

NILS MORRIS HÜTTINGER

Würfelschwert und Federrüstung

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



Würfelschwert und Federrüstung

Nils Morris Hüttinger

Würfelschwert und Federrüstung

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



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

AVM - Akademische Verlagsgemeinschaft München 2011
© Thomas Martin Verlagsgesellschaft, München

Umschlagabbildung: © Mike Haufe - Fotolia.com

Alle Rechte vorbehalten. Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urhebergesetzes ohne schriftliche Zustimmung des Verlages ist unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Nachdruck, auch auszugsweise, Reproduktion, Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung sowie Digitalisierung oder Einspeicherung und Verarbeitung auf Tonträgern und in elektronischen Systemen aller Art.

Alle Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet und geprüft. Weder Autoren noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

e-ISBN (ePDF) 978-3-96091-140-1
ISBN (Print) 978-3-86924-074-9

Verlagsverzeichnis schickt gern:
AVM - Akademische Verlagsgemeinschaft München
Schwanthalerstr. 81
D-80336 München

www.avm-verlag.de

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort.....	3
1.1. Eigene Erfahrung mit Rollenspielen.....	4
2. „Pen&Paper“-Rollenspiel als Medium.....	7
2.1. Geschichte.....	7
2.2. Abgrenzung und verwandte Begriffe.....	9
2.3. Spielaufbau.....	11
2.3.1. Situationsbeispiel	11
2.3.2. Materialien	13
2.3.3. Der Spielleiter	14
2.3.4. Die Spieler	15
2.4. Spielablauf.....	17
2.4.1. Spielwelt/Genre.....	17
2.4.2. Szenarien, Abenteuer, Kampagnen.....	18
2.4.3. Setting und Zeitbedarf.....	20
2.4.4. Charakterentwicklung.....	21
3. Zielgruppe.....	23
3.1. Die „späte Kindheit“.....	23
3.1.1. Definition.....	23
3.1.2. Entwicklungspsychologische Phaseninhalte.....	24
3.2. Überschneidung mit Adoleszenz.....	27
3.3. Warum gerade diese Altersgruppe?.....	28
3.3.1. Einstiegsalter bei Rollenspielen.....	29
3.3.2. Die Lücke im sozialen Angebot.....	31
3.4. Basisqualifikationen für das „Pen&Paper“-Rollenspiel.....	34
3.4. Eignung von „Pen&Paper“-Rollenspielen für die Zielgruppe.....	37
4. „Pen&Paper“-Rollenspiel als Methode.....	42
4.1. Einsatzmöglichkeiten und -arten.....	42
4.2. Verschiedene Positionen des Sozialpädagogen.....	43
4.3. „Pen and Paper“-Rollenspiel als diagnostisches Mittel.....	45
4.4. Potentielle Wirkung und Möglichkeiten.....	46
4.4.1 Soziale und sozialisierende Komponenten.....	47
4.4.2. affektiv	50
4.4.3. sprachlich	52
4.4.4. kognitiv.....	54
4.4.5. Freizeit	55
4.4.6 Konflikt- und Triebabwägung	57

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

5. Problemstellungen und Kritik.....	59
5.1. Risiken	59
5.2. Gewaltdarstellung.....	62
5.3. Gesellschaftliche Kritik.....	65
6. Rollenspiel im Praxiseinsatz.....	68
6.1. Rahmenbedingungen/ Setting.....	68
6.2. Vorbereitung	69
6.2.1. Regelwerk und Abenteuer als Grundlage.....	69
6.2.2. Angebotswerbung und Resonanz	71
6.3. Klientel	72
6.3.1. Allgemeine Beschreibung der Klientengruppe.....	72
6.3.2. Beschreibung der einzelnen Mitspieler.....	74
6.3.3. Ressourcen und Defizite.....	75
6.3.4. Beschreibung der Spielercharaktere.....	77
6.4. Zielsetzung.....	81
6.5. Ablauf.....	83
6.5.1. Orientierungsphase.....	84
6.5.2. Dem Übel auf der Spur.....	86
6.5.3. Abenteuer im Berg der Spiegel.....	88
6.5.4. Auf dem Weg den Riesen zu besiegen.....	91
6.6. Evaluation.....	93
6.6.1. Zielkontrolle.....	93
6.6.2. Erkenntnisse aus dem Prozess.....	96
7. Schlussworte	98
8. Literaturverzeichnis.....	99
9. Anhänge.....	105
Anhang I: Glossar.....	105
Anhang II: Regelwerk.....	109

