

Sven Stollfuß

## Rafael Bienia: Role Playing Materials

2018

<https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7872>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Stollfuß, Sven: Rafael Bienia: Role Playing Materials. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 35 (2018), Nr. 2-3. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2018.2-3.7872>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

## Rafael Bienia: Role Playing Materials

Braunschweig: Zauberfeder 2016, 214 S., ISBN 3938922613, EUR 29,90

(Zugl. Dissertation an der Universität Maastricht, 2015)

Rafael Bienia stellt mit seinem Buch *Role Playing Materials* eine innovative Herangehensweise in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Rollenspielen vor, denn die Studie versucht das Rollenspiel primär über die eingesetzten Materialien zu begreifen und fügt dem Diskurs innerhalb der Game Studies somit eine entsprechend neue Perspektive hinzu: „By taking material elements into view, this dissertation explores an alternative understanding of how role playing works, because it is insufficient to understand role playing as a mindset or a social process between players alone“ (S.14). Gemäß Bruno Latours Ansatz aus dem Kontext der Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT) *follow the actor* (vgl. *Science in Action*. Cambridge: Harvard UP, 1987) – der auch das zentrale theoretische Modell der vorliegenden Arbeit grundiert – geht es innerhalb des Zusammenspiels aus narrativen, ludischen und eben materialen Elementen mit Blick auf die sozialen Relationen und Dynamiken im Rollenspiel darum, die ontologische und epistemologische Ebene auszubalancieren. Was also Rollenspiel aus Sicht einer die materialen Elemente akzentuierenden Herangehensweise ist (,ontologische Ebene‘) und wie diese materialen Elemente mit den narrativen und ludischen zusammenwirken (,epistemologische Ebene‘), soll mit-

einander verschränkt untersucht werden. Für das theoretisch-methodische Vorgehen richtungsgebend ist dabei die zentrale Frage, „how do materials make role playing work in role-playing games“, gefolgt von drei differenzierenden Anschlussfragen: (1) „How do materials collaborate with narrative and ludic actors in role-playing-games?“, (2) „What changes do materials demand for their collaboration from narrative and ludic actors?“ und schließlich (3) „How do these inter-relational processes change role-playing game networks?“ (S.15). Die Studie kennzeichnet dabei eine für Qualifikationsarbeiten übliche Struktur: Auf die Einleitung folgt die Auseinandersetzung mit der theoretischen Fundierung einerseits im Feld der ANT sowie andererseits innerhalb des Forschungskontextes der Game Studies. Des Weiteren diskutiert der Autor sein methodisches Vorgehen, das aus einer Mischung aus eigener teilnehmender Beobachtung und qualitativem Interview besteht. Im Zeitraum zwischen 2010 und 2015 nahm Bienia selbst an unterschiedlichen Rollenspiel-Events hauptsächlich in Deutschland teil und interviewte Spieler\_innen, Organisator\_innen, Spielleiter\_innen und Game-Designer\_innen.

Auf das Theorie- und Methodenkapitel folgen thematisch abgegrenzte Kapitel zu spezifischen Fallbeispielen

der Studie. Im dritten Kapitel geht es um Live-Action-Role-Playing (LARP), hier vor allem das Spielen im Kostüm. Das Kapitel konzeptualisiert das Kostüm als materiellen Akteur, der nicht nur eine alternative Form von Kleidung darstellt, die man sich temporär anlegt, sondern avanciert zu einem zentralen Zugangs- und Aushandlungsbestandteil des LARPs. Auf diese Weise wird das Kostüm also zu einem aktiven Konstituierungsaspekt des nicht-digitalen Rollenspiels. Das vierte Kapitel widmet sich „Mixed-Reality-Role-Playing-Games“ und untersucht den Einsatz unterschiedlicher technischer Medien im Spiel (z.B. Virtual Reality-Headsets oder Smartphones) zur Auseinandersetzung mit verschiedenen Augmented-Reality- und Virtual-Reality-Formen. Dabei sollen die Mensch-Maschine-Konstellationen als Netzwerk materieller Elemente erfasst und zwischen den narrativen und ludischen Momenten im Rollenspiel eingebunden reflektiert wer-

den. Das fünfte und letzte thematische Kapitel befasst sich mit Tabletop-Role-Playing Games hinsichtlich der Bedeutung der dort verwendeten Materialien und Gegenstände. Hier sitzen nicht nur Personen an einem Tisch und erzeugen die Spielewelt als Ort, der sich durch orale Zuschreibung und Deutung konstituiert. Auch Tisch, Stifte, Papiere sind allesamt Bestandteile der Welt aus materialen (Spiel-)Elementen.

Abgeschlossen wird die Arbeit durch ein Fazit, das die Ergebnisse der einzelnen Kapitel noch einmal in ein Gesamtbild überführt. Bienias Buch *Role Playing Materials* ist eine theoretisch fundierte, analytisch überzeugende und interessant zu lesende Auseinandersetzung mit den eingesetzten Materialien in verschiedenen Formen des Rollenspiels. Es erscheint durchaus lohnenswert, an Bienias Ergebnisse weitere Forschungen anzuschließen.

*Sven Stollfuß (Leipzig)*