Wird gemeinsam gespielt, lernen sich die Beteiligten nicht nur durch die parallel oder auch im Spiel stattfindenden Gespräche, sondern auch über ihren jeweiligen Spielstil und Ehrgeiz, ihre Intention des Spielens, näher kennen. Dabei lässt sich in kompetitives und kooperatives Spielen, aber auch zwischen Ernsthaftigkeit und Ehrgeiz der Spielweise unterscheiden. Diese zeigt sich auch in der Sichtweise der Spieler_innen und den von ihnen während des Spiels gezeigten Persönlichkeitsmerkmalen in Form eines eher zugewandten, im Gespräch toleranten oder eines rechthaberischen Verhaltens. Verschiedene Spielarten unterstützen dabei die jeweiligen Einstellungen der Spielenden eher als andere.

„Also da geht's schon darum, irgendwie gemeinsam irgendwie das zu schaffen. (..) Und bei so kurzweiligen Spielen ähm, (.) die man auch mal auf 'ner Con macht, da ist es ein Zeitvertreib. Da hab ich dann nicht so den Ehrgeiz, jetzt unbedingt gewinnen zu müssen. Ich freu mich dann ähm, (.) wenn ich gewinne, aber im Grunde genommen finde ich es schöner, wenn man dann IM Spiel irgendwelche lustigen Situationen hat, über die man sich dann gemeinsam (.) äh // [...] kaputt lachen kann. Das ist eigentlich das Schöne an Brettspielen im Allgemeinen oder auch an Rollenspielen.“ (Tina, 2019, S. 393 f.)

Wird kooperativ gespielt oder steht das Gewinnenwollen nicht im Fokus, kann von einem Zusammenspiel gesprochen werden. Im englischen Sprachgebrauch wird diese

Abgrenzung zum konkurrierenden Spiel noch deutlicher. Dort wird für das freie kindliche oder auch das kooperative Spiel das Wort „play“ (Schiffer, 2013 b, S. 55), verwendet, während der spielerische Wettkampf als „match“ (Schiffer, 2013 b, S. 55) bezeichnet wird (vgl. Mitzscherling, 2015, S. 16; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 55). Im salutogenetischen Sinne ist das Zusammenspiel ein Spielbegriff, der an einer Förderung sozialer Fähigkeiten ausgerichtet werden kann (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 51, 76 f.). Das Zusammenspiel entsteht in der Begegnung der Spielenden, den gemeinsamen Spielmomenten. Aleida Assmann betont dieses Zusammenspiel insbesondere in Hinblick auf das gemeinsame Musizieren: „Denn in der Musik geht es nicht um das Gegeneinander, sondern um das Miteinander. Hier zählt jedes Instrument und jede einzelne Stimme. Damit das Zusammenspiel klappt, damit man im Takt bleibt und die Intonation hält, muss man nicht nur den eigenen Part beherrschen, sondern vor allem aufeinander hören.“ (Assmann, 2018, S. 18). Diese Beschreibung des musikalischen Zusammenspiels kann gleichsam auf das kooperative Spielen eines Spiels übertragen werden. Der Psychosomatiker Dr. med. Eckhard Schiffer beschreibt im Experteninterview, dass im kooperativen Zusammenspiel, sich zwischen den Spielenden Intermediärräume öffnen (vgl. Schiffer, 2016, S. 99).

Der englische Kinderarzt und Psychoanalytiker Donald W. Winnicott²⁴ beschrieb diese Intermediärräume oder Zwischenräume als Möglichkeitsräume der geteilten Vorstellung zwischen der Wirklichkeit und der Phantasie. „„Angesiedelt“ zwischen Innen- und Außenwahrnehmung sind die Intermediär- oder Möglichkeitsräume nicht vermessbar, nur erlebbar, und entfalten sich ohne Zwang. In ihnen wird das individuelle Kohärenzgefühl und ebenso das eines Paares oder einer Familie [oder Gruppe] dialogisch gefördert [...]“ (Schiffer, 2016, S. 99; vgl. Schiffer, 2004, S. 1075; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 81; vgl. Schiffer, 2019 a, S. 155; vgl. Winnicott; Ehrmann, 1979, S. 7 ff.; vgl. Winnicott Institut, 2017). Das außen Erlebte stößt auf das Innenleben und es entsteht ein dialogischer Prozess mit sich selbst und dem Erlebten (vgl. Schiffer, 2016, 99; vgl. Winnicott; Ehrmann, 1979, S. 8 f.). Beispielsweise kann ein Schneehügel für spielende Kinder eine Ritterburg darstellen oder die mit Förmchen gebackenen Sandkuchen ist in der Vorstellung der spielenden Kinder die Auslage eines kleinen

²⁴ Erläuterung der Person im Anhang, S. 16

Ladens, in welchem Verkaufen gespielt wird. Diese Beschreibung der intermediären Räume ähnelt den von Michel Foucault charakterisierten Gegenräumen oder heterotopen Räumen der Kindheit. Auch diese beschreibt er als Erlebnissräume, in denen alltägliche Gegenstände zum Zwecke oder im Verlauf ihres Spiels für die spielenden Kinder etwas völlig anderes darstellen können (vgl. Foucault, 2014, S. 10). Unter Zwang oder Stress können sich die Intermediärräume nicht entfalten (vgl. Schiffer, 2019 a, S. 154). Das gelungene Zusammenspiel stellt gleichzeitig eine Rückbesinnung auf das Spielen in frühester Kindheit da.

Das früheste Beispiel für ein solches Zusammenspiel sind die „Lächeldialoge[...]" (Schiffer, 2014, S. 28) oder „Lächelspiele“ (Schiffer, 2013 b, S. 24) von Säugling zu vertrauten Personen oder einer Vertrauen erweckenden Situation. Der Rhythmus und die Dauer dieser Dialoge werden dabei vom Kind bestimmt und bilden einen ersten Vorläufer zum später ausgeprägten Eigensinn, welcher einen wichtigen Bereich der Identitätsbildung darstellt (vgl. Schiffer 2013 b, S. 24).

„[...] bis zum Alter von sechs Monaten gibt es unter normalen Umständen bis zu 30.000 solcher Lächelbegegnungen [...]. Es sind dies keine Affektansteckungen, sondern echte Dialoge [...]. Mit jede[r][...] der 30.000 Lächelbegegnungen wächst ein Stück Wissen, dass das entstehende Selbst die Quelle der mütterlichen Freude ist. Das Kind weiß nun, dass es für die anderen ein Geschenk ist.“ (Krause, 2001, S. 941). Das Zusammenspiel von frühen Bezugspersonen und Kind zeigt und bedient ein Grundbedürfnis: Das Wahrgenommen- und Nichtvergessenwerden. Dieses Grundbedürfnis und die Angst vor Vereinsamung sind in jedem Lebensalter, besonders jedoch in der Kindheit, mit steigendem Urvertrauen abnehmend und bei zunehmendem Alter steigend. Freundschaftliche Beziehungen wirken dieser Angst jedoch entgegen (vgl. Schiffer, 2014, S. 24 f., 29; vgl. Schiffer, 2019 b, S. 105 f.). Diese positiven Begegnungen in frühester Kindheit hinterlassen die „ersten Spuren im [bereits erläuterten] Gedächtnis der Liebe“ (Schiffer, 2014, S. 28). Setzen sich diese positiven Erfahrungen in späteren Spielerfahrungen fort, vertiefen sich diese Spuren und unterstützen die soziale Gesundheit (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 24 f., 73; vgl. Schiffer 2014, S. 28).

Fühlt sich ein Mensch in seinem Wesen wahrgenommen und wertgeschätzt, wird das Selbstwertgefühl gestärkt, was wiederum eine Ressource im Sinne des Salutogenese-

Modells darstellt (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 25). Zudem fällt es ihr bzw. ihm leichter, auch andere Personen mit ihren Persönlichkeiten zu akzeptieren, auch wenn diese sich von ihrer bzw. seiner unterscheiden (vgl. Schiffer, 2013 a; vgl. Schiffer, 2019 a, S. 159). Eckhard Schiffer beschreibt in einem seiner Vorträge eine Situation eines Kunstunterrichts, in der alle von den Kindern gemalten Bilder ausgestellt und nacheinander gemeinsam betrachtet werden. Dabei werden zu jedem Bild positive Eigenschaften und Merkmale des Kunstwerkes hervorgehoben. Die Kinder warten gespannt und wissen, dass jedes Bild, auch das ihre, an die Reihe kommen wird. Da sie selbst mit ihrem Werk anerkannt und wertgeschätzt werden, fällt es ihnen gleichzeitig leicht, auch die anderen Bilder zu schätzen und unterschiedlichste Darstellungen zu einer gemeinsamen Thematik zu würdigen (vgl. Schiffer, 2013).

Durch die spielerischen Begegnungen in den Intermediärräumen werden neben der Phantasie der Spielenden und der schöpferischen Entfaltung auch durch „[...] die Wahrnehmung der Antlitzhaftigkeit Aggressionshemmungen im Spiel gefördert [Schiffer 2010] [Anmerkung im Original]. Nicht durch Konkurrenz und Sieg, sondern durch das Miteinander entsteht primär Lebensfreude.“ (Schiffer, 2010, S. unbekannt, nach Schiffer, 2014, S. 29; vgl. Krenz, 2010; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 55). Die sich im Zusammenspiel öffnenden Intermediärräume sind mit dem bereits beschriebenen „dialogisch-sprachlichen Zwischenraum“ (Schiffer, 2013 b, S. 101) vergleichbar (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 101 f.). Diese öffnen sich auch während der außerspielerischen Begegnungen während der Teilnahme einer Spiele-Convention.

