

NILS MORRIS HÜTTINGER

Würfelschwert und Federrüstung

Sozialpädagogischer Einsatz
von „Pen and Paper“-Rollenspielen
in der späten Kindheit



Willen gespielt wird, grundsätzlich keinen therapeutischen Nutzen. Der sozialpädagogische Einsatz der RPGs, als zielgerichtete Intervention oder zweckbestimmtes Angebot könnte - in Verbindung mit einer therapeutischen Ausbildung - ähnlichen Ansprüchen Rechnung tragen, entspricht jedoch um vieles mehr dem Feld der Spielpädagogik (siehe Kapitel 4). In Sinn der Spieltheorien ist das komplexe Rollenspiel die höchste Entwicklungsstufe des Sozialspiels.¹⁵

2.3. Spielaufbau

Auch wenn es unzählige Variationen gibt, so ist der grundsätzliche Aufbau und das Spielprinzip fast allen Pen&Paper-Rollenspielsystemen gemeinsam.

„Role playing game (is) an episodic and participatory storycreation system that includes a set of quantified rules that assist a group of players and a gamemaster in determining how their fictional character’s spontaneous interactions are resolved.“

Diese Aussage von Daniel Mackay¹⁶ beschreibt Rollenspiel in Kürze sehr gut und beinhaltet viele der nachfolgenden Punkte: Regeln, Spielleiter, Spieler, Interaktion, Fiktion (die Spielwelt und das Abenteuer) und eine unbestimmte Zeitdauer.

2.3.1. Situationsbeispiel

Stellen Sie sich vor, der Spielleiter würde Ihnen folgendes schildern :

„Deine Haut ist mit Schweiß getränkt, als du nach dem Vorhang greifst und ihn beiseite ziehst. Dahinter erblickst du einen weiten Raum mit einer Feuerstelle, an der ein riesenhafter Kerl steht. Von der Bewegung aufgeschreckt, blickt er in deine Richtung, greift nach einer gewaltigen Keule und stößt einen markerschütternden Schrei aus. Was machst du?“

¹⁵ Vgl. Oerter, Rolf: -Psychologie des Spiels – ein handlungstheoretischer Ansatz, S. 103, Quintessenz Verlag, München, 1993

¹⁶ Mackay, D.: The Fantasy Role-Playing Game, S. 4/5, Mcfarland, 2001

Natürlich, sowohl Sie als auch ich würden wahrscheinlich fliehen und die Polizei informieren, aber im Spiel können Sie anders reagieren. Vielleicht spielen Sie einen gewandten Dieb und drücken sich flink in die Schatten einer Nische, um später an dem Ungetüm vorbei zu schleichen. Oder Sie verkörpern eine stolze Kriegerin, die dem Kampfschrei mit blanker Klinge begegnet. Möglicherweise sind Sie auch ein zauberkräftiger Magier, der das Wesen mit einem Bannspruch besänftigt.

Wechseln wir das Szenario. Sie sind der Kapitän eines Raumschiffes, welches auf einer Erkundungsmission einen fremden Planeten mit außergewöhnlicher Zivilisation anläuft. Welche Vorbereitungen treffen Sie vor der Landung? Wie Sie vielleicht bemerkt haben befinden wir uns bereits mitten im Rollenspiel. Nur, dass Sie im Normalfall nicht auf sich alleine mit Ihren Entscheidungen gestellt sind, sondern mit einer gesamten Gruppe von Spielern interagieren.

Nachfolgend wird eine fiktive Spielsituation nachgestellt.

