

Inhaltsverzeichnis

Teil 1: RPG-Fanzines – Das Medium aus dem Fandom

1.	Vorwort.....	1
2.	Was ist ein RPG-Fanzine?.....	1
2.1.	Definition des Begriffes Fanzine.....	1
2.2.	Optische Aspekte und Auflagenstärke	3
2.3.	Verteilung.....	3
2.4.	Erscheinungsrhythmus.....	3
2.5.	Politische Tendenzen.....	4
2.6.	RPG-Szene und Internet.....	4
2.7.	Die Bedeutung in Szene und Markt.....	4
3.	Unterscheidung von Fanzines.....	5
3.1.	Allseitige Fanzines.....	5
3.2.	Unterhaltungsfanzines.....	5
3.3.	Vereinsfanzines.....	6
3.4.	Professionelle Fanzines.....	6
3.5.	Systembezogene Fanzines.....	6
3.6.	Rezensionsfanzines.....	6
3.7.	Online-Zines.....	7
3.8.	E-Mail-Zines.....	7
4.	Beweggründe der Herausgeber und Autoren eines RPG-Fanzines.....	7
4.1.	Unzufriedenheit mit den kommerziellen Medien.....	7
4.2.	Bedürfnis nach Spielmaterial.....	8
4.3.	Berufserfahrung.....	8
4.4.	Nutzungsmöglichkeit als Werbemedium.....	8
5.	Inhalt eines RPG-Fanzines.....	9
5.1.	Editorial.....	9
5.2.	Abenteuer.....	9
5.3.	Comics.....	9
5.4.	Con-Kalender.....	9
5.5.	Leserbriefe.....	9
5.6.	Vereinsnachrichten.....	10
5.7.	Interviews.....	10
5.8.	Rezensionen von Rollenspielmaterialien.....	10
5.9.	Rezensionen von anderen Fanzines.....	10
5.10.	Rezensionen von szenenahen Produkten.....	10
5.11.	Kurzgeschichten und Gedichte.....	10
5.12.	Spielhilfen.....	10
5.13.	Spielweltorientierte realistische Beiträge.....	10
5.14.	Websites.....	11
6.	Das RPG-Fanzine als Werbemedium.....	11
6.1.	Fanzines und kommerzielle Inserenten.....	11
6.2.	„Fanserenten“ – Inserenten aus der Szene.....	11

6.3.	Mythos der Unabhängigkeit.....	11
	Zusammenfassung.....	12

Teil 2: Sprachwissenschaftliche Analyse von RPG-Fanzines

7.	Sprachstil.....	13
7.1.	Umgangssprache/Jugendsprache.....	14
7.2.	Diskursmarker.....	14
7.3.	Anglizismen.....	14
7.4.	Emoticons.....	15
7.5.	Transkriptionen.....	15
7.6.	Emphasen durch Vervielfachung von Vokalen.....	16
7.7.	Wortbildungen.....	16
7.8.	Ad-Hoc-Wortbildungen.....	16
7.9.	Comicsprache.....	17
7.10.	Fachsprache/-jargon.....	17
7.11.	Ironischer Schreibstil.....	18
7.12.	Sprechsprache.....	18
7.13.	Ellipsen.....	18
7.14.	Szenenähe/Nicknames.....	18
7.15.	Szeneinterne Vergleiche.....	19
7.16.	Subjektiver Schreibstil.....	19
7.17.	Ansprache des Lesers.....	19
8.	Textsortenanalyse.....	20
8.1.	Die Textsortengruppe Rezension und ihre Besonderheiten in RPG-Fanzines.....	20
8.2.	Die Makrostruktur.....	21
8.2.1.	Produktdaten.....	22
8.2.2.	Einleitung.....	22
8.2.3.	Optische Bewertung.....	22
8.2.4.	Inhaltsangabe/-bewertung.....	23
8.2.5.	Gesamteinschätzung.....	23
8.2.6.	Kaufappell.....	24
8.2.7.	Preisbewertung.....	24
9.	Textbeispiel.....	25
	Zusammenfassung.....	26
10.	Rollenspiel-Glossar.....	27
	Literaturliste.....	29
	Fanzinliste.....	31

Teil 1: RPG-Fanzines – Das Medium aus dem Fandom

1. Vorwort

Wir wissen alle zumindest ein wenig über die Musik- oder Sportszene. Fast jeder von uns ist bisher auf einem Konzert oder bei einem Fußballspiel gewesen, kennt einige Begriffe der Szene und weiß, mit ihnen umzugehen. Doch in kaum einem persönlichen Wortschatz gliedern sich Begriffe wie Tabletop oder Soloabenteurer ein, von Abkürzungen wie GM, W10, NSC oder DSA ganz zu schweigen. Die folgende Arbeit befasst sich mit deutschen Fanzines aus einer Subkultur, die seit vielen Jahren einen festen Platz im Leben einiger (meist junger) Menschen gefunden hat: dem Rollenspiel. Die vergleichsweise kleine Szene zeigt sich überraschend produktiv bei der Erstellung von Fanzines; zudem gibt es Besonderheiten der Rollenspiel-Fanzinegattung, die ich in dieser Arbeit analysieren werde. Im ersten Teil meiner Arbeit habe ich neben dem Inhalt und der Rolle in Szene und Markt von Fanzines auch die Motive der Herausgeber betrachtet. Der zweite Teil besteht aus einer sprachwissenschaftlichen Analyse, die sich zum einen mit dem allgemeinen Schreibstil, zum anderen mit der Textsortengruppe Rezension in Fanzines auseinandersetzt.

Fanzines sind in der Wissenschaft zwar kein unbeschriebenes Blatt mehr, aber Arbeiten zu diesem faszinierenden Medium sind bis heute rar. Immerhin haben sich bisher einige u.a. mit Punk/Hardcore-, Fußball oder Comicfanzines beschäftigt, aber meines Wissens ist dies die erste Arbeit, die versucht, die verschiedenen Besonderheiten von RPG-Fanzines herauszustellen. Um mich jedoch auf bisherige Arbeiten stützen zu können, sind gelegentliche Vergleiche mit anderen Fanzine-Gattungen vorhanden und gewollt.

Mein Dank gilt allen Herausgebern, die mich freundlich bei meiner Arbeit unterstützt haben. Nicht zuletzt durch ihre Hilfe wurden mir, der ich mich selbst schon seit Jahren mit dem Rollenspiel und seiner Szene befasste, an Hand einer repräsentativen Zusammenstellung von RPG-Fanzines neue Impressionen und Einsichten zu diesem Thema gewährt. Aber auch die Kommunikationsfreudigkeit und Geselligkeit des Fandom (beides Eigenschaften, die einen, nebenbei erwähnt, auch manchmal über die szenetypischen Eigenheiten hinweg trösten) bescherten mir eine Fülle von Informationen, die das Selektieren um so mühsamer werden ließ. Ich hoffe, es ist mir gelungen, eine Arbeit zu erstellen, die nicht nur viele Facetten der RPG-Fanzines abdeckt, sondern diesem Medium auch gerecht wird.

Um denjenigen, die sich bisher noch nicht mit dem Rollenspiel auseinandergesetzt haben, die notwendigen Grundkenntnisse zu vermitteln, habe ich fachspezifische Begriffe bei erstmaliger Erwähnung unterstrichen. Diese werden in alphabetischer Reihenfolge in Punkt 10., dem Rollenspiel-Glossar, am Ende dieser Arbeit erläutert.

Natürlich gibt es Herausgeberinnen und Herausgeber, Spielerinnen und Spieler. Der Kürze wegen möchte ich aber nur die männliche Sprachform nutzen.

2. Was ist ein RPG-Fanzine?

2.1. Definition des Begriffs Fanzine

Bei dem Begriff *Fanzine* handelt es sich um eine Kontamination aus den englischen Wörtern *fan* und *magazine*. Diese Zusammensetzung lässt schon erkennen, dass es sich bei einem Fanzine um eine Zeitschriftengattung handelt, die von und für Fans einer Szene erstellt wird. Eine Definition durch den thematischen Inhalt solcher Publikationen ist nicht möglich; zu unterschiedlich sind die Gebiete, aus denen Fanzines entstanden sind. Ob Musik, Sport, Kunst, Literatur, Film, Comic, Computer oder Rollenspiel – vermutlich decken Fanzines die gesamte Bandbreite der kommerziellen Medien ebenfalls ab, besetzen dabei aber auch zusätzlich sehr spezielle Nischen: „Sogar Fanzines für Nutzer

einer bestimmten Kamera, Liebhaber von Papier, gar Wäscheklammern oder bestimmten Gartengeräten existieren (...)“ (Nicolaus 1999: 14)

Doch woran sonst lässt sich ein Fanzine erkennen? Einen ersten Eindruck vermittelt folgende Feststellung Kleibers:

„Im Gegensatz zur kommerziellen Presse sind Fanzines sehr persönliche Hefte, die an Gleichgesinnte verkauft werden. Die Erwirtschaftung eines Gewinns steht für die Fanzinemacher im Hintergrund. Für die unterschiedlichen Szenen sind die Fanzines Sprachrohr und Meinungsmacher zugleich. Sie informieren über die Aktivitäten der Szenen, bringen Diskussionen in Gang und versuchen dem Leser bei der Lektüre auch noch einigen Spaß zu bereiten.“ (1997: 48)

Etwas wissenschaftlicher nähert sich Nicolaus dem Thema :

„Fanzines sind solche Publikationen, die von nicht-kommerziellen Körperschaften herausgegeben werden und über alternative Distributionswege (Eigenvertrieb, Mailorder, Tonträgerdistributoren, NICHT Postzeitungsvertrieb) ihrem Publikum zugänglich gemacht werden. Generell hat bei einem Fanzine das Mitteilungsbedürfnis der Herausgeber einen höheren Stellenwert als das Informationsbedürfnis der avisierten Teilöffentlichkeit und die marktstrategischen Ambitionen der Kulturindustrie.“ (1999: 16)

Eine Definition, die nur teilweise bei der Gattung der Rollenspiel-Fanzines greift. Denn neben alternativen Distributionswegen nutzen viele Rollenspiel-Fanzines auch das Interesse der Rollenspielhändler an Publikationen aus der Szene und bringen sie per Postzeitungsvertrieb in Fachgeschäften an die Leser. Das Attribut „nicht-kommerziell“ hingegen lässt sich durchaus auch auf einen Großteil der Rollenspiel-Fanzines anwenden; einige jedoch werden durch die Aufnahme kommerzieller Werbeanzeigen trotz fehlenden Gewinns zum Teil der wirtschaftlichen Fantasy- und Rollenspielindustrie. Ein eindeutiges Merkmal ist jedoch, dass Fanzine-Autoren unentgeltlich arbeiten.

Dass das eigene Mitteilungsbedürfnis den Herausgebern wichtiger ist als das Informationsbedürfnis der Rezipienten, mag in den Anfängen eines Rollenspiel-Fanzines auf Grund mangelnder Resonanz zutreffen. Jedoch können Leser durchaus Einfluss auf ein Rollenspiel-Fanzine nehmen¹; gewünschte Informationen und Beiträge werden dann von den Herausgebern veröffentlicht, und ab und an von den Lesern auch selbst verfasst.

Wenn man sich dem Thema Fanzine nicht über das Produkt, sondern die Hersteller nähert, fällt auf, dass es sich dabei bzgl. Medienwirtschaft und Journalistik in der Regel um Laien handelt, die sich zwar bei Gestaltung und Inhalt ihres Heftes teilweise an den kommerziellen Medien orientieren, sich aber auch sehr experimentierfreudig zeigen. Das berühmte „Chaos-Layout“ der Punk-Fanzines hat zwar nur vereinzelt Einzug bei den Rollenspiel-Fanzines erhalten, ist jedoch nicht, wie Nicolaus zu glauben scheint, auf das „Fehlen an finanziellem und zeitlichem Kapital“ (1999: 16) zurück zu führen, sondern als gewolltes Merkmal der Gegenbewegung zur kommerziellen Presse zu verstehen – man wollte etwas Eigenes machen und sich absetzen ein Produkt der Do-it-yourself-Bewegung also. Die unregelmäßige Erscheinungsweise ist allerdings, hier stimme ich mit Nicolaus überein, dem Fehlen zeitlichen Kapitals zu „verdanken“ – nur wenige Fanzine-Herausgeber setzen sich dem Druck einer regelmäßig erscheinenden Veröffentlichung aus. Viele Fanzines werden gar nach einigen Ausgaben wieder eingestellt – ein kurzlebiges Medium. Auch die Druckqualität würde, hätten die Herausgeber die finanziellen Mittel, wahrscheinlich angehoben werden – nur sind diese bei einem unkommerziellen Projekt eben nicht vorhanden.

Das Alter der RPG-Fanzine-Macher schwankt: Mit zurzeit 12 Jahren² kann der Produzent des Fanzines *Drachenfeder* den Titel „Jüngster Herausgeber“ gewiss für sich beanspruchen. Der Großteil der Herausgeber bewegt sich jedoch zwischen dem 16. und 30. Lebensjahr.

¹ siehe hierzu Punkt 5.1.

² Stand: 20.12.2000

Außerdem sei gesagt, dass sich ein Fanzine auch an Hand typischer Sprachbesonderheiten, die im zweiten Teil meiner Arbeit durchleuchtet werden, gut erkennen und ebenfalls den einzelnen Szenen zuordnen lässt. Androutopoulos stellte in seiner Arbeit über Musikfanzines u.a. eine „Konzeptionelle Mündlichkeit“ in seiner Analyse fest, die „als Vertextungsstrategie zu verstehen [ist, und] unter Bedingungen kommunikativer Nähe verfolgt und erwartet wird.“ (1999: 100) Da die Herstellung eines Fanzines „parallel zu anderen (szenebezogenen) Aktivitäten verläuft“ (1999: 100), gestaltet sich der typische Sprachstil „familiär“.

2.2. Optische Aspekte und Auflagenstärke

Auf den optischen Eindruck wird im Laufe dieser Arbeit genauer eingegangen, hier sei nur folgendes gesagt: Das Format der RPG-Fanzines ist in der Regel A5, etwas seltener findet sich A4 und vereinzelt A6. Die Cover haben meistens Bezug zur Szene, d.h., es finden sich Fantasy-, Science-Fiction-, Mittelalter- oder Horrormotive, je nachdem, welchen Schwerpunkt der Herausgeber setzt. Fanzines werden in s/w gedruckt oder kopiert, bei höherer Auflage oft mit farbigem Cover. Das Layout ist i.d.R. als geordnet und übersichtlich zu bezeichnen, die Typographie als einheitlich. Der Umfang liegt beim Hauptteil der RPG-Fanzines zwischen 40-80 Seiten. Bezeichnend ist ebenfalls die vergleichsweise geringe Auflage: Zwischen 50 und 1500 Exemplaren werden gedruckt, der *Envoyer* liegt mit seiner Auflage (2.500) an der Spitze der RPG-Fanzines.

2.3. Verteilung von RPG-Fanzines

Bei der Verteilung von RPG-Fanzines zeigt sich ein gravierender Unterschied zu den meisten Fanzines aus anderen Bereichen. Fanpublikationen von (Fußball-)Vereinsanhängern beispielsweise beliefern ein Interessengebiet, das kaum über die Stadtgrenze hinaus verläuft. Comicfanzines, wie z.B. der *Ilseemann* aus Hannover, weisen einen ähnlich regionalen Verteilungsradius auf, der allerdings durch Comicmessen erweitert wird. Da sich die Rollenspielszene aber über ganz Deutschland erstreckt, und für kleinere Systeme u.U. nur einige Spieler in einer Stadt zu finden sind, vertreiben viele Herausgeber, insbesondere Vereine, ihre Fanzines über Rollenspiel- und Fantasyläden. In ganz Deutschland gibt es ca. 150 Läden, die sich nahezu ausschließlich mit dem Thema Rollenspiel befassen und dabei meist viele Systeme abdecken, sowie mindestens 150 weitere, die vereinzelt Produkte aus dem Rollenspielbereich führen.

