

ERSTELLEN UND BESCHREIBEN VON KULTUREN

Einleitung

Sich eine komplett neue und fremdartige Kultur auszudenken, wird die Phantasie der meisten Menschen auf eine schwere Probe stellen. Bietet die Biologie doch etliche Vorbilder und Inspirationen für die Gestalt und Lebensweise von neuen Kreaturen, ist es kein leichtes, sich abseits des Spektrums menschlicher Kulturen Anregungen für neue Gesellschaftsformen zu suchen, da Kultur definitiv ein Alleinstellungsmerkmal des *Homo sapiens* ist (Mehr oder weniger, jedenfalls wird die Abwesenheit von Kultur bei einem Mitmenschen sehr schnell enttarnt und mit netten Metaphern oder Bezeichnungen bedacht). Doch geht dies mit einer weiteren Unfähigkeit des Menschen Hand in Hand: Weil wir uns keine völlig fremden Kulturen vorstellen können, werden wir auch nie in der Lage sein, diese zu spielen. Man kann wohl Wetten darauf abschließen, dass die Menschheit bei der Konfrontation mit der ersten *non-human culture* entweder Bauklötzer staunt oder gar nicht bereit ist, das Prädikat "Kultur" überhaupt zu vergeben.

Bei der Benutzung dieses Kapitels sollten also keine allzu hohen Erwartungen in Hinsicht Exotik an die Ergebnisse gestellt werden, die meisten Kombinationen werden wohl an irgendeine irdisch existente Kultur erinnern. Unter der Annahme eines fiktiven "Staates", der wie auch immer aussehen mag, seien im Folgenden alle Angehörigen einer bestimmten Kultur fortan als *Bürger* bezeichnet.

1. Schritt: Hierarchie und Regierung

Hierarchie beschreibt die Entfernung der größtmöglichen Macht von einem normalen Bürger. Je stärker die Hierarchie, desto tiefer ist sie in der Kultur verwurzelt, desto schwieriger ist das "Quereinsteigen" und desto undurchdringlicher ist die soziale Schichtung entlang dieser Sortierung. Eine hierarchische Kultur hat immer ein paar wenige Leute an der Spitze, die dem Rest erzählen dürfen, was zu tun und was zu lassen ist. Mit schwächer werdender Ausprägung gibt es immer mehr Leute an dieser Spitze, die dann auch immer weniger zu sagen haben. Das ist erfreulich einfach. Eine Frage, die noch zu klären ist, wäre, wie man in der Hierarchie aufsteigen kann und wie die Spitze der Hierarchie bestimmt wird.

Hierarchieskala (W10 oder W10-1):

- **0: Absolute Gleichberechtigung**, Entscheidungen werden kollektiv getroffen (Diskussion, Gottesurteil,

Losverfahren etc.)

- **3: keine gemeinsame Regierung**, lokale Sprecher/Entscheider, die gemeinsam Entscheidungen finden müssen, die alle betreffen (Clansystem, Rätesystem etc.)
- **7: Pyramidenstruktur**, bei der jede Pyramidenebene noch Entscheidungsbefugnisse hat, aber von oben bereits viele Vorgaben bekommt (Föderalismus, gestaffeltes Rätesystem, teilautonome Adelshierarchie etc.)
- **10: absolutistischer zentralistischer Herrscher**, der alle Macht auf sich vereinigt (Führerkult, Absolutismus, religiöser Führer etc.)

Aufstiegsmöglichkeiten (W10):

- (1) **Wahl** (Wer ist wahlberechtigt? Wer darf sich zur Wahl stellen?)
- (2) **Los** (Hat jeder nur ein Los oder mehrere Lose kaufen?)
- (3) **Geburtsrecht/ Adel** (automatisch Angehöriger einer Hierarchieebene)
- (4) spezielle **Ausbildung** (Auswahl geeigneter Kandidaten durch Angehörige des nächsthöheren Hierarchiegrades)
- (5) **Jury** (Debattensystem)
- (6) **Beförderung** nach Leistung (interessant v.a. für militaristische Systeme)
- (7) **Duellsystem** (Kampf um einen freien Platz oder Herausforderung des Inhabers des nächsthöheren Hierarchiegrades)
- (8) **Einkaufen** in höheres Amt
- (9) **Kastensystem** ohne Aufstiegsmöglichkeiten
- (10) **Magokratie/Technokratie**: Beförderung durch den Erwerb bestimmter Fähigkeiten

