

# „Streitet inplay – Vertrag euch Offplay!“

-

## Die Kunst des Unterscheidens

Ganz plakativ steht dieser Spruch als Einleitung dieses Vortrags in der Überschrift und obwohl diese fünf Worte an sich sehr eingängig und simpel sind, so führt doch selten etwas zu größeren Konflikten, als die Vermischung von Inplay- mit Offplay-Meinungen

Gerade nun weil dieses Thema so wichtig ist und nicht zuletzt, weil es sich auch in letzter Zeit auf unserer Seite häuft, habe ich mir mal die Mühe gemacht, diese Thematik etwas näher zu beleuchten und anhand einiger Fallbeispiele näher zu erläutern:

### 1. Wo liegt das Problem?

Zu Beginn dieser Thematik stellt sich natürlich diese Frage und der ein oder andere hat sicher bis hierher gelesen und denkt für sich, dass er sich nicht angesprochen fühlen muss, weil er ja immer Inplay und Offplay ganz wunderbar trennt und das nie vermischt.

Dem kann ich nur entgegenstellen, dass ich der festen Überzeugung bin, dass jeder auf dieser Seite, weiter gefasst sogar jeder Rollenspieler bei diesem Thema stolpert und die perfekte Trennung ein Wunschdenken ist, dass sich manche einbilden mögen, aber ganz sicher nicht erreicht haben.

Auch kann ich an dieser Stelle ganz offen von mir behaupten, dass ich auch schon Inplay-Situationen hatte, aus denen ich rausging und danach einen ziemlichen Hals auf die Person hatte und dieses Gefühl, so meine Meinung, hatte auch schon ein jeder Admin, ein jeder Moderator und ein jeder Spieler auf dieser Seite.

Wer nun an dieser Stelle noch immer der Meinung ist, er sei der Eine unter 10.000, der solche Gefühle noch nie verspürt hat, für den habe ich an dieser Stelle noch einige typische Äußerungen zusammengetragen, die versinnbildlichen, wie schnell man Inplay-Ereignisse auf Offplay-Beziehungen überträgt

*„Das hat Spieler X nur gemacht, um mich zu ärgern.“*

*„ Das dürfte der Charakter gar nicht wissen, Spieler X will mich nur blamieren“*

*„ Klar, bei mir reagiert Spieler X so. Bei anderen wäre er viel netter/gnädiger gewesen“*

*„ Boah, das macht Spieler X doch mit Absicht. Der weiß doch, dass das meinen Charakter verletzt“*

*„Klar, jetzt schmeißt er sich an den Charakter an, mit dem meiner eine Beziehung eingehen wollte. Ist ja mal wieder typisch von Spieler X“*

*„Spieler X weiß doch, was meine Pläne mit dem Charakter sind. Warum muss er das jetzt machen?“*

*„Das macht der Charakter nur, weil Spieler X was gegen mich hat“*

Sollte noch immer jemand felsenfest behaupten, solche Gedanken noch nie gehabt zu haben, dem kann ich an dieser Stelle nahe legen, diesen Artikel einfach zu schließen, denn in so einem Falle von kompletter Realitätsverweigerung fürchte ich, dass die Lektüre dieses Artikels auch nicht im Stande ist, eine Besserung herbeizuführen.

Für alle anderen jedoch, die sich stellenweise in obigen Aussagen erkannt haben, geht es nun weiter und an erster Stelle steht natürlich eine Klärung der Begrifflichkeiten.

## **2. Inplay & Offplay – Was ist das?**

Interessanterweise existiert keine allgemeingültige Definition dieser Begriffe in den Weiten des Internets, weshalb ich mich mal darum bemüht habe, die Begriffe nach meinem Verständnis zu definieren. Entsprechend bedeutet für mich:

### **Inplay-Wissen:**

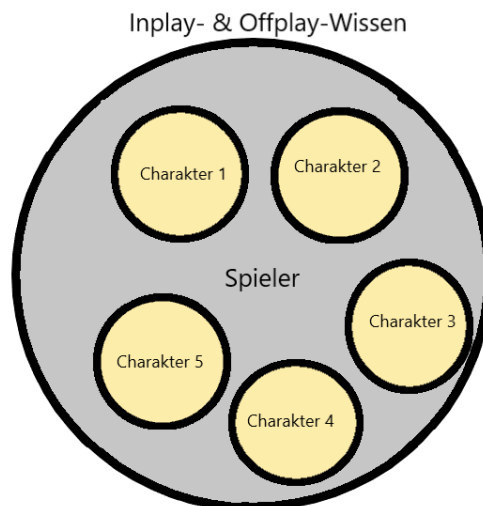
Das gesammelte Wissen, über welches ein spezifischer Charakter eines Spielers verfügt und welches er heranzieht, um Dialoge zu führen, Entscheidungen zu treffen und Handlungen zu begründen. Auch inbegriffen ist die Beziehung zu Charakteren anderer Spieler.

Dieses variiert zwischen den einzelnen Charakteren eines Spielers.

### **Offplay-Wissen**

Das gesammelte Wissen eines Spielers, über welches er charakterübergreifend verfügt. Darunter fällt Wissen über die Spielwelt, Inhalte der Steckbriefe von Charakteren, sozialer Kontakt zu den Spielern hinter Charakteren und natürlich auch das Inplay-Wissen der eigenen Charaktere.

Dieses ist bei einem ausgewählten Spieler stets identisch, ganz gleich, welchen Charakter er spielt und erweitert sich stetig.



Grafische Darstellung

Bereits an dieser Stelle dürfte auffallen, dass das Offplay-Wissen natürlich einen weitaus größeren Umfang besitzt und allen voran eine soziale Komponente beinhaltet, welche über das Interagieren einzelner Charaktere hinausgeht. Während sich nun nämlich im Bereich „Inplay“ fiktive Charaktere miteinander austauschen, werden im Bereich „Offplay“ die Akteure plötzlich real, interagieren hier doch lebende und atmende Menschen miteinander.

Leider liegt nun also hier der sprichwörtliche Hund begraben, denn oftmals ist der Übergang von Inplay zu Offplay fließend und besonders schön authentische und intensive Chatsitzungen lassen

die Spieler geradewegs mit ihrem Charakter verschmelzen. Man fühlt mit seiner Figur mit, man leidet seine Schmerzen, man freut sich mit ihm mit, wenn er etwas schafft und vielleicht verliebt man sich auch ein wenig in einen anderen Charakter, wenn das der eigene Charakter auch tut.

So wundervoll es nun ist, diese Emotionen zu haben, da wir doch allesamt irgendwo deswegen hier sind, um unsere Fantasien und Träume in einer fantastischen Welt auszuleben, so zweischneidig ist dieses Schwert nun.

Denn so wie wir uns freuen, wenn unser Charakter Freunde findet und seine Ziele erreicht, so können wir auch im gleichen Maße wütend oder enttäuscht werden, wenn der Charakter unseres Gegenübers dem im Wege steht oder unserem Charakter bewusst schadet, wie es Bösewichte so oft tun.

Und gerade dann, wenn die Emotionen ins Spiel kommen, werden wir Spieler als Menschen leider allzu oft irrational. Wir lassen uns von unseren Emotionen steuern, welche die Kontrolle über unser Handeln und Denken übernehmen und uns vielleicht Dinge sagen lassen, auf die wir im Alltag nie kommen würden.