Eine zweite Möglichkeit der Verteilung ist das Abonnement, kurz: Abo, bei dem das Fanzine direkt an den Leser gesendet wird. Nahezu jedes RPG-Fanzine bietet seinen Lesern die Möglichkeit, es per Post zu beziehen; bei Vereinsfanzines werden Mitglieder automatisch in den Verteiler aufgenommen. Der *Envoyer* versendet bei einer Auflage von 2500 Stück ca. 500 direkt an die Leser, die *Windgeflüster* bei einer Auflage von 500 Stück³ sogar prozentual weitaus mehr, nämlich ca. 350 Stück. Für eine solche Verteilung ist natürlich, gerade bei hoher Auflage, Organisation vonnöten: Deshalb ist ein fester Redaktionskern von 3-4 Leuten, der sich auch um die Verteilung sorgt, ab einer bestimmten Auflage nahezu unabdingbar. Der *Envoyer* hat für seine monatliche Verteilung gar eine Verlags- und Werbeagentur, FZ Hannover, beauftragt. Diese Agentur hat es sogar ermöglicht, den *Envoyer* an diverse Bahnhofsbuchhandlungen zu vertreiben – allerdings ein Einzelfall unter den RPG-Fanzines.

Außerdem bietet sich den Herausgebern die Möglichkeit, ihre Fanzines auf Cons, Messen oder sonstigen Veranstaltungen zu verteilen. Dort sind Rollenspielvereine oft mit einem Stand vertreten, an dem sie Mitglieder werben und ihr Fanzine vorstellen bzw. in Umlauf bringen. Ebenfalls verteilt werden dort vereinsunabhängige Fanzines, die meist nur von wenigen Personen produziert werden und i.d.R. sehr unregelmäßig erscheinen.

2.4. Erscheinungsrhythmus

Ein Großteil der RPG-Fanzines weist einen unregelmäßigen Erscheinungsrhythmus auf. Da es sich bei der Redaktion oft nur um eine kleine Gruppe von Szeneanhängern handelt, die die Erstellung eines

³ Zu besonderen Veranstaltungen (z.B. dem vereinseigenen „FeenCon“) beträgt die Auflage bis zu 1.000 Stck.

Fanzines als Hobby betrachtet und diesem einen Teil ihrer Freizeit widmet, ist eine Veröffentlichungsrate von nur ein bis zwei Ausgaben im Jahr nicht ungewöhnlich. Hierzu erschien in im *Nordländer* über das Fanzine *Die Inschrift*:

„Kaum ein anderes Fanzine, das ich kenne, hat so einen flotten Erscheinungsrhythmus. Vor knapp einem Jahr erschien die erste Ausgabe und nun haben wir es bereits mit der Nummer 5 zu tun. Man muß allerdings dazu sagen, daß das Heft mit 20 Seiten auch nicht gerade zu den umfangreichsten Vertretern seiner Art gehört.“ (Nordländer Nr.8, 1995, ohne Seite)

Oft haben Vereinsfanzines eine geregeltere Erscheinungsweise. Da sich die Mitglieder mit ihrem Beitrag eine Leistung erkaufen, muss der Herausgeber der Erwartungshaltung seiner zahlenden Kunden gerecht werden. Als Beispiel sei hier der *Envoyer* angeführt, dessen Verein ADRV e.V. (Allgemeiner Deutscher Rollenspielverein) mit 12 Ausgaben pro Jahr in diesem Punkt an der Spitze der RPG-Fanzines und Magazine steht. De *Windgeflüster*, das Vereinsblatt der GfR e.V. (Gilde der Fantasy-Rollenspieler), sichert seinen Mitgliedern zwar keine feste Anzahl zu, versucht aber, mindestens 3 Ausgaben pro Jahr zu veröffentlichen.

2.5. Politische Tendenzen

Im Allgemeinen geben sich RPG-Fanzines eher unpolitisch. Da das Rollenspiel nicht wie der Punk eine Jugendbewegung ist und auch nicht aus gesellschaftskritischen oder politischen Gründen entstand, beschäftigt man sich in der Szene kaum mit der „Außenwelt“.

Eine Ausnahme stellt die Aktion Rollenspieler gegen Gewalt und Rassismus dar. Ein Bericht darüber findet sich in der 7. Ausgabe des *Logbuchs*. Tobias Honecker, Redakteur des Fanzines *Nordländer*, rief im Januar 1995 zu dieser Kampagne auf, „ausgehend von den Negativ-Berichten einer Presse, die in monotoner Einmütigkeit vor allem beim Liverollenspiel stets nur das imaginäre Blut spritzen sieht und dem Hinauswurf eines Schülers aus der Schule wegen Lesens eines, in Frakturschrift gedruckten und deshalb angeblich rechtsradikalen, Fanzines (...)“ (Logbuch Nr.7, S.20) Insgesamt zwölf Bildeinsendungen wurden nach dem Aufruf, ein medienwirksames Logo für diese Aktion zu gestalten, eingesendet. Es folgte ein Auswertungsheft sowie der Druck von sechs verschiedenen Motiven als Aufkleber.

Auch wenn sich das Fandom in seinen Publikationen im Regelfall kaum mit politischen Richtungen auseinandersetzt, ist trotzdem eine eher antifaschistische Tendenz festzustellen.

2.6. RPG-Szene und Internet

Gerade im Rollenspielbereich ist aufgrund des geringen Durchschnittsalters eine vergleichsweise hohe Aktivität der Szene im Internet zu beobachten - Verlage, Vereine und Szeneanhänger präsentieren sich im WWW. Als elektronische Ergänzung zum Printmedium betreiben viele Herausgeber eine Homepage, auf der sie nicht nur Großteile ihres Zines veröffentlichen, sondern auch Foren, Pinwände, Con-Kalender und mehr bieten.

Gerade für die verstreute Rollenspielszene hat das Internet in den letzten Jahren zusehends an Bedeutung gewonnen. Räumliche Entfernungen zwischen Kommunikator und Rezipient sind nicht mehr relevant; zudem ist eine Homepage als kostengünstige und aktuelle Alternative zum herkömmlichen Fanzine geschätzt. „Noch nie war es so einfach, und auch finanziell erschwinglich, seine Meinung einem theoretischen Millionenpublikum mitzuteilen.“ (Heck 1997: 100), stellte Marion Heck in ihrer Arbeit über Electronic-Zines dazu fest.

2.7. Die Bedeutung in Szene und Markt

RPG-Fanzines sind das Sprachrohr der Szene. Durch die Fans, die sich in der Szene bewegen und dadurch immer bestens informiert sind, entstehen Publikationen, mit der sich das Fandom identifizieren kann. „Für die unterschiedlichen Szenen sind die Fanzines Sprachrohr und Meinungsmacher zugleich. Sie informieren über die Aktivitäten der Szenen, bringen Diskussionen in Gang und versuchen dem Leser bei der Lektüre auch noch einigen Spaß zu bereiten.“ (Kleiber 1997: 48)

Da es bei der kommerziellen Presse des RPG kein Magazin gibt, das nicht an einen Verlag gebunden ist, der seinerseits wiederum RPG-Publikationen veröffentlicht und diese in seinem eigenen Magazin bewirbt und unterstützt, sind RPG-Fanzines auch das einzige Printmedium, das mit für das Fandom glaubhaften Rezensionen aufwarten kann. Diese Problematik stellt sich in der Musik- oder Sportszene nicht; hier gibt es eine Reihe von kommerziellen Alternativen zu Fanzines, die relativ unabhängig berichten können.

Doch RPG-Fanzines erheben nicht nur den Anspruch auf Unterhaltung und verlagsunabhängige Information. Eine weitere Aufgabe, die sich viele Herausgeber setzen, ist die Veröffentlichung von Spielmaterial, insbesondere (Kurz-)Abenteuer und Szenarien. Diese Alternative zu Verlagspublikationen ist von der Szene hochgeschätzt und gern genutzt, denn im Vergleich zu Verlagsabenteuern ist der Preis eines Fanzines gering. Ebenfalls von großer Wichtigkeit ist, dass sich Fanzines auch Systemen widmen können, die nicht mehr verlegt werden bzw. vorrübergehend „auf Eis liegen“. Ein Beispiel hierfür ist das System *RuneQuest*: Obwohl es eingestellt wurde, erscheinen doch noch immer Abenteuer und Spielhilfen in Fan-Publikationen. Fanzines tragen somit entscheidend zur Entwicklung und Fortführung eines Spielsystems bei.

Auch einige Verlage suchen den Kontakt zu den Fanzine-Autoren. Man ist sich bewusst über den Einfluss auf die Szene und gleichzeitig interessiert an neuen Ideen zum hauseigenen System, die außerhalb des Verlags gereift sind.

3. Unterscheidung von Fanzines

Wie schon bemerkt, handelt es sich bei der Definition von dem, was ein Fanzine ausmacht, um ein weitgestecktes Feld. Zu unterschiedlich handhaben selbst innerhalb einer Szene die Herausgeber Inhalt, Layout und Stil ihrer Veröffentlichungen. Während sich einige RPG-Fanzines fast ausschließlich der bloßen Unterhaltung verschrieben haben, veröffentlichen andere kritische und konstruktive Berichte, wieder andere hingegen nur Abenteuer oder Fanzine-Rezensionen. Im folgenden werde ich acht verschiedene RPG-Fanzine-Kategorien unterscheiden:

3.1. Allseitige Fanzines

Systemungebundene Zines, die sich mit einem Großteil des Rollenspielmarkts befassen, sind hier anzusiedeln. Layout, Format und Umfang schwanken stark, der Preis beträgt je nach Qualität i.d.R. zwischen 0,50 – 9 DM. Unter diese Oberkategorie fallen die meisten Vereins- und Professionellen Fanzines, sowie eine Reihe von Publikationen, die von ungebundenen Fans erstellt werden. Manchmal lassen sich die Allseitigen Fanzines einem Genre zuordnen (Horror, Fantasy, Science-Fiction).

3.2. Unterhaltungsfanzines

Meist in s/w, häufig im Din A5 Format sind diese Zines eine Sammlung aus Anekdoten, ironischen Berichten und Comics rund ums Rollenspiel. Rezensionen, Kurzabenteuer oder anderweitig verwendbares Rollenspielmaterial findet man hier genau wie Werbeanzeigen selten bis gar nicht vor. Das Layout schließt sich meist dem Chaos-Layout⁴ (Herth 1997: 166) der ersten Punk-Fanzines an, die schon damals jeglichen weißen Hintergrund als ungenutzt verachteten. Verschiedene Schrifttypen und –sätze paaren sich hier mit Handgeschriebenem, nicht selten wird Text horizontal verkehrt herum gedruckt. Unterbrochen werden die Berichte von handgemalten oder kopierten Zeichnungen und Fotos – der Gesamteindruck ist eher „konfus“. Unterhaltungsfanzines werden in i.d.R. nicht gedruckt, sondern vom Herausgeber kopiert und mit Heftklammern versehen. Der Preis entspricht meist den Kopierkosten des Editors, die Auflage liegt im Normalfall zwischen 20 und 100 Exemplaren und wird auf Cons und unter Freunden, selten durch Abos, an die Leser verteilt.

⁴Der Begriff Chaoslayout ist einem persönlichen Brief von Hanno Balz (1995) entnommen, den Alexandra Herth in ihrer Arbeit „Sprachliche Analyse von Fanzines“ verwendete.

3.3. Vereinsfanzines

Viele Vereine wählen dieses Medium als Sprachrohr. Das Format ist fast ausschließlich A5 oder A4; einige werden mit farbigem Cover gedruckt. Neben vereinsinternen Informationen findet man hier oft auch insbesondere Rezensionen, Kurzabenteuer und andere Spielmaterialien, sowie viele der anderen unter Punkt 5. genannten Rubriken. Vereinsfanzines erscheinen vergleichsweise regelmäßig. Sie sind übersichtlich gestaltet, das für andere Zines so markante Chaos-Layout findet hier keine Verwendung. Einige sind mit einer ISSN-Nummer versehen. Die Auflage ist stark abhängig von den Mitgliedszahlen der Vereine. Größere Vereine haben dank höherer Mitgliedbeitrageinnahmen die Möglichkeit, ein Professionelles Fanzine (siehe 3.4) zu produzieren.

3.4. Professionelle Fanzines

Mag diese Unterteilung auf den ersten Blick noch widersprüchlich klingen, so ist sie doch vonnöten. Christian Fischer auf die Frage, ob der *Envoyer* ein Fanzine oder professionelles Rollenspielmagazin ist: „Ich denke, ein professionelles Fanzine. Für ein Rollenspielmagazin machen wir noch zu viele Fehler. Da auch die Berichte von Lesern sind und jeder bei uns (...) mitmachen kann, sind wir sowieso mehr daran interessiert, ein Magazin von Lesern für Leser zu sein.“ (aus einer Rezension der *Sphinx* Nr.7, ohne Seite)

Professionelle Zines haben fast immer einen regelmäßigen Erscheinungsrhythmus. Sie zeigen sich in einem guten Layout, oft mit farbigem Cover und werden nicht kopiert, sondern gedruckt. Beiträge werden nicht selten Korrektur gelesen und von Zeichnern mit Grafiken versehen⁵. Die fanzineüblichen Spracheigenheiten⁶ gehen teilweise verloren, und es wird vergleichsweise mehr Wert auf guten Ausdruck gelegt. Man kann sagen, dass diese Zines nicht mehr so persönlich und laienhaft sind wie ihre Artverwandten, aber noch immer in der Szene stehen (und von ihr erstellt werden), Kontakt zu Lesern suchen⁷ und keinen bis wenig Gewinn erzielen.

Professionelle Zines schließen die Lücke, die durch die für die Szene zahlenmäßig unbefriedigende Präsenz von rollenspielverlagsungebundenen, kommerziellen Magazinen entstanden ist. Nicolaus (1999: 31) bezeichnete Publikationen, denen der Spagat zwischen Fanzine und Magazin gelingt, als „fehlendes Glied zwischen Fanzine und Magazine“. Fast immer ist der Herausgeber eines solchen Fanzines ein Verein, der durch Mitgliedsbeiträge die notwendigen finanziellen Mittel hat, um Druck-, Versand- und evtl. Grafikkosten zu bezahlen. Sollte Gewinn erwirtschaftet werden, fließt dieser zum Großteil in die Vereinsarbeit.

3.5. Systembezogene Fanzines

Einige RPG-Fanzines behandeln fast ausschließlich ein Spielsystem. Gerade für DSA und *Midgard*, zwei bekannte deutsche Rollenspiele, sind viele solcher Publikationen im Umlauf. Aufmachung und Format sind hier sehr unterschiedlich, zum Inhalt jedoch sei gesagt, dass Systemzines Regelprobleme besprechen und sogar durch eigene Vorschläge ersetzen, Regelerweiterungen veröffentlichen und manchmal sogar ganze Kampagnen erstellen. Die Herausgeber sehen sich quasi als „freie Mitarbeiter“ des Systems und ergänzen dieses durch ihre Publikationen. Gelegentlich steht ein Verein hinter einem solchen Systemzine, der sich ebenfalls dem behandelten System verschrieben hat.

3.6. Rezensionenfanzine

Eine eigene Kategorie muss den beiden Fanzines *Sphinx* und *ARG!* sowie allen anderen mir unbekanntem Zines gewidmet werden, die folgendes Kriterium erfüllen: Sie veröffentlichen ausschließlich Rezensionen über andere Fanzines sowie Produkte. *ARG!* erscheint im A6 Format, und für den Inhalt zeigt sich die Redaktion des *Menhir* verantwortlich. In unregelmäßigen Abständen liegt *ARG!* diesem Fanzine bei und bespricht bis zu 50 verschiedene Szenepublikationen. Da sich das Heft

⁵ I.d.R. arbeiten sämtliche Mitarbeiter unentgeltlich; ein weiteres Merkmal, das bei einem *Professionellen Fanzine* erhalten bleibt.

⁶ Mehr dazu im zweiten Teil dieser Arbeit.

⁷ Leser werden ebenfalls zur Mitarbeit aufgefordert.

aus eingeschickten Artikeln von Lesern zusammensetzt, wird manches auch mehrfach besprochen. Redakteur Alexander Lohmann dazu: „Mehrfache Rezensionen zum gleichen Fanzine sind immer willkommen, da so der Meinungsvielfalt am ehesten genüge getan wird.“ Die *Sphinx* setzt sich aus eingeschickten Rezensionen von Autoren aus der Szene zusammen.