Gleichzeitig regt das kooperative Zusammenspiel ohne Stress die Ausschüttung von gesundheitlich bedeutsamen Botenstoffen im Körper der Spielenden an. „Nur bei dem Zusammenspiel [...] wird zum Beispiel das Oxytocin ausgeschüttet. Das Oxytocin macht uns fröhlich und fördert eine liebevolle Beziehung zum Mitspieler[_in]. Bei Kampfspielen, bei denen der Gegner „ausgeschaltet werden muss[“], passiert das nicht.“ (Schiffer, 2019 b, S. 112). Das Gleiche gilt für die Ausschüttung von Dopamin, was ebenfalls für eine gute Stimmung, aber auch eine gute Konzentration und Denkfähigkeit sorgt. Durch das Erfahren der Selbstwirksamkeit werden Nervenwachstumsfaktoren, die zur Gehirnbildung notwendig sind, angeregt. Das bedeutet, dass beim Spielen Nervenwachstumsfaktoren bei allen Säugetierkindern inklusive des Homo Sapiens

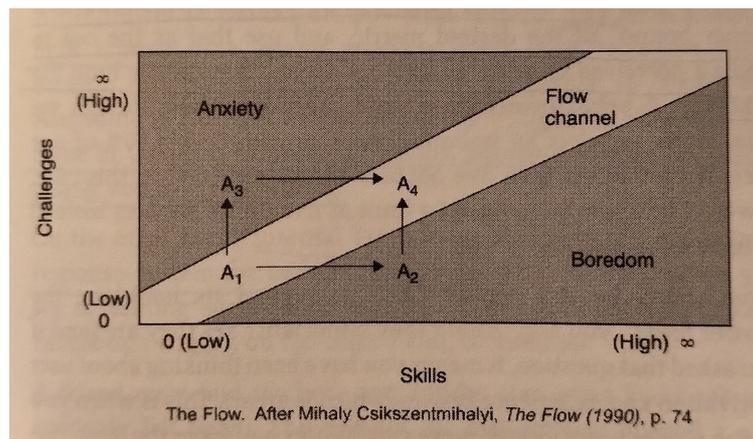
ausgeschüttet werden. Das Spielen stellt dabei einen Weg dar, die Umgebung kennen zu lernen und sich darin zurecht zu finden. Hinzu kommt, dass dazu ein Gedächtnis für das im Spiel Erfahrene notwendig ist. Die Entfaltung der dafür notwendigen Hirnstrukturen wird durch die Nervenwachstumsfaktoren gefördert. Sobald Säugetierkinder jedoch unter Stress geraten, hören sie sofort mit dem Spielen auf, unter Stress wird das Wachstum dieser Gehirnbildung nicht weiter gefördert (vgl. Renner, 2008, S. 27 f.; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 54, 83; vgl. Schiffer 2019 a, S. 155). Entscheidend für ein solches Spielerlebnis sind Herausforderungen, die keinen unkontrollierbaren Stress, sondern eine handhabbare Aufgabe darstellen. Neben der Dimension der Handhabbarkeit als Quelle des Kohärenzgefühls, zu welcher die Selbstwirksamkeit gehört, fördert das Zusammenspiel das Hineindenken in die Mitspielenden und somit die soziale Dimension, Empathie, Mentalisierungsfähigkeit, Kooperationsfähigkeit und ein „Wir-Gefühl“ (Schiffer, 2013 b, S. 53 ff., 81). Obwohl auch ein Gegeneinanderspielen ein gewisses Maß an Hineindenken in die oder den anderen Spieler_in erfordert, um beispielsweise dessen Vorgehen oder Strategie voraus ahnen und entgegenwirken zu können, ist dies kein Hineindenken im salutogenetischen Sinne. Denn dabei geht es nicht um das analysieren zum Zweck des Besiegens, sondern das Verstehen und Nachfühlen, um die dialogische Begegnung des Eigensinns der Spieler_innen und eine kooperative Einigung im Spiel.

„Gelingende Intersubjektivität als Ergebnis einer ausreichenden Mentalisierungsfähigkeit hat insbesondere mit unseren Spielerfahrungen im dialogischen Zusammenspiel zu tun.“ (Schiffer, 2019 b, S. 111).

Dort trifft der Eigensinn des Menschen auf den Gemeinsinn in der Gemeinsamkeit des Erlebens in der Spielsituation. Ein gemeinsames Zusammenspiel fördert somit das Gemeinschaftsgefühl und das Gemeinsamkeits-Erleben der Beteiligten und gleichzeitig die Wahrnehmung und Wahrung des Eigensinns als gesundheitsfördernde Identität. Trotz der Gruppensituation wird der Individualismus und die Selbstwirksamkeit bewahrt (vgl. Schiffer, 2019 b, S. 111).

Somit ist ein nicht konkurrierendes, stressfreies Zusammenspiel in hohem Maße auf mehrere Weisen im salutogenetischen Sinne gesundheitsfördernd.

Liegt die Intention des bzw. der Spielenden darin gewinnen zu wollen, also der Fokus auf dem konkurrierenden oder sogar wettkampfählichen Gegeneinanderpielen, dem „match“ (Schiffer, 2013 b, S. 55), geschieht all das nicht. Der bzw. die Spielende steht unter Stress und der Körper schüttet Cortisol aus. Ist der Körper diesem Wirkstoff häufig oder über einen langen Zeitraum ausgesetzt, führt dies zu einer Schädigung der inneren Organe. Ein dem Flow-Prinzip entsprechender Stresslevel kann durchaus als anregend gelten.



(Csikszentmihalyi, 1990, S. 74, nach Chou, 2014-17, S. 257)

Nach diesem durch den Glücksforscher Mihaly Csikszentmihalyi geprägten Begriff wirkt genau die Menge an Stress motivierend, die in Kombination mit den Fähigkeiten einer Person für eine kontrollierbare noch schaffbare Herausforderung sorgt. Ist die Herausforderung geringer, stellt sich schnell ein Gefühl der Langeweile ein, liegt sie darüber wird sie als eine unkontrollierbare Stresssituation wahrgenommen. Eine von vornherein aussichtslos erscheinende Aufgabe führt zudem schnell zu einer Demotivation bis hin zum Abbruch des Spiels (vgl. Chou, 2014-17, S. 121, 256 f.; vgl. Klett-Cotta Verlag, unbekannt). Dieser optimale Flow-Bereich ist in der vorliegenden Grafik hell gekennzeichnet und als „Flow channel“ (Csikszentmihalyi, 1990, S. 74, nach Chou, 2014-17, S. 257) bezeichnet worden und steigt proportional zum Anstieg der Fertigkeiten einer Person. Bei einer Überforderung kann sich keine das Kohärenzgefühl speisende Situation entfalten. Zudem trainiert ein Wettkampf zwar unter Umständen das Hineindenken in den bzw. die gegnerische_n Spieler_in, jedoch entspricht dieses Hineindenken eher einer Analyse zum Zwecke des Ausschaltens und

Besiegens. Eine Förderung von Metallisierungsfähigkeiten oder sogar der Empathie im Sinne der sozialen Gesundheit findet nicht statt. Wie bereits beschrieben, kann ein Mensch ohne den Bereich der soziale Gesundheit zwar als nicht krank gelten, doch stellt ein Wettbewerb keine gesundheitsfördernde Situation im salutogenesischen Sinne dar (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 55, 73; vgl. Schiffer, 2014, S. 28; vgl. Schiffer 2018, S. 152; vgl. Schiffer, 2019 b, S. 105, 112).

Die Spielart des Pen & Paper Rollenspiels ist ein zwischen den Spielenden rein kooperatives Spielerlebnis. Eine der Eigenschaften besteht darin, dass alle Teilnehmenden gemeinsam spielen, um eine ihnen gestellte Aufgabe oder Herausforderung zu meistern. Obwohl es passieren kann, dass dieses Vorhaben scheitert, ist ein Gegeneinander vorgesehen. Kooperationen mit den anderen sind sowohl vorgesehen als auch notwendig für den Erfolg. Gleichzeitig erlebt jede_r eine Selbstwirksamkeit, indem sie bzw. er durch das Handeln in Form der von ihr bzw. ihm gespielten Figur das Geschehen maßgeblich beeinflussen kann, da der genaue Verlauf der Geschichte, wie bereits beschrieben, erst während des Spiels entsteht. Durch ein Erzählen und gewissenhaftes Zuhören, bei welchem individuelle innere Bilder entstehen, werden die dialogischen Fähigkeiten der Beteiligten gesteigert (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 17 f.). Dies fördert in hohem Maße die erzählerischen und schöpferischen Entfaltungsmöglichkeiten der Teilnehmenden, die in den Intermediärräumen stattfinden. In Verbindung mit den Pen & Paper Rollenspielen tritt der Begriff des „Shared imaged Space“ (Pappe, 2011, S. 11) auf, der als gemeinsamer Ort in der Vorstellung oder als geteilte Vorstellung im Sinne der Phantasie übersetzt werden könnte. Durch ihn wird das Spielfeld des Pen & Paper Spiels beschrieben, welches in der Phantasie, der Vorstellungskraft der Spielenden, existiert, dem so genannten „SiS“ (Pappe, 2011, S. 11). Diese Bezeichnung weist bereits eine Ähnlichkeit mit den Intermediär- oder Möglichkeitsräumen auf, die sich zwischen innerer Vorstellung und äußerer Realität öffnen und die ebenfalls im Dialog oder Zusammenspiel erlebt werden (vgl. Pappe, 2011, S. 11; vgl. Schiffer, 2019 a, S. 155).

Trotz der Verschiedenheit und der Entfaltung des dialogischen Eigensinns entsteht gleichzeitig eine Gemeinsamkeit in der Situation.

Frau Assmann verdeutlicht, dass die Imagination eine wichtige Ressource der Empathie

darstellt. „Komplexe Erzählungen ermöglichen Identifikation und Empathie über eingefahrene Grenzen hinweg und stoßen immer aufs Neue ein vitales Interesse an den Lebensgeschichten Anderer an.“ (Assmann, 2018, S. 164; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 17 f.).

Somit weist das Pen & Paper Rollenspiel viele Merkmale des gesundheitsfördernden Zusammenspiels im salutogenesischen Sinne auf, indem eine gemeinsame Spielsituation erlebt wird.

Bei der Spielart der Brett-, Karten- und Würfelspiele bestehen dagegen mehr Variationsmöglichkeiten. Auch in diesem Bereich gibt es kooperative Spiele, in denen die Spieler_innen gemeinsam gegen das Spiel spielen. Ein Beispiel hierfür stellen die so genannten Kampagnenspiele dar. In ihrem Fall erfolgt, wie beim Pen & Paper Rollenspiel, ein Zusammenspiel der Beteiligten, in welchem alle kooperativ gemeinsam agieren müssen und gleichzeitig jede_r eine Figur verkörpert, die das Geschehen wirksam beeinflussen kann.

Andere Brett-, Karten- oder Würfelspiele sind durch ganz klare Ziele definiert, die einen bzw. eine der Spieler_innen am Ende des Spiels als Sieger_in kennzeichnen. Hier entscheidet die Intention der beteiligten Spieler_innen über die Gesundheitsbedeutsamkeit des Spiels. Besteht der klare Ehrgeiz zu gewinnen und werden alle anderen als Gegner_innen betrachtet, die es zu besiegen gilt, entsteht eine Stresssituation, in welcher kein Oxytocin, sondern eher Cortisol ausgeschüttet wird. Es entsteht kein Zusammenspiel im Sinne der Salutogenese. Zwar kann ein Sieg kurzfristig Dopamin als Belohnung ausschütten und zu einem Glücksgefühl der siegenden Person führen, hinterlässt bei allen anderen jedoch ein negatives oder sogar deprimierendes Gefühl (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 55 ff.).