1. Vorwort

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dem praktischen, sozialpädagogischen Einsatz der sogenannten Tisch- bzw. „Pen & Paper“-Rollenspiele (kurz RPG). Als Zielgruppe wurde hierbei die späte Kindheit als eine definierte Altersgruppe gewählt. Dieses Dokument richtet sich an Sozialarbeiter, Pädagogen und weitere interessierte Personen aus dem Feld der Kinder- und Jugendarbeit, welche nicht nur die Grundzüge des Rollenspiels, sondern auch dessen methodisches Element nachlesen möchten.

Zu Beginn wird das grundlegende Prinzip und der Aufbau von Rollenspielen beleuchtet, so dass auch Laien in dieses gesellschaftlich etablierte, ursprünglich aus Amerika stammende Spielphänomen einen Einblick bekommen. Die Eigenheiten der Zielgruppe mit ihren spezifischen Ressourcen und Problemstellungen in dieser Entwicklungsstufe werden gesondert behandelt. Nachfolgende Kapitel bauen auf dieser Grundlage auf, nähern sich dem methodischen Einsatz in der Sozialarbeit und versuchen den gewinnbringenden Gewinn an Ressourcen für das Klientel herauszuarbeiten. Kritik an RPGs und Risiken des Spiels werden in einem eigenen Abschnitt beleuchtet. Von den allgemeinen praxisbezogenen Möglichkeiten ausgehend werden beispielhaft Zielsetzungen und positive Einwirkung auf eine bestimmte Gruppe von Kindern aus der Zielgruppe im direkten Praxiseinsatz ausgeführt.

Englischkenntnisse des Lesers werden vorausgesetzt.

Einige Begriffe und Abkürzungen können im **Glossar** in den Anhängen nachgelesen werden.

In einigen Abschnitten wird aufgrund der vereinfachten Schreibweise das männliche Pronomen stellvertretend für beide Geschlechter verwendet. Wenn von dem (Rollen-) Spieler die Rede ist sind Mädchen und Frauen natürlich gleichberechtigt gemeint, es sei denn der Sachverhalt bezieht sich nur auf männliche Personen. In letzterem Fall würde explizit darauf hingewiesen werden.

Doch gehen wir direkt in das Spiel hinein.

Stellen Sie sich vor, Sie wären eine Kriegerin mit einem Schwert, ein weiser Elf mit Zauberstab oder einfach ein gewitzter Straßenpunk, der in der weltweiten Computermatrix das System sabotiert. Sie und ihre Freunde interagieren ausgehend von dieser Rolle in einer fantastischen Spielwelt. Darum geht es in Rollenspielen - um soziale, verbal gestützte Interaktion und um viel Fantasie. Dazu brauchen Sie – und auch Ihre Klientel – nicht mehr als ein paar Regeln, Würfel, Papier und Stift und ein wenig Vorstellungskraft.