Ankes und Stefans Charaktere haben beim letzten Treffen, vom Spielleiter Michael den Auftrag bekommen sich einer Schar schurkischer Söldner anzunehmen und beschlossenen sich deren Anwesen im Schutz der Dunkelheit zu nähern. An diesem Punkt geht das Spiel weiter:

Michael: „Vor euch liegt das Gehöft, in dem sich die Söldner niedergelassen haben. Im Schein der untergehenden Sonne könnt ihr erkennen, wie eine Gestalt von der Scheune in das Haupthaus geht, aus dessen Kamin Rauch dringt.“

Stefan (spielt den Magier Chevall): „Hm, im letzten Kampf sind einige Astralpunkte draufgegangen. Chevall sucht sich einen ruhigen Ort in der Nähe und beginnt mit der Meditation zur Regeneration.“

Spielleiter (zu Stefan): „Mache eine Selbstbeherrschungsprobe, ob du dich konzentrieren kannst.“ (sie gelingt)

Michael: „Nach wenigen Stunden ist es stock finster. Anke, wenn deine Elfe jetzt los schleichen will, dann muss er eine Schleichenprobe würfeln.“ (Sie gelingt). Doch nun zu dir, Stefan. Du regenerierst 4 Astralpunkte. Kurz bevor du aus der Trance erwachst, erklingt eine hallende Stimme in deinem Kopf (Er verstellt die Stimme und sagt

dröhnend): „Hütet euch vor den Verliesen der dunklen Krieger!“ Du bist vollkommen verwirrt und weißt nicht, ob du dir das eingebildet hast.“

Anke: „Ich kehre natürlich sofort zum Lager zurück.“

Spielleiter: „Nein, du hast davon ja überhaupt nichts mitbekommen. Du bist weiterhin auf Schleichtour.“

Und so entfaltet sich die Geschichte vor den Mitspielern immer weiter...

2.3.2. Materialien

Für das Spielen von Pen&Paper-RPGs werden nur wenige Materialien benötigt. Je nach System gibt es unterschiedliche **Regelwerke**, eine Art Spielanleitung. Sie beinhalten im Normalfall die Charaktererschaffung, Kampfregeln, Richtlinien zu Proben auf Talente wie z.B. Feilschen, Überleben in der Wildnis oder Reiten und auch Ausrüstungstabellen oder Zaubersprüche. Je nach Komplexität umfassen die Regeln wenige Absätze bis hin zu hunderten von Seiten, verteilt auf mehrere Publikationen, die aufeinander aufbauen und immer verfeinerter die Realität abbilden sollen. Die meisten erfahrenen Spielern beherrschen die geläufigsten Regeln sehr schnell auswendig und benötigen das Regelbuch nur noch, um nachzuschlagen.

Stift und Papier sind ebenfalls unabdingbare Basismaterialien und nicht nur Hilfsmittel, um sich allgemeine Notizen zu machen. Das spezielle Charakterblatt ist mit den individuellen, sich zum Teil verändernden Spielwerten eines Mitspielers (Eigenschaften, Erfahrungspunkte, Ausrüstung, etc.) versehen und meist als tabellarische Vorlage dem Regelwerk entnommen. Auch Zeichnungen und Land- oder Gebäudekarten werden häufig auf Papier gebannt, um konkrete Vorstellungen bei den Mitspielern hervorzurufen. Eine Art Spielplan oder -brett gibt es grundsätzlich nicht und würde nur bei einzelnen, strategischen Spielszenen zur Verdeutlichung der Situation zum Einsatz kommen.

Der oder die **Würfel** werden als Zufallsgeneratoren für Kampf- und Eigenschaftswürfe oder von manchen Spielleitern auch speziell für Wahrscheinlichkeitsproben auf Begegnungen oder Schatzfunde verwendet. Das Regelwerk schreibt die Würfelregeln vor und auch welche Würfeltypen benötigt werden. Am häufigsten werden der herkömmliche sechsstufige und der 20-seitige Icosaeder (kurz W20) verwendet. Mehr zum Thema Würfel siehe im Glossar^{W20}



Abbildung 1:

(Anhang I). Ergänzend, aber nicht zwangsläufig, setzen viele Rollenspielgruppen gerne phantastische Miniaturfiguren zum Visualisieren von Kampfsituationen ein und schließen damit unbewusst wieder die Lücke zu ihren direkten Vorgängern den „Wargames“ (siehe Punkt 2.1.). Spezielle, stimmungsvolle Kleidung oder gar Polsterwaffen sind beim Pen&Paper - im Gegensatz zum Live-Rollenspiel - nicht vorgesehen.