Steht der Sieg für alle Beteiligten nicht an erster Stelle, liegt also der Fokus auf dem Spielen selbst und nicht auf dem Ergebnis des Spiels, kann trotz des eigentlich konkurrierenden Spiels ein gemeinschaftliches Zusammen-Spiel im Sinne des gemeinsamen Erlebens eines Spielnachmittags stattfinden. Wichtig ist hierbei, dass sich ein_e jede_r nach ihren bzw. seinen Möglichkeiten im Spiel entfalten kann und die Gegenspieler_innen als Personen anerkannt werden. Etwaige enttäuschende Spielentwicklungen können im Falle eines starken Gruppenkohärenzgefühls dennoch

durch den Zusammenhalt der Gruppe aufgefangen werden. Statt sich gegnerischen Spieler_innen gegenüber zu sehen, „[entfaltet] [...] [d]ie Gruppe [...] vielmehr – indem sie mich wahrnimmt und gelten lässt – eine *Haltefunktion* [Hervorhebung im Original] (>> holding-function<<) [Anmerkung im Original], durch die ich mich in der Gemeinschaft mit den anderen geborgen fühle.“ (Schiffer, 2013 b, S. 60). Das „Wahrgenommenwerden und Angenommensein um meiner selbst willen und nicht um meiner Leistung“ (Schiffer, 2013 b, S. 32) ist eine bedeutsame Erfahrung zur Stärkung des Kohärenzgefühls. Mit diesem Gefühl der Gemeinschaft hat die Person auch dann Freude, wenn sie nicht das beste Ergebnis erzielt (vgl. Schiffer, 2013 b, S. 32, 59 ff., 91).

3.3.2 Konsequenzfreies Ausprobieren und kreative Entfaltung

Alle Spiele eröffnen die Möglichkeit in einem Als-ob-Spiel, also in einer gesicherten Umgebung, Handlungen und ihre Folgen ohne Konsequenzen außerhalb des Spiels, auszuprobieren. Dies bietet nicht nur Raum, die Wirkung von verschiedenem Verhalten zu testen, sondern auch das eigene aggressive Potential kennen zu lernen und zu lernen gegen dieses zu steuern, um sich erfolgreich in die Lebenswelt integrieren zu können (vgl. Krenz, 2010; vgl. Jan, 2019, S. 53, 89, 253 f.; vgl. Schiffer, 2010, S. unbekannt, nach Schiffer, 2014, S. 29; vgl. Schiffer, 2013, S. 70 f.).

„Ähm, diese Freiheit, einfach/ äh, (..) ja, einfach mal ne andere Persönlichkeit zu sein, äh wenn man 'nen Spieler ist, (.) ähm (.) auch einfach mal (..) mhm (nachdenklich) ohne reale Konsequenzen einfach mal irgendetwas ausprobieren zu können zum Beispiel.“ (Jan, 2019, S. 51). „Ich glaube, das kann auch 'nen gewissen therapeutischen Effekt haben, wenn man solche Sachen einfach mal ausprobieren kann.“ (Jan, 2019, S. 89). Das Spiel öffnet einen Raum für Phantasie und die freie kreative Entfaltung der Spielenden.

Am deutlichsten wird dieses Potenzial im freien kindlichen Spiel, in welchem alle Regeln sowie das zum Einsatz kommende Spielequipment von den Kindern selbst

bestimmt wird und sich die von M. Foucault beschriebenen Gegenräume der Kindheit eröffnen können (vgl. Foucault, 2014, S. 10; vgl. Krenz, 2010). Ein Klettergerüst kann dabei die Ritterburg darstellen, ein Stock das gefährliche Ritterschwert. Der Fußboden kann zu einem reißenden Fluss werden, der nicht betreten werden kann, oder eine aus Decken gebaute Höhle im elterlichen Wohnzimmer zum Indianerzelt inmitten der Prärie. Die Beteiligten treffen und spielen hier in den Intermediärräumen zusammen (vgl. Schiffer, 2004, S. 1075; vgl. Schiffer, 2013 b, S. 81; vgl. Schiffer, 2016, S. 99; vgl. Schiffer, 2019 a, S. 155; vgl. Winnicott; Ehrmann, 1979, S. 7 ff.; vgl. Winnicott Institut, 2017). Dabei entfaltet sich nicht nur schöpferisches Potenzial, sondern die Kinder entdecken auch ihren Eigensinn und eine Selbstwirksamkeit in einer doch mit den anderen geteilten Umgebung. Im Spiel erfahren sie, dass ihre Handlungen Einfluss auf den Verlauf haben und, obwohl sie sich auf die Ritterburg oder einen Ein- und Ausgang der Höhle gemeinsam geeinigt haben, hat jedes Kind sein ganz eigenes Bild in seiner Phantasie entwickelt (vgl. Foucault, 2014, S. 10; vgl. Schiffer, 2019 a, S. 155).

„Vielleicht hat jeder sein eigenes Bild davon gehabt, von der Szene, aber in etwa waren/ also im Prinzip waren wir alle dabei beteiligt. [...] Wir haben da eine/ eine Szene, eine Situation, ein Erlebnis geteilt.“ (Jan, 2019, S. 52)

Der durch die Selbstwirksamkeit entwickelte Eigensinn trifft auf eine Gemeinsamkeit, die im Zusammenspiel und dialogischen Begegnungen mit den anderen Spieler_innen, also in der Begegnung als Gruppe, erfahren wird. Diese Stimmungs- und Erfahrungsgemeinschaft führt zu einem gemeinsamen Identitätserleben, einem Wir-Gefühl und speist das Gruppenkohärenzgefühl (vgl. Assmann, 2018, S. 87 f.; vgl. Jan, 2019, S. 52; vgl. Schiffer, 2013 b, S.18). Die daraus entstehende Fähigkeit und Gewissheit, anderen freundlich begegnen und sowohl sich angenommen, als auch sich selbst in andere hineinversetzen zu können, ermöglicht eine leichte „Integration in eine [...] noch fremde Gesellschaft“ (Schiffer, 2014, S. 31; vgl. Schiffer, 2019 a, S. 159).

Dies geschieht in allen Arten von Spielen, jedoch nicht immer in gleichem Umfang. Je konkreter die bereits vom Spiel gegebenen Vorgaben sind, desto weniger Raum lassen sie in der Regel für die Entwicklung von Phantasie und Schöpfersinn.

Brettspiele, wie „Mensch ärgere Dich nicht“ (Schmidt Spiele GmbH, 2006)

beispielsweise, sind durch einen ganz klaren Ablauf, Regeln, die diesen bestimmen, und

ein Ziel gekennzeichnet. Sie lassen keinen Raum für eigene Kreativität, da genau vorgegeben ist, wie welcher Spieler_in zu handeln hat (vgl. Schmidt Spiele GmbH, 2006). Variabler sind dagegen Spiele, die flexiblere, mehrere oder auch kreativere Wege zum Ziel zulassen.

Obwohl jegliche Art von Regelwerken eine Einschränkung gegenüber dem freien, kindlichen Spiel darstellt, enthalten Pen & Paper Rollenspiele durch das nahezu unbegrenzte Spielfeld eine annähernde Handlungsfreiheit. Die Regelwerke bestimmen nicht den Ablauf des Spiels oder die Handlungen, sondern bilden eher einen Definitionsrahmen der Spielwelt und helfen Abläufe in dieser zu simulieren. Der Kreativität und Phantasie der Spielenden sind nur wenige Grenzen gesetzt, die hauptsächlich dem Zweck dienen, sicherzustellen, eine gemeinsame Ausgangsbasis und somit ein kontinuierliches Zusammenspiel aller Teilnehmenden zu gewährleisten.

3.3.3 Abschalten und Entspannen

Neben den direkten Zielen, die zu einem Besuch einer analogen Spiele-Convention motivieren, nennen viele Interviewpartner_innen weitere Motive für eine Teilnahme an der Veranstaltung und die Tätigkeit des Spielens insgesamt.

„Ich wollte eigentlich nur sagen, dass es ein bisschen ist, wie nach einem Erlebnisurlaub, wenn man (.) zwar unheimlich glücklich ist, aber auch ein bisschen geschafft davon, dass man so viel unternommen hat und so viele neue Eindrücke hatte.“ (Rosalie, 2019, S. 35). „[...] es ist einfach eine sehr schöne Atmosphäre, um (.) mal ein ganzes Wochenende aus dem Alltag rauszukommen. Für mich ist das immer ein bisschen wie Kurzurlaub. Ich glaube das geht auch vielen anderen Spielern so.“ (Rosalie, 2019, S. 32). „[...] dieses gute Gefühl, mal wirklich abgeschaltet zu haben [...]“ (Tina, 2019, S. 40). „Und das ist dann halt so dieses, dass man so diese Erlebnisse mitnimmt, diese Eindrücke.“ (Jan, 2019, S. 54).

Eine analoge Spiele-Convention schafft über einige Stunden, bis mehrere Tage hinweg, eine Art abgeschlossenes Umfeld. Die Thematik des Spielens ist sowohl durch die Angebote als auch die Interessen der anderen Teilnehmenden allgegenwärtig.

Verpflegungs- und Übernachtungsangebote ermöglichen, dass die Spieler_innen das Veranstaltungsgelände nicht verlassen müssen (vgl. Rosalie, 2019, S. 32; vgl. Veranstalterin, 2019, S. 41, 47 f.). Dies begünstigt das gedankliche Distanzieren von Alltagsthemen und -aufgaben.

Abschalten und entspannen sind für viele nicht nur Motivationen eines Besuchs einer Spiele-Convention, sondern ein Grund ihrer Begeisterung für das Spielen selbst (vgl. Jan, 2019, S. 50, 88; vgl. Rosalie, 2019, S. 56, 90; vgl. Tina, 2019, S. 90 f.). Im Gegensatz zu passiven Freizeitbeschäftigungen, erfordern Spiele nicht nur ein hohes Maß an Konzentration, sondern auch eine Interaktivität und ein Mitwirken im Verlauf der Handlung, die inhaltlich von alltäglichen Themengebieten abweicht. In einigen Spielen bedeutet dies sogar, dass die Rolle des eigenen Selbst durch eine Verkörperung einer fiktiven Person mit anderen Eigenschaften als den eigenen, ersetzt wird (vgl. Jan, 2019, 89; vgl. Rosalie, 2019, S. 90, 343; vgl. Tina, 2019, S. 91). Es entsteht eine Wandlung vom erleidenden Objekt hin zum selbst gestaltenden Subjekt. Diese Erfahrung der Selbstwirksamkeit und des Eigen-Sinns stellt nicht nur eine Quelle für die Handhabbarkeitsdimension des Kohärenzgefühls dar, sondern unterstützt die Identitätsfindung und -bildung der Spielenden (vgl. Schiffer, 2013, b, S. 24; vgl. Schiffer, 2014, S. 29). Eine „dialogische Beziehung [...] erweist sich [...] als dauerhafte gesundheitsfördernde Ressource im Unterschied zur bloßen Ablenkung oder Betäubung“ (Schiffer, 2013 b, S. 17), beispielsweise in Form des passiven Konsumierens eines Films oder Radiohörens.

