

# Diversity im Rollenspiel



Illustration by Thea

Hannah (Er/They)  
Sam (Es/Sier)

Farpunkt Workshopreihe

Trigger- und Contentwarnung für Behandlungen,  
Besprechung und Kontextualisierung von -ismen

Farpoint Workshopreihe

# Ablauf

- Einführung

## 1. Themenblock: In-Game

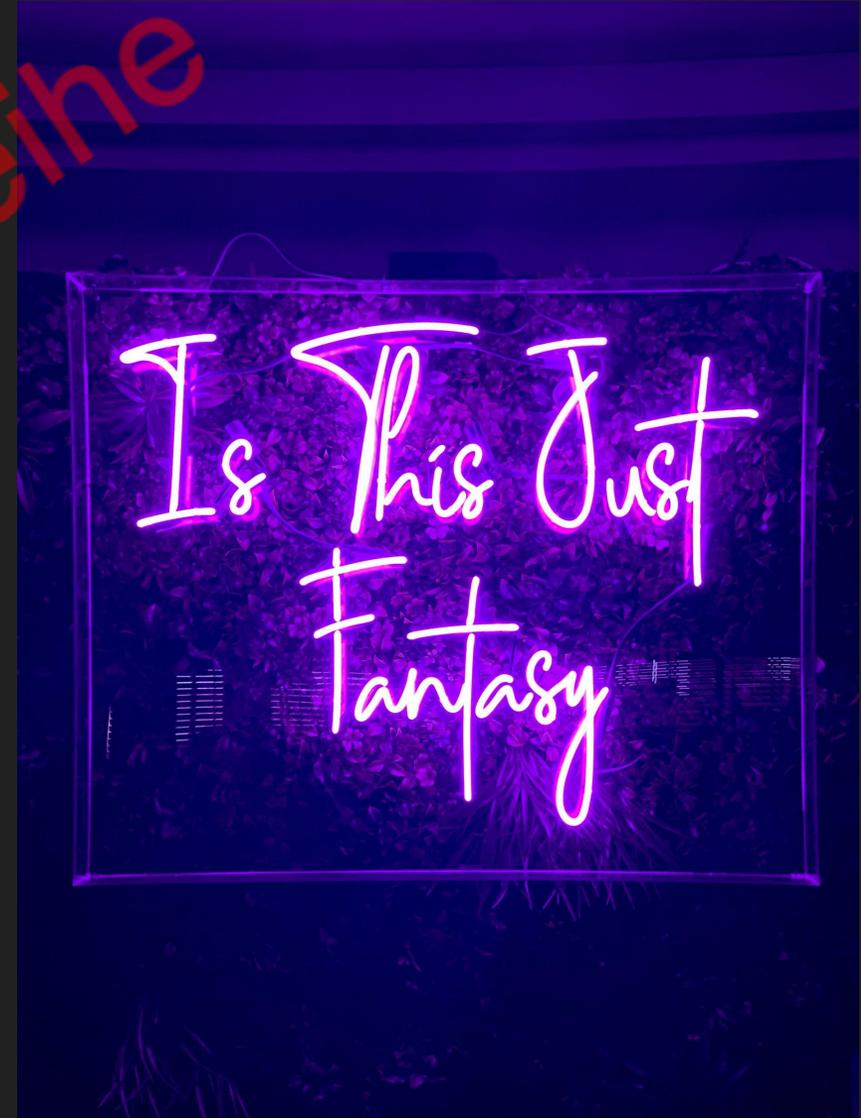
- Historische Authentizität (Sam)
- Schönheitsideale (Sam)
- Queer und Gender Representation (Hannah)
- Strukturelle Benachteiligung von BIPOC (Sam)
- Kulturelle Aneignung (Sam)
- Physische Krankheiten Chars (Hannah)
- Psychische Krankheiten Chars (Hannah)

## 2. Themenblock: Out-Game

- Pronoun-Tag (Sam)
- Consent (Sam)
- Dealing with Anxiety, ADHS, CPTSD (Hannah)
- Körperliche Behinderungen (Hannah)

# Einführung

- Intersektionalität
- Warum ist Repräsentation so wichtig?
- Welche Auswirkungen haben (mangelnde) Repräsentation auf Individuen und Gruppen?





HISTORICAL ACCURACY

JOHANNASCHNEEBURGER.COM

“Historische Authentizität”

- Inwiefern ist das, was in unseren Spielen passiert: **authentisch?**
- Inwiefern kann Popkultur überhaupt „historisch akkurat“ sein?
- Die Interpretation der Interpretation
- AbER eS IST DOCH NuR eIN SpLeL!