3.7. Online-Zines

Viele Vereine, aber auch Privatpersonen, betreiben eine Homepage, die sich dem Rollenspiel widmet; veröffentlichte Inhalte gleichen denen eines gedruckten Fanzines. Wie Marion Heck (1997: 92) in ihrer Arbeit über Electronic-Zines feststellte, existieren viele Online-Zines „parallel zu einer gedruckten Version, wobei die Inhalte identisch sind.“

3.8. E-Mail-Zines

Vereinzelte sind auf RPG-Homepages Verteiler zu finden, dessen Mails den Umfang eines normalen Newsletters weit übersteigen. Teilweise mit Grafiken durchsetzt, geben diese E-Zines, die i.d.R. bis zu zweimal im Monat verschickt werden, Auskunft über Neuigkeiten aus der Szene sowie über Neupublikationen uvm.

4. Beweggründe der Herausgeber und Autoren eines Fanzines

4.1. Unzufriedenheit mit den kommerziellen Medien

Ein Grund für die Entstehung der meisten Fanzines war und ist, dass die Berichterstattung der öffentlichen Medien über Szenen von den Fans als verfälscht angesehen wird oder kaum stattfindet. Durch Fanzines wie *Envoyer*, *Windgeflüster* oder *Logbuch* informiert sich die Rollenspiel-Szene deshalb über Neuerscheinungen von Regelwerken und Abenteuern, über Cons, über Personen aus der Szene und anderes, das man in den kommerziellen Medien vergebens sucht.

Ausschlaggebend für die Flut von Punk-Fanzines, die in England ihren Anfang fand, war ein Konzert der SEX PISTOLS, das von der Polizei vorzeitig gestoppt wurde – die SEX PISTOLS hatten ihren Song „God Save the Queen“, der zum 25-jährigen Thronjubiläum der englischen Königin am 7. Juni 1977 als Single herauskam, vorgestellt. Stefan Kleiber erklärt hierzu:

„Punk erfährt nun eine Zensur seitens der großen Medien, was seine Popularität jedoch nur steigert und zum Auslöser einer wahren Fanzine-Flut wird. Das Bild des Punk in der Öffentlichkeit war vor allem von den völlig verzerrten Darstellungen der Massenmedien geprägt. Für den Großteil der Bevölkerung sind bis heute die charakteristischen Merkmale des Punk Irokesenfrisuren, Alkoholexzesse und ziellose Zerstörungswut, was mit den ursprünglichen Grundideen aber wenig zu tun hat.“ (Kleiber 1997: 49)

Ähnliche Gründe gelten auch für die Herausgeber von Rollenspiel-Fanzines. In den kommerziellen Medien findet man nur äußerst selten Beiträge zum Rollenspiel. Diese Beiträge sind außerdem für eine Zielgruppe bestimmt, die sich noch nie mit Rollenspiel auseinandergesetzt haben und dadurch für Fans wenig hilfreich. RTL und die Bild-Zeitung brachten gar Beiträge, die Rollenspieler als Satanisten deklarierten – ein schwerer Schlag für die Stellung der Szene in der Öffentlichkeit. Einige Herausgeber von Fanzines allerdings versuchen, einen Gegenpol zur einschlägigen Presse zu schaffen, nicht zuletzt, weil sie selbst betroffen sind: Die Herausgeber eines Fanzines sind in der Regel Menschen, die sich überdurchschnittlich mit einer Szene auseinandersetzen, sich in ihr bewegen und meist mit ihr identifizieren. Sie haben oft Interesse daran, die Szene voranzutreiben und zu unterstützen. Durch selbstveranstaltete Cons, Umfragen, Vereine und Messepräsentationen erarbeiten Fanzines und dadurch auch der Szene ein Forum, das wiederum eingesetzt werden kann, um der

Öffentlichkeit ein korrektes Bild dieses Hobbys zu bieten. Ein Beispiel hierfür ist ein Radiointerview eines Essener Senders mit dem Chefredakteur des *Envoyer*, Christian Fischer, vom 23.10.1999, das auf der Spielwarenmesse in Essen, der Spiel '99⁸, durchgeführt und live übertragen wurde.

4.2. Bedürfnis nach Spielmaterial

Ein weiterer Grund ist sicherlich die anfängliche Abwesenheit von deutschem Spielmaterial; als das Rollenspiel noch in den Kinderschuhen steckte, wurde in Deutschland von Verlagen kaum Notiz von dieser neuen Form des Gesellschaftsspiels genommen. Spielmaterial musste in englischer Fassung erworben werden. Aber auch finanzielle Aspekte machen den Rezipienten den Kauf eines Fanzines schmackhaft: Linda Budinger, Herausgeberin des *Menhir*, in einem Infoblatt über ihr Fanzine dazu:

„Ich vermute, daß die ersten Rollenspiel-Fanzines aus der Not geboren wurden, weil es kaum (übersetztes) Material zu den einzelnen Systemen gab, das Material für die Schüler/Studenten zu teuer war, oder Unzufriedenheit mit den professionellen Angeboten bestand.“ (Infoblatt des *Menhir*)

4.3. Berufserfahrung

Zu beobachten ist auch, dass die Mitarbeit an einem Fanzine den Einsteig als freier oder angestellter Mitarbeiter bei Verlagen bedeuten kann. Im Infoblatt zum *Menhir* heißt es weiter:

„Die Erfahrungen, die wir mit der Herstellung des Fanzines machten, (Layout, Technik, Vertriebsmöglichkeiten) konnte uns im Berufsfeld Journalismus nutzen. Über Fanzines und Fandom gelangte ich mit dem "Geisterwolf" sogar zu einer Veröffentlichung im Heyne-Verlag, und konnte auch Zeichnungen und Artikel im professionellen Umfeld auf den Markt bringen (Phantastik-Taschenkalender von Pegasus).“ (Infoblatt des *Menhir*)

Auch Michaela Sommer, Mitarbeiterin der *Windgeflüster*, ist inzwischen als Hauptzeichnerin für DSA-Publikationen zuständig. Laut Aussagen verschiedener Fanzine-Herausgeber ist dies jedoch eher als „positiver und überraschender Nebeneffekt“ denn als im Vorfeld geplant zu sehen.

4.4. Nutzungsmöglichkeit als Werbemedium

Wenn der Einstieg in diesen Arbeitsmarkt auch nicht im Voraus festgelegt war, ist die sich bald ersichtliche Möglichkeit zur kommerziellen Vermarktung der eigenen Ideen gelegentlich auch ein Motiv, das zur Weiterführung eines Fanzines bewegt. Viele Herausgeber eines Fanzines begreifen ihr Erzeugnis irgendwann als kostenlosen Werbeträger, den sie selbst geschaffen haben. Hier können sie szenenah eigene Produkte empfehlen, über Anzeigen oder Artikel. Mark Sienholz, langjähriger Mitarbeiter der *Windgeflüster*, brachte mit seinem Verlag *Krimsus Krimskrams-Kiste* mit *Beutelschneider* sein erstes eigenes Fantasy-Kartenspiel auf den Markt. Neuerscheinungen wie *Der Herr der Wichtel*, *Haps* oder *Die bitteren Klippen der Freiheit* (Abenteuer) folgten. Von insgesamt 11 Produkten wurden bisher 5 in der *Windgeflüster* rezensiert – und durch die Bank weg für sehr gut befunden.⁹ In kommerziellen Magazine und anderen Fanzines wurden die Produkte im Großen und Ganzen etwas schlechter bewertet.

Allerdings ist zu sagen, dass solche Eigenwerbung nur einen sehr kleinen Teil eines Fanzines einnimmt.

⁸ Auf der Spielwarenmesse in Essen nimmt der Rollenspiel- und Fantasybereich fast zwei Hallen ein

⁹ Die Produkte wurden nicht von Mark Sienholz rezensiert

5. Inhalt eines RPG-Fanzines

Da sich Fanzines oft nur einem Bereich des RPG, manchmal auch nur einem System, widmen, unterscheiden sie sich in diesem Punkt stark voneinander.

Folgende Rubriken sind jedoch vergleichsweise häufig in einem RPG-Fanzine zu finden:

5.1. Editorial

Das Editorial ist eine wichtige Institution in Fanzines; hier wird der direkte Kontakt zu den Lesern gesucht und aufgebaut. „Damit ihr nicht denkt, wir hätten das alles nur so zum Spaß gemacht“ sowie „(...) um deutlich zu machen, was ihr UNS wert seid.“ (Bloody Gore Nr.2, S.1) sind Textzeilen, die dazu dienen, Barrieren zwischen Kommunikator und Rezipient abzubauen. Das Editorial oder Vorwort wird auch häufig genutzt, um den Leser zur Mitarbeit zu bewegen: „Jeder kann sich wohl an den Körperteilen abzählen, daß (...) mindestens eine Schicht mehr zur Verfügung stehen muß. Also wie immer an dieser Stelle, der Aufruf zur Mitarbeit. Es ist unser Con.“ (Windgeflüster Nr.42, S.5)

5.2. Abenteuer

Oft beinhalten Fanzines mindestens ein (Kurz-)Abenteuer oder ein Szenario. Hierbei kann es sich sowohl um ein systemspezifisches als auch um ein Universalabenteuer/-szenario handeln. Diese Abenteuer sind manchmal nur grob umrissen und müssen vom Spielleiter noch überarbeitet werden, bevor sie Verwendung im Spiel finden können.

5.3. Comics

Comics, wenigstens aber Zeichnungen und Bilderwitze, sind häufig in einem RPG-Fanzine vertreten. Dabei handelt es sich fast ausschließlich um Material, das sich mit dem Hobby befasst. Fanzines wie *Windgeflüster*, *X-Zine* und *Envoyer* drucken Comics in Form von kleinen Strips oder Fortsetzungen ab. Der Stil ist im Allgemeinen als humorvoll zu bezeichnen.

5.4. Con-Kalender

Ebenfalls werden Con-Termine, meist in Verbindung mit Kontaktadresse zur Anmeldung, abgedruckt – dies bezeichnet man als Con-Kalender. Da Rollenspieler aus ganz Deutschland zu Cons anreisen, ist es nicht ausreichend, eine solche Veranstaltung über die lokale Presse zu publizieren.

5.5. Leserbriefe

Als „Magazin von Lesern für Leser“ definiert sich der *Envoyer*, und auch andere RPG-Fanzines dürften diesen Anspruch erheben. Deshalb ist fester Bestandteil vieler RPG-Fanzines eine Rubrik, die sich den Leserbriefen widmet. Auffällig ist, dass sich, im Gegensatz zur kommerziellen Presse, überdurchschnittlich viele Leser mit einem Brief oder Bericht beteiligen. Beträgt der prozentuale Wert von aktiven¹⁰ Lesern zur Auflage bei einem bekannten hannoverschen Stadtmagazin (monatliche Erscheinungsweise) nur ca. 0,01% so liegt er beim *Envoyer*¹¹ (ebenfalls monatliche Erscheinungsweise) bei 0,3% und bei der *Windgeflüster*¹² (ca. 3 bis 4 Ausgaben pro Jahr) ungefähr auf gleicher Höhe¹³.

¹⁰ Als aktiven Leser verstehe ich einen Rezipienten, der mit der Redaktion schriftlich (per Brief oder E-Mail) in Kontakt tritt

¹¹ Angaben der Redaktion

¹² Angaben der Redaktion

¹³ E-Mails wurden nur ab einer Länge von mehr als einer Zeile berücksichtigt.

5.6. Vereinsnachrichten

Vereinsnachrichten finden sich in den vereinsgebundenen RPG-Fanzines. Hier werden Projekte der Vereine genannt (Cons, Publikationen oder Vereinsfahrten) sowie auch mal zur Mitarbeit aufgerufen: „Jeder kann sich wohl an den Körperteilen abzählen, das bei einer solchen Verlängerung mindestens eine Schicht mehr zur Verfügung stehen muß. Also, wie immer an dieser Stelle, der Aufruf zur Mitarbeit.“ (Windgeflüster Nr.42, S.5)

5.7. Interviews

Gelegentlich werden von (meist auflagenstärkeren Fanzines) Interviews durchgeführt. Als Interviewpartner werden z.B. Herausgeber, Zeichner, Autoren und Leute aus dem Fandom gewählt.

5.8. Rezensionen von Rollenspielmaterialien

Rezensionen von Spielmaterialien ist ein weiterer Bestandteil fast aller RPG-Fanzines, damit sich der Leser über Neuerscheinungen informieren kann. Auch ganze neue Systeme, die von Verlagen entweder aus Amerika und England importiert oder selbst entwickelt wurden, werden vorgestellt. Ein gutes Beispiel hierfür ist die Rubrik *Systemübersicht* im *Envoyer*: Hier wird jeden Monat ein anderes System aus sämtlichen Genres beschrieben.

5.9. Rezensionen von anderen Fanzines

Die Besprechung anderer RPG-Fanzines ist auch vorzufinden; Herausgeber rezensieren die Produkte anderer Szeneanhänger. Dies geschieht auch, um sich gegenseitig in der Szene bekannt zu machen.

5.10. Rezensionen von szenenahen Produkten

Ebenfalls vorgestellt werden Romane und Kinofilme aus dem Fantasy- oder Science-Fiction-Bereich, sowie manchmal Computer- und Konsolenspiele, Brett- und Kartenspiele oder Musik-CDs (zur Untermauerung von Spielabenden). Solche Artikel nehmen aber für gewöhnlich nur einen sehr geringen Teil des Heftes in Anspruch.

5.11. Kurzgeschichten und Gedichte

Gelegentlich werden Kurzgeschichten oder Gedichte veröffentlicht, die meist in einer Fantasy- oder Science-Fiction-Welt spielen. Vereinzelt werden auch Systeme als Hintergrund genutzt.

5.12. Spielhilfen

Als Spielhilfen bezeichnet man Ideen, die von den Autoren erdacht wurden und die im Spiel eingebunden werden können. Rätsel, magische Gegenstände, Charaktere, Gebäudegrundrisse, Städtebeschreibungen, neue Völker, Runen, Waffen oder auch Regelerweiterungen oder –erneuerungen zählen dazu. „Der nächste Artikel ist ein neues Talent für DSA, dabei wird das Talent "Sich Erinnern" vorgestellt. Soweit ich das beurteilen kann, läßt sich das Talent ohne Probleme in die DSA-Regeln einbauen.“ (Sphinx Nr.6, ohne Seite)

Aber auch Artikel, die das Leiten einer Runde thematisieren und damit dem Spielleiter einen Leitfaden in die Hand geben, können als Spielhilfen bezeichnet werden.

5.13. Spielweltorientierte realistische Beiträge

Einige Fanzines haben es sich zur Aufgabe gemacht, dem Leser mehr Einblick in historischen Begebenheiten zu vermitteln. Da viele Fantasy-Systeme in einer mittelalterlichen Welt spielen, werden damalige Lebensumstände sowie Politik u.ä. geschildert in Texten, die eine gute Recherche beweisen. Ebenfalls für Science-Fiction-Rollenspiele finden sich einige Artikel, wie z.B. *Schwarze Löcher* aus dem *X-Zine* Nr.3.

5.14. Websites

Zu jedem System finden sich Websites im Internet; allein für DSA zeigt die Profisuche der Suchmaschine <http://www.fireball.de> 8535 Treffer an¹⁴. Viele Sites werden von Vereinen oder Herausgebern erstellt und bieten dadurch bspw. eine schmalere Ausgabe eines Fanzines. Aber auch Einzelpersonen publizieren selbst geschriebene Materialien im Netz und erstellen eine eigene „Fan-Homepage“. Solche Websites werden in Fanzines vorgestellt und bewertet.

6. Das RPG-Fanzine als Werbemedium

Da die Zielgruppe der RPG-Fanzines sehr speziell ist, lohnt es sich für Rollenspielhändler und -verlage, in diesen Publikationen Anzeigen zu schalten. Während Händler für ihr Geschäft und Sonderangebote werben, versuchen die Verlage, auf ihr System oder Neuerscheinungen zu diesem aufmerksam zu machen.