„Weil das für mich so 'nen ähm (.) Flucht aus dem Alltagstrott ist und // mal [...] wirklich komplett abschalten und Sachen hinter sich lassen, die einem so (.) eigentlich immer durch den Kopf gehen, so äh Einkaufslisten, was muss im Haushalt noch gemacht werden, wer hat auf Arbeit irgendwas Blödes gesagt. Das kann man dann einfach mal wirklich hinter sich lassen und (..) sich auf was ganz anderes konzentrieren. Und (.) Probleme, die man im Rollenspiel vorgesetzt bekommt, sind in der Regel lösbare Probleme. Das ist auch ein großer Vorteil, weil im Alltag viele Sachen einfach (.) so sind, wie sie sind, und manchmal kann man auch nicht viel dran ändern oder muss sich irgendwie damit arrangieren. Aber beim Pen-und-Paper kann man (.) wirklich die

meisten Probleme einfach angehen und lösen und das hat schon hohen Reiz in der komplexen Welt.“ (Tina, 2019, S. 91)

Spiele bieten häufig klar definierte Aufgaben und Herausforderungen, die innerhalb eines begrenzten Zeitraums mit den vorhandenen Ressourcen schaffbar sind und zeitnah Erfolgserlebnisse bieten (vgl. Tina, 2019, S. 91). Jegliches Spiel kann dabei die Konzentration der Spielenden über einen gewissen Zeitraum binden. Je komplexer es jedoch ist und desto mehr Konzentration es erfordert, desto effektiver sind die Spielenden gezwungen, einzutauchen und ihre Gedanken völlig auf das Geschehen zu fokussieren. Ein Beispiel hierfür bieten Spiele, die nicht allein durch Glücksfaktoren entschieden werden, sondern in denen das strategische Vorausdenken und Handeln der Spielenden relevant ist. Noch einfacher und deutlicher ist der Abstand vom eigenen Alltagsleben bei Spielen, die eine Art Parallelwelt, eine zweite in-game[-]²⁵ oder im-Spiel-Ebene öffnen. Die Spielenden werden Teil einer Geschichte, in welcher sie beispielsweise eine fiktive Rolle übernehmen. Sie müssen sich nun in diese Figur mit ihren Eigenarten und Charakterzügen hineindenken und sich zudem in die Parallelwelt des Spiels hineinversetzen (vgl. Alina, 2019, S. 161 ff.; vgl. Gilead, 2019; vgl. Jan, 2019, S. 50 f.; vgl. Orkenspalter TV, 2014; vgl. Rosalie, 2019, S. 56; vgl. Tina, 2019, S. 57). „[...] da ist es, ja, ganz cool, einfach da so ein bisschen sich rein zu denken und das ist einfach mal so was anderes, so eine ganz andere Welt irgendwie.“ (Alina, 2019, S. 87)

Spiele, die diese In-game-Welten öffnen, fordern und fördern die Konzentration, Phantasie, aber auch die Kreativität und das schöpferische Potential der Spielenden. Hierbei eröffnen sich, wie bereits beschrieben, zwischen den Spielenden Intermediärräume. Die Häufigkeit der Situationen, in denen sich Intermediärräume eröffnen, zeigt die Bedeutung des Spielens und dieser Spielweisen für die soziale Gesundheit (vgl. Schiffer, 2019 a, S. 155).

Die Gefahr eines Suchtverhaltens oder eines Realitätsverlusts ist bei analogen Spielen, in welchen die Spielenden in eine Parallelwelt eintauchen, nicht gegeben, da zur Durchführung dieser immer eine Gruppe von mehreren Personen benötigt wird, die sich gemeinsam zur gleichen Zeit an einem Ort einfinden müssen. Die wenigen bis jetzt durchgeführten Studien zeigen, dass sich die Zielgruppe der Spieler_innen durch alle

²⁵ Erläuterung des Begriffs im Anhang, S. 14

Altersgruppen zieht und Menschen mit völlig unterschiedlichen sozialen Hintergründen einschließt. Eine durch das Spiel möglicherweise negative Beeinflussung konnte nicht nachgewiesen werden (vgl. Pappe, 2011, S. 69 f., 75. f.). „Die Spielsituation, nämlich das konzentrierte Zusammensitzen über mehrere Stunden hinweg in einem kooperativen, rein verbal ablaufenden Spiel, schließt aggressives Verhalten oder gar Gewalttätigkeiten aus.“ (Pappe, 2011, S. 69). Auch, wenn diese Aussage nur am Beispiel des Pen & Paper Rollenspiels getroffen wurde, erläutert Herr Schiffer, dass in Spielen, die von Angesicht zu Angesicht ohne zwischengeschaltetes Medium stattfinden „über die Wahrnehmung der Antlitzhaftigkeit Aggressionshemmungen [...] gefördert“ (Schiffer, 2010, S. unbekannt nach Schiffer, 2014, S. 29) werden. Viele Spieler_innen zeichnen sich durch eine flexible und kreative Denkweise und Entscheidungsfähigkeit aus. (vgl. Pappe, 2011, S. 75).

3.3.4 Über die Trennung von Figur und Spieler_in

In diesem Abschnitt wird die Komplexität und Vielschichtigkeit der Gedankengänge der Spielteilnehmer_innen am Beispiel des Pen & Paper Rollenspiels erläutert.

Eine Parallelspielwelt, die nicht durch ein visuelles Spielfeld begrenzt ist, in die die Spieler_innen eintauchen, bietet eine Fülle von Möglichkeiten, birgt aber gleichzeitig auch Herausforderungen.

Neben den im Kapitel *Das Erleben eines Gemeinschaftsgefühls durch geteilte Interessen und gemeinsame Gespräche* beschriebenen privaten Unterhaltungen bieten gerade diese Spiele auch Anlass und Notwendigkeiten zu Gesprächen im Spielverlauf. Dialogisches Spielen ist in vielen Fällen erkennbar, in denen beispielsweise Absprachen zum Spielverlauf gehören. Im Bereich der Brett-, Karten- und Würfelspiele trifft dies vor allem auf kooperative Spiele aber auch auf jene mit beispielsweise einem Worker Placement System zu, in welchem das Tauschen und miteinander Handeln im Mittelpunkt stehen. Das anschaulichste und deutlichste Beispiel für dialogisches Zusammenspiel bieten wiederum die Pen & Paper Rollenspiele, da in ihnen das

Gespräch nicht nur im Mittelpunkt steht, sondern das zentrale Element des Spiels darstellt.

Spiele mit einem großen Anteil an innerspielerischem Dialog bieten weniger Gelegenheiten, die Mitspielenden parallel zum Spielverlauf in privaten Gesprächen kennen zu lernen. Trotzdem können auch die im Spielverlauf stattfindenden positiven dialogischen Begegnungen die Sinndimension des Kohärenzgefühls speisen. Ebenfalls kann sich auf der in-game-Ebene ein Gruppengemeinschaftsgefühl einstellen, welches eine Quelle des Gruppen- und Einzelkohärenzgefühls darstellen kann.

Wichtig für jedes gelingende Zusammenspiel ist die Trennung von out-game²⁶, das heißt den realen Begegnungen mit den anderen Spieler_innen und in-game²⁷, den Geschehnissen, Handlungen und Interaktionen, also fiktiven Begegnungen, in der Spielwelt.

Obwohl dies auch auf viele Spiele der Kategorie der Brett-, Karten-, und Würfelspiele, besonders in ihrer Hybridform, zutrifft, bieten die Pen & Paper Rollenspiele das anschaulichste Beispiel, weswegen im Folgenden hauptsächlich auf diese eingegangen wird. Wie bereits beschrieben, gibt es sowohl die beschreibende, als auch direkte Rede innerhalb des Spiels. Die hohe Komplexität der im Verlauf des Pen & Paper Rollenspiels getätigten sprachlichen Aussagen entsteht durch die vielen unterschiedlich zu interpretierenden Äußerungen, welche ohne Ankündigung oder Kennzeichnung im Spielverlauf parallel getätigt werden. Der bzw. die Spielleiter_in beschreibt die Umgebung und die Personen, auf die die Spieler_innen in der Spielwelt treffen. Diese wiederum können Rückfragen stellen. Außerdem beschreiben sie die Handlungen der von ihnen gespielten Charaktere in der Ich-Form. Sprechen sie als Figuren innerhalb der Spielwelt, geschieht dies wiederum in der Ich-Form, jedoch in direkter Rede (vgl. Pappe, 2011, 18, 34 ff.; vgl. Orkenspalter TV, 2014). Dennoch sind nicht alle Aussagen dem unmittelbaren Spielverlauf zuzuordnen, was die notwendige Konzentration zur Differenzierung der gesprochenen Worte erhöht. Denn immer wieder werden auch Kommentare zum Spielverlauf gemacht, die keinen Einfluss auf diesen haben. Im so genannten „Shared imaged Space“ (Pappe, 2011, S. 11) treffen die individuellen Vorstellungen der einzelnen Mitspielenden und die gemeinsamen Beschreibungen

²⁶ Erläuterung des Begriffs im Anhang, S. 16

²⁷ Erläuterung des Begriffs im Anhang, S. 14

zusammen. Es „[...] gehen nicht alle Äußerungen in den „SiS“ [Hervorhebung im Original] ein, sondern nur die, die von allen Teilnehmenden als Teil des „SiS“ [Hervorhebung im Original] verstanden werden.“ (Pappe, 2011, S. 79 f.). Für einen gelungenen Spielablauf ist es demnach wichtig, dass die Spielenden die in- und out-game-Aussagen unterscheiden und trennen (vgl. Pappe, 2011, S. 18 f.).

Die Herausforderung besteht nicht nur in der hohen Konzentration und Vorstellungskraft, die über mehrere Spielstunden hinweg aufrechterhalten werden muss, sondern auch in der Differenzierung des eigenen Selbst von der Persönlichkeit, den Fähigkeiten und dem Wissen der verkörperten Figur. So hört der bzw. die Spieler_in beispielsweise, was jenen widerfährt, die sich im Spiel in einem anderen Raum des Gebäudes aufhalten, der verkörperte Charakter hat dieses Wissen in-game allerdings noch nicht. Der Anspruch besteht nun darin dessen Handlung so zu konzipieren, dass sie rollenspielerisch korrekt ist und auf dem Wissen des Charakters und nicht der bzw. des Spielenden basiert (vgl. Jan, 2019, S. 237 ff.; vgl. Orkenspalter TV, 2014). „Dass das/ Dass/ Dass äh Charaktere ähm in die Welt passen, dass Charaktere sich konsistent verhalten.[...] Jetzt so als Beispiel. Ähm, das ist für mich ganz, ganz wichtig, weil ähm (.) w/ wenn diese Konsistenz weg ist, diese/ diese äh interne Glaubwürdigkeit, dann ist für mich/ Das/ Das ist wie son/ so ne Seifenblase, die platzt.“ (Jan, 2019, S. 59).