# Schönheitsideale



- Gender und Sexualität sieht man einer Person nicht an
- Schönheitsideale unterscheiden sich in Ort und Zeit
- Aussehen sagt nichts über Charakter aus
- Gewicht sagt nichts über Fitness-Grad aus
- Größenbeschreibungen sind relativ

# Queer und Gender Representation



- Deine (Mit-)Spieler:innen sind **nicht** cis/het until otherwise proven. Normalisiert es am besten, am Anfang nach den Pronomen der anderen in der Gruppe zu fragen. Wenn ihr in Person spielt, kann es helfen, Karten mit den Spieler:innen- sowie Charakterpronomen auszulegen. So kann auch nerviges Misgendersn von Charakteren vermieden werden.

- Spielleitung: Vermeidet Worldbuilding, bei dem Queerphobia unreflektiert der Standard ist. Wenn ihr Diskriminierung und/oder Ausgrenzung von LGBTQ+ Leuten einbaut, dann tut dies *bewusst* und *gezielt*, zum Beispiel, indem eine Kultur diese Ansichten vertritt und eine andere nicht. Spielt keine Diskriminierung von NPCs gegenüber queeren Player Characters aus, wenn das nicht im Vorfeld abgesprochen ist.

-Die Existenz von queeren Charakteren ist nicht „historisch inakkurat“. Queere Personen gab es schon immer und sie haben in jedem Setting eine Existenzberechtigung.

-Auch wenn du in character bist, verwende keine Slurs einer Gruppe, der du nicht selbst angehörst, erst recht nicht ohne vorherige Absprache mit deinen Mitspielenden und -leitenden. „Aber [Person, die der Gruppe angehört] hat mir das erlaubt“ ist kein Freifahrtschein. Niemand spricht für eine ganze Gruppe. Jede:r hat andere Grenzen.

-Ein LGBTQ+ Gruppenmitglied zu haben heißt nicht, dass die Person euch spontan irgendwelche Fragen beantworten muss. Wir freuen uns, wenn ihr euch für das Thema interessiert, aber seid taktvoll und behandelt uns nicht wie Aufklärungshandbücher.

# Diversitäts-Bingo

ES GIBT EINE MÄCHTIGE PERSON, DIE KEIN MANN IST

EIN NSC IST ATTRAKTIV AUF EINE WEISE, DIE VOM ÜBLICHEN SCHÖNHEITS-IDEAL ABWEICHT

ES GIBT EINE NICHT-BEHÄNDE PERSON ALS NSC

ES GIBT EINE UNTYPISCHE FAMILIEN- ODER BEZIEHUNGSSTRUKTUR (ADOPTION, REGENBOGENFAMILIE, PATCHWORKFAMILIE, POLYAMORIE ...)

EIN NSC IST KOMPETENT UND KLUG, SPRICHT ABER DIALEKT ODER HAT EINE ANDERE MUTTERSPRACHE

ES GIBT EINEN QUEEREN NSC

DIE SPIELESSESSION BESTEHT DEN BECHDEL-TEST

MEHR ALS EIN WICHTIGER NSC IST KEIN WEIBER HETEROSEXUELLER CIS MANN

EIN KLISCHEEHAFTER CHARAKTER ZEIGT SEINE\*IHRE BRECHUNG

EIN WEIBLICHER NSC TUT ETWAS »TYPISCH MÄNNLICHES« ODER VICE VERSA

ES GIBT EINE NEURODIVERGENTE PERSON ALS NSC

ES GIBT EINE PERSON OF COLOR ALS NSC

EIN SC ODER NSC WIRD NACH DEN BEVORZUGTEN PRONOMEN GEFRAGT ODER STELLT SICH MIT IHNEN VOR

ES GIBT EINE WICHTIGE BEZIEHUNG ZWISCHEN ZWEI PERSONEN, DIE NICHT ROMANTISCH ODER SEXUELL IST

ES GIBT EINE PERSON MIT EINER BEHINDERUNG ALS NSC

ES GIBT EINE MÄCHTIGE PERSON, DIE NICHT WEIB IST

# Rassismus gegenüber BIMPoC



- Disclaimer
- Auseinandersetzung mit Rassismus
- Politische Begriffe (gewählte Selbstbezeichnungen):
  - > Black/ Schwarz
  - > Indigenous/ Indigen
  - > Mixed
  - > People of colour (Lateinamerikaner\*innen, Asiat\*innen, Araber\*innen, etc.)