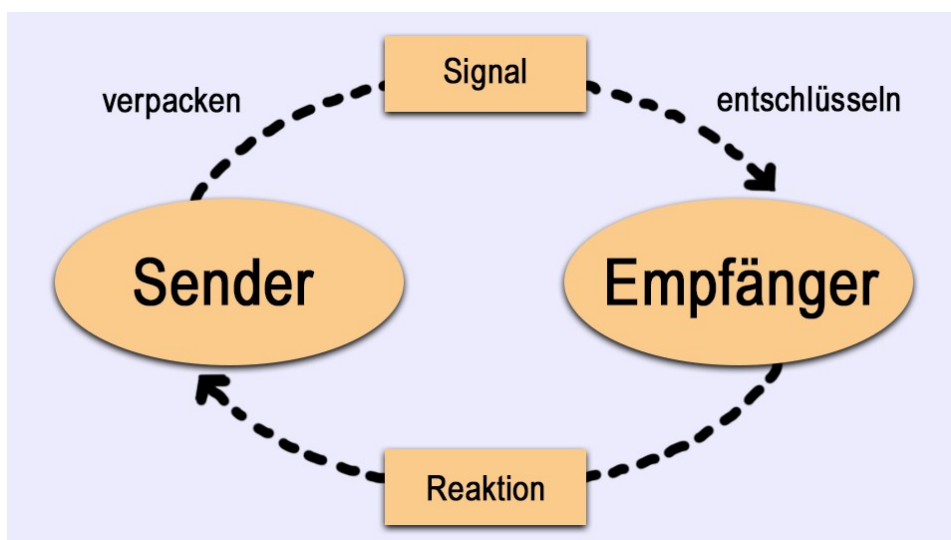
Komischerweise tritt dieses Phänomen in „real“ stattfindenden Rollenspielgruppen weitaus seltener auf. Zwar besitze ich dazu keine Studien oder verfüge über Fachliteratur, welche sich mit diesem Phänomen beschäftigt, jedoch ist das natürlich kein Hindernis, euch meine Meinung dazu mitzuteilen und diese mit gängigen Erkenntnissen der Psychologie zu begründen:

### 3. Der Inplay-/Offplay-Konflikt – Von Übertragungsfehlern und defekten Schranken

#### 3.1 Zwei Modelle aus der Psychologie

Auch wenn nun sicher alle nach Wissen dürstend an meinen Lippen hängen, so geht den wirklich relevanten Erkenntnissen noch ein notwendiger und zugleich auch interessanter Theorieteil voraus, welcher nicht nur für Rollenspiele nützlich ist, sondern auch durchaus die Kommunikation im Alltag verbessern kann.

Denn ganz gleich, wie wir es drehen und wenden, so geht es bei diesem Thema zentral um **Kommunikation** und bevor ins Detail gegangen werden kann, müssen die Grundlagen klar sein. Daher soll nun an dieser Stelle zunächst einmal für alle das so genannte „Sender-Empfänger-Modell“ nach Thun eingeführt werden:



Zentraler Inhalt dieses Modells ist der „Weg“, welchen eine Nachricht zurücklegt, wenn sich zwei Individuen unterhalten.

In diesem Modell stellen wir uns „Anton“ als Sender und „Emil“ als Empfänger vor. Zudem möchte Anton die Aussage „Ich liebe dich“ an Emil mitteilen, weil wir in einer liberalen Gesellschaft leben.

### **Wie geht Anton also vor?**

Zunächst einmal muss er seine Botschaft, also das **Gefühl der Liebe** „denken“, bevor er sie in Worte verpackt, die er dann ausspricht und seine Botschaft (im Modell als Signal dargestellt) auf den Weg schickt. Emil als Empfänger erhält nun dieses verpackte Paket und muss es erst wieder auspacken, bevor er damit etwas anfangen kann. Die Worte müssen also von ihm aufgearbeitet werden und in das **Gefühl des Geliebt-Werdens** übersetzt werden. Erst nach diesem langen Weg hat Anton seine Botschaft an Emil gesendet und Emil kann nun seinerseits darauf reagieren (siehe Reaktion)

Wem dies nun zu abstrakt war, der kann sich auch ein herkömmliches Paket vorstellen. Nehmen wir mal an, Max wäre so nett und würde mir Kekse schicken wollen. So würde er die Kekse hübsch VERPACKEN und zur Post bringen. Das Paket würde bei mir ankommen, doch bevor ich mich darüber freuen und REAGIEREN kann, muss ich das Päckchen erst einmal ENTPACKEN, da ich sonst gar nicht weiß, was Max mir denn zugeschickt hat.

Dieses Grundprinzip ist nun bei einfachen Botschaften recht eindeutig und klar, aber nehmen wir mal an:

Im realen Postwesen könnte ein Missverständnis nun entstehen, wenn Max mir leckere Kekse mit Bananenstücken schickt und nicht bedenkt, dass die Reise recht lang ist. Wenn ich sie dann auspacke, bekomme ich verschimmelte Kekse mit hübschen kleinen Maden darin. In der Folge bin ich dann sauer und beleidigt, obwohl Max mir nur etwas Gutes tun wollte.

**Natürlich ist diese Situation nun sichtlich überspitzt formuliert und ich würde Max vermutlich einfach fragen, was das soll, also mit ihm K-O-M-M-U-N-I-Z-I-E-R-E-N.**

In der Interaktion zwischen Menschen derweil:

Anton ist mit Worten nicht sehr bewandert und er würde statt „Ich liebe dich“ die Formulierung „Ich habe dich ganz gern“ wählen und Emil so seine Liebe gestehen. Eventuell kommt die Botschaft trotzdem an, eventuell missversteht Emil diese aber und für ihn kommt an

*„Ich mag dich nur als guten Freund“*

In der Folge reagiert Emil abweisend, die beiden werden nie ein Paar und ein armes Baby aus Vietnam bekommt nie zwei homosexuelle Väter!

Wir sehen also, dass es bei einer Botschaft einerseits darum geht, WIE sie mitgeteilt wird und wir trotzdem nicht kontrollieren können, WIE sie beim anderen ankommt.

Diese Erkenntnis sollten wir uns unbedingt merken, wenn wir später zum Kernthema kommen.

An zweiter Stelle soll nun näher das „Wie kommt die Botschaft beim anderen an“ erläutert werden. Auch hierfür haben weisere Leute als ich bereits Modelle erstellt und das wohl Populärste unter ihnen ist das so genannte Vier-Ohren-Modell, welches ich unter uns gesagt jedem nahe lege, der gerne hätte, dass seine Beziehung gelingt ;)

Nähere Informationen hierzu findet ihr hier:  
<https://wortwuchs.net/vier-ohren-modell/>

## 4 Dimensionen des Empfangens einer Nachricht

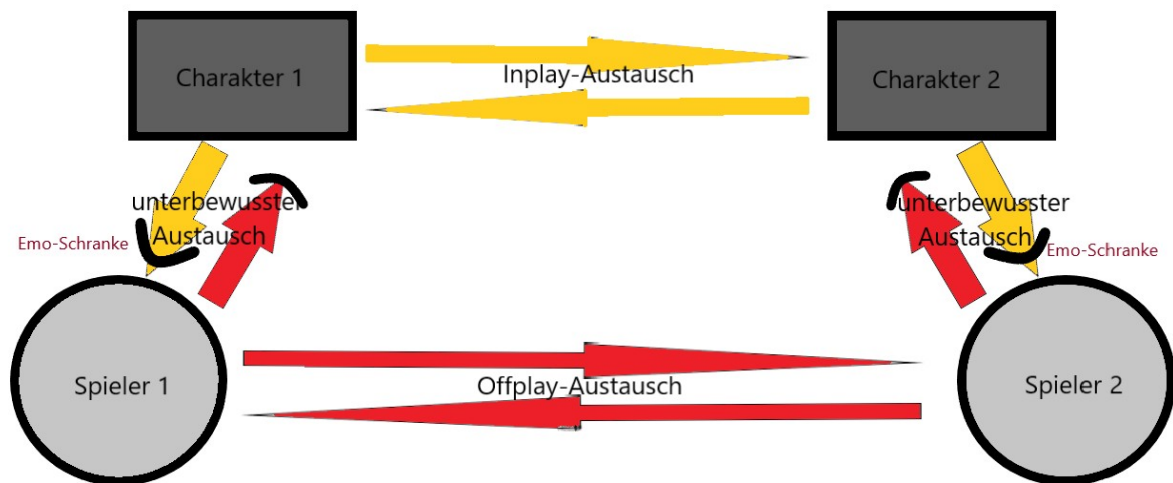
Der springende Punkt ist hierbei nun aber erneut: Ganz gleich, wie viel Wert wir darauf legen, unsere Botschaften eindeutig und präzise zu formulieren, so kann Kommunikation eben trotzdem scheitern und beim anderen kommt etwas an, was wir nie übermitteln wollten.



