

Tobias Unterhuber (Hrsg.)

Rollenspiel als Missing Link der Fantastikgeschichte und -forschung

Mit Beiträgen von:

Tobias Unterhuber, Niels Penke, Brigitte Rath,
Markus Widmer, Laura Flöter-Fratesi, Evan Torner

T. Unterhuber (Hrsg.):

Rollenspiel als Missing Link der Fantastikgeschichte und -forschung

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://www.dnb.de> abrufbar.

Erstveröffentlichung als

Unterhuber, Tobias et al. »Rollenspiel als Missing Link der Fantastikgeschichte und -forschung«. *Zeitschrift für Fantastikforschung* 12.1 (2024): 1–39. DOI: <https://doi.org/10.16995/zff.20329>. © 2025 die Autor*innen.

Dieser Open-Access-Beitrag ist lizenziert durch die Creative-Commons-Grundlizenzen in der Version 4.0 (Creative Commons Namensnennung 4.0 International; vgl. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>).

Es gelten die Lizenzbestimmungen der Online-Version.



Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2025. Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autor|inn|en möglich.

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Schlusskorrektorat und Satz: Werner Hülsbusch, Glückstadt

Umschlag: Werner Hülsbusch, Glückstadt / design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdruck Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-214-2

Inhaltsverzeichnis

Tobias Unterhuber

Die Rolle der Rollenspiele für die Fantastik

7

Niels Penke

Plädoyer für eine literaturwissenschaftlich integrierte Fantasyforschung

13

Brigitte Rath

Zögerliche Annäherung.

Tabletop-Rollenspiele und Literaturwissenschaft

21

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Fantasy-Literatur als Allegorien immersiven Lesens | 21 |
| 2 | Tabletop-Rollenspiele: Gemeinschaftliche Immersion | 24 |

Markus Widmer

Narrative Rollenspiele als angewandte Erzähltheorie

29

- | | | |
|-----|--|----|
| I | Erzähltheorie und Rollenspieltheorie | 29 |
| 1.1 | Gründe für eine fehlende Erzähltheorie | 30 |
| 1.2 | Theorie als Ratgeber | 30 |
| 1.3 | Fehlender Erzähltext | 31 |
| 1.4 | Fokus auf wenig narrative Spiele | 31 |
| 2 | Erzähltheorie in der Designpraxis | 32 |
| 2.1 | Strukturen und Perspektiven | 32 |
| 2.2 | Chronologie der Ereignisse | 34 |
| 2.3 | Erzählstimmen | 35 |
| 3 | Fazit | 36 |

Laura Flöter-Fratesi

Rollenspiel: Beziehungen gestalten, Fantastik erleben.

Relationalität in der szeneästhetischen (Medien-)Praxis

37

- | | | |
|---|--|----|
| I | Fantastisches Rollenspiel – eine soziokulturästhetische Praxis | 38 |
|---|--|----|

2	Relationalität: Beziehung als Gegenstand künstlerischen Handelns	39
3	Relationalität im Rollenspiel: Das Fantastische erleben	42

Evan Turner

**Community-Kanonisierung
in Pen-and-Paper-Rollenspielen** 47

Competing Interests	55
Filmografie	55
Ludografie	55
Zitierte Werke	56