„Weil Deutschland so sehr in freiwilliger Ahnungslosigkeit in Bezug auf Kolonialismus und Rassismus verharret, herrscht hierzulande tatsächlich immer noch die Meinung vor, Rassismus sei nicht vorhanden, wenn die, die ihn ausüben, es nicht so gemeint hätten. Die Wirkung einer Aussage oder einer Handlung ist ausschlaggebend dafür, ob etwas rassistisch ist oder nicht.“ (Ogette, Tupoka: exit Racism. rassimuskritisch denken lernen. Münster: Unrast Verlag, 2017, S. 61.)

**Formel: Rassismus (andere -ismen)= Vorurteile + Macht**

Institutioneller Rassismus wird definiert als Rassismus, der in den Strukturen öffentlicher und privater Institutionen verankert ist. Diese Strukturen haben sich aufgrund historischer und gesellschaftlicher Macht- und Gewaltverhältnisse entwickelt und sind im ökonomischen, kulturellen und politischen Aufbau einer Gesellschaft und deren Institutionen manifestiert. Unsichtbar in ihrer Wesensart beeinflussen diese Strukturen bewusst und unbewusst das Verhalten, die Sicht- und Denkweise der Individuen in diesen Institutionen. Umgekehrt bestimmen auch Individuen das Verhalten der Institutionen, in denen sie arbeiten. (Ogette, Tupoka: exit Racism. Rassimuskritisch denken lernen. Münster: Unrast Verlag, 2017, S. 57)

# Was bedeutet das für die Spielwelt?

- Fantasyrassen
- Alignments
- Thematisierung von Rassismus in Spielwelten (?)
- Beschreibung der Charaktere. Beispiel(e) an Hautfarben:
  - > Essensvergeliche können problematisch sein (ähnlich wie Holz oder Blumen)
  - > Besser: Schwarz, Braun, Weiß, Rosa, Ocker oder kreativer Metalle: Kupferfarbene Haut, goldene Haut etc.

## **Rollenspielsysteme ohne biologischen Essenzialismus in der Charaktererstellung:**

- Forged in the Dark (Scum and Villainy/Beam Saber)
- Mouseguard
- Burning Wheel
- Apocalypse World
- Fate-System

## **Lehrstücke für die bewusste Thematisierung von -ismen:**

- Harlem Unbound (CW: Anti-Schwarzer Rassismus)
- Steal Away Jordan (CW: Anti-Schwarzer Rassismus und Sklaverei)
- JIANGSHI: Blood in the Banquet Hall (CW: Anti-Asiatischer Rassismus)
- We all had names (CW: Rassismus und Holocaust)
- Kagematsu (CW: Sexismus)
- Bluebirds Bride (CW: Sexismus und Femizide)
- One Child's Heart (CW: Poor Mental Health)
- 14 Days (CW: Ableism)

### Tipps In-Game:

- Mehr schwarze Gastwirt\*innen
- Schwarze harscher oder schwarzer Akademievorstand?
- Wie viele People of Colour seht ihr in eurem Regelwerk mit einem Buch oder einer Lederrüstung?
- Parallel zwischen der indigenen Bevölkerung eurer Fantasie-Welt und unserer Welt?

### Tipps Out-Game:

- Educate yourself
  - Hört BIMPoC zu
  - Nehmt BIMPoC Bedenken am Spieltisch ernst
- > Wollt ihr als weißer einen PoC-Charakter spielen klärt es mit PoC spielenden in der Runde ab, ob das okay ist
- > Holt euch bei Angehörigen rat ob ihr bei Darstellung etwas beachten müsst

# Kulturelle Aneignung

- Dieser Abschnitt gilt primär für öffentliche Pen and Paper Sessions oder Veröffentlichung von Rollenspielwerke

„Kulturelle Aneignung beschreibt zunächst die Verwendung von kulturellen Symbolen, Riten oder Artefakten durch eine Person, die dieser Kultur nicht angehört, und ist unvermeidlich, wenn fremde Kulturen einander begegnen und miteinander agieren. Problematisch wird es dann, wenn kulturelle Riten und Symbole nicht beidseitig ausgetauscht werden, sondern wenn sich privilegierte, dominante Gruppen an den kulturellen Eigenheiten einer anderen bedient, ohne etwas zurückzugeben und ohne sie für den Eingriff zu entschädigen. Dies kann dazu führen, dass Identität einer Kultur verloren geht, dass kulturelle Symbole aus dem Zusammenhang gerissen und missinterpretiert oder für finanzielle Zwecke ausgebeutet werden.“