Diese Erkenntnis sollten wir uns nun ebenfalls im Hinterkopf behalten, wenn wir das Feld der Psychologie im nahen Sinne verlassen und uns in die unsicheren Gefilde der seyperesken RPG-Psychologie begeben:

### 3.2 Das Kommunikationsmodell des Rollenspiels

#### Kommunikationsmodell des Rollenspiels



Folgendes schicke Modell wurde von mir angefertigt und verdeutlicht die vielfältigen Kommunikationswege, welche während der Interaktion im Chat stattfinden. Hierbei drücken gelbe Pfeile aus, dass hier Inplay-Wissen weitergeleitet wird, rote Pfeile hingegen versinnbildlichen den Austausch von Offplay-Wissen.

Wie wir sehen können, ist die grundlegende Tätigkeit:

Der Chat zwischen 2 Charakteren, in welchem gegenseitig Inplay-Wissen ausgetauscht wird. Parallel dazu interagieren die beiden Spieler natürlich auch noch miteinander (bsp. über Discord) und tauschen gegenseitig ihr Offplay-Wissen aus.

Die Komponenten, welche dabei vielleicht ein wenig aus dem Blick gerät, ist nun jene, dass diese beiden Prozesse nicht unabhängig voneinander stattfinden, sondern neben dieser bewussten Kommunikation natürlich auch ein unterbewusster Austausch zwischen einem Spieler und seinem Charakter stattfindet.

Denn natürlich erhält nicht nur Charakter 1 Inplay-Wissen von Charakter 2, sondern dieses wird ja auch an Spieler 1 weitergeleitet. Ebenso lässt Spieler 1 sein Offplay-Wissen seinem Charakter

zukommen.

Dieser Vorgang findet vornehmlich unterbewusst statt, dennoch existiert in beide Richtungen eine Art Schranke, welche zugleich eine Filterfunktion erfüllt.

Dieser Filter besteht nun aus dem Fakt, dass es sich um keine „reale“ Figur handelt und daher überprüft werden muss, ob man die erlebten Emotionen des Charakters auf sich übertragen sollte.

Auf diese Weise kann z.B die Emotion „Liebe“ als solche vom Charakter an den Spieler weitergegeben werden und der Spieler weiß dann um dieses Gefühl, der emotionale Anteil, also das Gefühl des Verliebtseins wird jedoch gefiltert, weil der Spieler weiß, dass es nicht real ist.

Aufgrund dieses Filterns von Emotionen trägt diese Sperre natürlich folgerichtig den Namen „**Emo-Schranke**“

In entgegengesetzter Richtung existiert nun die gleiche Schranke, denn wenn ich meine Emotionen als Spieler 1 zu 1 auf meinen Charakter übertrage, wird dieser nur furchtbar unauthentisch.

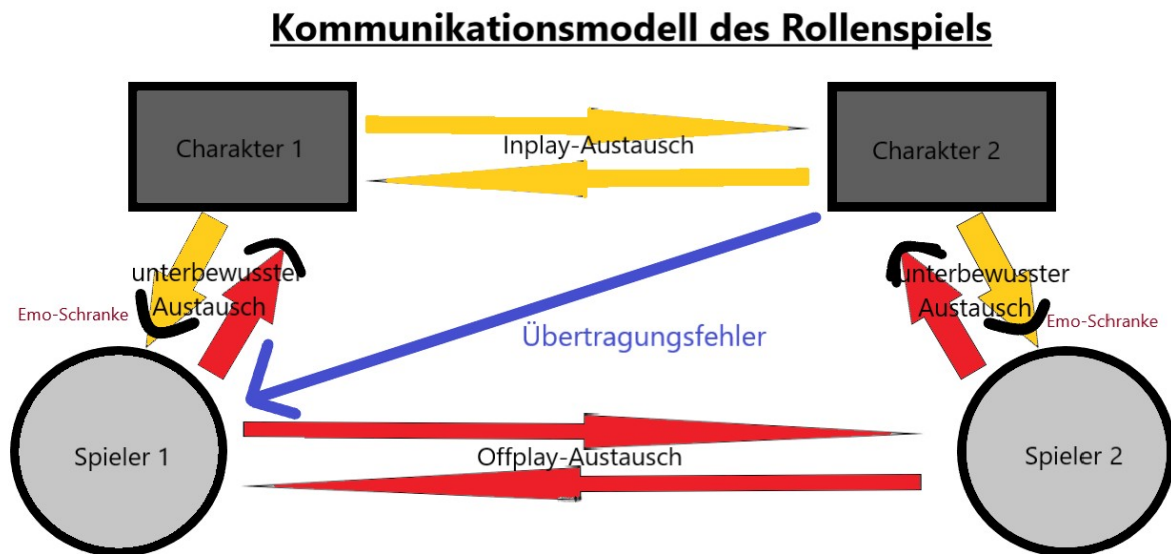
Angenommen ich mag einen Spieler sehr gerne und mein Soldat spielt mit seinem Dieb. Würde ich diese Sympathie übertragen, so würde mein Soldat den Dieb in die Arme schließen und küssen, anstatt ihn am nächsten Baum aufzuknüpfen. Auch hier filtert die Schranke also Emotionen heraus und lässt auf sachlicher Ebene selektieren, welche Teile meines Offplay-Wissens zum Inplay-Wissen meines Charakters gehören und welche Anteile ich aus dem Spiel halten muss, weil sie nichts mit meinem Charakter zu tun haben.

Basierend auf diesem Modell existieren nun dreierlei Fehlerarten, welche wie folgt lauten:

- Übertragungsfehler
- Defekte Emo-Schranke in Spielerrichtung
- Defekte Emo-Schranke in Charakterrichtung

Nachfolgend erfahrt ihr nun Näheres dazu, was mit diesen Fehlerarten gemeint ist und wir werden sie gemeinsam an alltäglichen Situationen erläutern. Begleitet wird das Ganze natürlich stets von einem entsprechenden Schaubild zur Verdeutlichung

### 3.2.1. Übertragungsfehler



An erster Stelle behandeln wir den so genannten „Übertragungsfehler“, welcher auch bildlich gesagt als „falsche Verkabelung“ bezeichnet werden könnte. Wie in obiger Grafik ersichtlich wird, wird hierbei die natürliche Kommunikation von Charakteren untereinander, Spielern untereinander und internem Austausch von Spieler und SEINEM Charakter unterbrochen und um eine weitere Komponenten erweitert.

Dargestellt durch den blauen Fehler entsteht unbeabsichtigt ein weiterer Kommunikationsstrang, welcher dafür sorgt, dass Aussagen von Charakter 2 ungefiltert und direkt an Spieler 1 übermittelt werden. In diesem Fall beziehen sich die Handlungen und Worte des Charakters also subjektiv betrachtet nicht mehr auf Charakter 1 von Spieler, sondern werden direkt als Handlung/Aussage gegen Spieler 1 gerichtet wahrgenommen.