2.3.3. Der Spielleiter

„Die Aufgaben eines Spielleiters sind vielfältig: Er muss sein Abenteuer kennen und wissen, wie er es seinen Spielern präsentiert, muss die Regeln kennen und anwenden können, ständig von Rolle zu Rolle wechseln und alle Meisterpersonen möglichst interessant darstellen, jederzeit mit unerwarteten Situationen oder Heldenaktionen umgehen, die Wünsche jedes einzelnen Spielers erfüllen und nebenher [...] die richtige Atmosphäre erzeugen. Anders gesagt, er ist Regisseur, Drehbuchautor, Kulissenmaler, Scriptman, Requisiteur, Darsteller aller Nebenrollen und Regelschiedsrichter in einer Person.“¹⁷

Der Spielleiter gibt den Spielern eine Geschichte nach einem groben Plot vor und muss dabei häufig improvisieren. Er beschreibt die Umgebung, in der sich die Gruppe aufhält und stellt sämtliche Personen der Spielwelt dar, denen die

17 Zitat Klappentext: Don-Schauen , Florian: Das schwarze Auge, Wege des Meisters, Ulisses Spiele, 2009

Charaktere begegnen, bzw. lenkt deren Aktionen nach seinen Vorstellungen und anhand von situativ denkbaren Motiven. Er bestimmt auch, wann welche Proben gewürfelt werden müssen. Es gibt in fast allen Spielgruppen eine Grundregel: Das Wort des Spielleiters ist Gesetz, und er hat im Notfall das letzte Wort.

Die Rolle des Spielleiters ist nicht nur mit einer Menge Vorbereitungszeit, Spontaneität und Kreativität verbunden, ihr obliegt auch eine große Verantwortung. Von seinem Erzählstil und seinen erstellten Szenarienideen hängt ein guter Teil der Spielfreude, Spannung und Motivation aller Beteiligten ab. Dabei wird schauspielerisches Talent nicht vorausgesetzt, es ist jedoch von Vorteil. Gruppen, die eher Wert auf Ambiente und Stimmung legen, bewerten diese Fähigkeit höher, als z.B. jene D&D-Spieler der ersten Stunde, bei denen der Spielleiter eher nüchtern und sachlich die Handlung in einem „Dungeon“ schilderte. Der Führungsstil des Spielleiters (häufig SL abgekürzt), ob demokratisch oder totalitär, empathisch oder rücksichtslos, wohlwollend oder missgünstig, hat großen Einfluss auf gruppenspezifische Prozesse und eventuelle soziale Konflikte.

In den meisten Spielgruppen – nicht jedoch zwingend - wechselt der Spielleiter. Dies kann jedoch zu Konflikten führen, da Spieler, welche sich ungerecht behandelt fühlen, „Rache“ üben möchten, sobald sie selbst in der Position des Gamemasters sind.

2.3.4. Die Spieler

An Rollenspielrunden nehmen neben dem Spielleiter mindestens zwei Spieler - die definierte kleinste Gruppeneinheit¹⁸ - teil. Nach oben hin gibt es keine Grenzen, aus Erfahrung kann ich jedoch sagen, dass Spielrunden mit vielen Teilnehmern (z.B. mit acht Personen) zu Chaos und Langeweile führen können. Die anderen Spieler verweilen meist untätig, bis jeder seine Handlung erklärt hat und verstricken sich in private Unterhaltungen.

18 Vgl. auch Sader, Manfred: *Die Psychologie der Gruppe*, Juventa Verlag, München, 1998.