6.1. Fanzines und kommerzielle Inserenten

Nicht alle Herausgeber gewähren der Werbung Einzug in ihr Heft. Fanzines wie *Der Menhir*, *ARG!* oder *Bloody Gore* verzichten völlig auf Inserenten:

„Hier hätte deine Werbung sein können. (Falls wir es in irgendeiner Weise für nötig erachtet hätten, für irgendwelche Deppen, die nur verkaufen und verdienen wollen, die Sprungbretter ins Großkapitalistendasein zu sein. Aber nicht mit uns!).“ (Bloody Gore Nr.2, ohne Seite)

Andere Fanzines wie *Envoyer*, *Windgeflüster* oder *Logbuch* hingegen bieten Händlern und Verlagen die Möglichkeit zu werben. Durch die Werbeeinnahmen gelingt es den Herausgebern, den Preis zu senken und oft auch ein farbiges Cover drucken zu lassen. Die Anzeigenpreise sind sehr unterschiedlich und von Auflage und Bekanntheitsgrad des Fanzines sowie von Größe und Platzierung der Anzeige abhängig. Sie bewegen sich zwischen 20 – 500 DM.

6.2. „Fanserenten“ – Inserenten aus der Szene

Einen besonderen Stellenwert nehmen Inserenten aus der Szene ein, d.h. andere Fanzines, Vereine, Briefspiele oder sonstige Projekte, die von Fans betreut werden. Das Logbuch unterscheidet bezeichnenderweise zwischen „Inserenten“ und „Fanserenten“. Ab und zu kommt es zwischen RPG-Fanzines zu so genannten „Austauschanzeigen“, bei denen ein Fanzine eine Anzeige des anderen abdruckt. Für Projekte, die von Fans aus nichtkommerziellen Gründen organisiert werden, stellen viele Fanzines sogar kostenlosen Werbeplatz zur Verfügung.

Die 13. Ausgabe des Logbuchs räumt der Werbung ca. 17% ihres Gesamtumfangs ein. 11 Anzeigen sind hier von kommerziellen Händlern, 17 von anderen Fanzines und Szeneprojekten.

Der durchschnittliche Werbeanteil des Envoyer Nr. 50 betrug fast 20%; zwei Anzeigen entsprangen der Szene. Die Ausgabe Nr. 41 der Windgeflüster steht dem gegenüber mit 17% Prozent und einer Anzeige aus der Szene, die allerdings Werbung für einen vereinseigenen Con darstellte.

6.3. Mythos der Unabhängigkeit

Trotz Werbeanzeigen betonen Fanzines ihre Unabhängigkeit. Sie erwecken den Anschein, bspw. bei drohenden Werbeverlusten durch Rezensionen, die dem Verlag nicht gefallen, lieber auf den Werbekunden zu verzichten und notfalls z.B. den Preis des Fanzines zu erhöhen, anstatt sich die

¹⁴ Stand: 29.01.2000

Artikel von den Inserenten diktieren lassen. Einem Außenstehenden mag das unglaublich erscheinen; denn, so könnte man argumentieren, wo ein kommerzieller Kunde ist, müssen auch Kompromisse mit dem Markt eingegangen werden. Nicolaus erklärte dazu kritisch: „Den sceneintern gern und oft bemühten Unabhängigkeitsanspruch, halte ich indes für eine Illusion.“ (1999: 16) Meiner Erfahrung nach entspricht diese Aussage trotz vehementen Einspruchs aus der Szene den Tatsachen. Ein Fanzine mit Werbeeinnahmen ist auf diese angewiesen, um den Preis weiterhin halten zu können. Kompromisse, die sich bspw. auf eine häufigere Berücksichtigung eines Verlags bei Rezensionen belaufen, werden m.E. von den Editoren eingegangen. Ebenfalls wird vermutlich ein „zweiter Blick“ auf Rezensionen von Produkten geworfen, die ein Anzeigenkunde auf den Markt gebracht hat. Sollten die Werbeeinnahmen wegfallen, könnte ein Fanzine den Preis erhöhen; das schreckt die Leserschaft ab. Eine andere Möglichkeit wäre u.U., auf ein farbiges Cover zu verzichten. Doch welcher Herausgeber möchte schon einen solchen Schritt zurück machen? Nicolaus stellte fest, dass Fanzines für den Herausgeber „wie Kinder [sind] und die möchte man auch wachsen sehen.“ (1999: 27)

Marktwirtschaftliches Denken setzt sich hier durch, und meiner Meinung nach ist die Unabhängigkeit bei Fanzines mit kommerziellen Werbekunden ein Mythos, an dem die Szene festhält – und den die Herausgeber aus gutem Grund unterstützen. Denn ein Fanzine, das Kompromisse mit dem Markt und marktwirtschaftliches Handeln eingesteht, verliert an Akzeptanz.

Nicht vergessen werden sollte hier auch die schon unter Punkt 4.4. erwähnte „Eigenwerbung“ für Produkte, die Redaktionsmitglieder bspw. über einen eigenen Verlag auf den Markt bringen. Es ist schwer vorstellbar, das hier der unabhängigen und objektiven Betrachtung einer Veröffentlichung noch genüge getan werden kann.

Zusammenfassung

Ich hoffe, mit dieser Arbeit meinem Ziel, das Medium RPG-Fanzines allumfassend zu durchleuchten, gerecht geworden zu sein. Fanzines sind und bleiben ein wichtiges Informationsmedium der Szene, und gerade das Rollenspiel-Fandom würde ohne sie mit weit weniger günstigem Spielmaterial, Szeneneuigkeiten und natürlich glaubhaften Rezensionen auskommen müssen. Zusätzlich sind sie vielseitig. Das Rollenspiel bietet die Möglichkeit der Verknüpfung mit historischen, wissenschaftlichen und pädagogischen Themen, was sich auch auf den Inhalt eines RPG-Fanzines niederschlägt.

Die Herausgeber bewegen sich größtenteils in der Szene und sind gelegentlich schon seit Jahren mit anderen Aktivitäten (Cons, Vereine) an ihr beteiligt. Auch wenn zu Beginn nichtkommerzielle Gründe bei der Erstellung eines Fanzines im Vordergrund stehen, ist es möglich, dass ein Herausgeber irgendwann das Potential als Werbemedium seines Fanzines zur Vermarktung eigener Ideen sieht. Ein späterer Quereinstieg, bspw. bei einem Verlag, ist ebenfalls möglich. Kommerzielle Gründe aber bei der Erstellung eines Fanzines als treibende Kraft zu nennen, wird der Sache nicht gerecht. Allenfalls sind sie als nicht konkret geplanter Nebeneffekt zu verstehen.

RPG-Fanzines sind nicht einheitlich in Aufmachung, Inhalt und Vertrieb. Da sie sowohl von Einzelpersonen als auch von Gruppen oder Vereinen erstellt werden, weisen sie unterschiedliche Erscheinungsformen auf. Manche werden in monatelanger Arbeit erstellt, zusammengeklebt, kopiert und geheftet, um schließlich auf einigen Cons und Messen verkauft oder verschenkt zu werden. Dabei kann es vorkommen, dass ein Fanzine nicht mehr als ein oder zwei Ausgaben „überlebt“. Andere wiederum werden von vielen Autoren geschrieben, und einige Hauptakteure sind verantwortlich für Themenauswahl, Satz, Druck und Vertrieb. Gerade solche Produktionen, die meist auch eine Auflage um die 1000 Stück haben, sind für Verlage als Werbemedium interessant. Und es ist nicht unüblich für ein größeres Fanzine, kommerzielle Anzeigen abzudrucken.

Teil 2: Sprachwissenschaftliche Analyse von RPG-Fanzines

Der zweite Teil meiner Hausarbeit stellt eine sprachwissenschaftliche Untersuchung von RPG-Fanzines dar. Eine der m.E. bisher ausführlichsten Arbeiten mit ähnlicher Thematik hat Jannis K. Androutopoulos (1999) mit *Die Plattenkritik: eine empirische Textsortenanalyse* veröffentlicht. Er beschäftigte sich hier mit Plattenkritiken aus Punk/Hardcore-Fanzines. Zugegebenermaßen habe ich mich bei meiner Textsortenanalyse an einem Teil der Vorgehensweise Androutopoulos' orientiert¹⁵, die mir auch für mein Ziel, einen typischen Textbauplan von RPG-Fanzine-Rezensionen zu ermitteln, sinnvoll erschien.

Zunächst allerdings werde ich den Sprachstil in RPG-Fanzines untersuchen.

7. Sprachstil

„Durch Stilfiguren sollte und soll erreicht werden, dass sich bestimmte Texte und Textsorten durch ihre Gestaltung vom spontanen Sprachgebrauch des Alltags abheben.“ (Fleischer/Michel/Starke 1993: 247)

RPG-Fanzines haben viele stilistische Merkmale zu bieten, die lexikalische und syntaktische Mittel sowie Stilfiguren usw. umfasst. Auch wenn Ripfel feststellte, „dass stilistischer Sinn und Stilwirkung nicht durch die Verwendung bestimmter sprachlicher Mittel allein entstehen(...)“ (1989: 19), möchte ich mich fast ausschließlich nur auf diese beziehen. Dies hat zwei Gründe; zum einen erscheinen mir die sprachlichen Mittel bei Fanzines besonders interessant und weisen bei RPG-Fanzines einige meines Wissens noch nicht analysierte Eigenheiten auf, zum anderen würde eine zusätzliche Untersuchung der Handlungsdurchführung und Sachverhaltsdarstellung den Rahmen dieser Arbeit „sprengen“.

Wie ich bereits belegt habe, folgt die Textstruktur von Rezensionen in RPG-Fanzines oft einem Muster, das man auch in den kommerziellen Medien wiederfindet, der Sprachstil jedoch unterscheidet sich von anderen journalistischen Besprechungen¹⁶. Das liegt nicht zuletzt daran, dass es sich bei den Verfassern um meist Jugendliche oder junge Erwachsene handelt, die in einem/ihrer Fanzine die Möglichkeit sehen, bspw. eine konzeptionelle Mündlichkeit als Vertextungsstrategie (vgl. Androutopoulos 1999) zu gebrauchen und sich dadurch, salopp ausgedrückt, schriftsprachlich „auszutoben“; sie lassen sich nicht, wie in Schul- oder Universitätsarbeiten, von den dort herrschenden sprachlichen Richtlinien einschränken. Es finden sich dadurch viele jugendsprachliche Formulierungen in Fanzine-Texten. Ferner hat auch die in der Szene herrschende Fachsprache und der Fachjargon Einfluss auf den Textstil, speziell auf die Lexik in (RPG-)Fanzines¹⁷. Darüber hinaus zu betonen ist, dass der große Anteil englischen Materials im Rollenspielmarkt seine Spuren im Sprachstil der RPG-Fanzines hinterlassen hat; man findet viele fachspezifische Anglizismen. Zu guter letzt sei die „kommunikative Nähe zwischen Fanzines-Schreibern und –Lesern“ (vgl. Androutopoulos 1999: 100) genannt, die unter anderem durch die bereits angeführte konzeptionelle Mündlichkeit entsteht. Auch hierauf werde ich auf den folgenden Seiten an Hand einiger Beispiele eingehen. Um eines jedoch vorweg zu nehmen: Auch die sprachstilistischen Merkmale (neben anderen Eigenheiten) „verblassen“ bei einem Fanzine, je näher es sich in die kommerzielle Ecke bewegt. Während Texte aus „urtypischen“ Fanzines wie *Bloody Gore* oder *Forgotten Zine* eine wahre Fundgrube darstellen, sind bei anderen wie der *Windgeflüster* sprachstilistische Besonderheiten nicht mehr ganz so häufig vorzufinden; gleiches gilt für „Mischtypen“, die zwischen Fanzine und Magazin existieren und schon einige Professionalisierungssymptome zeigen (*Envoyer*),

¹⁵ Vgl. hierzu auch Koch/Oesterreicher 1990, 1994

¹⁶ Bei meiner Analyse habe ich allerdings auch Beispiele aus anderen Textsorten verwendet.

¹⁷ Auf den Unterschied zwischen Fachsprache und –jargon gehe ich später ein.

7.1. Umgangssprache/Jugendsprache

Der Gebrauch von umgangs- und jugendsprachlichen Formulierungen ist, genau wie in anderen Fanzines, auch in RPG-Fanzines üblich. „Gegenüber eher vorurteilsbeladenen Vorstellungen und Fiktionen wird Jugendsprache von Sprachwissenschaftlern heute als ein komplexes sprachliches Register angesehen.“ (Schlobinski/Kohl/Ludewigt 1993: 12) Aus diesem Register bedienen sich Fanzine-Autoren, um ihre Artikel im Hinblick auf konzeptionelle Mündlichkeit und kommunikative Nähe zu formulieren. Einige Beispiele:

- (7-1) (...) 24,80 DM sind für knapp 60 Seiten immerhin ´ne Stange Geld (...) (Sphinx 5/99, S.32)
- (7-2) Die Abenteuer (...) sind teils gut, mittel und scheiße. (Bloody Gore Nr.1, S.4)
- (7-3) Ich meine, WW produziert ´ne ganze Menge, und auch ´ne Menge Schrott, ebenso FASA und all die anderen auch. (Windgeflüster Nr.41, S.5)
- (7-4) Wuppertal hat also noch lange nicht fertig. (Sphinx 5/99, S.61)
- (7-5) Manchmal, aber nur manchmal, haben wir, die glorreiche Vergessenen Zine-Redax, eines kleinen bisschen Klauen gern. (Vergessenen Zine Nr.19, S.10)

Eine abwechslungsreiche Metaphorik findet sich bei RPG-Fanzine-Rezensionen häufig in Verbindung mit dem Preis des Produktes (7-1). *Eine Stange/ein Batzen Geld* oder auch *ein Haufen Kohle* finden sich neben nicht jugendsprachlichen Formulierungsmustern wie *(X) ist sein Geld wirklich wert*, die auch von den kommerziellen Medien verwendet werden. Formulierungen der „Fäkaliensprache“ (7-2) sind häufiger in Unterhaltungsfanzines zu finden, die im Allgemeinen auch die konzeptionelle Mündlichkeit intensiver verfolgen als Zines, die dem Rezipienten bspw. glaubhafte Rezensionen bieten wollen. Trotzdem finden sich auch in „ernst gemeinten“ Fanzines noch Beispiele wie in (7-3). Eher selten ist ein Einfluss der Medien auf die Sprachgestaltung auszumachen: In (7-4) wird ein bekannter und oft zitierter Ausspruch eines Fußballtrainers aufgegriffen und umgeformt, zu verstehen als *spielerische Variation*, wie es Schlobinski/Kohl/Ludewigt (1993: 155) ausdrücken und anschließend erläutern: „Erweiterter Rückgriff auf kulturelle Ressourcen, die in spielerischer Form im Sinne des Bricolageprinzips abgewandelt und verfremdet werden.“

Vereinzelte werden Songtexte im Text eingebunden und umformuliert (7-5); das Original lautet: *Manchmal, aber nur manchmal, haben Frauen ein kleines bisschen Haue gern* (Die Ärzte). Der Gerechtigkeit halber möchte ich hier anfügen, dass sich im Kontext des Songtextes ein anderer Sinn ergibt, der sich gegen die physische Misshandlung von Frauen ausspricht.

7.2. Diskursmarker

Auch Diskursmarker sind ein beliebtes Stilmittel. Sie dienen u.a. dazu, um für den Autor noch erwähnenswerte Informationen anzukündigen (7-7) oder eröffnen als Einleitung (7-6) wie *also, insgesamt ist zu sagen...* oder *tja, wie auch immer...* neue Teiltexthe.

- (7-6) Okay, bis hierhin war ja alles noch ganz leicht. (X-Zine 2/00, S.42)
- (7-7) Ach ja, Bücherrezensionen gibt es auch noch. (Sphinx 5/99, S.16)
- (7-7) Klar, es ist nicht jedermanns Sache (...) (Envoyer 2/99, S.23)

Diskursmarker sind ebenfalls als Teil der konzeptionellen Mündlichkeit zu verstehen.

7.3. Anglizismen

Besonders auffällig ist die Verwendung von Substitutionen aus dem Englischen.