Doch nicht nur das Wissen der Charaktere unterscheidet sich in vielen Fällen von dem der Spielenden, auch die Charaktereigenschaften und die Beziehungen zwischen den verkörperten Figuren können stark von denen der sie spielenden Menschen abweichen. So kann ein_e ruhiger und introvertierter_e Spieler_in eine_n Draufgänger_in verkörpern oder ein_e ansonsten rücksichtsvolle und freundliche Person einen unfreundlichen oder mürrischen Charakter spielen. Es steht einem bzw. einer Spieler_in aber auch frei, seine bzw. ihre Spielfigur mit seinen eigenen persönlichen Fähigkeiten und Charakterzügen auszustatten. Wichtig ist es in den Handlungen, Interaktionen und Reaktionen gegenüber anderen in-game-Charakteren dementsprechend rollenspielerisch konform zu agieren (vgl. Orkenspalter TV, 2014; vgl. Pappe, 2011, S. 33).

„Das Gefühl ändert sich im Laufe der Zeit. Am Anfang ist es so: „Oh, ich bin ein total toller Held, ich kann super tolle Dinge tun äh, die ich mir im normalen Leben nie zutrauen würde.“ [...] Und im Laufe der Zeit wird es eher zu 'nem/ ähm (.) also dieses

Gefühl lässt irgendwann nach, wenn man so da hinkommt, dass man eher (.) nicht so auf diese/ diese/ diese starken Rollen geht, sondern wirklich diese vielseitigen Rollen, die auch äh Ecken und Kanten haben und äh Nachteile, die man ausspielen möchte. Und dann geht's eher darum, tatsächlich ähm sich (.) drauf einzulassen. Also ich hab dann inzwischen ganz häufig äh (.) Emotionen, die auch mein Charakter in diesem Moment hat.“ (Tina, 2019, S. 63). „[...] [ich achte] (.) darauf, dass sie (...) mhm (überlegend) soziale Motivation haben an die Gruppe Anschluss finden zu wollen [...] Und ich spiele persönlich sehr gerne Charaktere, die kampfstark sind, ich persönlich bin nämlich nicht äh übermäßig sportlich und äh deswegen finde ich das immer sehr faszinierend ähm, was man dann innerhalb des Spiels verkörpern kann ähm, was nicht dem entspricht, wie man im echten Leben ist.“ (Rosalie, 2019, S. 62 f.).

Gleichzeitig verhindert das Bewusstsein über Trennung von Spieler_in und fiktivem Charakter in der Regel, dass starke Affekte in der Spielwelt, wie beispielsweise eine hitzige Diskussion, in die Realität und die Beziehung zwischen den Spieler_innen übertragen werden (vgl. Pappe, 2011, S. 18).

„Charaktere sind immer auch 'nen Teil von einem selber. (...) So sehe ich das. Ähm, auf die eine oder andere Weise. Und die anderen (.) Charaktere und die anderen Spieler lernen einen dann ja auch nach und nach kennen.“ (Jan, 2019, S. 73). Dies kann Ähnlichkeiten, aber auch starke Gegensätze zur Persönlichkeit des bzw. der realen Spieler_in bedeuten. Genaue und umfangreiche Studien über etwaige Zusammenhänge oder unterbewusst entstehende Parallelen gibt es derzeit noch nicht. Dies würde ein weiteres Forschungsfeld eröffnen.

Dennoch sind aufgrund von Abweichungen der fiktiven Figuren von den realen Spieler_innen, zwischen diesen mitunter eine völlig veränderte Dynamik und andere Beziehungen als zwischen den Mitgliedern der Spielgruppe selbst erkennbar. Wie im Falle des rollespielerischen Handels bezüglich des abweichenden Wissens, verlangt auch die veränderte Gruppendynamik ein Hineindenken und -fühlen in die neue Situation und einen dementsprechend abweichenden Umgang mit den anderen Gruppenmitgliedern im Spiel (vgl. H., 2019, S. 58 f.; vgl. Jan, 2019, S. 59, 61, 337; vgl. Rosalie, 2019, S. 63; vgl. Tina, 2019, S. 63 f., 65).

Sich in andere hineinzusetzen und zu versuchen, sie mit ihren eigenen Augen oder das eigene Selbst aus der Sichtweise der anderen zu betrachten, erfordert die Fähigkeit des Mentalisierens. Die Stimmungen und Gefühle anderer nachfühlen zu können, fällt in den Bereich der Empathie. Beide Fähigkeiten bilden eine wichtige Voraussetzung für die soziale Gesundheit (vgl. Schiffer, 2016, S. 95, 100; vgl. Schiffer, 2019 b, S. 109). Im Falle der beschriebenen Beispiele entstehen komplexe, auf mehreren Ebenen gleichzeitig stattfindende Begegnungen zwischen den Spielenden. Sie denken und fühlen sich nicht nur in die Mitspieler_innen hinein, sondern auch in dessen verkörperte Figur, die sich charakterlich von diesem unterscheiden kann. Gleichzeitig müssen sie sich in die von ihnen selbst gespielte Figur hineindenken und schließlich, wiederum als diese auf die anderen Figuren reagieren (vgl. Jan, 2019, S. 237 ff.; vgl. Pappe, S. 34 ff.). Somit fordert und fördert das Pen & Paper Rollenspiel Empathie- und Mentalisierungsfähigkeiten und dadurch die von Herrn E. Schiffer beschriebene soziale Gesundheit in hohem Maße.

4 Fazit, kritische Betrachtung der Arbeit und Ausblick

Die vorliegende ethnographische Betrachtung zeigt, dass analoge Spiele-Conventions mit ihrem direkten Kontakt zwischen den Teilnehmenden ein großes Potential zur Schaffung positiver Begegnungen beinhalten und eine bedeutsame Quelle für die Gesundheitsförderung im salutogenesischen Sinne darstellen können.

Begegnungen, die dazu beitragen das individuelle Kohärenzgefühl der Beteiligten zu stärken, werden aus gesundheitsbedeutsamer Sicht des Salutogenese-Modells als positive soziale Begegnungen bezeichnet. Danach zeigen sich diese sowohl im Bereich der dialogischen Begegnungen außerhalb des Spiels, als auch im Zusammenspiel. Dabei werden alle Dimensionen des Kohärenzgefühls durch viele unterschiedliche Quellen gestärkt. Die sich in den dialogischen Begegnungen und dem Zusammenspiel öffnenden Intermediärräume und die entstehende Intersubjektivität speisen dabei die Sinndimension in Form ihrer bedeutsamsten Ressource, der sozialen Begegnung.

Im Verlauf der Interviews hoben sowohl die Veranstalterin als auch die Teilnehmenden, neben dem Kennenlernen neuer Spiele und Spielarten, insbesondere die gemeinschaftlichen Momente im Verlauf einer Convention hervor. Ausdrücklich wurden das geteilte Interesse und die dadurch entstehenden gemeinsamen dialogischen Gespräche, aber auch die Bereitschaft, das Interesse für ihr Hobby weiter zu vermitteln, betont und durch die allgemein positiven Aussagen unterstrichen.

Es zeigte sich, dass Begegnungen, Kontakte und Freundschaften entstehen können, die in unterschiedlicher Weise auf die körperliche, seelische oder soziale Gesundheit fördernd einwirken. Das Gefühl unter Gleichgesinnten zu sein, welches aus dem geteilten Interesse entsteht, aber auch die Offenheit gegenüber Neueinsteigenden, führen zu einer Atmosphäre der Verbundenheit, in der sich die Teilnehmenden verstanden und wertgeschätzt wahrgenommen fühlen. Diese Erfahrung kann das individuelle und das Gruppenkohärenzgefühl stärken.

Auch die Begegnungen im Zusammenspiel und das durch das Hobby und den Besuch einer solchen Veranstaltung ermöglichte Abschalten, Entspannen und die gedankliche Beschäftigung mit alltagsfernen Thematiken wurden von den Teilnehmenden ebenso als

Motivationen genannt. Durch das Eintauchen in eine für das außerspielerische Leben konsequenzfreie Spielwelt wird nicht nur die Kreativität, sondern auch die Selbstwirksamkeit und durch diese die Identitätsbildung der Spielenden gefördert. Die Antlitzhaftigkeit des Gegenübers im analogen Spiel wirkt darüber hinaus aggressionshemmend.

Diese von den Interviewten als besonders positiv betonten Merkmale animieren zu regelmäßigen Besuchen analoger Spiele-Conventions und einer großen Begeisterung für das Spielen. Wiederholt berichteten die Interviewten, dass für sie das Gefühl der Freude und das Gefühl etwas gemeinsam im Spiel erlebt zu haben zentral ist. Insgesamt wurde die auf der Veranstaltung verbrachte Zeit als positiv und bereichernd empfunden. Diese Einschätzungen und Ergebnisse der empirischen Forschung wurden durch die Hinzuziehung der theoretischen Grundlagen begründet und erklärt.

Dennoch kann nicht das komplette Programmangebot einer analogen Spiele-Convention grundsätzlich als gesundheitsfördernd bezeichnet werden.

Das Pen & Paper Rollenspiel weist viele Merkmale des freien kindlichen Spiels auf und sieht ein Gegeneinanderspielen nicht vor. Dagegen ist die Möglichkeit der Schaffung von positiven sozialen Begegnungen und gesundheitsförderndem Zusammenspiel zumindest bei nicht kooperativ ausgelegten Brett-, Karten-, und Würfelspielen stark von der Intention der Spielenden abhängig.

Sucht ein_e Spieler_in nur Bestätigung durch den Sieg, entsteht eine Begegnung im Sinne eines „match“ (Schiffer, 2013 b, S. 55) und kein gesundheitsförderndes Zusammenspiel, in welchem sich alle ihren Möglichkeiten entsprechend frei entfalten können. Auch Angebote von Spiel-Turnieren fördern nicht das Kohärenzgefühl der Beteiligten. Steht dagegen der Spielprozess und die wertschätzende Begegnung im Fokus, wird Oxytocin freigesetzt und das Kohärenzgefühl der Spieler_innen gestärkt.

In einer zunehmend digitalisierteren und beschleunigteren Welt spricht die wachsende Zahl der Convention-Besucher_innen für ein gleichzeitig deutliches Bedürfnis nach direkten sozialen Begegnungen und gemeinsam geteilten Erlebnissen.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass in Hinblick auf die gesamte Veranstaltung und ihre Angebotsschwerpunkte ein großes Potential zur Schaffung dieser positiven

sozialen Begegnungen und einem gesundheitsfördernden Zusammenspiel gegeben ist.

Die vorliegende Arbeit kann aufgrund ihrer qualitativ explorativen empirischen Grundlage als Hypothesen generierend angesehen werden und zeigt einen Ausschnitt ohne Anspruch auf Generalität gegenüber allen analogen Spiele-Conventions. Die abschließende Aussage bleibt demnach in weiteren quantitativ repräsentativen Forschungen zu überprüfen. Dies würde eine Möglichkeit einer fortführenden Arbeit und Forschung eröffnen.