Denken wir nun an unserer 4-Ohren-Modell so tritt hier also ein großes Kommunikationsproblem auf, denn während Spieler 2 glaubt, die Worte seines Charakters würden sich gegen Charakter 1 von Spieler 1 richten, hat dieser das Gefühl, die Aussage richtet sich gegen ihn selbst. In der Folge gehen beide Spieler also von verschiedenen Grundannahmen aus:

Spieler 2 ist in dem Glauben, dass sein Charakter etwas gegen den anderen Charakter gesagt hat. Für ihn ist es also gänzlich unbegreiflich, warum Spieler 1 nun wütend reagiert, der in dem Glauben ist, dass die Aussage von Charakter 2 gegen ihn gerichtet war.

Wir haben also einen klassischen Konflikt, hervorgerufen dadurch, dass das korrekte Kommunikationsmodell verletzt wurde.

Betrachten wir dazu nun ein Fallbeispiel:

Erneut sind Anton und Emil unsere beiden Spieler. Anton spielt einen arroganten Adligen, während Emil einen Barden spielt, welcher am Hofe des Adligen auftreten soll. Der Barde Emils gibt sein Werk zum Besten Emil erwartet nun eine Reaktion. Anton derweil findet, dass die Aufführung wirklich gelungen war. Er weiß aber auch, dass sein Charakter sich selbst am Laute spielen versucht, aber nicht wirklich begabt darin ist. Nun diesen dahergelaufenen Barden so schön spielen zu hören, weckt die Eifersucht in ihm und anstatt die Aufführung zu loben, beginnt der Adlige von Anton über die Qualität des Auftritts zu spotten.

Findet nun unser Übertragungsfehler statt, so bezieht Emil diesen Spott des Adligen nun auf sich und ist von diesen Worten verletzt, was sich natürlich auch offplay auf die Kommunikation auswirkt. Vielleicht teilt er es auch Emil mit, dass er das nicht gut findet, dieser reagiert aber mit Unverständnis und meint nur „Ich spiele doch nur authentisch meinen Charakter“....

Spätestens an dieser Stelle dürfte euch auffallen, wie oft uns solche Übertragungsfehler begegnen. Aber was hätte nun anders laufen können. Hierfür können wir uns Emil und Anton getrennt anschauen.

### **Was hätte Anton (Adliger) anders machen können?**

Zunächst einmal ist hier festzuhalten, dass es niemals ein Fehler ist, seinen Charakter authentisch zu spielen. Auf der Ebene des Inplay-Austausches hat Anton keinen Fehler gemacht. Was jedoch den Konflikt im Vorfeld hätte verhindern können, wäre die Aussage an Emil direkt:

„Du, ich wollte nur ergänzen: mein Charakter sagt das, weil er neidisch auf das Talent deines Barden ist. Ich fand dein Auftritt wirklich genial, das hast du super gemacht“

Anton hätte also seine Inplay-Reaktion Emil erklären können und hätte so einen Übertragungsfehler vermieden.

Eine zweite Möglichkeit wäre gewesen, dass Anton die Beweggründe seines Charakters gleich in seinem Post einbindet.

*-findet den Auftritt wirklich gelungen und ansprechend und doch bricht die Eifersucht aus ihm hervor und er denkt sich- \*Wieso kann ich nicht so gut spielen?\* -erhebt sich dann spöttisch grinsend und meint gehässig- Gut gut....zum Glück haben wir alle das Gejaule dieser missgestimmten Katze überlebt. Kommen wir nun zum Festmahl und vergessen dieses Debakel besser...*

Welchen der beiden Wege man nun bevorzugt, ist natürlich jedem selbst überlassen, jedoch sollte man auch als Spieler, der Wert auf Authentizität legt stets im Hinterkopf behalten, dass hinter dem Charakter eines anderen auch stets ein Spieler steht, welcher fühlt und denkt wie ich selbst. Und dieser Spieler kann nur wissen, was ich ihm mitteile. Je mehr ich mich also mit ihm austausche und Wissen über meinen Charakter vermittele, desto größer sind die Chancen, dass keine Missverständnisse entstehen, sondern er versteht, warum mein Charakter aus authentischer Sicht so handelt, wie er es eben tut

### **Was hätte Emil (Barde) anders machen können?**

In diesem Fall liegt der Übertragungsfehler klar auf Seiten von Emil vor. Er legt die Aussagen eines Charakters ungeprüft auf sich selbst aus und fühlt sich angegriffen. Hier wäre es sinnvoll gewesen, kurz inne zu halten und sich vor Augen zu führen, dass hier zwei fiktive Charaktere miteinander interagieren. Hätte Emil dann immer noch das Gefühl gehabt, es wäre gegen ihn gerichtet gewesen, hätte er Anton auch schreiben können:

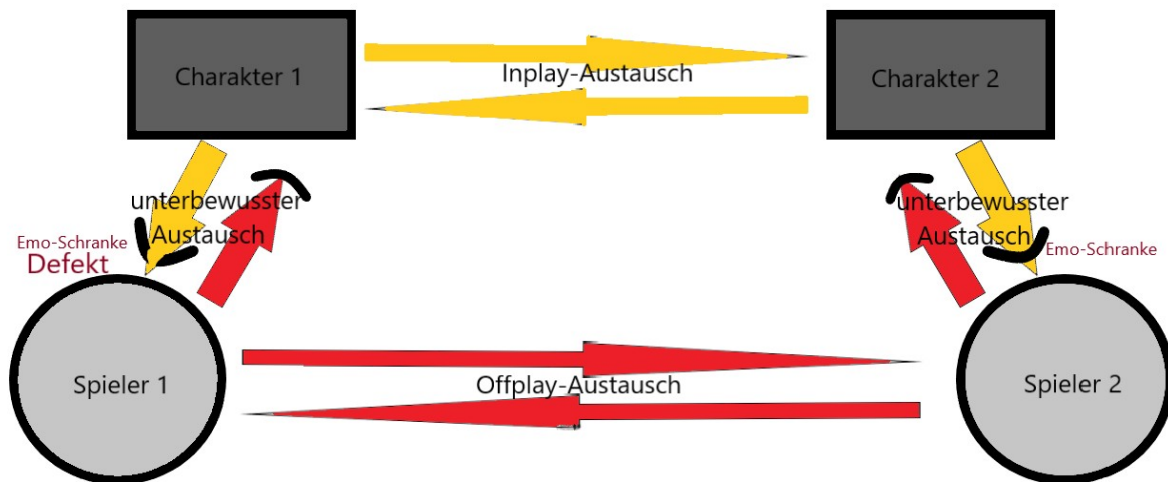
„Hör mal, fandest du meinen Auftritt auch schlecht oder warum fand dein Adliger ihn so schlecht?“ Dann hätte Anton ihm erklären können, dass der Adlige einfach neidisch ist und deswegen so reagiert hat.

Emil hätte also erkennen können, dass er hier Inplay-Gefühle auf sich selbst überträgt und aktiv mit Anton in den Dialog treten können, um dieses Missverständnis zu beheben.



### 3.2.2. Defekte Emo-Schranke in Spielerrichtung

#### Kommunikationsmodell des Rollenspiels



Unsere zweite und dritte Fehlerquelle bezieht sich nun jeweils auf eine Richtung des Austauschs zwischen einem Spieler und seinem Charakter selbst. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn man sich sehr mit seinem Charakter identifiziert und daher eine besonders enge Bindung zu diesem aufbaut. Ein besonders geläufiger Begriff in diesem Kontext ist der so genannte „Seelencharakter“ also ein Charakter der im Grunde genommen das Ebenbild eines Spielers in der fiktiven Welt darstellt und Emotionen und Denkweisen 1 zu 1 mit seinem Spieler teilt.