- (7-9) Dieser Spieltyp wird vorwiegend durch irgendwelche Dungeonabenteuer glücklich (...) (Xzine Nr.2, S.9)
- (7-10) In diesem Sinne, Nice Dice (...), Euer Sandfox. (Windgeflüster Nr. 41, S.16)
- (7-11) Dafür erhält man aber ein Game (...) (Sphinx 5/99, S.31)
- (7-12) (...) ein (...) Abenteuer mit einem engen Terminplan, netten Features und gutem Unterhaltungswert. (Envoyer 2/99, S.28)

- (7-13) Leider ist dieses Abenteuer (...) so straight geschrieben (...) (Sphinx 5/99, S.31)
- (7-14) Die KG ist jedoch sehr trashig und ist eigentlich recht kaputt. (ARG! Nr.9, S.41)
- (7-15) Aber anders als Amigo (...) versucht Fan Pro mit einem wirklichen *Rollenspiel light* neue Kunden zu gewinnen – und eben nicht mit einem Hack´n Slay Brettspiel. (Xzine Nr.2, S.61)
- (7-16) (...) Abwechslung für diejenigen, die genug vom Powergaming (...) haben. (Envoyer 2/99, S.25)
- (7-17) Das war leider nicht zu ändern. Better luck next time. (Windgeflüster Nr.42, S.5)

Viele stammen aus Spielmaterialien englischer oder amerikanischer Herkunft; da eine große Zahl von Systemen dort produziert wird und die deutschen Lizenzinhaber und Distributoren meist nicht sämtliches Material übersetzen, muss in der RPG-Szene oft auf englischsprachige Texte zurückgegriffen werden. Der Begriff *Dungeonabenteuer* aus (7-9) stellt eine Mischform dar; *dungeon* ist wahrscheinlich auf das amerikanische System D&D (Dungeons & Dragons) zurückzuführen, das, in den Anfängen des Rollenspiels, seinen Schwerpunkt auf diese spezielle Art von Abenteuern setzte; die Charaktere kämpfen sich (oft wegen eines Auftrags) durch einen *dungeon*, an dessen Ende sie bspw. ein Schatz erwartet. Nice Dice (7-10) ist ein im Fandom bekannter Abschiedsgruß, durch den man sich „Würfelglück“ wünscht – denn so gut wie jedes System basiert auf einer Wahrscheinlichkeitssimulation durch Würfel, und mit einem guten Wurf kann ein Charakter in kritischen Situationen „seine Haut retten“.

(7-11) und (7-12) erwecken den Eindruck, aus dem Computerbereich übernommene Substitutionen zu sein; wie auch durch die Verwendung von Emoticons (Punkt 7.4.) und eine hohe Präsenz im Internet lässt sich hier erkennen, dass das RPG-Fandom auch „computerinteressiert“ ist.

Die Anglizismen *straight* (7-13) und *trashig* (7-14) treten auch in Rezensionen aus der Musik-Szene auf und sind u.U. von dort übernommen worden. (7-15) bietet gleich zwei Beispiele: Zum einen Rollenspiel *light*; der Zusatz *light* ist sonst aus der Zigaretten- und Lebensmittelbranche bekannt und wurde hier quasi zweckentfremdet, um ein stark vereinfachtes RPG-System zu beschreiben. *Hack´n Slay* ist ein im Fandom gängiger Begriff für Systeme oder Abenteuer, die ihren Schwerpunkt auf Kampfhandlungen setzen, jedoch umso weniger auf Rollenspiel in Form von gewaltloser Interaktion mit NPCs, Rätsel lösen etc. *Powergaming* (7-16) beschreibt in etwa das Gleiche in milderer Form.

Ab und zu werden, wie in (7-17), auch Ellipsen oder vollständige (meist kurze) Sätze aus dem Englischen verwendet.

7.4. Emoticons

Die Kontamination aus den englischen Begriffen *emotion* und *icons* ist ursprünglich aus dem *Chat* im Internet bekannt, wo sie dazu dient, z.B. den Gemütszustand des *Chatters* auszudrücken. Vereinzelt werden sie auch von RPG-Fanzine-Autoren verwendet.

(7-18) (...) eine Art Ravenhorst für Arme ;-) (...) (Sphinx 5/99, S.13)

(7-19) Soll nicht wieder vorkommen... :) (Xzine Nr.3, S.6)

In (7-18) dient das Emoticon dazu, der vorangegangenen Aussage etwas Ironie zu bescheinigen (lachendes Gesicht mit einem zwinkernden Auge). Bei (7-19) gesteht der Autor einen Fehler ein; das lächelnde Gesicht vermittelt ein positives Gefühl für die Zukunft.

7.5. Sprechsprache

(7-20) (...) und versteht zunäxt gar nix.“ (Bloody Gore Nr.1, S.2)

(7-21) brrrrrrrrr... Mir fährt jedesmal ein kalter Schauer über den Rücken, wenn ich nur an diese Leute denke. (Xzine Nr.2, S.8)

(7-22) Die Regeln sind stark kastri.. – äh – stark abgespecktes DSA (...) (Xzine Nr.2, S.61)

(7-23) Willkommen, meine Damunherrn (...) (Logbuch, Nr.13 S.29)

Die lautsprachliche Verschriftung *zunäxt* aus Beispiel (7-20) findet sich häufiger in Punk-/Hardcorefanzines, bei meinen Untersuchungen konnte ich sie und einige andere, die ebenfalls dem Musikbereich zu entstammen scheinen, in nur einem Fanzine, dem *Bloody Gore* (Unterhaltungsfanzine), ausmachen. Androutsopoulos (2000: 521) bezeichnete dieses Phänomen neben fünf anderen möglichen Typen als „Phonetic spellings“.

Interjektionen wie in (7-21) treten etwas häufiger in Erscheinung. (7-22) entspricht dem Sprechvorgang: Die nicht abgeschlossenen Beendigung des Wortes *kastriert* wird nach der Gesprächspartikel *äh* berichtet und so als humorvolles Stilmittel bewusst eingesetzt. (7-23) letztendlich verschriftlicht den Vorgang der Assimilation in der Sprechsprache.

7.6. Emphasen durch Vervielfachung von Vokalen¹⁸

(vgl. Herth 1997: 194)

Hin und wieder wird dieses Stilmittel, wie in folgendem Beispiel, verwendet:

(7-24) Allerdings ist Gareth hingegen soooo groß (...) (Sphinx 5/99, S.34)

Die Vokalvervielfachung wird von Androutsopoulos (2000: 521) dem Typ der „Prosodic spellings“ zugeordnet, die im Allgemeinen Wortbetonungen repräsentieren.

7.7. Wortbildungen

(7-25) Für den eingefleischten *Rhodanisten* sicherlich ein Muß (...) (Sphinx 5/99, S19)

(7-26) Im großen Saal wurde dann wieder nach Herzenslust gerunnt, midgardiert, dsa-t, adunddet (...) (Windgeflüster Nr. 41, S.8)

(7-27) (...) vor allem bei der Gattung *powerplayus megalomanius* (...) (Envoyer 01/99, S.15)

(7-28) (...) dass die verlorene Holde von den Magiern als Blutopfer eines Rituals verhackstückt werden sollte. (Envoyer 11/97, S.14)

Die Präzisierung der Zielgruppe wurde in Beispiel (7-25) durch eine Wortbildung realisiert, die (Perry) *Rhodan* mit dem Suffix *-ist* verbinden. In (7-26) finden sich gleich drei verschiedene Verbendungen, die Suffixe *-t*, *-iert* sowie *-det*. Die Partizipialbildung *gerunnt* bezieht sich auf das System *Shadowrun*, in dem ein Charakter systembedingt auch als *Runners* bezeichnet wird. *Midgardiert* leitet sich vom Fantasy-System *Midgard* ab und *dsa-t* von *DSA*. Das letzte System ist mir unbekannt.

Mit *powerplayus megalomanius* (7-27) wird ein „Spielertyp“ beschrieben, der sich dem Hack´n Slay sowie dem Ansammeln möglichst vieler magischer Gegenstände und Schätze verschrieben hat. Scherzhaft wird hier mit einer Scheinentlehnung¹⁹ aus dem Lateinischen dieser Spielertyp zur med. Gattung erklärt.

Die Herleitung der Wortbildung *verhackstückt* aus Beispiel (7-28) ist nicht eindeutig nachzuvollziehen; es wurde hier das Prefix *ver-* gewählt, u.U., weil dadurch der Bezug zum Ritualopfer (als Abgabe oder Geschenk) gegeben werden sollte (etwas *verkaufen*, *verschenken*). Die Endung *-stückt* wurde wahrscheinlich dem Verb *zerstückeln* entnommen und mit einem anderen Suffix (*-t*) versehen, das wiederum mit dem Prefix *ver-* harmoniert. *Hack* ist entweder auf selbiges Nomen oder auf das Verb *zerhacken* zurückzuführen. Heraus gekommen ist m.E. ein Verb, das in etwa die beiden Verben *zerstückeln* und *opfern* (bzw. *schenken*) ausdrückt.

7.8. Ad-Hoc-Wortbildungen

(7-29) Leider ist dieses Abenteuer (in bester Hier-hast-Du-Deine-Aufgabe-reise-von-x-nach-y-und-erledige-sie-Manier) so straight geschrieben (...) (Sphinx 5/99, S.31)

(7-30) Das Abenteuer sah eindeutig nach dem typischen Teuflich-böse-Aliens-greifen-gut-aussehende-Menschen-an-Durchschnitt aus (...) (Envoyer 2/99, S.23)

¹⁸Herth stellte selbiges bei ihrer sprachlichen Analyse von Fanzines feststellte

¹⁹ vgl. H-R. Steinbach 1984

- (7-31) Die Erzählungen passen nicht ganz in die Horror-Schublade und sind keinesfalls typische „Heile-Welt-wird-durch-schreckliches-Monster-bedroht-und-mit-viel-Gemetzel-vertrieben-bis-zum-nächsten-Mal“-Geschichten. (ARG! Nr.9, S.34)
- (7-32) Es (...) gehört auf keinen Fall zu diesen Extrem-Realistisch-Tabellen-Such-Und-Rechen-Spielen (...) (Bloody Gore Nr.1, S.4)
- (7-33) (...)aber doch ohne Happy-End-Pärchen-Bildung. (ARG! Nr.9, S.9)

In (7-29)-(7-32) werden Ad-Hoc-Wortbildungen mit einer bewusst überzogenen Länge realisiert; von Fleischer/Michel/Starke (1993: 238) wird die häufige Verwendung des Bindestrichs als „Durchkoppelungsbindestrich“ bezeichnet. Auch findet man Wortbildungen aus nur drei oder vier Komponenten wie in (7-33)²⁰ (vgl. Herth 1997: 194).

7.9. Comicsprache

- (7-34) Der Hexenhammer“ ist diesmal in der Tat die Waffe einer Hexe (aua!) mit Werten für Midgard. (Sphinx 5/99, S.10)
- (7-35) Der Grund dafür liegt wie üblich in der besseren Planung geschäftlicher Aktivitäten (...) bla-bla-bla usw. (Windgeflüster Nr.41, S. 14)

Sowohl *aua!* (7-34) als auch *bla-bla-bla* (7-35) sind Ausrücke aus dem Comicbereich. Ob die Jugendsprache letztendlich die Comicautoren inspiriert hat oder umgekehrt, vermag ich nicht zu beurteilen.

7.10. Fachsprache/-jargon

Die Fachsprache des Rollenspiels ist als „wertfrei“ (vgl. Androutsopoulos 1999: 162) zu bezeichnen. Hierunter fallen, wie wir im folgenden sehen werden, bspw. Akronyme wie *RPG* oder *SC* oder Nomen wie *Erfahrungspunkte* und *Attribute*.

Als „Amalgame aus gruppensprachlichen (im engeren Sinne) und fachlichen Elementen“ (Steger 1988: 312) definiert Steger den Jargon. Sie sind „häufig bei Freizeitgruppen anzutreffen, die in Fachsemantiken niedergelegte spezielle Kenntnisse besitzen müssen.“ (1988: 313). Androutsopoulos erläuterte näher dazu: „(...) ein Jargon bietet Ausdruckökonomie und schnelle Verständigung über wichtige Sachverhalte, gleichzeitig ist seine Beherrschung ein Zeichen von Gruppenzugehörigkeit.“ (1999: 163)

- (7-36) (...) grundsätzlich ist aber eine Verwendung in jedem RSP-Fantasy-System angedacht. (Sphinx 5/99, S.12)
- (7-37) Optimalerweise sollten die *SC* in jenem Gehölz bereits früher gewesen sein (...) (Sphinx 5/99, S.12)
- (7-38) Alle Klassen benutzen die gleiche Tabelle für Erfahrungspunkte und Stufen. (Xzine Nr.2, S.60)
- (7-39) So gilt für eine lächerlich einfache Aufgabe ein *W4*, für eine fordernde Aufgabe aber schon *2W10* (Xzine Nr.3, S.99)
- (7-40) Leider ist dieses Abenteuer (...) so straight geschrieben (...) (Sphinx 5/99, S.31)

(7-36) - (7-39) erkenne ich als Rollenspiel-Fachsprache. Während (7-36) mit *RSP-Fantasy-System* eine Wortbildung beinhaltet, findet sich in (7-37) das Akronym *SC* für *Spielercharakter*. (7-38) enthält *Erfahrungspunkte* (Punkte, die ein Charakter nach erfüllten Aufgaben bzw. durch außergewöhnliche Erfahrungen erhält) und *Stufen* (ab einer bestimmten Anzahl von Erfahrungspunkten erreicht ein Charakter eine neue Stufe und verbessert sich dadurch je nach System z.B. in seinen Eigenschaften und/oder Fertigkeiten). Bei (7-39) werden verschiedene Würfel mit dem Kürzel *W* und der dazugehörigen Anzahl (vor dem *W*) und Seitenanzahl (hinter dem *W*) beschrieben.

²⁰ *ibid*

In (7-40) wird ein Abenteuer, dessen Handlungsfaden als stur und ohne große Optionen für die Spieler empfunden wird, mit dem englischen Wort *straight* beschrieben und ist damit dem Fachjargon zuzuordnen.

7.11. Ironischer Schreibstil:

Gerade bei Rezensionen sind ironische Mittel gängig, wie in diesem Beispiel:

(7-41) Das Titelthema des Dezember-Heftes ist „Sparen im Rollenspiel“. Der dazugehörige Artikel umfaßt (großzügig gerechnet) gerade mal drei Seiten und besitzt eigentlich nur die Aussagen: Versucht Rollenspielmaterial günstig zu kaufen, und teilt Euch die Kosten. Also wirklich bahnbrechende Erkenntnisse! (Sphinx 5/99, S.11)

Während Rezensionen in den kommerziellen Medien i.d.R. möglichst objektiv erscheinen wollen und deshalb auf Ironie verzichten, wird durch ihre Verwendung in RPG-Fanzine-Rezensionen der subjektive Charakter unterstrichen.

7.12. Typographische Mittel:

- (7-42) Listen mit Anregungen (...) werden dankenswerterweise NICHT als Würfeltabellen präsentiert. (Sphinx 5/99, S.13)
- (7-43) Nein, man WOLLTE mit mir spielen! (Envoyer 01/99, S.15)
- (7-44) Tja, hier kann ich nur sagen...“SELBER SCHULD“ (Xzine Nr.2, S.10)
- (7-45) Eigentlich hatte ich die Schattenwelten schon lange abgeschrieben, und jetzt DAS! (ARG! Nr.6, S.23)

In (7-42) und (7-43) werden Emphasen durch typographische Mittel hervorgehoben, um die Aussage des Satzes durch richtige Betonung klarzustellen. Bei (7-44) wird eine Meinung hervorgehoben, während (7-45) Überraschung ausdrückt.

7.13. Ellipsen

- (7-46) Bewertung von Rollenspielern? Laß mal. (...) Abwarten. (Sphinx 5/99, S.58)
- (7-47) Macht sich gut im Regal. (ARG! Nr.9, S.11)
- (7-48) Konnte man auch schon im Menhir bewundern und lohnen jedesmal anzusehen. Niedlicher Drache und furchtbar witzig. (ARG! Nr.9, S.36)
- (7-49) Neue Ideen. Kein 08/15 Gemüse. Kurz, short, knusprig. (Windgeflüster Nr. 41, S.5)

Auch Herth (1996: 194) stellte in ihrer Arbeit eine häufige Verwendung von Ellipsen fest. Fleischer/Michel/Starke (1993: 279) definierten unter anderem Textsorten wie „Befehl“ oder „emotional gefärbte Umgangssprache“ als typisch für die Verwendung von Ellipsen.