Darüber hinaus bietet die Thematik der positiven sozialen Begegnungen und des gesundheitsfördernden Zusammenspiels zahlreiche Anknüpfungspunkte für weitere Forschungsfelder. Besonders interessant wäre hierbei eine Übertragung auf weitere Anwendungsgebiete und Zielgruppen.

Eine Übernahme der gewonnenen Erkenntnisse wäre ebenfalls in anderen Gruppenkonstellationen, wie zum Beispiel Senioren-, Pflegeheimen, Firmenbelegschaften, im Bildungsbereich oder bei Menschen mit Migrationshintergrund denkbar und lässt erwarten, dass auch dort ein Miteinander statt eines Gegeneinanders gefördert wird. Dies schließt die Aufgabenbereiche und Anwendungsgebiete des Kulturmanagements mit ein.

Quellenverzeichnis

- Smekal, Merlin J. (03.09.2019): Die Teilnahme an Spiele-Conventions. Interview mit Alina.
- Antonovsky, Aaron (1997): Salutogenese. Zur Entmystifizierung der Gesundheit. Unter Mitarbeit von Nicola Schulte. Tübingen: dgvt-Verlag (Forum für Verhaltenstherapie und psychosoziale Praxis, Band 36), zuletzt geprüft am 17.02.2020.
- Arbeitsgemeinschaft Salutogenese (unbekannt): Biografie von Aaron Antonovsky. Hg. v. Die Gesundheitspädagogen im Kneipp-Bund e.V. Online verfügbar unter <http://www.salutogenese.org/index.php?CONTENT=biographie>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.
- Assmann, Aleida (2018): Menschenrechte und Menschenpflichten. Schlüsselbegriffe für eine humane Gesellschaft. Wien: Picus Verlag, zuletzt geprüft am 18.02.2020.
- bak Lehrerbildung (Hg.) (2017): Medien in Schule und Lehrerausbildung. 50. Seminartag in Leipzig. Bundesarbeitskreis der Seminar- und Fachleiter/innen e.V. (BAK): Schneider Verlag Hohengehren (1/2017), zuletzt geprüft am 22.01.2020.
- Bayer, Samuel (unbekannt): Dorsch. Lexikon der Psychologie. Winnicott, Donald W. Hogrefe AG. Online verfügbar unter <https://portal.hogrefe.com/dorsch/winnicott-donald-w/>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.
- Bibliographisches Institut GmbH (2019 b): Duden. Kohärenz, die. Bibliographisches Institut GmbH. Online verfügbar unter <https://www.duden.de/rechtschreibung/Kohaerenz>, zuletzt geprüft am 21.01.2020.
- Bibliographisches Institut GmbH (2019 a): Duden. Begegnung, die. Bibliographisches Institut GmbH (<https://www.duden.de/rechtschreibung/Begegnung>), zuletzt geprüft am 12.02.2020.

- Bibliographisches Institut GmbH (2020): Duden. Alltag, der. Bibliographisches Institut GmbH (<https://www.duden.de/rechtschreibung/Alltag>), zuletzt geprüft am 20.02.2020.
- Breidenstein, Georg; Hirschauer, Stefan; Kalthoff, Herbert; Nieswand, Boris (2015): Ethnografie. Die Praxis der Feldforschung. 2. überarbeitete Auflage. Konstanz, München: UVK Verlagsgesellschaft; UVK/Lucius (UTB Sozialwissenschaften, Kulturwissenschaften, 3979), zuletzt geprüft am 19.02.2020.
- Brettspielbox (2017): Kategorisierung. Brettspielbox. Dein Brettspielmagazin. Online verfügbar unter <https://brettspielbox.de/kategorisierung/>, zuletzt aktualisiert am 22.02.2017, zuletzt geprüft am 28.11.2019.
- Cambridge University Press (2014): convention. Cambridge University Press. Online verfügbar unter <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/convention>, zuletzt geprüft am 30.11.2019.
- Chou, Yu-Kai (2014-17): Actionable gamification. Beyond points, badges, and leaderboards. Fremont, CA: Octalysis Media, zuletzt geprüft am 09.02.2020.
- Dünne, Jörg; Günzel, Stephan (Hg.) (2012): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Unter Mitarbeit von Hermann Doetsch und Roger Lüdeke. 7. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1800), zuletzt geprüft am 07.02.2020.
- empirio (2018 a): Kapitel 3: Start der Forschung: Explorativ, deskriptiv und Co. empirio. Online verfügbar unter <https://www.empirio.de/empiriowissen/explorativ-deskriptiv-co/>, zuletzt aktualisiert am 27.02.2018, zuletzt geprüft am 02.12.2019.
- empirio (2018 b): Kapitel 4: Deduktive und induktive Forschung. empirio. Online verfügbar unter <https://www.empirio.de/empiriowissen/deduktive-und-induktive-forschung/>, zuletzt aktualisiert am 27.02.2018, zuletzt geprüft am 02.12.2019.
- Firth, Raymond William (2020): Bronisław Malinowski. Polish-born British anthropologist. Encyclopædia Britannica, Inc. Online verfügbar unter

<https://www.britannica.com/biography/Bronislaw-Malinowski>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.

- Flandorfer, Priska (2018): Auswertung mit der Grounded Theory Methodologie. Scribbr. Online verfügbar unter <https://www.scribbr.de/methodik/grounded-theory/>, zuletzt aktualisiert am 15.04.2019, zuletzt geprüft am 02.12.2019.
- Foucault, Michel (2012): Von anderen Räumen. In: Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hg.): Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften. Unter Mitarbeit von Hermann Doetsch und Roger Lüdeke. 7. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1800), S. 317–329, zuletzt geprüft am 07.02.2020.
- Foucault, Michel (2013): Die Heterotopien. Les @hétérotopies. Unter Mitarbeit von Michael Bischoff und Daniel Defert. Zweisprachige Ausgabe. Berlin: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 2071), zuletzt geprüft am 23.02.2020.
- Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co KG (2020): Internationale Spielertage. SPIEL '20. Friedhelm Merz Verlag GmbH & Co KG. Online verfügbar unter <https://www.spiel-messe.com/de/>, zuletzt geprüft am 13.02.2020.
- game (2018): Entwicklung des deutschen Games-Marktes seit 1995. game - Verband der deutschen Games-Branche. Online verfügbar unter <https://www.game.de/marktdaten/entwicklung-des-deutschen-games-marktes-seit-1995/>, zuletzt geprüft am 03.12.2019.
- game (2019): Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2019. game - Verband der deutschen Games-Branche. Online verfügbar unter <https://www.game.de/marktdaten/nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2019/>, zuletzt geprüft am 03.12.2019.
- Gilead (2019): Was ist Pen & Paper? Gilead – gemeinnütziger Verein. Online verfügbar unter https://gilead-verein.at/pen_and_paper/, zuletzt geprüft am 28.11.2019.
- Halbmayer, Ernst; Salat, Jana (2011): Qualitative Methoden der Kultur- und Sozialanthropologie. Bronislaw Malinowski. Institut für Kultur- und Sozialanthropologie, Universität Wien. Online verfügbar unter

- <https://www.univie.ac.at/ksa/elearning/cp/qualitative/qualitative-58.html>, zuletzt aktualisiert am 31.01.2011, zuletzt geprüft am 12.12.2019.
- Heidt, Margareta (2012): Gamification. Grundlagen der Implementierung spieltypischer Elemente im Wirtschaftskontext. Zugl.: Bachelorarbeit. Saarbrücken: AV Akademikerverl. (Reihe Gesellschaftswissenschaften), zuletzt geprüft am 27.11.2019.
- Hermann, Sven; Serwe, Susanne; Grosch, Antje; Wichmann, Andreas; Pettelkau, Victor (unbekannt): Was ist Jugger? Online verfügbar unter <https://www.jugger.de/was-ist-jugger.php>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.
- Huizinga, Johan (2017): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Unter Mitarbeit von H. Nachod und Andreas Flitner. 25. Auflage. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag (rororo Rowohlts Enzyklopädie, 55435), zuletzt geprüft am 15.12.2019.
- Hunger, Ina; Müller, Johannes (2016): Barney G. Glaser/Anselm L. Strauss: The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research, Aldine Publishing Company: Chicago 1967, 271 S. (dt. Grounded Theory. Strategien qualitativer Forschung, Bern: Huber 1998, 270 S.). Springer Fachmedien Wiesbaden 2016. Online verfügbar unter https://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-658-13213-2_59, zuletzt geprüft am 19.02.2020.
- Smekal, Merlin J. (26.07.2019): Die Teilnahme an Spiele-Conventions. Interview mit Jan.
- Klett-Cotta Verlag (unbekannt): Mihaly Csikszentmihalyi. Online verfügbar unter https://www.klett-cotta.de/autor/Mihaly_Csikszentmihalyi/88bereich_subnavi=zusatzinfo, zuletzt geprüft am 15.02.2020.
- Kotlarski, Silke (unbekannt): Ich seh' nicht durch. Sieben Türme. Online verfügbar unter <https://www.siebentuerme.de/was-soll-das-hier/>, zuletzt aktualisiert am 2020, zuletzt geprüft am 14.01.2020.

- Kotlarski, Silke (2019): Sieben Türme Convention. Rostocks Rollenspieler-Convention. Convention. Sieben Türme. Online verfügbar unter <https://www.siebentuerme.de/>, zuletzt geprüft am 30.11.2019.
- Krause, Rainer (2001): Affektpsychologische Überlegungen zur menschlichen Destruktivität. In: *PSYCHE* 55 (9/10), S. 934–960, zuletzt geprüft am 13.02.2020.
- Krenz, Armin (2010): "Das Spiel ist der Beruf jedes Kindes!". Das kindliche Spiel als Selbsterfahrungsfeld und Bildungsmittelpunkt für Kinder. Hg. v. Antje Bostelmann und Martin R. Textor. Das Kita-Handbuch. Online verfügbar unter <https://www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/freispiel-spiele/2100>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.
- Lichti, Roland Thomas (2019): Veranstaltungen. RPG Con Kalender. Online verfügbar unter <https://rollenspiel-cons.info>, zuletzt geprüft am 28.11.2019.
- Lindstrøm, Bengt (2019 (a)): Genesis - Über den Ursprung des Kohärenzsинns als lebenslanger Lernprozess. In: Bengt Lindstrøm und Monica Eriksson (Hg.): Salutogenese kennen und verstehen. Konzept, Stellenwert und Stand der Forschung. Unter Mitarbeit von Claudia Meier Magistretti. 1. Auflage. Bern: Hogrefe, S. 111–117, zuletzt geprüft am 05.02.2020.
- Lindstrøm, Bengt; Eriksson, Monica (Hg.) (2019 (a)): Salutogenese kennen und verstehen. Konzept, Stellenwert und Stand der Forschung. Unter Mitarbeit von Claudia Meier Magistretti. Verlag Hans Huber. 1. Auflage. Bern: Hogrefe, zuletzt geprüft am 23.02.2020.
- Lindstrøm, Bengt; Eriksson, Monica (2019 (a)): Von der Anatomie der Gesundheit zur Architektur des Lebens - Salutogene Wege der Gesundheitsförderung. In: Bengt Lindstrøm und Monica Eriksson (Hg.): Salutogenese kennen und verstehen. Konzept, Stellenwert und Stand der Forschung. Unter Mitarbeit von Claudia Meier Magistretti. 1. Auflage. Bern: Hogrefe, S. 25–107, zuletzt geprüft am 05.02.2020.