Als Erstes wollen wir uns aber anschauen, was passiert, wenn die Emo-Schranke in Spielerrichtung defekt ist, wenn also Inplay-Wissen und Emotionen des Charakters ungefiltert auf den Spieler übertragen werden. Besonders oft ist dies der Fall, wenn der Offplay-Austausch zwischen Spielern nicht besonders ausgeprägt ist oder noch gar nicht vorhanden war. Besonders im Bezug auf Neulinge und neue Spielpartner ist dieser Fall also häufig zu beobachten, aber was ist damit nun genau gemeint?

Im Grunde genommen können wir hier Ähnlichkeiten zu einem Übertragungsfehler erkennen, nur das dieses Mal der Charakter als Bindeglied in der Kommunikationskette existiert. In der Natur des Menschen liegt es nun mal, sich Bildnisse erschaffen zu wollen, worunter auch die anderen Spieler dieser Seite fallen. Findet nun ein Spiel zwischen Unbekannten statt, so weiß man zunächst nichts voneinander. Das Erste was man hingegen erfährt ist der Charakter des Spielercharakters. Ein gängiger Fehler ist nun aber, dieses Wissen fälschlicherweise zu nehmen und auf den Spieler HINTER dem Charakter zu beziehen.

Nehmen wir wieder Anton, welcher einen Einsiedler spielt und Emil welcher eine übermotivierte Reisende spielt, die nach Wissen dürstet. Die beiden kennen sich noch nicht, haben sich aber im Chat gefunden:

Die Charaktere begegnen sich und die Reisende Emils stellt dem Einsiedler Antons etliche Fragen über die Art und das Umfeld, in welchem er lebt. Antons Einsiedler dagegen hasst Fremde (darum ist er Einsiedler) und antwortet stets nur kurz angebunden und unhöflich auf die Fragen.

Schon entsteht bei Emil das Gefühl, dass Anton ein wortkarger und unfreundlicher Spieler ist.

Eventuell hat er auch das Gefühl, dass Anton ihn nicht leiden kann und er weiß nicht wieso.

Jedenfalls meldet er sich nach dem Spiel nie wieder und Anton, der eigentlich seinen Spaß daran hatte, wundert sich, warum das so ist.

Das Stichwort hier lautet also erneut „Kommunikation“. Würden beide neben dem Play sich auch auf dem Discord austauschen und sich kennen lernen, während ihre Charaktere sich kennen lernen, so würde schnell auffallen, dass hier Kommunikation auf zwei Ebenen stattfindet. Spätestens, wenn Antons Einsiedler, Emils Reisende als „nervigen Quälgeist“ bezeichnet, Anton selbst im Discord aber meint, dass er sie „total nett“ findet, ist der Bann des falschen Bildnisses nämlich gebrochen, da Emil zwei Aussagen bekommt, die er verarbeiten muss:

Einerseits sagt der Einsiedler, er könne die Frau nicht leiden, andererseits sagt Anton, er würde sie mögen. Diese Widersprüchlichkeit lässt sich jetzt nur dadurch erklären, dass Emil erkennt, dass er es mit zwei Persönlichkeiten (Anton und Einsiedler) zu tun hat und entsprechend auch zwei Aktenordner anlegt. Nämlich einmal das Wissen über den Einsiedler und einmal das Wissen über Anton.

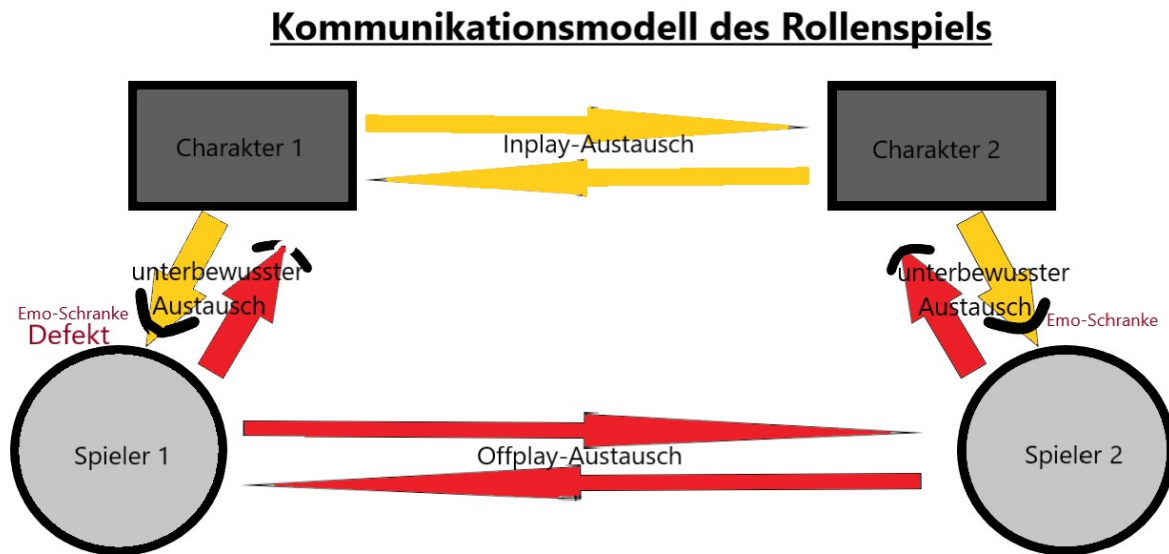
Schon kann Emils Emo-Schranke wieder arbeiten und eingehendes Wissen dahingehend filtern, dass der Einsiedler Emils Charakter nicht leiden kann, Anton selbst aber sehr gerne mit Emil spielt.

Dieser Sachverhalt kann natürlich auch andersherum auftreten, auch wenn es in der Regel seltener auftritt. So könnte Anton eine zuckersüße Prinzessin und Emil einen edlen Prinzen spielen. Die beiden süßholzraspeln sich gegenseitig in die Diabetes und Emil bekommt von seinem Gegenüber das Bild, dieser sei total kitschig, romantisch und würde ihn total gern haben. Anton hingegen findet das Play mit Emil unerträglich, da er seinen Schreibstil nicht leiden kann oder ihm der Charakter einfach nicht zusagt. Da seine Prinzessin aber nett zu allen ist, bleibt er natürlich authentisch.

Auch hier dürfte Emil aus allen Wolken fallen, wenn Anton ihm sagt, dass ihm das Spiel absolut keinen Spaß gemacht hat.

Ganz gleich, welcher Fall nun aber eintritt, ob positive oder negative Gefühle im Spiel sind, wieder einmal lautet das Schlüsselwort „Kommunikation“. Ein vitales Spiel lebt nicht von einem einseitigen Austausch auf Charakterebene, sondern bedarf auch einer funktionierenden Austausches auf Spielerebene. Vernachlässigt man eines davon, besteht stets die Gefahr, dass man den Charakter und den Spieler seines Gegenübers nicht mehr als getrennte Personen wahrnimmt. Getätigte Aussagen dieses „Spielrakters“ werden dann gleichermaßen auf den eigenen Charakter wie auch auf die eigene Persönlichkeit umgemünzt, da ja das Gefühl besteht, mein Gegenüber UND sein Charakter würden die identische Haltung besitzen.