2. Schritt: Aggressives Potential

Wie gut ist eine Gesellschaft in der Lage, sich gegen Bedrohungen zu verteidigen? Inwiefern stellt sie vielleicht selbst sogar eine Bedrohung für ihre Nachbarn dar? Das sind die Fragen, die hier geklärt werden sollen. Für die erste Frage soll hier der Begriff "Militarismus" verwendet werden, da echte militärische Stärke nur relativ im Vergleich zu anderen Kulturen interessant ist und ein relativ gesehen technologisch rückständiges und schlecht versorgtes Militär auch in einem Staat existieren kann, der komplett aufs Kämpfen ausgerichtet ist.

Militarismus (W10 oder W10-1):

- **0: Pazifistische Weltanschauung**, selbst Bedrohungen von außen wird friedlich begegnet, Kämpfen ist einfach absolut keine Option
- **3:** Es gibt ein Militär, das allerdings ein recht **schlechtes Ansehen** genießt, es gilt als eher notwendiges Übel und wird eher stiefmütterlich behandelt
- **7:** Großes Bedürfnis nach Sicherheit oder militärischer Erstschlagskraft, das Militär besitzt im Staat ein **hohes Ansehen**, Militärs bekleiden i.d.R. auch politische Ämter und werden in der Öffentlichkeit in viele Entscheidungen mit einbezogen, um die Wehr-/Kampfkraft zu optimieren
- **10: Totaler Militarismus**, wer nicht kämpfen kann, gilt nichts, die komplette Gesellschaft ist auf maximale Schlagkraft und militärische Effizienz ausgerichtet, es herrscht eine von militärischen Begriffen dominierte Sprache, der oberste Herrscher ist oft auch oberster Militär

Dazu im Vergleich – und das ist wichtig – sagt die Skala der Aggressivität etwas über den Expansionsdrang bzw. die Lust aufs Kämpfen an sich aus. Wer aggressiv ist, misst sich gern mit einem Gegner (und ist natürlich gern überlegen). Ein hoher Wert im Aggressionspotential ist logisch eher mit einem hohen Wert in Militarismus verknüpft als anders herum: Eine paranoide Gesellschaft mit einem massiven Sicherheitsbedürfnis kann an sich völlig friedlich sein, keine Präventivschläge durchführen etc. – aber eine aggressive Gesellschaft wird eher selten komplett pazifistisch eingestellt sein.

Aggressionspotential (W10 oder W10-1):

- **0: Friedliebend**, auf Stabilität und Vermeidung von Konflikten bedacht
- **3:** Konflikte werden **nur ungerne** angenommen, nur bei massiven Beeinträchtigungen der eigenen Interessen geht man militärisch vor
- **7: Man neigt dazu**, anderen seinen Willen militärisch aufzuzwingen, ist auch Eroberungen nicht abgeneigt oder hat schlicht Lust, sich mit einem guten Gegner militärisch zu messen
- **10: Ultimate Aggression** – egal, ob es darum geht, durch militärische Macht zu herrschen, Stärke zu demonstrieren, Land und/oder Leute zu erobern oder gar einfach aus Lust die Welt brennen zu lassen

3. Statusstreben

Wie wichtig ist es in dieser Gesellschaft, einen hohen materiellen Status zu erreichen? Wie viele Möglichkeiten

gibt es überhaupt? Gibt es große Unterschiede zwischen den verschiedenen Statusleveln? Dieser Punkt ist ein wenig an die Hierarchiestruktur einer Kultur geknüpft: Als Faustregel kann man sagen “Je hierarchischer, desto wichtiger werden Statussymbole”. Denn Status hat man nicht einfach nur, man muss in durch das herzeigen von bestimmten Objekten oder den Verkehr in bestimmten Kreisen untermauern, ja zementieren.