(Rogers, Richard: From cultural exchange to transculturation. A review and reconceptualization of cultural appropriation, in: Communication Theory, Vol. 16, No. 4, 2006 , S. 477)

- Kulturelle Aneignung ist nicht kultureller Austausch
- Bestimmte Dinge werden aus dem Kontext gerissen
- Beispiele sind: Traditionelle Kleidung, religiöse Symbole/Artefakte
- Ursprung der Debatte liegt im Machtgefälle der Gesellschaft
- Es ist kompliziert



Cover Art von Kara-Tur: The Eastern Realms, 1988



Tulamidische Nomadenstämme



Abenteuer wie Kara-Tur, Al-Qadim und Oriental Adventures



Unicorn Clan und Dragon Clan

- Was hat das jetzt mit uns zu tun?
- Hinterfragt Quellen unserer Inspirationen für Weltenbau
- Wider der Mixerpraktik und dem Kuchenbuffett
- Repräsentation ist gut Recherche ist besser

### Lösungen:

- Reflektion der eigenen Stereotype, Vermeidung von Shortcuts
- Durchdenkt eure Prämissen, Konzepte
- Recherche mit Primärquellen
- Sensitivity-Reader
- Kreativität

# Physische Krankheiten Chars

- Vermeide dramatisierende Darstellungen von physisch eingeschränkten Charakteren. Nur weil z.B. jemand im Rollstuhl sitzt, heißt das nicht, dass er:sie mit dem eigenen Leben unglücklich ist.
- Wenn du kannst, sprich mit Leuten und sammle Erfahrungsberichte.
- Auch, wenn du in character bist, verwende keine Slurs einer Gruppe, der du nicht selbst angehörst, erst recht nicht ohne vorherige Absprache mit deinen Mitspielenden und -leitenden. „Aber [Person, die der Gruppe angehört] hat mir das erlaubt“ ist kein Freifahrtschein. Niemand spricht für eine ganze Gruppe. Jede:r hat andere Grenzen.

# Psychische Krankheiten Chars

-Do your research

-Wenn du kannst, sprich mit Leuten, die die Krankheit haben. Sammle Erfahrungsberichte.

-Vermeide stereotypische Darstellungen. Klassische Beispiele: Der mörderische Psychopath und Charaktere mit Depressionen, deren Krankheit romantisiert wird. Die Krankheit sollte in der Regel nicht als Comic Relief oder Horror-Stilmittel dienen, insbesondere nicht zentral.

-Dein psychisch kranker Charakter ist immer zuerst ein Charakter und erst als zweites psychisch krank. Die Krankheit ist keine Persönlichkeit und sollte nicht so dargestellt werden.

-Auch, wenn du in character bist, verwende keine Slurs einer Gruppe, der du nicht selbst angehörst, erst recht nicht ohne vorherige Absprache mit deinen Mitspielenden und -leitenden. „Aber [Person, die der Gruppe angehört] hat mir das erlaubt“ ist kein Freifahrtschein. Niemand spricht für eine ganze Gruppe. Jede:r hat andere Grenzen.

# In-Game Fazit:

**ROLL INCLUSIVE**  
DIVERSITY UND REPRÄSENTATION IM ROLLENSPIEL

## Klischee-Bingo

Eine Frau muss als Jungfrau in Nöten gerettet werden	Mächtiger Mann mit Sekretärin oder Dienerin	Reiche und/oder angesehene Personen sind alle weiß	People of Color als "edle Wilde" oder "blutrünstige Barbaren"
Alle wichtigen NSC sind männlich	"starke Frau" mit rein männlich konnotierten Eigenschaften und/oder als Mann verkleidete Frau	Plot um queere Person bezieht sich nur auf deren Queerness	Antagonist*in ist unattraktiv
People of Color als "street smart" und mit Unterweltkontakten	Weibliche NSC sind alle schön und schlank	Arme Personen sind immer unintelligente Personen	Alte Personen sind "verrückt", exzentrisch oder gebrechlich
Person mit körperlicher Behinderung ist auf Unterstützung und Almosen angewiesen	Alle vorkommenden Beziehungen/Paare sind heterosexuell	Weiblicher NSC hat Probleme, weil sie Sex hatte	Aussehen und Charakter bilden ein Klischee (dicker, gemüthlicher fauler Wirt; kräftige, kurzhaarige lesbische Kriegerin; usw.)

