

AUF ALLEN KANÄLEN

Durch den Kerker zur Utopie

Wer sagt denn, dass Elfen weiss sein müssen? Ein Berner Podcast bricht die Stereotype im Rollenspiel «Dungeons and Dragons» auf.

Von Ava Slappnig

Ein Podcast, bei dem in jeder Folge ungefähr eine Stunde lang über Diversität, Stereotype, Grenzen oder Gatekeeping diskutiert wird? So weit nichts Besonderes. Ungewöhnlich am Podcast «DnD-Initiative» ist, dass besagte Themen hier anhand von «Dungeons and Dragons» abgehandelt werden – also ausgerechnet anhand eines Nerdgames, das man sonst mit einer männlich dominierten Fantasywelt voller heteronormativer Helden verbindet. Konzipiert und gehostet wird der Podcast von Lu Malach: Nerd, «Dungeon Master» und vielseitig engagiert in der Berner Kulturszene.



Flair für Kriegsspiele

Das Spiel «Dungeons and Dragons» wurde 1974 von Dave Arneson und Gary Gygax in den USA entwickelt, zwei weissen Männern um die vierzig mit Flair für Kriegsspiele und historische Reenactments. Es ist ein «Pen and paper»-Rollenspiel: Die Figuren werden von der Spielerin erschaffen, Stift und Papier ersetzen ein Spielbrett. Wie sie ihre Rollen kreieren, haben die Spielenden selbst in der Hand, doch unterliegt der Gestaltungsprozess weiteren Parametern wie Spielklasse, «Rasse», Gesinnung – diese lassen sich im über 300 Seiten starken «Player's Handbook» nachschlagen. Gespielt wird in einer Gruppe, geleitet von einem oder einer «Dungeon Master». Die Spieler:innen bestimmen den Lauf der Dinge durch ihre Handlungen mit, die Konsequenzen werden erwürfelt. Das eigentliche Spiel, die sogenannte Kampagne, ist die gemeinsam erlebte Geschichte in einer fiktiven Welt.

Bei Arneson und Gygax war das ein eurozentrisches Mittelalter mit viel Magie. Der Fantasie der Gründerväter zum Trotz kann die Welt von «Dungeons and Dragons» auch ganz anders aussehen. Das Spiel birgt das Potenzial, jedes erdenkliche Alternativuniversum zu öffnen – das hat etwas Utopisches. Hierarchien können gebrochen und neu gebaut, Strukturen ausradiert und alternative Gesellschaftsformen ausprobiert werden. Im besten Fall wird die neu geschaffene Welt zu einem Safer Space. Das ist wohl mit ein Grund, weshalb das analoge Spiel nach wie vor so beliebt ist: Hier gibt es keine programmierten Ränder, die das Spielfeld und die eigene Fantasie eingrenzen. Doch das kann auch problematisch sein.

Denn jedes Spiel, das seinen Spieler:innen Handlungsmacht zuspricht, wird unweigerlich politisch – beeinflusst von individuellen Hintergründen, Interessen und Motivationen. Beim ersten Spielerlebnis fand sich Lu Malach als einzige queere Person of Color in einer patriarchalen Arneson-und-Gygax-Welt wieder, voller weisser männlicher Helden und misogyn gezeichneter Monster. Letztere sind im zugehörigen «Monster Manual» nachzulesen: Die «Hag» (eine Hexe) etwa repräsentiert «alles, was böse und grausam ist». Lu verliess die Kampagne damals frühzeitig; Grenzen zwischen Fantasie und Wirklichkeit können in Rollenspielen gefährlich unscharf werden. Heute spielt Lu Malach lieber mit Freund:innen – häufig auch theateraffine Menschen, was der Kreativität des Spiels und der persönlichen Abgrenzung von Spielfiguren helfen kann.

Subversives für den Alltag

Noch immer haben bei «Dungeons and Dragons» Nerds wie Arneson und Gygax die Deutungshoheit. Um diese Stereotype zu durchbrechen, hat Lu Malach den Podcast «DnD-Initiative» wie auch eine Website zur Vernetzung der Community ins Leben gerufen. Hier beansprucht Lu die Bezeichnung «Nerd» für sich und streut dieses queere Nerdverständnis in der Community und darüber hinaus. Im Podcast führt Lu Gespräche mit anderen DnD-Nerds; oft sind diese Teil von Lus Kampagnen oder der Berner DnD-Szene.

Im Podcast dient «Dungeons and Dragons» zwar als Aufhänger, aber die Themen sind auch im realen Alltag relevant. Mit einem Gast diskutiert Lu etwa darüber, was es heisst, wenn in der Rolle im Spiel gewisse Akzente imitiert werden, und verhandelt so die Problematik von Stereotypisierungen. In einer anderen Folge geht es bei der Frage, wieso bei Elfen eine weisse Hautfarbe als Standard gilt, um die bessere Sichtbarmachung von Diversität. Die DnD-Initiative: eine Form von Aktivismus? «Ich sage lieber Subversion», meint Lu – und leistet sanft, aber bestimmt Widerstand.