Als Statussymbol sollte etwas passenes ausgesucht werden, je nachdem, wie die Kultur ausgerichtet ist. Eine Gemeinschaft von Zauberern und Wissenschaftlern sieht eventuell eine Sammlung antiker Artefakte oder eine große und gut sortierte Bibliothek als wichtig an, während man in einer militaristischen Gemeinschaft das Aufprunken mit teuren Waffen, neuen maßgeschneiderten Uniformen und dem Erwerb von kämpferischen Fähigkeiten bei Meisterlehrern auftrumpfen kann und schließlich eine aristokratische Kultur den Besitz von Schlössern, Ländereien oder einer großen Dienerschar schätzt. Pro Kultur sollten 1-2 zentrale wichtige Elemente gefunden und notiert werden.

Statusskala (W4-1):

- (1) Status spielt **keine Rolle**
- (2) Status und Statussymbole sind bekannt, ihnen wird aber **keine allzu große Bedeutung** beigemessen (einzelne Individuen können das natürlich anders sehen)
- (3) Das Erreichen eines möglichst hohen Status **ist wichtig**, aber man vergisst darüber auch nicht, dass noch andere Dinge zählen
- (4) Es wird alles unternommen, um Status zu erlangen und dies auch durch Statussymbole zu zeigen

4. Xenophobie/ Heterogenität

Diese beiden Skalen lassen sich am Besten als “Toleranz nach außen hin” (Xenophobie) und “Toleranz nach innen hin” (Heterogenität) beschreiben. Je größer die Xenophobie, desto eher werden Angehörige anderer Kulturen, Religionen oder einfach ethischer/weltanschaulicher Überzeugungen und natürlich auch fremder Rassen abgelehnt. Diese sehen sich mit steigendem Wert einer größer werdenden Feindseligkeit gegenüber. Äußert sich diese auf niedrigen Levels noch in Form von Misstrauen und der Neigung, Fremde zu meiden, so steigert sich dies in höheren Werten bis hin zur offenen Gewalt.

Xenophobieskala (W4-1):

- (0) Fremde werden **neugierig und offen** aufgenommen, man begegnet ihnen ohne Scheu und ohne Vorurteile
- (1) Fremden vertraut man etwas weniger als den eigenen Leuten, beim Handeln versucht man sie mitunter zu übervorteilen, darüber hinaus kann es durchaus **einige**

persistente Vorurteile geben, die sich gegen Angehörige von Kulturen richten, mit denen bereits einiger Kontakt bestand

- (2) Hier ist die Schwelle, an der die **Furcht vor dem Fremden** so groß wird, dass die Ablehnung bereits auch in Aggression umschlagen kann (je nach Aggressionspotential)
- (3) **Fremde sind absolut unwillkommen und werden gewaltsam vertrieben oder sogar gezielt getötet**, man will absolut nichts mit ihnen zu tun haben und betrachtet sie als minderwertig oder stilisiert sie propagandistisch zu absoluten Monstern hoch

Heterogenität dagegen ist ein Wert, der beschreibt, wie tolerant man gegen Abweichler innerhalb der eigenen Kultur ist. Während es bei niedriger Heterogenität eventuell schon reicht, das falsche Morgenritual durchzuführen, um zum Pariah zu werden, sind andere Kulturen diesbezüglich recht großzügig und bieten freie Wahl des Glaubens und des Lebenswandels. Dazu sei noch gesagt, dass Xenophobie oft an geringe Heterogenität gekoppelt ist. Toleranz als solches ist ein Wert, der oft nicht isoliert steht (nach außen oder nach innen), sondern allgemeiner gefasst werden kann. Eine Kultur mit Xenophobie 0 und Heterogenität 0 ist dann also eine eingeschworene Gesellschaft, die von allen Angehörigen "Linientreue" bzw. Anpasstheit fordert, diesbezüglich aber andere Kulturen völlig anders bewertet.