# Out-Game



Illustration by Thea

Farpoint Workshopreihe

# Neurodivergenz am Spieltisch

-Neurotypische Spieler:innen brauchen ab und zu speziellen Support am Spieltisch. Was genau das sein kann, ist für jede:n unterschiedlich. Fragt am besten in der Session Zero, wer in der Runde welche Arten von Unterstützung benötigen könnte.

-Ressourcen, die häufig helfen, sind: Kurze Timeouts, wenn sich jemand nicht mehr konzentrieren kann oder eine Angstattacke hat. Anti-Stress-Bälle, Fidget Spinner, etc. können in In-Person Sessions von der Spielleitung mitgebracht und auf den Tisch gelegt werden. Manche Spieler:innen wollen vielleicht während der Session ab und zu durch den Raum laufen, um Hyperaktivität abzubauen.

-Nehmt Rücksicht, wenn eure neurotypischen Mitspieler:innen (und Spielleitungen!) sich mal „unsensibel“ verhalten. Wenn wir jemanden unterbrechen oder eine Weile nicht aufpassen, wenn wir eigentlich zuhören sollten, ist das meist keine Absicht.

-Sprecht immer in der Session Zero ab, was für möglicherweise triggernde Inhalte vorkommen könnten und welche Inhalte vermieden werden sollten. Respektiert die Grenzen eurer Gruppenmitglieder.

Trigger: Inhalte, die bei Personen Panikattacken, Traumaflashbacks oder allgemeines Unwohlsein auslösen. Häufig zum Beispiel bei Personen mit Angststörungen, PTSD und Essstörungen, aber auch OCD (Obsessive-compulsive disorder), Hypersensibilität und Autismus. Bei den letzten beiden ist Sensory Overload am Spieltisch etwas, das leicht auftreten kann. Bietet euren Spielenden Möglichkeiten für regelmäßige Pausen, bevor es ihnen zu viel wird.

-Nicht alle Trigger sind von vornherein absehbar. Es lohnt es sich, während des Spielens die X-Card anzuwenden. Macht den anderen am Spieltisch keine Vorwürfe, weil sie „nicht rechtzeitig Bescheid gegeben haben“, dass sie etwas triggert – auch Inhalte, die normalerweise in der Komfortzone einer Person liegen, können unerwartet zum Trigger werden. Sensibilisiert euch (gerade als Spielleitung!) dafür, zu erkennen, wenn Spielende mit Inhalten nicht klarkommen. Nicht immer können oder wollen Spielende das offen ansprechen. Learn to read the room. Bietet einen geschützten Rahmen und macht allen klar, dass es in Ordnung ist, zu sagen, wenn etwas zu viel wird.

Weitere hilfreiche Ideen für SLs:

-Gebt euren Spielenden gerne mal Rätsel und Aufgaben mit realem Zeitdruck, bei denen ein Timer läuft. Vielen neurodivergenten Spielenden hilft das, sich zu konzentrieren.

-Setzt feste Pausen, die standardmäßig feststehen. (Bei Farpoint zum Beispiel 10 Minuten um 19:30.)

-Bindet gerade bei Gruppenchecks alle Spielenden mit ein, statt die ganze Szene alleine zu erzählen. Lasst alle Spielenden erzählen, welchen Beitrag ihre Charaktere leisten.

-In Absprache mit den Spielenden könnt ihr auch jede Session eine Person bestimmen, die ein Protokoll schreibt. Das hilft vielen, sich auch dann auf die Session zu konzentrieren, wenn sie gerade nicht dran sind.

-Unterstützt eure Sessions auf mehreren Wahrnehmungsebenen - erzählt nicht nur, sondern benutzt auch mal Bilder oder Musik, um die Szene zu untermalen.

# Körperliche Behinderungen

- Stellt sicher, dass der Spielort für alle Teilnehmenden erreichbar ist. Bei Farpoint ist dies dank der Unigebäude für Personen mit Gehbehinderung in der Regel schon der Fall.
- Manche Shops verkaufen D&D Würfelsätze mit Brailleschrift. Selbst wenn ihr sie nie brauchen werdet, sind sie eine gute Ergänzung, insbesondere für die Würfelsammlungen von Spielleitungen.
- Stellt sicher, dass alle die sensorischen Hilfen bekommen, die sie brauchen. Leute mit starker Hörbehinderung brauchen häufig freie Sicht auf die anderen Sprechenden, damit sie unterstützend Lippen lesen können.

# The End

Let's ask, discuss and chill