(7-46) und (7-47) fanden sich im Text, (7-48) steht in Zusammenhang mit einer Rezension, die es sich zur Aufgabe gemacht hatte, die Vielfalt eines Fanzines möglichst kurz und knapp widerzugeben. Wie in (7-49) finden sich auch in einigen anderen Gesamtbewertungen oder Kaufempfehlungen Ellipsen, bspw. in Form eines Befehls wie *Kaufen!*.

7.14. Szenenähe/Nicknames

Nicknames, kurz: Nicks, sind „Spitznamen“ oder Pseudonyme, die sich besonders oft beim Chat im Internet finden und ebenfalls in Fanzines verwendet werden.

Autoren, Herausgeber und Personen aus dem Fandom werden in Berichten namentlich erwähnt.

(7-50) Im „Sandkasten“ veröffentlicht Sandfox wie üblich interessante Neuigkeiten (...), während sich im Anschluss Vampyr nicht bitten lässt, vom Fantasy Film Fest in Köln zu berichten. (Sphinx 5/99, S.16)

- (7-51) Wie schon Kai im letzten Sphinx, bin auch ich der Meinung (...)“ (Sphinx 5/99, S.48)
- (7-52) Immerhin fanden sich neben meiner Wenigkeit Alexander und Kai vom Argentinum Astrum, Volker von der Traumzeit, Dogio vom Midgard Digest sowie Georg und Alexander vom HokusPokus auf dem Con, was ihn neben einigen GFRLern fast zum reinen Fandom-Treffen werden ließ. (Sphinx 5/99, S.61)
- (7-53) Was, 68 Seiten für 5 DM – hat Christel im Lotto gewonnen? Ach nein, nur eine neue Druckerei gefunden, die ihre Hefte auch gleich schneidet und falzt (...) (ARG! Nr.9, S.37)

In (7-50) werden die Nicknames zweier Autoren verwendet: Der Nachname des Autors Ralph Sandfuchs in die englische Sprache transferiert worden (*Sandfox*). *Vampyr* ist wahrscheinlich entlehnt aus der mittelhochdeutschen Schreibweise von „Vampir“. Wie in (7-51) wird auch Stellung genommen zu vorangegangenen Berichten; die Schreiber werden, wenn kein Nickname vorhanden, mit ihrem Vornamen angeredet. (7-52) ist ein umfangreiches Beispiel, das zeigt, wie bekannt sich das Fandom untereinander ist und dies auch demonstriert. In (7-53) zeigt der Autor Interesse an Preis und Herstellung des Fanzines, und bietet gleichzeitig eine Hintergrundinformation.

Gelegentlich werden von Autoren auch der Name einer ihrer Charaktere als Nickname verwendet.

7.15. Szeneinterne Vergleiche

Gern werden von Autoren Vergleiche mit anderen Fanzines oder Produkten bemüht, um eine Publikation besser einordnen zu können.

- (7-54) Crossroads gefällt mir jedenfalls besser als die Trekworld. (ARG! Nr.9, S.5)
- (7-55) (...) Eine Art Ravenhorst für Arme ;-) (...) (Sphinx 5/99, S.13)

Sowohl in (7-54) als auch (7-55) werden Fanzines miteinander verglichen. Auch wenn Kleiber (1997) der Meinung ist, szeninterne Vergleiche würden herangezogen, um andere auszuschließen, sehe ich in ihnen eher die Realisierung einer soliden Vergleichsbasis und keine bewusste Abgrenzung.

7.16. Subjektiver Schreibstil

- (7-56) Als ich den Umschlag (...) öffnete, war ich zunächst etwas enttäuscht, denn das (...) angekündigte Kurzabenteuer fehlte. (Sphinx 5/99, S.19)
- (7-57) Für mich ein dicker Pluspunkt, ganz klar. (Envoyer 2/99, S.14)

In (7-56) beschreibt der Rezensent seinen ersten Kontakt mit dem Produkt und bringt gleichzeitig eine Information mit ein (fehlendes Kurzabenteuer). Bei (7-57) bedient sich der Autor einer Subjektivitätsformel.

Nach Androutopoulos „gilt Subjektivität als ein Markenzeichen von Besprechungen schlechthin“. (1999: 158) Ein häufiger Pronomengebrauch lässt sich aber auch in Vorwörtern und Berichten ausmachen.

7.17. Ansprache des Lesers

- (7-58) Nun, doch die meisten von Euch werden doch mehr als zwei spielwütige Freunde haben, oder?! (Envoyer 2/99, S.22)

Die Nähe zwischen Kommunikator und Rezipient zeigt sich häufig durch die Ansprache des Lesers (1). Mit Formulierungen wie *Wer von euch schon einmal (...), wird wissen, dass(...)* oder *Ein Spiel/System für die unter euch, die (...)* werden Gruppen präzisiert. Die direkte Ansprache des Lesers kann aber auch bspw. beim Aufruf zur Mitarbeit Verwendung finden.

8. Textsortenanalyse

Zunächst werde ich die Textsortenanalyse vorstellen sowie die Textsortengruppe Rezension definieren, um später eine Makrotextanalyse durchzuführen und die Teiltex-te zu analysieren. Wie schon erwähnt, stütze ich mich bei meiner Arbeit auf Androutsopoulos (1999).

Folgender Textausschnitt aus seiner Arbeit erklärt die Textsortenlinguistik:

„Die Textsortenlinguistik ist ein empirisch-induktiver Forschungszweig der Textlinguistik, der sich mit der Analyse und Klassifizierung von Textsorten beschäftigt.²¹ Sie geht davon aus, dass Textsorten wichtige Mittel zur Organisation gesellschaftlicher Kommunikation darstellen. Texte sind in der Regel als Ausprägungen oder Realisierungsformen einer Textsorte gemeint und erkennbar. Das Wissen einer Sprachgemeinschaft über die funktionalen und sprachlichen Kennzeichen einer Textsorte (Textmusterwissen) ist Teil der Alltagskultur bzw. spezieller Teil- und Subkulturen.“ (1999: 95)

Eine nach meinem Empfinden brauchbare Definition des Begriffs „Textsorte“ ist die von Heinemann/Viehweger, die Textsorten bezeichnet als „globale sprachliche Muster zur Bewältigung von spezifischen kommunikativen Aufgaben in bestimmten Situationen“ (1991: 170). Laut Androutsopoulos hat das Textsortenkonzept „zwei miteinander verbundene Seiten, eine außersprachliche („externe“) und eine sprachstrukturelle („interne“).“ (1999: S. 95) Ich werde mich bei meiner Analyse größtenteils mit der internen Seite beschäftigen, die sich in der Erschließung eines „historisch gewachsen(en) Textmuster(s)“ (Androutsopoulos 1999: 96) darstellt. In meiner Arbeit werde ich die Makrostruktur (Textbauplan) einer typischen RPG-Fanzine-Rezension herausarbeiten und die Teiltex-te definieren. Außerdem werden textsortentypische Formulierungsmuster sowie Lexik und Syntax durchleuchtet werden.

8.1. Die Textsortengruppe Rezension und ihre Besonderheiten in RPG-Fanzines

Die Textsortengruppe Rezension verstehe ich (neben anderen Fachtexten wie Gutachten u.ä.) mit Gläser als eine eigenständige Klasse von Fachtexten; „sie vertexten faktisch einen bereits vorliegenden Text erneut durch Auswahl, Verdichtung, Kommentierung oder Wertung fachlicher Information.“ (1990: 48) Selbstverständlich kann sich eine Rezension bspw. auch einem Tonträger oder Film widmen, weshalb man den *bereits vorliegenden Text* bei einer Rezension durch (*Rezensions-*) *Gegenstand* ersetzen muss. Die Wertung des rezensierten Gegenstandes ist bei einer Rezension ein verbindlicher Textteil; Rolf deklariert sie deshalb als „judizierende Textsorte“. Sie versorgt „deren potentielle Adressaten mit Informationen, die den Adressaten eine bestimmte Einschätzung dieser Produkte ermöglichen“ (1993: 191). Natürlich sind Thematik sowie Publikationsmedium und dadurch der potentielle Adressat einer Rezension Faktoren, die Textstruktur und sprachliche Mittel beeinflussen und teilweise bestimmen.

Aber nicht nur die Wertung ist eine „Leistung“, die eine Rezension erbringen muss. Nach Jokubeit müssen sie insgesamt vier Aufgaben wahrnehmen, und zwar 1) *informieren*, 2) *werten*, 3) *aktivieren* und 4) *erörtern*, wobei das Aktivieren sich aus drei Teilplänen zusammensetzt, dem *Interessieren* (für die Rezension an sich), dem *Mobilisieren* (zur Beschäftigung mit dem rezensierten Gegenstand) und *Überzeugen* (des Rezipienten vom Erkenntnisprozess des Rezensenten (vgl. Jokubeit 1980).

RPG-Fanzine-Rezensionen beurteilen neben Filmen, Tonträgern und Romanen hauptsächlich Spielmaterialien verschiedener Systeme sowie andere Fanzines und/oder auch Cons. Die Verfasser können i.d.R. als Fachleute bezeichnet werden, die z.B. ein System schon jahrelang spielen oder sich zumindest mit ihm und damit verbundenen Komponenten (Regelsystem, Spielwelt, andere Publikationen) auskennen.

²¹ Grundlegendes zur Text- und Textsortenlinguistik bieten die Einführungen von Brinker (1997) und Heinemann/Viehweger (1991) sowie das einschlägige Kapitel in Linke/Nussbaumer/Portmann (1991). Weitere Fachdiskussionen bieten u.a. Müller (1989, S. 17-37) Adamzik (1994, 1995), Lage-Müller (1995:69ff.), Sandig (1996). (Androutsopoulos 1999)

8.2. Die Makrostruktur

Zunächst werde ich versuchen, die Makrostruktur und ihre Teiltex-te in einer RPG-Fanzine-Rezension herauszuarbeiten. Ich orientiere mich hier an der Vorgehensweise von Androutopoulos (1999). Für mein Verfahren habe ich 45 verschiedene Rezensionen aus 5 verschiedenen Fanzines gewählt. Sämtliche verwendete Rezensionen befassen sich mit Grundregelwerken, Quellen- und Abenteuerbüchern. Die verwendeten Fanzines sind, neben anderen, im Anhang angeführt; die Rezensionen wurden von mir auf Makrostruktur, Teiltex-te und Länge geprüft. Folgenden Fanzines habe ich Rezensionen entnommen:

Windgeflüster: Das Vereinsfanzine der GfR e.V. Hier schreiben ein kleiner fester Redaktionsstamm sowie Vereinsmitglieder; es werden aber auch eingesandte Artikel veröffentlicht. Die Auflage beträgt zwischen 500 und 1000 Stück bei pro Jahr 3 bis 4 Ausgaben. Das Format ist A4, bei älteren Ausgaben mit farbigem Cover, inzwischen aber in s/w auf Grund vereinsinterner Probleme und Umstrukturierung. Der Umfang beträgt zwischen 40 und 70 Seiten. Es werden viele Themenbereiche abgedeckt.

Envoyer: Das Vereinsfanzine des ADRV e.V. Es schreiben ebenfalls ein Redaktionsstamm sowie externe Autoren, die auch für andere Fanzines tätig sind. Deshalb ist, auch wenn der Envoyer in Vertrieb und Erscheinungsrhythmus erste Züge eines Magazins aufweist und quasi zwischen den Fronten steht, die Einbeziehung in die Analyse zur Makrostruktur möglich. Der Envoyer erscheint in A5 mit farbigem Cover, die Seitenzahl beträgt zwischen 70 und 80 Seiten, es erscheint monatlich. Es werden viele Themenbereiche abgedeckt.

X-Zine: Ein mit der dritten Ausgabe noch relativ junges Vereinsfanzine, das vom Anduin e.V. publiziert wird. Es erscheint in A5 mit farbigem Cover, Umfang ca. 70 Seiten. Geplant sind ca. 6 Ausgaben pro Jahr. Auch hier werden viele Themenbereiche abgedeckt.

ARG!: Ein Rezi-Zine, das im A6-Format erscheint, mit ca. 40 Seiten. Mit einer Auflage von ca. 300 Stück ist dieses Zine als Sonderband des Fanzines Menhir definiert. Die Rezensionen werden von verschiedenen Leuten aus dem Fandom verfasst.

Sphinx: Ein Rezi-Zine, ebenfalls im A6-Format, das sieben anderen Fanzines beiliegt, bei einer Auflage von ca. 350 Stück. Der Umfang beträgt ca. 60-70 Seiten; an der mir vorliegenden Ausgabe haben sich über 20 Leute aus dem Fandom beteiligt.

Eine kommunikative Aufgabe wird also an Hand der Befolgung eines Textmusters (der Makrostruktur) erfüllt; man sollte sich allerdings bewusst sein, dass solche „Schablonen“ nur als Prototypen zu begreifen sind und kaum als verbindlich. Änderungen in der linearen Abfolge der Teiltex-te sind nicht ungewöhnlich; auch kann es vorkommen, dass ganze Teiltex-te weggelassen werden. I.d.R. werden die nun folgenden Teiltex-te in Fanzines oft durch Absätze sowie spezifische Formulierungen voneinander getrennt, wie ich später noch darlegen werde. Ich habe im folgenden alle Teiltex-te aufgeführt, und zwar in ihrer wahrscheinlichsten chronologischen Anordnung

Produktdaten	?	verbindlich in Realisierung und Platzierung
Einleitung	?	verbindlich in Realisierung und Platzierung
Inhaltsangabe	?	verbindlich in Realisierung sowie eingeschränkt in Platzierung
Inhaltsbewertung	?	verbindlich in Realisierung sowie eingeschränkt in Platzierung
Optische Bewertung	?	optional
Gesamteinschätzung	?	optional in Realisierung, eingeschränkt verbindlich in Platzierung
Kaufappell	?	optional in Realisierung, verbindlich in Platzierung
Preisbewertung	?	optional

Inhaltsangabe und –bewertung können, wie in Punkt 8.2.4 näher erläutert, zu einem Teiltex-te „verschmelzen“. Da die Inhaltsbewertung der –angabe in einigen Fällen auch vorausgeht, sind beide Platzierungen „eingeschränkt verbindlich“. Selbiges gilt für die Gesamteinschätzung, die, wie unter Punkt 8.2.5 erläutert, auch gelegentlich schon in der Einleitung realisiert wird. Die Optische Bewertung fand ihren Platz zwischen *allen* anderen Teiltex-ten (mit Ausnahme der Produktdaten) mindestens einmal, der Preisbewertung ist ebenfalls eine optionale Platzierung zu bescheinigen.

8.2.1. Produktdaten

Dieser Teilttext wird immer realisiert und ist immer vor dem eigentlichen Text zu finden²², bspw. in Form eines Kastens. Deshalb könnte man ihn mit Ripfel (1989: 19) auch „Kopftext“ nennen. Immer erwähnt wird hier der Titel des Produktes, der größtenteils oben steht und mit typographischen Mitteln hervor gehoben wird (Schriftgröße, Schriftart). Eher selten wird der Titel auch direkt vom Buch gescannt und über dem Text platziert, das Cover jedoch ist zu 75% in der Rezension eingebaut. Es folgt in beliebiger Reihenfolge der Verlag und/oder eine Bezugsadresse, das Spielsystem und der Verkaufspreis (VK) des Produktes. Meist werden die Autoren genannt, sowie Seitenanzahl und vereinzelt die ISBN-Nummer. Ab und zu findet eine Einordnung des Produkts statt, z.B. in *Abenteuer*, *Quellenbuch*, *Regelerweiterung* u.ä.

8.2.2. Einleitung

Dieser Teilttext wird auf verschiedenste Weise realisiert, mit einer Häufigkeit von 96% und ist daher mit Ausnahme von Einzelfällen ebenfalls als verbindlich anzusehen. Er eröffnet den Text und kann sich aus verschiedenen Komponenten zusammensetzen, die auch miteinander kombiniert werden können:

Am häufigsten haben sie Informationen über das System, bisherige Veröffentlichungen des Verlages oder auch über die Entstehung des Buches enthalten (60%), wie in folgendem Beispiel:

„Totgesagte leben länger – hieß es doch seinerzeit, *Al-Qadim* als Spielwelt würde eingestellt. Jetzt ist doch wieder ein Abenteuerband zu *Al-Qadim* herausgekommen (...)“ (Windgeflüster Nr.41, S.60)

Ebenfalls eine kurze Inhaltsangabe bzw. ein Überblick über die Kapitel des Produktes wird in der Einleitung immerhin zu 42% verwendet. Eröffnungen wie *Dieser Band enthält...* oder *Thema dieses Buches* werden verwendet, um dem Leser einen kurzen Inhaltsüberblick zu verschaffen. Gelegentlich wird auch der Klappentext zitiert.

