

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

vwh
Verlag Werner Hülsbusch

Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

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.



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
1 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 szenesthetischen (Medien-)Praxis	37
1 Fantastisches Rollenspiel – eine soziokulturästhetische Praxis	38

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

Evan Torner

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

Competing Interests	55
----------------------------	-----------

Filmografie	55
--------------------	-----------

Ludografie	55
-------------------	-----------

Zitierte Werke	56
-----------------------	-----------