Heterogenität (W4-1)

- (0) **Die Kultur ist homogen**, das heißt es gibt praktisch keine Abweichler – und wenn, dann werden diese massiv geschnitten und angefeindet
- (1) Es gibt mindestens **einen festen Satz Normen**, die akzeptiert und befolgt werden müssen, bei deren Überschreitungen nicht direkt Strafe, wohl aber gesellschaftlicher Ausschluss folgen; es gibt relativ wenige, die sich dies trauen
- (2) Die Gesellschaft ist liberal, auch wenn der **Individualismus** mitunter darüber hinwegtäuschen kann gibt es einen gewissen **Mainstream**, den man nicht ohne Not verlässt; wer einmal draußen ist, hat aber i.d.R. keine großen Probleme zurück in die Herde zu finden und muss sich nur selten Sorgen um Anfeindungen oder Vorurteile machen
- (3) Es gibt **keine festen Regeln**, an die man sich halten muss, um als "dazugehörig" gelten zu können, allenfalls die Herkunft kann einen gewissen Ausschlag geben, Abweichler von der Norm sind keine auszumachen, da es keine feste Norm gibt; die Kultur ist hochgradig individualistisch

5. Techlevel/ Ansehen von Gelehrten

Je weiter die technische Entwicklung einer Kultur, desto höher ihr Techlevel – soweit, so logisch. Doch bereits in der Generierung der Welt wird ein grundlegendes Techlevel vorgegeben. Je weiter eine Kultur nun von diesem abweicht, desto stärker die Auswirkungen auf ihre Rolle im Wechselspiel der verschiedenen Völker einer Welt. Eine sehr fortschrittliche Kultur könnte als Lehrer und Wächter, leicht aber auch als Diktator bzw. übermächtiges Imperium auftreten. Kulturen dagegen, die in ihrer Entwicklung der Allgemeinheit hinterher hängen, sind schnell dazu verurteilt, eine Rolle als Sklaven oder zumindest im Schatten der anderen Völker zu fristen.

Dementsprechend sollte man sich dringend überlegen, ob man wirklich extreme Abweichungen tolerieren möchte. Dies ist keine eigenständige Skala, es wird ein Wert ermittelt, der die Position relativ zum Techlevel der Welt ausdrückt. Bei der finalen Notation des Wertesets einer Kultur wird dann aber der Einfachheit halber das resultierende Techlevel (+ eventuell der Unterschied zum TL der Welt) notiert. **Gewürfelt wird hierbei mit 2W6-2W6 und das Ergebnis halbiert.** Das bedeutet, es können Werte von (-5 bis +5) erreicht werden, wobei +/-0 das wahrscheinlichste Ergebnis ist. Natürlich steht es auch hier wieder frei, einfach einen bestimmten Wert zu wählen, der zum bisherigen Kulturkonzept am Besten passt. Das reale Techlevel kann natürlich die Grenzen der Skala weder unter- noch überschreiten. Hier sind dann mitunter die relativen Werte interessant, um Nuancen abzuklären: In einer Hightech-Welt ist eine Kultur mit +5 TL evtl. trotz allem noch in der Lage, einen technischen Vorsprung zu realisieren, obwohl das an der Qualität der Technik an sich dann nicht mehr viel ändert. Auch in völlig technikfreien Welten muss man ein -5 so interpretieren, wie es nur gemeint sein kann: Auch hier existiert absolut keine Technik, der Modifikator drückt dann aber z.B. aus, dass dieses Volk darüber hinaus auch noch extrem technikfeindlich oder gar fortschrittsunfähig eingestellt ist. Weiterhin von Interesse ist mitunter das Ansehen von Gelehrten: Dabei soll es weniger um Mentoren und Philosophen gehen als um die Einstellung gegenüber jenen, die sich mit der Anwendung und Weiterentwicklung von Technologie beschäftigen. Sind sie nur Mittel zum Zweck, einem anderen Ziel (z.B. dem Militär oder der Religion) untergeordnet? Arbeiten sie gleichgestellt mit anderen Schichten der Gesellschaft? Oder sind sie die Halbgötter, die Helden eines Volkes, die Wunder vollbringen und dafür bejubelt werden? Hierfür dürfte eine entsprechende Notiz anstelle eines skalierten Wertes vollkommen ausreichen.