### 3.3.3. Defekte Emo-Schranke in Charakerrichtung



Als letzte Fehlerquelle wollen wir uns nun also die defekte Emo-Schranke in Charakerrichtung näher zu Gemüte führen. Dieser Fehler kann auf vielfältige Weise auftreten und ist mitunter einer der häufigsten Anlässe für Probleme im zwischenmenschlichen Bereich auf der Seite.

Allgemein gefasst fällt alles darunter, wo ein Spieler Offplay-Wissen auf seinen Charakter überträgt, welches diesem nicht zugänglich sein sollte oder darf und so das Spielgeschehen schädigt.

In einem ersten Fall können wir simpel davon ausgehen, dass Anton und Emil sich zum Spielen verabreden Ihre Charaktere treffen sich und Emil schreibt in seinem Profil, dass der größte Traum seines Charakters ist, einmal vor dem König zu singen.

Im Chat nun kennt Antons Charakter diesen Wunsch plötzlich und fängt davon an, obwohl die beiden Charaktere noch nie darüber geredet hatten. Emil ist daraufhin dann sauer, weil das ein geheimer Traum sein sollte und teilt es Anton mit, woraufhin dieser meint „Dann schreib das doch ins Profil, kann ich ja nicht wissen“

Natürlich hätte Emil im Profil diese Passage ausführlicher schreiben können, aber zugleich liegt hier der Fehler ganz klar auf Seiten von Anton. Ganz gleich, ob Emil diesen Traum als geheimen Traum oder normalen Traum in das Profil einträgt, Antons Charakter hat von beidem nichts zu wissen, bis Emil beschließt, dass sein Charakter es diesem verrät. Und genau für diese Zeitspanne hat Anton dieses Wissen in seinem Offplay-Wissen zu behalten und darf es nicht eigenmächtig an seinen Charakter weitergeben.

In sämtlichen Fällen, in denen Unklarheit darüber besteht, was ein Charakter von einem anderen zu Beginn wissen darf, hilft in der Regel ein unkompliziertes „Sag mal, ist XY allgemein bekannt oder wissen das nur Wenige?“ und entsprechend der Antwort kann man dann seinen Beitrag konzipieren. Jegliche Form von „Ich nehme man an, dass das mein Charakter weiß“ ist schlichtweg eine Verletzung meines Gegenübers auf sein Recht der Selbstbestimmung an seinem Charakter. Nur der Spieler hat nämlich das Recht zu entscheiden, was über seinen Charakter bekannt ist und sonst ausnahmslos niemand.

Ein zweiter Fall besteht nun darin, dass Anton und Anna ein nettes Liebespaar spielen. Die beiden sind ein glückliches Paar und führen eine Taverne. Emil hingegen spielt einen reisenden Barden, der als Casanova bekannt ist.

Dieser trifft nun auf Annas Charakter, als er in der Taverne rastet und versucht sie zu verführen. Anton bekommt das mit und wird stinksauer. Wütend schreibt er Emil, was der Mist soll und dass er doch weiß, dass sein Charakter mit der Dame zusammen ist.

Emil derweil weiß gar nicht, wie ihm geschieht und meint nur:

„Aber ich spiele doch nur authentisch meinen Charakter“

An dieser Stelle begeht nicht Emil einen kapitalen Fehler, sondern Anton vermischt wieder Offplay- und Inplay-Wissen. In seiner Logik weiß Emil, dass sein Charakter mit der Dame zusammen ist und folglich handelt Emil so, um ihm eins auszuwischen und seine Beziehung zu zerstören.

Emils Sicht der Dinge ist hingegen, dass Emil diesen Umstand durchaus kennt, sein Barde jedoch nicht. Dieser betritt schlichtweg eine ihm unbekannt Taverne und flirtet mit der hübschen Schankmaid, wie er es immer tut, weil es eben sein Wesen ist. Emil trennt hier eindeutig das Wissen, über welches er offplay verfügt und das Wissen, welches sein Barde wissen kann.

Eine Lösung wäre an dieser Stelle, wie schon so oft erwähnt, eine ausführliche Kommunikation untereinander. Emil kann hier anführen, wie seine Sicht auf die Dinge aussieht, während Anton anführen kann, wie es sich für ihn darstellt. In beiden Fällen sollte die Klärung aber inplay ablaufen und sich nicht auf die persönliche Ebene von Anton und Emil abheben.

So würde es Anton natürlich frei stehen, dass sein Tavernenwirt die Szene sieht und Emils Barde eine Tracht Prügel verpasst. Selbiges wäre, nicht nur aus rechtlicher Sicht, nicht legitim, würde Anton das mit Emil machen.

Zu guter Letzt nun existiert noch eine dritte Variante einer defekten Emo-Schranke in Charakterrichtung und zwar dann, wenn die persönliche Beziehung von Spielern zueinander als Erklärung für Handlungen von Charakteren herangezogen wird.

Nehmen wir an:

Anton und Simon können sich privat nicht leiden, weil einer von beiden politisch dem „links-grün-versifften Gesocks“ angehört und der andere der Alleinerbe eines globalen Ölunternehmens ist. Dennoch haben ihre Charaktere viel miteinander zu tun, weil sie z.B. in der gleichen Militäreinheit dienen und Antons Soldat ein Untergebener von Simons General ist, welcher für Strenge und Disziplin bekannt ist.

Eines Tages dann erwacht Antons Charakter nach einer durchzechten Nacht vor dem Zelt des Generals, der ihn entdeckt und daraufhin kurzerhand aus der Einheit wirft.

Anton ist daraufhin sichtlich wütend und beschuldigt Simon, sein Charakter hätte so gehandelt, weil Simon Anton nicht leiden könne. Dieser erwidert daraufhin nur. „Nö, das war authentisch“ und schon haben wir wieder einen hübschen Streit.

Wie hätte man ihn aber vermeiden können?

**Was hätte Anton tun können?**

Zunächst einmal hätte Anton einen Schritt zurücktreten können und die Sachlage inplay analysieren können. Er weiß, dass Simons General Disziplinprobleme streng bestraft und sein Soldat eindeutig ein solches begangen hat. War es also objektiv gesehen „unauthentisch“, dass der General den Soldat suspendiert hat? Betrachtet man die Situation objektiv, so lautet die Antwort wohl „Nein“ Doch was hätte Anton im Vorfeld machen können?

Beispielsweise hätte er schlicht und einfach fragen können, was passieren würde, wenn man seinen Charakter betrunken vorfindet. An dieser Stelle hätte Simon ihm wohl gesagt, dass er fliegen würde und Anton hätte entscheiden können, ob ihm diese Sache den Spaß wert ist oder er es eben sein lässt.

### **Was hätte Simon tun können?**

Im Vorfeld hätte Simon rein gar nichts tun können, da er ja weder als Spieler noch als Charakter davon wusste, was Antons Soldat als Nächstes vorhat. Lediglich als es dann soweit war und die Strafe ausgesprochen wurde, wäre es ihm möglich gewesen, sich vor dem Aussprechen an Anton zu wenden und ihm die Gründe darzulegen, weshalb sein General nun so entscheidet.

Natürlich ist es nicht möglich, dies immer und bei jedem Spiel zu gewährleisten, aber gerade, wenn man weiß, dass die private Situation nicht Friede-Freude-Eierkuchen ist, schadet es nicht, einmal zu oft den Kontakt zu suchen, als im Nachhinein den Kontakt in einem Streit suchen zu müssen.

Im Fazit haben wir nun also viele verschiedene Arten von Fehlern gesehen, welche dafür sorgen, dass unser Ideal-Modell einer gesunden Spieler-Charakter-Interaktion geschädigt wird.