Ab und zu wird dem Produkt eine Art „Notwendigkeitsbestätigung“ bescheinigt (20%), wie hier in der Rezension zu einer Einsteigerbox:

„Ich persönlich habe mich schon oft gefragt, wie man wohl einen jungen interessierten Spieler am Besten in ein solche komplexes Hobby, wie Rollenspiel einführen kann.“ (Envoyer 12/00, S.19)

Hin und wieder wird die Meinung des Rezensenten bereits in der Einleitung gegeben (18%), meist kurz und knapp, um hinterher in der Gesamteinschätzung noch einmal präzisiert zu werden:

„Vorweg: Mir hat´s nicht gefallen!“ (Windgeflüster Nr.38, S.61)

Eher selten (7%) werden auch persönliche Erfahrungen des Autors zum Produkt als Aufhänger verwendet, die sich bspw. auf die Spielerfahrungen mit dem Produkt beziehen oder erzählen, wie der Autor überhaupt zu seinem Rezensionsmaterial gekommen ist.

Kaufempfehlungen finden sich so gut wie nie in der Einleitung (4%).

8.2.3. Optische Bewertung

Cover und Illustrationen werden in 51% der Rezensionen aus RPG-Fanzines bewertet, die Platzierung ist eher optional: Vermehrt wird sie als eigenständiger Teilttext formuliert, der entweder vor oder, etwas häufiger, nach der Inhaltsangabe/-bewertung platziert wird. Die optische Bewertung kann aber auch in der Inhaltsangabe/-bewertung eingebunden werden. In Einzelfällen ist sie auch in der Einleitung oder der Gesamteinschätzung zu finden.

²² Eine Ausnahme bildet der *Envoyer*: hier sind die Produktdaten in einem Bewertungskästchen zusammengefasst, das sich meist am Ende des Textes befindet.

8.2.4. Inhaltsangabe/-bewertung

Die Inhaltsangabe ist im Regelfall der umfangreichste Teiltex und beinhaltet nicht selten (zu 73%) auch gleichzeitig die Bewertung; hier wechselt sich die deskriptive und die evaluative Funktion ab: Einzelne Kapitel werden beschrieben und gleichzeitig auf ihre Funktion(-stüchtigkeit) geprüft.

Bei den verbleibenden 27% schließt sich die Bewertung als weiterer Teiltex direkt der Inhaltsangabe an. Die Inhaltsangabe/-bewertung wird oft durch einen Absatz vom vorhergehenden Teiltex getrennt (82%) und eingeleitet durch Formulierungen wie *Im ersten Teil des Buches, Zum Inhalt:* oder *In (X) wird...*

Bei Quellenbüchern und Regelerweiterungen ist es nicht ungewöhnlich, dass sogar ein einziger Regelpunkt zum Diskussionsgegenstand wird, wie folgendes Beispiel zeigt:

„Das Kampfsystem ist in meinen Augen einfacher geworden. Statt sich mit dem Subtrahieren von Rüstungsklassen und THACOs herumzuschlagen, muss ein Angreifer nun seinen Angriffsbonus zum Wurf eines W20 addieren und damit über die Rüstungsklasse des Angreifers kommen. Das ist meines Erachtens nach leichter verständlich geworden.“ (X-Zine Nr.2, S. 60)

8.2.5. Gesamteinschätzung

Mit Androutopoulos erkenne ich in der Gesamteinschätzung „die zusammenfassende Bewertung der Vorlage.“ (1999: 156) Weiterhin heißt es: „Sie liefert keine neuen Informationen, sondern bringt die Meinung des Besprechers knapp und einprägsam auf den Punkt.“ (1999: 156) Hier komme ich zu einem anderen Ergebnis: Zumindest in RPG-Fanzine-Rezensionen kann die Gesamteinschätzung weitere Informationen beinhalten, bei meiner Analyse immerhin zu 13% der Fall. Neue Informationen bezogen sich bspw. auf die Seitenzahl oder auf die Kompatibilität des Produktes mit anderen Systemen. Die Gesamteinschätzung wird eingeleitet durch typische Gliederungssignale wie *Alles in allem...*, *Insgesamt..* oder *Meine Meinung dazu....* Im folgenden ein Beispiel, wie eine Gesamteinschätzung aussehen kann:

„Alles in allem sind die Regelneuerungen meiner Meinung nach recht inkonsequent durchgeführt und vor dem Hintergrund des bisherigen Regelsystems auch unnötig. Zwar ist **Fifth Age** bei weitem nicht unspielbar, aber ob es sich genauso erfolgreich durchsetzen wird wie das bisherige **Drachenlanze**, wird sich zeigen.“ (Windgeflüster Nr.35, S.42)

Einige Fanzines (X-Zine, Envoyer) grenzen diesen Teiltex sogar nahezu grundsätzlich ab, indem sie ihn als *Fazit* benennen und diesen Ausdruck des zusammenfassenden Bewertens der Gesamteinschätzung vorweg stellen. Ansonsten wird dieser Teiltex bei fast der Hälfte aller Rezensionen durch einen Absatz vom vorhergehenden Text getrennt.

Die Gesamteinschätzung ist zu 82% vorhanden und nach meinen Untersuchungen i.d.R. am Textende platziert, gleich nach der Inhaltsangabe/-bewertung oder der flexiblen optischen Bewertung, gefolgt vom Kaufappell. Allerdings kann eine Gesamteinschätzung, wie schon erwähnt, auch in Einleitungen gefunden werden (immerhin zu 18%); dann jedoch meist ohne direkte Begründung, sondern in Form von sehr knappen Statements, die anschließend in der Inhaltsbewertung untermauert werden: *Was für ein Buch* oder, wie hier in einem Beispiel aus der ARG!:

„Ein von außen edles, von innen niveauvolles Heft, damit wäre schon alles gesagt. Aber da Leser erfahrungsgemäß neugierig sind, noch einige Infos mehr.“ (ARG!, Nr.9, S. 32)

Gesamteinschätzungen geben kurz und knapp die komprimierte Meinung des Rezensenten wieder. Selten werden Gesamteinschätzung und Kaufappell in einem Satz realisiert

8.2.6. Kaufappell

Der Kaufappell ist i.d.R. am Ende einer Rezension zu finden, gelegentlich in einem Satz mit der Gesamteinschätzung verbunden. Er wird zu 56% realisiert und ist somit als optional anzusehen.

Ich unterscheide die mögliche Art eines Kaufappells in vier verschiedene Muster: Mit Androutsopoulos (1999: 153) in die *Kaufaufforderung*, *-empfehlung* sowie noch zwei weitere, der *Kaufabratung* und der *Nichtkaufforderung*, wobei letztere bei den von mir analysierten Texten nur einmal erschien.

- (1-1) Also los, bestellen!! (ARG Nr.9, S.30)
- (1-2) Also: Kaufen! (Envoyer 11/00, S.14)
- (1-3) Alles in allem kann ich den Kauf der Jubiläumsausgabe nur empfehlen. (Sphinx 5/99, S.5)
- (1-4) Trotz aller Kritik ist dieser Band für etwas erfahrenere Spieler und Spielleiter durchaus empfehlenswert. (Windgeflüster Nr.41, S.54)
- (1-5) Kauft das Heft! Ich jedenfalls war begeistert. (ARG! Nr.6, S.23)
- (1-6) Dieses Buch darf bei keiner Shadowrun Rollenspielrunde fehlen! (X-Zine Nr.3, S.65)
- (1-7) Obwohl das Spiel auch für Nicht-Golfer interessant ist, würde ich Euch dennoch raten, erst Mag Blast auszuprobieren. (X-Zine Nr.3, S.63)
- (1-8) Kauft´s nicht! (ARG! Nr.6, S.15)

(1-1) und (1-2) sind als Kommando formulierte Kaufappelle und entsprechen somit einer Kaufaufforderung, die nur vereinzelt zu finden ist. In (1-3) und (1-4) erkenne ich Empfehlungsformeln, die mit 64% als häufigster Kaufappell verwendet wird. (1-5) wiederum ist eine Mischung aus Kaufaufforderung und anschließender subjektiver Meinung, die die Kaufaufforderung im Nachhinein relativiert. (1-6) ist eine Feststellung, die als Kaufempfehlung fungiert. (1-7) beinhaltet eine Präzisierung der Zielgruppe, ist aber als Kaufabratung zu verstehen. (1-8) hingegen ist in dieser Form eines Nicht-Kauf-Appells/Kommandos nur äußerst selten zu finden.

Der Beendigung einer Rezension kann eine *Präzisierung der Zielgruppe* (vgl. Androutsopoulos 1999: 154) voran gehen oder folgen, was in 68% aller Rezensionen der Fall ist und sich bspw. wie folgt äußert:

„Insgesamt also eine Edition für Leute die das konventionelle Fantasy Szenario mit Zwergen, Drachen und Co. leid sind und lieber in asiatische Gefilde abtauchen wollen.“ (X-Zine Nr.3, S.70)

Formulierungsmuster wie *ein Buch für (x)* oder *Hieran werden (x) ihre Freude haben* dienen dazu, die Zielgruppe zu präzisieren. Die Präzisierung der Zielgruppe ist überwiegend mit dem Kaufappell (58%) oder der Gesamteinschätzung (28) verbunden und steht nur selten als einzelner Satz (8%). Deshalb möchte ich die Präzisierung der Zielgruppe nicht als Teiltex definiieren, sondern als Erweiterung oder Zusatz, die/der optional dem Kaufappell oder der Gesamteinschätzung beigefügt wird.

8.2.7. Preisbewertung

- (1-9) Eines dieser leidigen Bücher, das nur auszugsweise interessant ist. Und dafür ist es einfach zu teuer. (Envoyer 10/98, S.10)
- (1-10) Der Preis von DM 65,- scheint mir für ein 300-seitiges, teilweise farbig illustriertes, gebundenes Buch nicht zu hoch. (Envoyer 12/00, S.26)

In (1-9) finden lässt sich neben der Gesamtbewertung ein Bezug auf finanzielle Aspekte erkennen, der zu 55% auftritt und fast ausnahmslos vor oder nach dem Kaufappell oder der Gesamteinschätzung erwähnt wird, häufig als eigenständiger Satz. Deshalb möchte ich die Preisbewertung zu einem weiteren optionalen Teiltex erklären.

9. Textbeispiel

An der nun folgenden Rezension lässt sich die Makrostruktur und ihre Teiltex-te gut erkennen.

Kopftext:

Stolze Schlösser, dunkle Gassen
Kaiserstadt Gareth und die Kernlande des Mittelreiches
DSA-Regionen-Box
Autorinnen: Britta Herz, Ralf, Hlawatsch, Florian Don-Schauen u.a.
3 Hefte (gesamt: 240 Seiten A4) + div. große (4farb-)Karten; 69,-DM
Verlag: Fantasy Productions
ISBN 3-89064-269-1

Einleitung:

Das Mittelreich ist bekanntlich das größte Reich Aventuriens und seine Hauptstadt Gareth wohl die gigantischste Metropole der DSA-Spielwelt. Diese Merkmale scheint die DSA-Redaktion zum Anlaß genommen zu haben, um die bisher umfangreichste DSA-Regional-Box aller Zeit zu produzieren, denn zunächst wird man als Leser von der Fülle der Informationen quasi erschlagen.

Neben einem kurzen Inhaltsüberblick wird auch ein Vergleich zu bisherigen Publikationen gezogen.

Inhaltsangabe/-bewertung:

Und was bietet die Box nun dem interessierten DSA-Fan?

Zunächst wird die detaillierte Geschichte des Mittelreiches erzählt, danach folgt eine Beschreibung des Neuen Reiches, die wirklich alles enthält, was des Spielleiters Herz benötigt. In wirklich lesenswerter und detaillierter Manier wird das Adelssystem ausführlich beschrieben, man erfährt etwas über die Gewandung, die Speisekarte, die Religion, die Zauberei, das Militär, und über viele mittelreichische Dinge mehr. Weiterhin werden dann einzelne Regionen des Mittelreichs genauer beschrieben, nämlich Garetien, Darpatien, Kosch und Greifenfurt. Auch hier erhält der Leser interessante Einblicke in das Leben der einzelnen Regionen, besonders werden hier auch die regionalen Unterschiede herausgestellt und interessante Örtlichkeiten, Personen und Regierungsformen vorgestellt.

Im zweiten Buch, der Spielhilfe zur Kaiserstadt Gareth, werden dem Leser die Stadt und deren Bewohner nahegebracht. Zirka ein Drittel des Buches besteht aus der Beschreibung von 131 (!) einzelnen bzw. relevanten Gebäuden, Plätzen und anderen Örtlichkeiten. Der Rest des Heftes beschreibt dann die Regierungsform und gibt Auskunft über die Besonderheiten wie z.B. die Stadt des Lichts, die herrschenden Familien der Stadt, wichtige Persönlichkeiten (z.B. Politiker, Magier oder Verbrecher), die Zünfte, die Kirche, das Zusammenleben in den Elendsvierteln und vielem mehr.

Das dritte Buch enthält dann 2 Abenteuer und einen Abenteuervorschlag, die sich mit dem Thema „Stadtabenteuer“ auseinandersetzen. Zudem erläutert Jörg Raddatz noch die Besonderheiten von Stadtabentauern und bringt eine mehr als umfangreiche Tabelle mit städtischen Zufallsbegegnungen (meiner Meinung eher als Tip für den Spielleiter denn als Zufallstabelle zu benutzen – aber jedem halt das seine...)

Leider ist die große Stärke der Box auch gleichzeitig ihre Schwäche: die Detailtreue! Wie schön es auch ist, eine detaillierte und somit logische Beschreibung des Mittelreichs und der Stadt Gareth zu lesen, um so weniger lässt das einem Meister die Freiheit, Orte oder Personen einzuführen, die es (lt. Box) im Mittelreich nicht gibt. Allerdings ist Gareth hingegen soooo groß, dass man hier ohne Probleme ganze Straßenzüge „erfinden“ kann, wenn man das als Meister möchte.

Hier wechseln sich beschreibende und bewertende Passagen ab oder verschmelzen gar in einem Satz.

Gesamteinschätzung:

Wie dem auch sei: Diese Box bringt Information pur und ist eigentlich für jeden DSA-Meister Pflicht (sofern er gerne Stadtabenteuer oder Abenteuer in, na sagen wir mal, zivilisierteren Gebieten meistert)! Allerdings bekommen auch die „reinen“ Spieler Material an die Hand, das ihnen das Leben

in Aventurien erleichtern kann – allerdings sollten Spieler mit den Infos sparsam umgehen, wir kennen ja die Diskussion über Spielerwissen und Heldenwissen.

Mit der Gesamteinschätzung verbunden ist eine Präzisierung der Zielgruppe. Außerdem gibt der Rezensent noch einen Ratschlag zur Verwendung der Box.

Preisbewertung + Kaufappell:

Der Preis ist mit 69,- DM für die Fülle der Infos auf jeden Fall angemessen, wer das Geld übrig hat, kann bedenkenlos zugreifen.

In diesem Fall werden beide Teiltexthe in einem Satz realisiert.

Zusammenfassung

RPG-Fanzines werden für eine kleine Szene erstellt. Hier weiß der Leser, was er mit den Begriffen *Astralpunkte* oder *THACO* anzufangen hat, kennt die Abkürzungen GM oder NSC. Es ist, so denke ich, nicht der Fall, dass sich RPG-Fanzines bewusst durch ihren Sprach- und Schreibstil von der Masse absetzen, um sich abzuschotten. Vielmehr gehören bestimmte Begriffe und Formulierungsmuster zur alltäglichen Gebrauchswortschatz eines Rollenspielers, ohne den man keinen Artikel schreiben kann, der sich intensiv mit dem Rollenspiel auseinandersetzt. Das nötige spezielle Wissen der Rezipienten rückt (RPG-)Fanzines zudem in die Nähe von Fachzeitschriften.