6. Die Rolle der Magie

Ob eine Kultur besonders mächtige Zauberkundige hervorbringt, ist unter anderem eine Frage, wie die Einstellung gegenüber diesen Personen ist. Zuerst sollte also ihr gesellschaftlicher Stand ermittelt werden:

Zauberei ist...(W10)

- (1) ... die **natürlichste Sache** der Welt
- (2) ... eine **nützliche Geschichte**, wenn man bestimmte Ziele erreichen möchte
- (3) ... ein **schmutziges Werkzeug**, dem der Geruch von Verderbnis anhaftet
- (4) ... ein **Segen der Götter**, Zauberkundige sind auserwählt und sollten herrschen
- (5) ... Kunst, und genauso sollte man die Zauberkundigen auch als Künstler verstehen, die **kreativ** mit den ihnen zur Verfügung stehenden Kräften umgehen
- (6) ... ein einfaches **Handwerk**, nicht mehr, aber auch nicht weniger
- (7) ... eine hohe **Wissenschaft**, Zauberkundige sind Gelehrte und Weise
- (8) ... ein **zweischneidiges Schwert**: Es gibt solche und solche Zauberkundige und man muss aufpassen, dass man nicht an die falsche Seite gerät
- (9) ... **Teufelswerk**, wer zaubert hat seine Seele verwirkt und muss bekämpft werden
- (10)... eine **schöne Spielerei**, aber ernsthafte Leute beschäftigen sich nicht damit

Aus dieser Einstellung kann dann auch die Art und Weise, wie überhaupt gezaubert wird, wofür Zauberei eingesetzt wird, ob dies öffentlich geschieht usw. abgelesen werden. Daraus sollte man natürlich keine Kausalität ableiten: Wer zuerst da war, Henne oder Ei (Einstellung zur Magie oder die spezifischen Eigenheiten der magischen Traditionen einer Kultur), kann aus dieser Tabelle nicht abgelesen werden. Darum soll es aber auch gar nicht gehen. Klar ist, dass in einer Kultur, in der Magie Teufelswerk ist, diese nur im Verborgenen praktiziert wird. Eventuell gibt es aufwändige Vorkehrungen, sich vor ihren Auswirkungen zu schützen. In einem Volk mit hohem Anteil magisch begabter sieht die Situation sogar noch merkwürdiger aus: Viele könnten Magie anwenden, tun dies aber eventuell einfach nicht, um sich vor Strafe zu schützen – oder sie tun es doch und es kommt zum magischen Bürgerkrieg. In solchen Situationen steckt viel Konfliktpotential, dass sich – die core-story der Weltenfabrik sollte man nie ganz aus dem Auge verlieren – für Aktionen der Destruktoren prima verwenden lässt.

7. Religion

Eins vorweg, da es hier um die Gretchenfrage vieler Fantasysettings geht: Ob Götter existieren oder nicht, hängt davon ab, ob sich eine geeignete Spezies auf tun lässt, die diese Rolle übernimmt. So können Götter im Verhältnis zu denen, die sie verehren, tatsächlich existent und nahezu omnipotent sein. Was aber niemals möglich sein wird, ist das Level von Destruktoren oder Konstruktoren zu erreichen: Welten können sich nicht aus eigener Kraft heraus vernichten und auch nicht aus eigener Kraft heraus neue Welten schaffen.

Art der Religion (W6-1)

(0) Völlig ohne Religion

- (1) Naturreligion/ Animismus
- (2) Ahnenverehrung
- (3) polytheistische Weltsicht
- (4) monotheistische Weltsicht
- (5) Religionsphilosophie

Wie man sieht, muss Religion auch gar nichts mit Göttern zu tun haben, sondern dient einfach dazu, eine weltanschauliche Einstellung gegenüber dem Übernatürlichen zu liefern. Das, was man mit wissenschaftlichen Mitteln nicht erklären kann bzw. das, was sich empirischen Fragen per Definition entzieht, kann mittels einer Religion erklärt werden. Und je nachdem, welchen Stellenwert diese Erklärungen im Alltag der Menschen einnehmen, entsteht wieder mehr oder weniger Konfliktpotential.