Einerseits können Konflikte entstehen, indem Aussagen eines Charakters direkt auf einen Spieler gewertet werden (Übertragungsfehler)

Andererseits können Konflikte entstehen, wenn die Filter zwischen Inplay- und Offplay-Wissen in einer der beiden Richtungen nicht richtig arbeiten.

So entsteht eine defekte Emo-Schranke in Spielerrichtung, wenn sich die Spieler nicht gut kennen oder der Offplay-Kontakt nicht ausreicht, um das Wissen präsent zu halten, dass der Charakter vor mir nicht identisch mit dem Spieler dahinter ist.

Eine defekte Emo-Schranke in Charakerrichtung derweil entsteht, wenn die Kommunikation darüber fehlt, was die Charaktere voneinander wissen, wenn Offplay-Wissen fälschlicherweise als Inplay-Wissen ausgelegt wird oder aber wenn die Situation zwischen Spielern angespannt ist und es inplay zu einem Konflikt kommt, welcher als Ausdruck der Spannung zwischen den Spielern gewertet wird, anstatt ihn ihm Inplay-Kontext zu belassen.

Besonders gefährdet sind nun hierbei unsere so genannten „Seelencharaktere“, welche ich eingangs erwähnte und welche die Eigenschaft haben, im Grunde unser persönliches Abbild im Chatgeschehen zu sein.

Besonders diese nun lassen sich im Grunde als einen „Defekt auf allen Ebenen“ auswerten, denn wenn ich und mein Charakter identisch sind, können die Emo-Schranken kaum arbeiten und aus diese Grund übertrage ich natürlich mein Offplay-Wissen auf meinen Charakter und werte Angriffe gegen meinen Charakter als Angriffe gegen meinen echten Charakter.

Wenn nun also Spieler und Charakter ohnehin identisch sind und ein solcher „Spielrakter“ entsteht, so ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass ein jeder Post auch zugleich einen Übertragungsfehler darstellt, wird doch jede Handlung/Äußerung eines Anderen gegen meinen Charakter auch zugleich als Angriff gegen mich gewertet, da ich ja gewissermaßen mein Charakter bin.

Doch an dieser Stelle kommen wir nun dazu, warum dieser endlos lange Artikel überhaupt entstanden ist.

In der Psychologie wird das Wissen um Wissen als Meta-Wissen bezeichnet. Im schulischen Kontext wird damit gemeint:

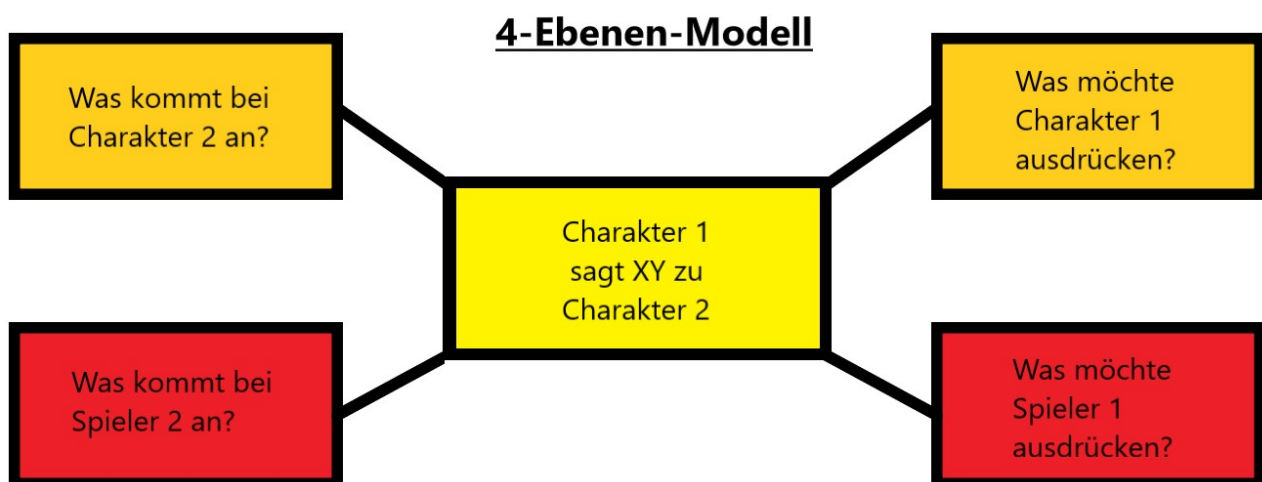
**Das Wissen darüber, wie mein Gehirn funktioniert, hilft mir, mir geeignete Lernstrategien zu überleben.**

Eben solches Meta-Wissen über die Beschaffenheit von Rollenspiel-Kommunikation sollte nun dieser Artikel vermitteln. Ein jeder, der das hier liest, sollte bei der nächsten Meinungsverschiedenheit mein zartes Stimmchen im Kopf haben und sich fragen

**„Halt Stop! Wo genau wird unsere Kommunikation gerade gestört und wie kann ich es ändern?“**

Als kleine Hilfestellung, um dieses lösungsorientierte Fragen zu unterstützen und Missverständnisse im Vorfeld auszuräumen, bevor sie zum Streit werden, sollte nun ein weiteres Modell helfen.

### 3.4 Was lernen wir also daraus? (in Anlehnung an das Vier-Ohren-Modell)



Liebevoll als das 4-Ebenen-Modell bezeichnet, könnt ihr euch dieses schicke Teil gerne ausdrucken und an den Desktop klemmen, damit ihr sicher geht, es nie wieder zu vergessen.

Nutzen könnt ihr es nämlich genau dann, wenn sich ein Konflikt zwischen Spielern anbahnt und ihr selbst involviert seid.

Wie wir nämlich anhand des 4-Ohren-Modells und des Sender-Empfänger-Modells festgestellt haben, entstehen Missverständnisse schlichtweg dann, wenn der Sender einer Nachricht etwas anderes meint, als der Empfänger einer Nachricht aus dem Paket entschlüsselt.

Vereinfacht ausgedrückt, verfügen also beide Parteien über unterschiedliche Informationen und geraten darüber in einen Konflikt.



Allgemein gefasst sollten wir uns folgende Weisheit einprägen:

**„Es gibt nicht die EINE Wahrheit, sondern es gibt deine und meine Wahrheit“**

Was ich damit aussagen will, ist nun, dass es bei einem Konflikt nie von Erfolg gekrönt sein wird, dem Anderen meine Meinung aufzwingen zu wollen, denn so wie ich ein Individuum bin, ist es der andere auch und das Bedürfnis eines jeden ist im Grunde nur, verstanden zu werden.

**Ziel eines Konflikts muss es also sein, den anderen VERSTEHEN ZU WOLLEN und nicht ÜBERZEUGEN ZU WOLLEN.**

Als probates Mittel hat sich hierbei gezeigt, wenn jeder Beteiligte seine Sichtweise schildern kann und man im Anschluss versucht, einen gemeinsamen Konsens zu finden.

Man versucht also, das Informationsgleichgewicht zwischen den Spielern wiederherzustellen und Missverständnisse auszuräumen, bevor es zur Schlichtung kommen kann.