RPG-Fanzine-Autoren verwenden eine ganze Reihe von sprachlichen Besonderheiten; viele ergeben sich aus der Jugend- und Umgangssprache, einige sind auf die Lexik des Rollenspiels oder meist artverwandte Themengebiete zurückzuführen. Besonders auffällig schien mir da der Musik-, Computer- und Filmbereich zu sein. Emoticons und Fachausdrücke der Computerszene werden übernommen, Musikfachjargon anscheinend sogar teilweise eine etwas andere Bedeutung zugeordnet. Die kommunikative Nähe der Fanzines erlaubt es den Autoren, die konzeptionelle Mündlichkeit zu verfolgen, was in kommerziellen Printmedien i.d.R. undenkbar wäre. Allerdings ist es nicht so, dass grundsätzlich jeder Text eines RPG-Fanzines reich an den o.g. Stilmitteln ist. Spielmaterialien bspw. sind in der Regel stilarm verfasst, vermutlich, da sie im Spiel selbst dem Spielleiter so als Informationsquelle eher nützlich sind. Fanzines mit größerer Auflage entfernen sich ebenfalls etwas vom Sprachstil ihrer kleineren „Kollegen“; letztendlich aber, und das sollte klar sein, liegt die Verwendung der Stilmittel in der Hand des Autors.

Die Untersuchung der Makrostruktur der Textsortengruppe Rezension in RPG-Fanzines hat herausgestellt, dass es verbindliche und optionale „Bausteine“ einer Rezension gibt, derer sich die Autoren bedienen. Es lässt sich hieran gut erkennen, auf was der Rezensent bei seiner Besprechung des Produktes Wert legt: Inhalt, Optik und Preis sind die drei Hauptfaktoren, nach denen eine Publikation beurteilt wird. Ich muss sagen, das sich, im Gegensatz zu Rezensionen aus z.B. Punk/Hardcore-Zines, eine RPG-Fanzine-Rezension überraschend nah an konventionellen Rezensionen bewegt. Eine ähnliche Struktur würde man auch in kommerziellen Medien, sofern sie denn Rollenspielmaterial besprechen würden, erwarten.

10. Rollenspiel-Glossar

Dieses Lexikon gibt einen Einblick in das Grundvokabular des Rollenspiels. Begriffe können von System zu System variieren.

- Abenteurer:** Handlungsstrang für ein bestimmtes Spielssystem, der an mehreren Spielabenden durchgespielt wird. Je nach Gruppe und Abenteurer werden ca. 20-50 Std. beansprucht. Abenteurer werden von Verlagen in Buch- oder Heftform oder von Fanzines veröffentlicht – Zeitlinie, Schauplätze, ausführliche Beschreibungen, NSCs und Hintergrundinformationen sind Bestandteil eines verschriftlichten Abenteurers. Oft kreieren Spielleiter ihre eigenen Abenteurer, ab und zu werden sie sogar während eines Spielabends improvisiert. Siehe hierzu auch Kurzabenteurer, Soloabenteurer und Universalabenteurer.
- Briefspiele:** auch Postspiele: Rollenspiele, die per Post gespielt werden und meist einen höheren taktischen Anteil haben, wie auch Tabletop. Die Spieler schicken ihre Spielzüge für eine Zeiteinheit zum Spielleiter, der diese dann auswertet und jedem Spieler die Auswirkungen aller Handlungen auf die Spielwelt mitteilt.
- Charakter:** Der Charakter (auch: Character) ist die Spielfigur, die der Spieler im Abenteurer darstellt.
- Charakterskills:** Fertigkeiten, die der Charakter beherrscht, werden Charakterskills (-fertigkeiten, -fähigkeiten) genannt. Reiten, Schwimmen, Feilschen, Schwertkampf oder Astronomie sind einige Beispiele hierfür.
- Con(vention):** Als Convention (Veranstaltung), eine dem Englischen entstammende Substitution, werden von Vereinen, Verlagen oder Einzelpersonen bzw. Gruppierungen organisierte Rollenspielertrreffen bezeichnet. Die Zeitdauer beträgt i.d.R. zwischen einem Nachmittag drei Tagen. Hier können Spielleiter und Spielgruppen Erfahrungen austauschen, neue Systeme antesten und Kontakte zur Szene knüpfen. Liverollenspiel Conventions (Kurzform: Cons) nehmen bis zu eine Woche in Anspruch; siehe hierzu auch Liverollenspiel
- DSA** Das bekannteste deutsche Rollenspielsystem; Das Schwarze Auge spielt in einer Fantasy-Welt.
- Fandom:** Eine lose, ständig wechselnde Gemeinschaft von Leuten, die gemeinsame Interessen haben und sich darüber mit anderen auseinandersetzen wollen.²³
- Fantasy(-Welt)** Spielwelt mit fantastischen Figuren, oft an den „Urvater“ der Fantasy angelehnt, Tolkiens *Der Herr der Ringe*.
- Genres:** Bezeichnet die Stilrichtung des eines Rollenspielsystems. Die gebräuchlichsten Genres der Rollenspielsysteme sind Fantasy, Horror und Science-Fiction
- GM:** Abkürzung für Game Master, siehe Spielleiter.
- Kampagne:** Als Kampagne bezeichnet man mehrere Abenteurer, die untereinander durch einen Handlungsstrang verbunden sind. Das Spielen einer Kampagne kann u.U. Jahre benötigen.
- Kurzabenteurer:** Diese Form von Abenteurer wird oft in Fanzines abgedruckt und bezeichnet einen Plot, der in wenigen Spielabenden durchzuspielen ist (i.d.R. ein bis zwei).
- LARP:** Englisch Akronym, zusammengesetzt aus Live Adventure Roleplay - siehe Liverollenspiel
- Liverollenspiel:** Liverollenspiel ist eine spezielle Art des Rollenspiels. Hier versucht die Spielgruppe, mittels Kostümierung und manchmal eigens gemietetem Spielort (Burg, Jugendherbergsgelände) noch intensiver in die Rolle ihres Charakters zu schlüpfen. Der Plot wird von der Spielleitung organisiert, die für den Ablauf die Koordination der NSCs (ebenfalls kostümierte Spieler, die aber nach den Vorgaben der SL handeln müssen und oft bei einem LARP in mehrere Rollen schlüpfen) verantwortlich ist. Die Spielgruppe erlebt *real*, was beim Tischrollenspiel in der Fantasie der Spieler

²³ Online: <http://www.geocities.com/Area51/Vault/3541/sfcd-f.html> (Stand: 28.12.2000)

- geschieht. Man könnte LARP als „interaktives Theater“ bezeichnen, ohne Publikum, dafür mit einer „Bühne“, die sich über mehrere km² erstrecken kann.
- NSC: (auch: Nichtspielercharakter oder NPC (Akronym aus **N**on **P**layer **C**haracter)) Charaktere, die in der Spielwelt auf die Charaktere treffen. Der Spielleiter ist mit der Darstellung jedes NSCs beauftragt. Er/sie mimt humanoide NSCs (König, seine Garde, die Prinzessin), aber auch Ungeheuer und Fabelwesen (Drachen, Goblins oder Elfen).
- Plot: Bezeichnet den Handlungsstrang eines Abenteuers
- Quellenband: Publikation für ein bestimmtes System, die das Regelwerk und die Spielwelt erweitert.
- RPG: Das englische Akronym für **R**ole **P**laying **G**ame (Rollenspiel).
- Regelwerk: Jedes System beginnt mit der Veröffentlichung eines (Grund-)Regelwerkes (oder: Grundbox), in dem die Grundzüge der Spielwelt sowie sämtliche zum Spielen benötigten Regeln erläutert werden. Erweitert wird dieses Material durch nachfolgende Publikationen.
- SL: Abkürzung für Spielleiter, siehe dort.
- Soloabenteurer: Diese Form von Abenteurer wird nur von einem Charakter gespielt, ein Spielleiter wird nicht benötigt. Mittels eines in viele hundert Abschnitte unterteilten Buches ermittelt der Spieler seinen Weg durch den Plot. Am Ende eines Abschnittes stehen ihm mehrere Optionen offen; bei getroffener Wahl wird zum entsprechenden Abschnitt geblättert.
- Spieler: Ein Spieler nimmt die Rolle eines Charakters ein (z.B. Krieger, Magier oder Abenteurer) und versucht, mit seinen Mitspielern das Abenteuer zu bestehen.
- Spielwelt: Fiktive Welt, in der die Handlung spielt.
- Spielleiter: Der Spielleiter führt die Spieler durch das Abenteuer. Er beschreibt wichtige Eindrücke, die die Spieler bekommen, beantwortet Fragen und stellt alle NSCs dar. Der SL ist i.d.R. nicht Gegner der Spieler, sondern vielmehr neutrale Verbindung zwischen der Spielgruppe und der Spielwelt. Natürlich werden NSCs von ihm trotzdem u.U. feindlich oder bösartig, aber auch hilfsbereit und unterstützend dargestellt
- System: Verlage aus der ganzen Welt produzieren Rollenspielsysteme. Die bekanntesten deutschen sind *Das Schwarze Auge* und *Midgard*. Das System legt die Spielwelt und das Regelsystem fest; bei den Spielwelten werden verschiedene Genres unterschieden. Als Vorlage für ein System können Romane dienen: *Call of Cthulhu* bspw., ein Horror-System, ist aus einer Kurzgeschichte von Edgar A. Poe entstanden. *Der Herr der Ringe* von J.R.R.Tolkien lieferte Vorlagen für eine ganze Reihe von Rollenspielen, die sich oft auch nur vereinzelt den Vorlagen des Fantasy-Epos bedienen.
- Szenario: Ein sehr kurzes Abenteuer, das bei Gelegenheit in ein Abenteuer eingeflochten wird, um dieses aufzulockern oder die Spieler eine Weile abzulenken (z.B. Überfall oder Geiselnahme). Ein Szenario hat i.d.R. nur ein oder zwei Schauplätze.
- Tabletop: Schlachtensimulation, die mit Hilfe von Miniaturen und oft auch nachgebauten Landschaften gespielt wird. Es gibt ebenfalls unterschiedliche Systeme (Warhammer 2000, Mage Knight), die verschiedene Genres besetzen und eigene Regelwerke sowie -erweiterungen publizieren.
- Talent: siehe *Charakterskills*
- W... Mit der Abkürzung W und der ihr folgenden Zahl (z.B. W6, W10, W4) werden die im Rollenspiel genutzten Würfel benannt; die Zahl bezieht sich auf die Anzahl der Seiten. Eine vorgehende Zahl bestimmt die Anzahl der Würfel. Als gebräuchlichste Würfel sind zu nennen: W4, W6, W8, W10, W12 und W20. Der W100 wird meistens durch 2 W10 simuliert und dient der Bestimmung prozentualer Wahrscheinlichkeiten.

Literaturliste

Die folgenden Publikationen wurden zitiert oder waren bei der Erstellung dieser Arbeit hilfreich.

Androutsopoulos, J.K. „Non-standard spellings in media texts: The case of German fanzines“. *Journal of Sociolinguistics* 4/4, 2000

Androutsopoulos, J.K. „Die Plattenkritik: eine empirische Textsortenanalyse“ in *Fanzines 2 – noch wissenschaftlichere Betrachtungen zum Medium der Subkulturen*. (Hrsg. Jens Neumann). Mainz, Ventil Verlag, 1999.

Brinker, K. *Linguistische Textanalyse*. Berlin, Erich Schmidt Verlag GmbH, 1988, 2. Auflage.

Eggers, H./Erben, J./Leys, O./Neumann, H. *Linguistische Probleme der Textanalyse* (Hrsg. Hugo Moser). Düsseldorf, Pädagogischer Verlag Schwann, 1975.

Fleischer, W./Michel, G./Starke, G. *Stilistik der deutschen Gegenwartssprache*. Frankfurt a. M., Verlag Peter Lang GmbH, 1993.

Gipper, H. *Band 1. Sprachwissenschaftliche Grundbegriffe und Forschungsrichtungen*. München, Max Hueber Verlag, 1978

Gläser, R. *Fachtextsorten im Englischen*. Tübingen, Gunter Narr Verlag, 1990.

Heck, M. „Electronic Zines“ in *Fanzines – wissenschaftliche Betrachtungen zum Thema* (Hrsg. Jens Neumann). Mainz, ? -Verlag, 1997.

Heinemann, W./Viehweiger, D. *Textlinguistik. Eine Einführung*. Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1991.

Herth, A. „Sprachlicher Vergleich der Fanzines THINK und GOAR“ und „Fanzines: Zeitschriften der Subkulturen“ in *Fanzines – wissenschaftliche Betrachtungen zum Thema* (siehe Heck)

Jokubeit, W. *Das Erörtern in der Rezension*. Diss. masch., Dresden, 1980.

Kleiber, S. „Fanzines. Eine der letzten Alternativen.“ In *Fanzines – wissenschaftliche Betrachtungen zum Thema* (siehe Heck).

Koch P./Oesterreicher, W. *Gesprochene Sprache in der Romania*. Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1990.

Koch, P./Oesterreicher, W. „Schriftlichkeit und Sprache“ in *Writing and its Uses. An Interdisciplinary Handbook of International Research*. (Hrsg. H. Günther und O. Ludwig) Berlin und New York, de Gruyter, 1994

Nicolaus, J. „Fanzines – Geschichte, Bedeutung und Perspektiven“ in *Fanzines 2 – noch wissenschaftlichere Betrachtungen zum Medium der Subkulturen*. (siehe Androutsopoulos).

Plett, H. F. *Textwissenschaft und Textanalyse*. Heidelberg, Quelle und Mayer, 1979, 2. Auflage.

Ripfel, M. *Wörterbuchkritik*. Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1989.

Rolf, E. *Die Funktionen der Gebrauchstextsorten*. Berlin/New York, de Gruyter, 1993.

Schlobinski, P./Fiene, F.: „Die dritte Halbzeit: Grün-Weiß gegen CFC-Mob. Zur Lexik in Fußballfanzines“. *Muttersprache* 3/2000

Schlobinski, P./Kohl, G./Ludewigt, I. *Jugendsprache*. Opladen, Westdeutscher Verlag GmbH, 1993.

Steger, H. *Deutsche Sprache*.

Steinbach, H.-R., *Englisches im deutschen Werbefernsehen*, Paderborn, Ferdinand Schöningh Verlag, 1984.

Titscher, S./Wodak, R./Meyer, M./Vetter, E. *Methoden der Textanalyse*. Opladen/Wiesbaden, Westdeutscher Verlag GmbH, 1998.

Online-Quellen

Die folgenden Internetseiten wurden zitiert oder waren bei der Erstellung dieser Arbeit hilfreich.

Homepage des RPG-Fanzines *Menhir*

<http://ourworld.compuserve.com/homepages/menhir/>

DSA-Forum *Die Festung*

<http://www.dsa-festung.de/scripts/forum/forum.php3>

E-Mail-Fanzine *Die Trommel*

http://archont.tuts.nu/trommel/ar_troar.htm

Ring deutscher Rollenspiel-Fanzines

http://members.aol.com/morbolek/Version_CSS/Mitglied.html

(Homepage des Fanzines *Palantir*)

<http://www.der-Palantir.de/zineindex.htm>

(Homepage des Science-Fiction Club Deutschland)

<http://www.geocities.com/Area51/Vault/3541/sfcd-f.html>

(Homepage des ADRV e.V.)

<http://www.adrv.de>

(Homepage des Fanzines *Envoyer*)

<http://www.envoyer.de>

(Fantasy-Suchmaschine)

<http://www.fantaseek.de>

(Homepage des Fanzines *Sphinx*)

<http://www.sphinx.onlinehome.de>

Fanzines

Folgende Fanzines lagen mir zu meiner Untersuchung vor.

ARG!	Nr. 6, Nr. 9
Bloody Gore	Nr. 1, Nr. 2
Envoyer	Nr. 11, Nr. 24, Nr. 29, Nr. 43, Nr. 46-48, Nr. 50-51
Forgotten Zine	Nr. 19
Logbuch	Nr. 13
Menhir	Nr. 6
Nordländer	Nr. 8
Sphinx (1)	Nr. 5, Nr. 7
Sphinx (2) ²⁴	Nr. 14
Windgeflüster	Nr. 35, Nr. 38-39, Nr. 41-42, Nr. 44
X-Zine(Anduin)	Nr. 2, Nr. 3

²⁴ Es existieren zwei Fanzines unter dem Namen „Sphinx“ von verschiedenen Herausgebern.