Religiosität (W10 oder W10-1)

- **0. Keinerlei Religiosität:** Eigentlich geht dieser Punkt nur mit „Art der Religion: Völlig ohne Religion“ konform
- **3. Recht geringe Rolle**, Religion ist eher **Privatsache** oder wird nur zu größeren (seltenen) Feiertagen zelebriert
- **5. Religion ist wichtig**, aber nicht für jede Lebenslage entscheidend bzw. oft einfach nicht bedeutsam genug, um eine Rolle zu spielen
- **7. Normalerweise bedenkt man immer erst die religiöse Seite einer Handlung**, ehe man zur Tat schreitet, wer sich nicht öffentlich bekennt und an Riten teilnimmt, wird sehr kritisch beäugt, die **Durchdringung ist fast vollständig**
- **10. Anspruch auf die alleinige Wahrheit, Absolutheit**, der Alltag ist vollkommen von der Religion durchdrungen, die Kultur ohne ihre Religiosität nicht vorstellbar

8. Zusammenhalt und Beeinflussbarkeit

In diesem Abschnitt soll es darum gehen, wie gut von außen Einfluss auf eine Gruppe/Kultur/Gemeinschaft genommen werden kann. Hält man eng zusammen und unterstützt sich gegenseitig bei erlebtem Leid, so ist es schwer, durch Terror oder Versuchungen die einzelnen Individuen von der Gruppe zu isolieren und zu beeinflussen. Aber auch interne Konflikte lassen sich kollektiv besser meistern als wenn jeder auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist. Andererseits läuft viel Solidarität einem Streben nach Individualität und Freiheit entgegen und verlangt ein Netzwerk von Lebewesen mit insgesamt ähnlichen Interessen und Voraussetzungen. In einer starren Hierarchie gibt es wenig Interesse an Solidarität über die Hierarchiestufe hinweg.

Besonders viel Solidarität ist in hochgradig homogenen Gruppen möglich, aber auch heterogene Gesellschaften können Zusammenhalt aufbauen, vor allem wenn einzelne Subkulturen nicht im Wettstreit miteinander stehen oder friedlich koexistieren.

Zusammenhalt (W4-1):

- (0) Niemand achtet auf seinen Nächsten, **jeder verfolgt eigene Interessen** und achtet nur auf den eigenen Vorteil
- (1) echte Solidarität gibt es nicht, aber **wer sich einen Vorteil davon verspricht**, anderen zu helfen, kann den Anschein von Zusammenhalt wecken
- (2) **Im näheren Umfeld** gibt es echte Solidarität – diese beschränkt sich aber auf einen Kreis aus Bekannten und Verwandten und nicht auf das gesamte Volk, mitunter werden sogar private Interessen der Gemeinschaft untergeordnet
- (3) das Volk hält insgesamt zusammen und verfolgt **ein großes gemeinsames Ziel**, Individualität zählt nicht viel, die Ausrichtung liegt klar auf dem Wohl der Gemeinschaft

Darüber hinaus gibt es noch den Wert „Steuerbarkeit“, der angibt, wie schwer es ist, überhaupt einen Einfluss auf die Geschehnisse und Entscheidungen einer Kultur zu nehmen. Dieser ist von einem Geflecht an Faktoren abhängig, die hier nicht vollständig dargestellt werden können, daher nur einige Überlegungen: In einer stark xenophoben Gesellschaft werden sich Einflüsse von außen nur durchsetzen können, wenn sie sich erfolgreich als Innovation von innen tarnen können. Eine stark religiöse und autoritätshörige Kultur kann evtl. bereits gewöhnt sein, „gesteuert“ zu werden und wenig Einfluss auf die Geschehnisse des eigenen Volkes zu haben. Gesellschaften, in denen Bildung eine große Rolle spielt, die homogen und solidarisch aufgebaut sind in denen demokratische Verhältnisse herrschen, werden von außen

kaum kontrollierbar sein, sind aber für Einflüsse von innen recht offen. Den Maximalwert kann man nur durch Kombination einer leichten Beeinflussbarkeit von außen wie von innen erreichen, während starre bzw. sogar störrische Kulturen sehr niedrige Werte aufweisen und daher sowohl von außen wie auch von innen kaum zu verändern sind. Die Würfelangabe sollte man nur der Vollständigkeit halber sehen, es ist zu empfehlen, diesen Wert aus anderen herzuleiten.