- Loesche, Dyfed (2016): Brettspieler oder Gamer? statistika. Online verfügbar unter <https://de.statista.com/infografik/5514/vergleich-brettspiele-und-mobile-games/>, zuletzt aktualisiert am 17.08.2016, zuletzt geprüft am 03.12.2019.
- Maass, Ruca Elisa Katrin (2019 (a)): Kohärenzsinn und Alltagserlebnisse. In: Bengt Lindström und Monica Eriksson (Hg.): Salutogenese kennen und verstehen. Konzept, Stellenwert und Stand der Forschung. Unter Mitarbeit von Claudia Meier Magistretti. 1. Auflage. Bern: Hogrefe, S. 137–146, zuletzt geprüft am 05.02.2020.
- Melzer, Matthias (2013): Entwicklung einer kompetenzgeleiteten Spielanalyse zur Auswahl und Bewertung von Brettspielen. Hochschule Merseburg. Online verfügbar unter <https://core.ac.uk/download/pdf/51448672.pdf>, zuletzt geprüft am 02.12.2019.
- Mitzscherling, Laura (2015): Gamification. Gamifizierte Apps und Kundenbindung im Mobile Commerce. Marburg: Tectum Verlag, zuletzt geprüft am 26.11.2019.
- Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina (unbekannt): Curriculum Vitae Prof. Dr. Dr. Aleida Assmann. Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldina. Online verfügbar unter https://www.leopoldina.org/fileadmin/redaktion/Mitglieder/CV_Assmann_Aleida.pdf, zuletzt geprüft am 19.02.2020.
- Nordcon (2019 a): Programm. Nordcon. Online verfügbar unter <https://www.nordcon.de/programm/>, zuletzt geprüft am 19.12.2019.
- Nordcon (2019 b): Spielrunden Statistik. Nordcon. Online verfügbar unter <https://www.nordcon.de/spielrunden-statistik/>, zuletzt geprüft am 12.02.2020.
- Orkenspalter TV (2014): Spielleiten für Einsteier. Pen and Paper Rollenspiel: Was ist das? Ein Crash-Kurs für Einsteiger. Orkenspalter TV. Online verfügbar unter <https://www.orkenspalter-tv.de/tutorials/spielleiten-fuer-einsteiger/>, zuletzt geprüft am 28.11.2019.
- Pappe, Gero (2011, 2011): P & P-Rollenspiel. Der kollektive Zugang zu utopischen Weltentwürfen und individuellen Phantasie-Konstrukten. Berlin: Logos-Verl., zuletzt geprüft am 22.02.2020.

Paradisi Redaktion (2008): Die Welt der Brettspiele - Geschichte und Arten sowie Empfehlungen für Kinder und Erwachsene. Hg. v. Paradisi. Online verfügbar unter http://www.paradisi.de/Freizeit_und_Erholung/Hobbys/Brettspiele/Artikel/1362.php, zuletzt aktualisiert am 26.05.2017, zuletzt geprüft am 28.11.2019.

Paradisi Redaktion (2008): Kartenspiele. Online verfügbar unter http://www.paradisi.de/Freizeit_und_Erholung/Hobbys/Kartenspiele/#beschreibung, zuletzt aktualisiert am 10.02.2015, zuletzt geprüft am 28.11.2019.

penpapervergleich (unbekannt): Was ist Tabletop? Online verfügbar unter <https://penpapervergleich.de/tabletop/>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.

Pühretmayer, Hans; Puller, Armin (2011): Grundlagen sozialwissenschaftlicher Denkweisen. 4.4 Michel Foucaults Diskurstheorie und Diskursanalyse. Fakultät für Sozialwissenschaften, Universität Wien. Online verfügbar unter <https://www.univie.ac.at/sowi-online/esowi/cp/denkenpowi/denkenpowi-32.html>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.

Renner, Michael (2008): Spieltheorie und Spielpraxis. Eine Einführung für pädagogische Berufe. 3., neu bearb. Aufl. Freiburg im Breisgau: Lambertus, zuletzt geprüft am 12.02.2020.

Smekal, Merlin J. (11.08.2019): Die Teilnahme an Spiele-Conventions. Interview mit Rosalie.

Schiffer, Eckhard (ohne Angabe): Biografische Daten. Online verfügbar unter <https://www.eckhard-schiffer.de/index.php?id=3>, zuletzt geprüft am 12.12.2019.

Schiffer, Eckhard (2004): Warum Huckleberry Finn kein Ritalin brauchte. Online verfügbar unter https://www.erziehungskunst.de/fileadmin/archiv_alt/2004/1004p003Schiffer.pdf, zuletzt geprüft am 17.02.2020.

Schiffer, Eckhard (2006): Wie Gesundheit entsteht. Salutogenese: Schatzsuche statt Fehlerfahndung. Online verfügbar unter <https://www.eckhard-schiffer.de/vortragstexte/meppen.pdf>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.

- Schiffer, Eckhard (2010): Warum Huckleberry Finn nicht süchtig wurde. Anstiftung gegen Sucht und Selbstzerstörung bei Kindern und Jugendlichen. 10., überarb. Aufl. Weinheim: Beltz, zuletzt geprüft am 17.02.2020.
- Schiffer, Eckhard (2013 (a)): Schatzsuche statt Fehlerfahndung. Online verfügbar unter <https://www.eckhard-schiffer.de/index.php?id=30>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Schiffer, Eckhard (2013 (b)): Wie Gesundheit entsteht. Salutogenese - Schatzsuche statt Fehlerfahndung. [Überarbeitete Neuauflage]. Weinheim, Basel: Beltz, zuletzt geprüft am 22.02.2020.
- Schiffer, Eckhard (2014): Gibt es (k)eine soziale Salutogenese? Fragen an Aaron Antonovskys Konzeptualisierung des Sence Of Coherence. In: *Der Mensch. Zeitschrift für Salutogenese und anthropologische Medizin*. (2-2014), S. 26–35, zuletzt geprüft am 20.01.2020.
- Smekal, Merlin J. (07.10.2016): Salutogenese-Modell. Interview mit Eckhard Schiffer.
- Schiffer, Eckhard (2017): Lebendfreude sowie Lern- und Lehrfreude in schulischen Intermediärräumen. Eine systemisch-salutogenetisch orientierte Betrachtungsweise des Lehrerberufs. In: bak Lehrerbildung (Hg.): *Medien in Schule und Lehrerausbildung*. 50. Seminartag in Leipzig: Schneider Verlag Hohengehren (1/2017), S. 112–136, zuletzt geprüft am 22.01.2020.
- Schiffer, Eckhard (2019 (a)): Gibt es (k)eine soziale Salutogenese? - Fragen an Aaron Antonovskys Konzeptualisierung des Sense of Coherence. In: Bengt Lindström und Monica Eriksson (Hg.): *Salutogenese kennen und verstehen. Konzept, Stellenwert und Stand der Forschung*. Unter Mitarbeit von Claudia Meier Magistretti. 1. Auflage. Bern: Hogrefe, S. 147–163, zuletzt geprüft am 05.02.2020.
- Smekal, Merlin J. (12.07.2019 (b)): Salutogenese-Modell sowie Bedeutung von gesundheitsförderlichem Spielen und positiven sozialen Begegnungen. Interview mit Eckhard Schiffer.

Schmidt, Ralf; Brosius, Christoph; Herrmann, Katja (2017): Ein Vorgehensmodell für angewandte Spielformen. In: Susanne Strahringer und Christian Leyh (Hg.): Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD), S. 15–29, zuletzt geprüft am 02.12.2019.

Schmidt Spiele GmbH (2006): Mensch ärgere Dich nicht. Spielanleitung. Online verfügbar unter https://www.schmidtspiele.de/files/Produkte/4/49085%20-%20Mensch%20%C3%A4rgere%20Dich%20nicht%C2%AE/Mensch_aergere_dich_nicht49085D.pdf, zuletzt geprüft am 09.02.2020.

Stiftung fuer Salutogenese gGmbH (unbekannt): Glossar. Antonovsky, Aaron. Stiftung für Salutogenese gemeinnützige GmbH. Online verfügbar unter <https://www.salutogenese-zentrum.de/cms/main/wissenschaft/glossar.html>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.

Stiftung für Salutogenese gGmbH (2018): Salutogenese - neue Erkenntnisse schaffen! Aaron Antonovsky's Konzept der Salutogenese. Salutogenese-Zentrum. Online verfügbar unter <http://www.salutogenese-zentrum.de/cms/main/wissenschaft/a-antonovsky.html>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.

Strahringer, Susanne; Leyh, Christian (Hg.) (2017): Gamification und serious games. Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen. Wiesbaden: Springer Vieweg (Edition HMD), zuletzt geprüft am 17.02.2020.

Strübing, Jörg (2007): Anselm Strauss. Klassiker der Wissenssoziologie, Band 4. Hg. v. Herbert von Halem Verlag. Online verfügbar unter <https://www.halem-verlag.de/anselm-strauss/>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.

Stübing, Jörg (2011): Zwei Varianten von Grounded Theory? Zu den methodologischen und methodischen Differenzen zwischen Barney Glaser und Anselm Strauss. VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2011. Online verfügbar unter https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-531-93318-4_12, zuletzt geprüft am 19.02.2020.

Smekal, Merlin J. (29.07.2019): Die Teilnahme an Spiele-Conventions. Interview mit Tina.