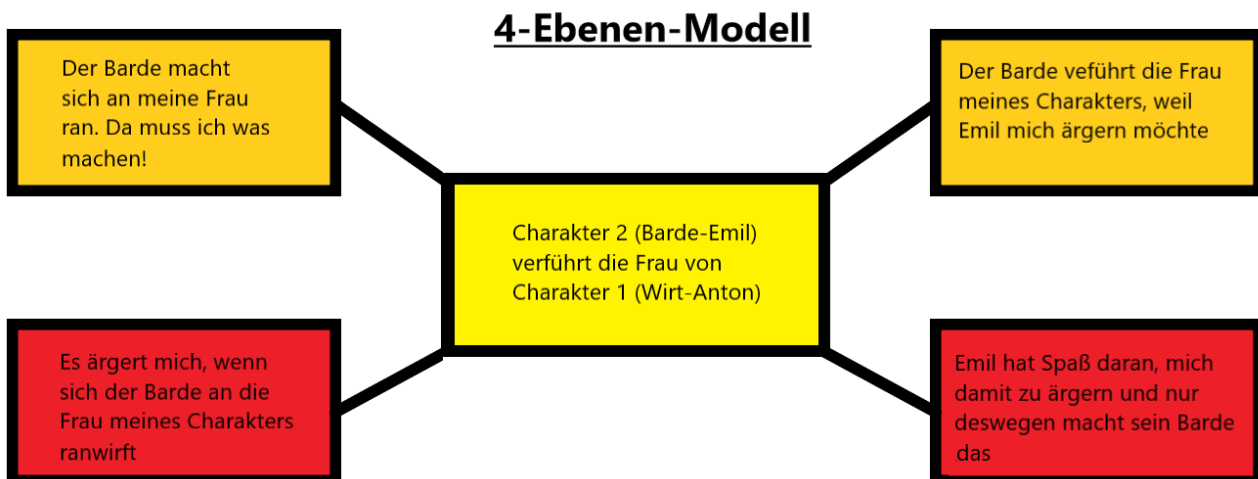
Das 4-Ebenen-Modell trägt nun Sorge dafür, dass die 4 Parteien eines solchen Konflikts allesamt gesehen werden.

Aus diesem Grund kann jeder der beiden Spieler obiges Modell für sich ausfüllen und schickt seinen Teil in den Chat. Auf diese Weise erhält man sowohl auf jeden Spieler, als auch auf jeden Charakter die Sichtweisen BEIDER Beteiligten.

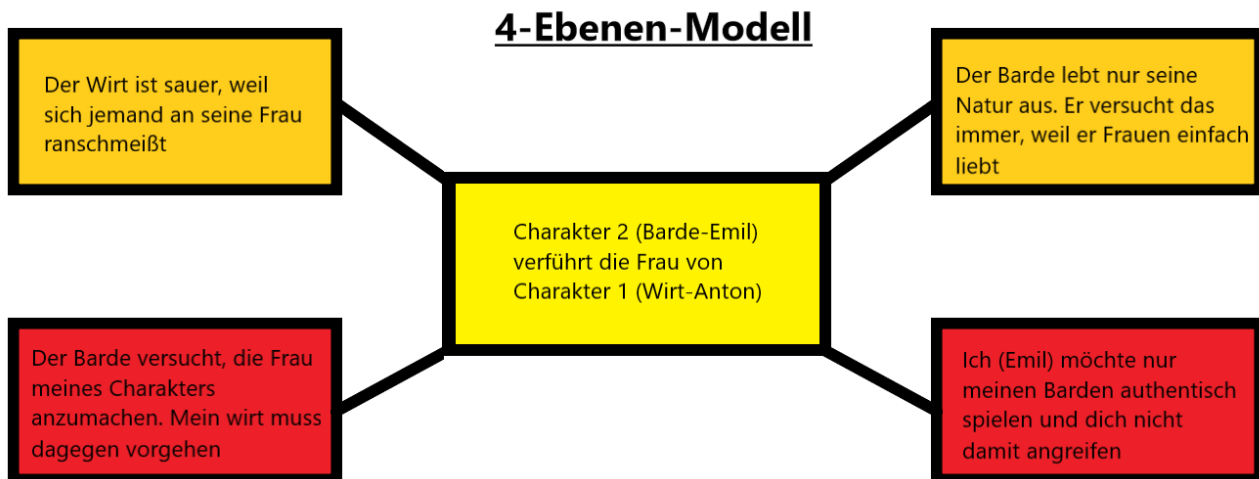
Bevor das Ganze nun aber zu theoretisch wird, ein kleines Beispiel:

Wir nehmen die Situation, als Emils Barde die Frau von Antons Wirt zu verführen versucht und Anton diesen daraufhin beschuldigt, ihm eins reinwürgen zu wollen:

Antons Modell könnte wie folgt aussehen:



Emil hingegen sieht die Situation wie folgt:



Auf diese Weise kennt nun jeder die Sichtweise des Anderen und schnell wird klar, wo das Missverständnis liegt.

Emil kann aus Antons Modell herauslesen, dass dieser das Gefühl hat, der Barde handelt so, weil Emil ihn ärgern möchte.

Anton derweil kann sehen, dass Emil gar nicht vorhatte, ihn zu ärgern, sondern ganz logisch schildert, warum der Barde das macht und gar nicht im Sinn hatte, dass Anton das stören könnte.

Auf dieser Grundlage dann können die beiden die Situation zu klären versuchen, wobei diese Lösung natürlich ganz offen sein kann.

*1) So könnten die beiden sich darauf einigen, dass das nur einmal vorkommt und dann nie wieder.*

*2) Sie könnten feststellen, dass die Situation ganz nett ist und merken, dass es für sie beide Spaß macht*

*3) Sie könnten absprechen, dass der Barde zwar flirtet, aber eben nicht weitergeht, weil das Anton/seine Pläne verletzen würde*

*4) Sie können sagen, dass es ein Missverständnis war und die Szene neu beginnen*

*5) Sie können einvernehmlich feststellen, dass sie keine Einigung erzielen können, mit der beide leben und sich mit zwei anderen Charakteren treffen.*

**[Im Übrigen sind wir auch emanzipiert genug, als dass Anna und ihr Charakter auch mitreden dürften ;)]**

Ganz gleich, wie sie sich entscheiden, erfolgt die Diskussion nun auf der Basis, dass beide wissen, wie der Andere die Situation empfindet und darauf aufbauen können, eine zufriedenstellende Lösung zu finden.

Dabei ist es gar nicht entscheidend, genau obige Vorlage zu nutzen, sondern es geht wirklich vielmehr um den Willen, den anderen verstehen zu wollen und seine Sicht der Dinge zu begreifen, ohne darüber zu urteilen.



Ganz gleich nämlich, wie er es empfindet, so ist es doch sein Empfinden, welches ich ihm nicht absprechen kann. Stattdessen kann ich versuchen, emphatisch zu sein und nach einer Überschneidung der Sichtweisen zu suchen, mit der man arbeiten kann.

#### **4. Nachwort**

An dieser Stelle sei noch einmal in aller Deutlichkeit gesagt, dass dieser Artikel nur dazu dient, Konflikte zu vermeiden oder zu bereinigen, die unabsichtlich entstehen und meist aus unterschiedlichen Informationslagen geboren werden.

Die grundlegende Voraussetzung, dass dieses Modell hier euch dabei weiterbringt, in Zukunft playtechnische Konflikte besser und friedlicher lösen zu können, ist allerdings schlicht und einfach der **gute Wille, dies auch zu wollen**.

Diese Modelle sind insofern logisch, wenn ich mit jemandem spielen möchte und es zum Konflikt kommt. Wenn ich aber nur mit jemandem spiele und wirklich bewusst einen Spieler ärgern oder schaden möchte oder gar kein Interesse habe, dass ein Play gut funktioniert, sondern dem Anderen wirklich eins reinwürgen möchte, dann werden auch diese hier erhaltenen Informationen nichts daran ändern.

In diesen Fällen kann ich aber nur offen zu ehrlich sein und von ganzem Herzen sagen:

**„Dann verschwindet von dieser Seite, euch braucht und will niemand hier“**

Das wars dann auch soweit wieder von eurem Kuscheldrachen und Seitenpsychologen

Drachige Grüße

Seyper