

Rafael Bienia

Robin Junicke: Dimensionen des Rollenspiels. Geschichte – Format – Identität – Performance

2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/14893>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Bienia, Rafael: Robin Junicke: Dimensionen des Rollenspiels. Geschichte – Format – Identität – Performance. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 38 (2020), Nr. 2-3, S. 227–228. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/14893>.

Nutzungsbedingungen:

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

<http://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:

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

Robin Junicke: Dimensionen des Rollenspiels. Geschichte – Format – Identität – Performance

Oberhausen: Athena 2019 (scripta scenica, Bd.3), 220 S., ISBN 9783745510812, EUR 24,–

(Zugl. Dissertation an der Ruhr-Universität Bochum 2017)

Die Dissertation des Theaterwissenschaftlers Robin Junicke gibt aus einer kulturwissenschaftlichen Perspektive einen gründlichen Überblick über die verschiedenen Formen des Rollenspiels sowie die in den letzten Jahrzehnten entstandenen Theorien. Junicke fokussiert seine Untersuchung auf die „Spannungsfelder zwischen Darstellung und Erfahrung, zwischen Teilhabe und Teilnahme sowie zwischen Konstruktion und Rezeption“ (S.11). Ziel ist es, das Rollenspiel als Format zu verstehen und die von Junicke beobachteten „in ihm wirkenden Ambivalenzen sichtbar zu machen“ (S.11).

Junicke bedient sich der Methode der Triangulation, um den Gegenstand durch unterschiedliche Perspektiven zu greifen, was sich gut in die interdisziplinär aufgestellte Rollenspielforschung einreicht. „Je mehr bekannte Punkte einbezogen werden, desto sicherer kann die Position des unbekanntes Punktes bestimmt werden“ (S.17). Ziel ist eine möglichst breite Umkreisung des Gegenstands.

Zuerst erklärt Junicke die zentralen Theorien (Kapitel 2) zu und die gängigsten Formen und Genres (Kapitel 3 und 4) von Rollenspielen. Fachfremden ermöglicht Junickes klarer Stil und die kompakte und gut belegte Übersicht so einen klaren Einstieg in die verästelten Ausprägungen von

Rollenspielen und Rollenspielforschung.

Die zweite Hälfte des Buches widmet sich theaterwissenschaftlichen Schwerpunkten, wie Identität (Kapitel 5), Mythos und Ritual (Kapitel 6) und Performance (Kapitel 7). Im fünften Kapitel kommt Junicke zu dem Schluss, dass Rollenspiel als Spiel mit Identitäten und Narrativen das Ergebnis von Reorganisation bekannter erzählerischer Elemente ist. Mittels der Vertrautheit von Narrativen und erzählerischer Praxis im performativen Akt entsteht ein Spiel, das zwischen verschiedenen Identitäten nur möglich wird, weil ein Rückgriff auf „stereotype Figuren oder Handlungsstränge“ (S.135) stattfindet. Weiterhin sind Emergenz und prozessuales Erzählen zentral für die Weltengestaltung des Rollenspiels (S.136). Das sechste Kapitel zeigt, dass die Gestaltungselemente von Rollenspielen aus dem Mythos, dem Fantastischen und dem Ritual kommen. Das siebte Kapitel beendet die Triangulation mit einer Perspektive, die das Verhältnis von Performance und Rollenspiel darstellt, um die Ursprungsfrage nach dem Unterschied zwischen Rollenspiel und anderen Spielen zu beantworten. Performance, so Junicke, ist offen und auf Darstellung und Durchführung ausgerichtet, um etwas im Spiel zu bezeichnen, was sonst im Alltag nicht

bezeichnet werden würde (vgl. S.193). Durch das Aufgreifen von Mythen vermittelten Rollenspiele „andere Erfahrungen als die ästhetischen der Performance“ (S.193). Die Überschneidungen zwischen Theater und Rollenspiel mittels Performance und Ritual erlaubten nicht nur das Ausborgen von Taktiken und Strategien (vgl. S.202), sondern auch theoretische Konzipierungen, die Rollenspiel als performativen Prozess mit Anteilen von Ritual verstehen und somit das Rollenspiel von anderen Spielen abgrenzen.

Im letzten Kapitel beantwortet Junicke die Kernfrage, was Rollenspiel von anderen Spielformen unterscheidet, mit den Aspekten von Ambivalenz und Ambiguität (Kapitel 8). Rollenspiel sei ein ständiges Bewegen zwischen Fiktion und Realität, als Kulturgut entstünden Rollenspiele aus dem Spannungsfeld zwischen Kreativität und Stereotypen (vgl. S.196). Rollenspiel, so Junicke, biete einen kreativen Zugang zur inneren und äußeren Welt, denn durch das Bauen von Spielwelten, eigneten sich Spieler_innen Teile ihres Selbsts und der Welt an (vgl. S.198).

Die Bricolage von Rollenspiel, welche Junicke beschreibt, zeigt Rollenspiel als ein ambivalentes Spiel mit Nähe zur Identitätsbildung und Performance, das nur gut funktioniert, weil es sich stereotypischer Elemente aus dem Mythos, dem Kulturgedächtnis oder der Popkultur bedient.

Was bei der Besprechung der Literatur fehlt, ist eine Reflektion des in der Rollenspielforschung fast ausschließlich wiederholten Dualismus zwischen Realität und Spielwelt. Weiterhin unklar bleibt, was die zentrale Fragestellung unter den verschiedenen Fragen ist. Ist es, was Rollenspiel von anderen Spielen unterscheidet, worauf die Triangulation mit dem Ergebnis einer Bricolage von Rollenspiel hinweist, oder ist es die Frage, wie Ambivalenz das Rollenspiel durch verschiedene Dualismen durchdringt? Das Fazit bezieht sich mit seiner Antwort nicht direkt auf eine Fragestellung, sondern beschreibt das Rollenspiel als eine Spielform und bedient sich der Ergebnisse der aufgezeigten Ambivalenzen.

Zusammengefasst ist Junickes *Dimension des Rollenspiels* eine wichtige Publikation in der deutschsprachigen Rollenspielforschung, denn der aktuelle und gut zusammengefasste internationale Forschungsstand bietet nicht nur für Theaterwissenschaftler_innen eine Einführung in die Rollenspielforschung, sondern auch für alle anderen Kulturwissenschaftler_innen. Die Analyse der Ambivalenzen hilft, das Besondere an Rollenspielen klarer zu fassen. Junicke zeigt hierbei auch, dass die Methode der Triangulation eine valide und erfolgsversprechende Methode für die Rollenspielforschung ist.

Rafael Bienia (Aschaffenburg)