- Twilight (1995-2020): Was ist Live-Rollenspiel? ZEITGEIST events&design. Online verfügbar unter <https://www.larp.net/einsteiger/>, zuletzt geprüft am 19.02.2020.
- Smekal, Merlin J. (20.07.2019): Die Teilnahme an Spiele-Conventions. Interview mit Veranstalterin. Rostock.
- Vest, E. (2019): Die Magie des Spielens. Wie Gehirnvernetzungen wachsen und die Kreativität angeregt wird. scobel 3sat. Online verfügbar unter <https://www.3sat.de/page/?source=/scobel/199452/index.html>, zuletzt geprüft am 04.12.2019.
- Volkman, André (2019): Die Geschichte der Würfel- und Kartenspiele im Überblick. Spielpunkt – Games und Entertainment. Online verfügbar unter <https://spielpunkt.net/2019/01/04/die-geschichte-der-wuerfel-und-kartenspiele-im-ueberblick/>, zuletzt aktualisiert am 04.12.2019.
- Weltgesundheitsorganisation (1986): Ottawa-Charta zur Gesundheitsförderung, 1986. Weltgesundheitsorganisation. Online verfügbar unter https://www.google.com/search?client=firefox-b-&sxsrf=ACYBGNTC8uhRtCn0H_5cNkIosZR6h6YlaA:1581512547561&q=gesundheitsf%C3%B6rderung+ottawa&spell=1&sa=X&ved=2ahUKEwjkrOusiczAhUJ36QKHUJbDogQBSgAegQIEBAq&biw=534&bih=530&dpr=1.25, zuletzt geprüft am 12.02.2020.
- Winnicott, Donald Woods; Ermann, Michael (1979): Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart: Klett-Cotta (Konzepte der Humanwissenschaft), zuletzt geprüft am 06.02.2020.
- Winnicott Institut (2017): Benennung des Institutes nach D.W. Winnicott. Winnicott Institut. Online verfügbar unter <https://www.winnicottinstitut.de/navigation/geschichte-des-instituts/benennung-nach-dw-winnicott/>, zuletzt geprüft am 06.02.2020.
- WPGS (2019): Explorative Forschung und hypothesenprüfende Forschung: Das Forschungsziel. WPGS Wirtschaftspsychologische Gesellschaft. Online verfügbar unter <https://wpgs.de/fachtexte/forschungsdesigns/explorative-forschung-hypothesenpruefende-forschung-forschungsziel/>, zuletzt geprüft am 02.12.2019.

Glossar

Antonovsky, Aaron

* 1923 New York, USA † 1994 Beerscheba, Israel

Der in den USA geborene Mediensoziologe Aaron Antonovsky arbeitete seit den 1960er Jahren in Israel. Neben seiner Tätigkeit im Bereich des Gesundheitswesens lag sein zentrales Forschungsgebiet in der Stressforschung. Der Begriff Salutogenese wurde von ihm in den 1970er Jahren geprägt (vgl. Arbeitsgemeinschaft Salutogenese, Jahr unbekannt; vgl. Stiftung fuer Salutogenese gGmbH, Jahr unbekannt).

Assmann, Aleida

* 1947 Gadderbaum (heute Bielefeld), BRD

Der Schwerpunkt ihres Forschungsthemas liegt für die Literatur- und Kulturwissenschaftlerin Aleida Assmann auf dem Gebiet der Gedächtnisgeschichte, d.h. Auswirkungen der geschichtlichen Vergangenheit, z. B. der Holocaust, auf die heutige Gesellschaft und Lösungsansätze zur Veränderung der Gesellschaftsidentität. Aufgrund ihrer Arbeiten erhielt sie zahlreiche Auszeichnungen. Wichtig für die vorliegende Masterarbeit sind ihre Aussagen über „Schlüsselbegriffe für eine humane Gesellschaft“ (Assmann, 2018, Titel, S. 191 f.; vgl. Nationale Akademie der Wissenschaften Leopoldin, Jahr unbekannt).

Charakterzeichnungen

Zeichnung der fiktiven im Rahmen des Pen & Paper Rollenspiels ausgedachten Figuren der Spielenden (vgl. Pappe, 2011, S. 226).

freies kindliches Spiel

Das freie kindliche Spiel bezeichnet ein Spielen mit Spielzeug oder anderen als Spielzeug zweckentfremdeten Gegenständen, die in diesem Rahmen ihre Funktion und Bedeutung ändern können. Es folgt keinen festgelegten Regeln und Zielen. Diese werden von den Spielenden, in der Regel Kinder, selbst gestaltet (vgl. Krenz, 2010).

Forschungsfeld

Der Begriff Forschungsfeld bezeichnet den natürlichen Raum, welcher künstlich geschaffenen Forschungsumgebungen, wie Laboren, gegenübersteht (vgl. Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 33).

Foucault, Michel

* 1926 Poitiers, Frankreich † 1984 Paris, Frankreich

Der Historiker und Philosoph Michel Foucault prägte den Begriff Diskurs (-theorie und -analyse), an den sich viele aktuelle sozialwissenschaftliche Theorien anlehnten. Seine Texte wurden und werden unterschiedlich bewertet. Nach seiner Ansicht können soziale Verhältnisse verändert werden, weil sie nicht natürlich gegeben, sondern in ihrem Raum-Zeit-Kontext geschaffen wurden (vgl. Pühretmayer, Puller, 2011).

Glaser, Barney & Strauss, Anselm

* 1930 San Francisco, USA * 1916 New York, USA † 1996 San Francisco, USA

Ursprünglich aus dem Bereich der Columbia-Tradition entstammenden Soziologie kommend, konzentrierte Barney G. Glaser seine Forschungen auf den Bereich der Organisations- und Berufssoziologie.

Aus der Chicago School der amerikanischen Soziologie stammend, war Anselm L.

Strauss Begründer der modernen Medizinsoziologie mit dem Forschungsschwerpunkt interaktionistische Sozialpsychologie.

Beide gelten als Begründer der Grounded Theory. In späteren Jahren waren sie über die Ausgestaltung dieser Theorie zerstritten (vgl. Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 124; vgl. Hunger; Müller, 2016; vgl. Strübing, 2007; vgl. Stübing 2011).

heterotope Räume (inkl. Erlebnisräume / Gegenräume)

„In aller Regel bringen Heterotopien an ein und demselben Ort mehrere Räume zusammen, die eigentlich unvereinbar sind.“ (Foucault, 1966, S. 14). Ein solcher Raum birgt mehrere parallele Bedeutungen, die für unterschiedliche Personen, die diesen nutzen, variieren. M. Foucault, welcher diesen Begriff prägte, beschrieb mehrere Merkmale dieser Heterotopien. Ein Beispiel dieser mehrfachen Bedeutung stellen die Erlebnis- oder Gegenräume der Kindheit dar. Diese entstehen, wenn die spielenden Kinder Gegenstände, wie beispielsweise einen Kochtopf, im Zuge ihres Spiels zu etwas anderem, zum Beispiel einer Trommel, umfunktionieren (vgl. Foucault, 2012, S. 321 ff.; vgl. Foucault, 2014, S. 10 ff).

in-game

Der Begriff in-game wird für die Im-Spiel-Ebene verwendet. Er verdeutlicht, dass etwas innerhalb des Spiels geschieht. Der Begriff wurde von der Bezeichnung „In Charakter“ (Pappe, 2011, S. 38) und „In Play“ (Pappe, 2011, S. 38) abgeleitet, welche bezeichnen, dass ein_e Spieler_in etwas als ihre fiktive Figur innerhalb des Spiels tut oder sagt (vgl. Pappe, 2011, S. 38).

Jugger

Das Spiel Jugger ähnelt dem American-Football. Zwei Mannschaften mit je fünf Spieler_innen spielen auf einem Feld gegeneinander. Ziel ist es, einen Ball, „Jugg“ (Hermann; Serwe; Grosch; Wichmann; Pettelkau, Jahr unbekannt) genannt, zu erobern und in das gegnerische „Platzierfeld“ (Hermann; Serwe; Grosch; Wichmann; Pettelkau, Jahr unbekannt) zu befördern. Die anderen Spielenden versuchen ihre_jeweiligen Läufer_in zu beschützen und die gegnerischen Spieler durch Treffer mit ihren „Pompfen“ (Hermann; Serwe; Grosch; Wichmann; Pettelkau, Jahr unbekannt), den gepolsterten Spielgeräten, aufzuhalten (vgl. Hermann; Serwe; Grosch; Wichmann; Pettelkau, Jahr unbekannt).

Live Action Role Playing

Das Live Action Role Playing oder Live-Rollenspiel funktioniert ähnlich dem Pen & Paper Rollenspiel. Die Teilnehmenden stellen von ihnen erdachte fiktive Rollen dar, welche in ihren Persönlichkeiten und Fähigkeiten von ihrem normalen Selbst abweichen können. Als diese versuchen sie eine Aufgabe zu lösen und ein Abenteuer zu bestehen. Statt dem rein verbalen Vorgehen mit der Unterstützung durch Würfelwürfe, spielen die Teilnehmenden ihre Rollen und deren Handlungen jedoch wie in einem Improvisationstheater aus, kleiden sich dementsprechend und nutzen Requisiten (vgl. Pappe, 2011, S. 26 f., 224; vgl. Twilight, 1995-2020).

Malinowski, Bronislaw

* 1884 Krakau, damals Österreich-Ungarn † 1942 New Haven, USA

Malinowski gilt als einer der bedeutendsten Anthropologen des 20. Jahrhunderts. Seine weltweite Anerkennung gründete sich auf seine Feldforschungen im Pazifischen Ozean. Er gilt als Begründer der Sozialanthropologie und prägte den Begriff der ethnographischen Feldforschung (vgl. Breidenstein; Hirschauer; Kalthoff; Nieswand, 2015, S. 16; vgl. Firth, 2020).

out-game

Der Begriff out-game wird für die reale außerspielerische Ebene verwendet. Er verdeutlicht, dass etwas nicht innerhalb des Spiels geschieht, sondern sich auf die Ebene der Spieler_innen außerhalb des Spiels bezieht. Der Begriff wurde von den Bezeichnungen „Out Of Charakter“ (Pappe, 2011, S. 38) und „Out of Play“ (Pappe, 2011, S. 38) abgeleitet, welche bezeichnen, dass sich eine Äußerung auf die reale Ebene außerhalb des Spiels bezieht (vgl. Pappe, 2011, S. 38).

Tabletop

Als Tabletop werden Strategiespiele bezeichnet, in denen kleine Spielfiguren, welche häufig von den Spielenden selbst bemalt werden, Würfel und große Spielbretter, welche ebenfalls häufig, wie Miniaturlandschaften, selbst gebaut werden, zum Einsatz kommen. Die Spieler_innen können den Regeln gemäß ihre Figuren frei über das Spielfeld bewegen. Ähnlich zu den „Wargame[s]“ (Pappe, 2011, S. 42) werden Schlachten, Abenteuer oder einzelne Kämpfe nachgestellt und ausgespielt (vgl. Pappe, 2011, S. 229, penpapervergleich, Jahr unbekannt).

Winnicott, Donald W.

* 1896 Plymouth, Großbritannien † 1971 London, Großbritannien

Donald Woods Winnicott war Psychoanalytiker und Kinderarzt. Als Vertreter der britischen Objektbeziehungstheorie forschte er zu der Thematik der absoluten Abhängigkeit des Säuglings von einer förderlichen Umwelt, in der Regel einer zugewandten Bezugsperson, die dem Kind die Entwicklung von seiner Abhängigkeit zur Selbstständigkeit durch die Entfaltungsmöglichkeit der konstitutionell gegebenen Anlage bietet. In diesem Zusammenhang schuf Winnicott die Begriffe des wahren und falschen Selbst (vgl. Bayer, Jahr unbekannt).