Beeinflussbarkeit (W4-1):

- (0) Die Gesellschaft kann **nur langsam und schwer geändert** werden – eher geht sie unter, als dass sie sich lenken lässt
- (1) nur mit extremem Druck oder durch günstige Ansatzpunkte ist es möglich, steuernd einzugreifen, ansonsten wird sich **massiver Widerstand** aufbauen
- (2) je nach Schwere der Beeinflussung kann der **Widerstand gering** ausfallen – wer geschickt vorgeht, kann Innovationen von außen sogar als solche von innen verkaufen und dem Volk vorenthalten, dass es überhaupt beeinflusst wird
- (3) die **Gesellschaft ist hochflexibel** und passt sich Einflüssen rasant an, das macht es einfach, sie zu steuern – aber auch entsprechende Gegenbewegungen können schnell Moment aufbauen und das Pendel in die entgegengesetzte Richtung ausschlagen lassen

8. Kunst und Musik, Fetisch, Merkmale

Kunst und Musik rangieren hier unter „ferner liefern“ und sollten das Bild der Kultur nur ein wenig abrunden. Daher sollte man sich einfach jeweils eine bestimmte Kunstform / Art von Musik oder Instrument überlegen, die für das zu beschreibende Volk prägend ist. Allzu großen Stellenwert muss man dem aber nicht beimessen: Aus rein praktischen Erwägungen wird es wohl für Aktionen von Destruktoren und die Gegenmaßnahmen der SCs nie von großem Interesse sein.

Ähnlich sieht es mit dem „Fetisch“ einer Kultur aus: Er dient vor allem dazu, Color einzubringen und die plastischere Vorstellbarkeit anzuregen. Ein Fetisch ist das, was das ganze Volk bewegt – sei es eine bestimmte Kunst- oder Musikform, eine Speise (oder das Kochen allgemein?), eine Sportart oder ein Spiel, ein ganz bestimmtes Statussymbol oder gar eine Droge, die sich bestimmend auf den Eindruck auswirkt, den diese Kultur auf andere macht. „Die Schlümpfe vom Märchenplaneten Hobo XIII sind ganz verrückt nach Lachgas!“ ist ein zugegebenermaßen recht sinnfreier, dafür einprägsamer Fetisch.

Zu guter Letzt soll auch hier das Bild durch die Wahl einiger passender Merkmale abgerundet werden. Diese sollten vor

allem dazu dienen, die Beschreibungsdimensionen, die bereits fixiert sind und die daraus resultierenden Besonderheiten (z.B. bestimmte eher unwahrscheinliche Wertekombinationen, Konflikte, besondere Fähigkeiten etc.) in einem gegenseitigen Konstrukt festzulegen. Aus diesem Grunde ist es sehr schwer, hier konkretere Vorschläge zu bringen. Stattdessen nur der kleine Ratschlag: Am besten sollte man sich noch einmal Punkt für Punkt ansehen und überlegen, welche Eigenheiten man am Besten als Merkmal fixieren sollte. Dann sucht man sich davon die zwei bis vier prägendsten Eigenschaften aus und benennt die Merkmale. Je mehr Color in so einem Merkmal steckt, desto günstiger, dabei sollte dennoch sofort am Titel ablesbar sein, um was es geht.

Fazit

Lohnt denn dieser ganze Aufwand überhaupt? Nicht in jedem Fall, soviel sollte klar sein. Kulturen basteln lohnt meiner Meinung nach nur für Welten, bei denen die Differenzen zwischen verschiedenen Kulturen eine gewisse Rolle spielen. Für die Herkunft von Spielercharakteren kann dies recht interessant sein und dazu führen, dass man nicht nur eine Spezies spielt, sondern tatsächlich ein fühlendes denkendes Wesen präsentieren kann. Auch ist es sicher nicht nötig, alle Punkte langatmig und ausführlich auszuknobeln – stattdessen reicht es meistens sicher aus, nur die Werte zu setzen und schnell Merkmale zu formulieren, wenn überhaupt. Mitunter spricht bereits die Spezies so sehr für sich, dass es nicht viel bringen würde, darauf noch eine Kultur aufsetzen zu wollen.