1.1. Eigene Erfahrung mit Rollenspielen

Fantasy Rollenspiel begegnete mir zum ersten Mal im Sommer 1991. Zuvor hatte ich nur die sogenannten Spielbücher wie „Die Insel der 1000 Gefahren“¹ oder der „Hexenmeister vom flammenden Berg“² gekannt, in denen der Leser den Handlungssträngen einer vorgegebenen Geschichte je nach Entscheidung zu verschiedenen Textabschnitten folgt. Im gemeinsamen Familienurlaub brachte ein vier Jahre älterer Jugendlicher das Spielsystem „Das schwarze Auge“ (DSA) mit, das damals von der Firma „Schmidt-Spiele“ stark beworben wurde. Ich war beeindruckt und begeistert. An die Inhalte des gespielten Kaufabenteuers „Durch das Tor der Welten“³ kann ich mich bis heute erinnern. Im darauf folgenden Winter legte ich mir selbst das Basis Regelwerk zu und gründete mit Klassenkameraden eine Rollenspielgruppe, die mit Höhen und Tiefen, wechselnder Besetzung und Spielabenden mit anderen Gruppen gut sechs Jahre lang hielt. Zu Beginn war ich eher als Spielleiter tätig. In der Rolle als Spieler war ich fasziniert von der Fremdartigkeit und Magie der Elfen (vergleichbar mit dem Volk der „Elben“ von J.R.R. Tolkiens phantastischem Gründerwerk „Der Herr der Ringe“). Wir probierten außer „Das schwarze Auge“ auch etliche

1 Packard, Edward: Die Insel der 1000 Gefahren, Ravensburger Buchverlag, 1996

2 Jackson, Steve / Livingstone, Ian: Der Hexenmeister vom flammenden Berg, Goldmann verlag, 1999

3 Fuchs, Werner: Durch das Tor der WeltenVerlagsgruppe Droemer Knaur, 1984

andere Spielsysteme aus. Mit dabei waren u.a. das überarbeitete und ausgebaute System der amerikanischen Begründer von „Dungeons and Dragons“, „Rune Quest“, „Cyberpunk“, „Shadowrun“ und „Battle Tech“. Mit letzterem, einem futuristischen Spiel, das auf der Bedienung eines gigantischen Kriegerroboters beruhte, hatte ich als Gegner von realem Militarismus wegen der lebensnahen Nähe zu Massenvernichtungsgeräten große ethische Probleme. „Rune Quest“ jedoch spielten wir sicherlich über eineinhalb Jahre im Wochenturnus, wobei die einzelnen Handlungsepisoden dem roten Faden eines übergeordneten Plots folgten.

Dies war eine Zeit kindlichen Träumens, eine Zeit, in der wir unsere gespielten Charaktere ganz „nah“ spürten. Auch außerhalb der Spielzeit grübelte man über gestellte Rätsel des letzten gemeinsamen Abends oder dachte sich Schlachtaufstellungen aus. Wir trafen uns in elterlichen Wohnzimmern, Gartenlauben und Garagen an den Wochenenden. Alkohol war damals am Spieltisch nicht erwünscht, und ich kann auch bis heute aus Erfahrung sagen, dass übermäßiger Alkoholkonsum selbst bei erwachsenen Rollenspielern eher auf Missfallen stößt.

Wir hätten unsere Jugend auch in einem denkbar schlimmeren Ambiente verbringen können. Die Faszination des Mediums ließ mich nicht los. Sie wurde nicht zur Obsession, aber zu meiner liebsten Freizeitbeschäftigung.



Nicht nur Spannung und Überraschung eines selbst erlebten Abenteuers waren dafür ausschlaggebende Faktoren. Ich liebte auch das schöpferische Element. Ich schrieb biographische Geschichten für die von mir gespielten Charaktere,

Live Rollenspieler 2009

dachte mir fantastische Handlungen als Spielleiter aus, schuf Spielwelten, Regeln und zeichnete Karten und Bilder. Als Erwachsener brachte ich Abenteuerideen als ausgearbeitete Spielanleitungen zu Papier. Auch jahrelange Freundschaften entstanden aufgrund geteilter Spielerlebnisse.

Wir Erwachsenen werden die kindliche Faszination einer plastisch erlebten Fantasie nie wieder mit der gleichen Intensität verspüren können, aber durch RPGs kann man wenigstens ab und an in eine kleine Traumwelt einsteigen.

Aufgrund meines privaten Einblickes und einer fachlichen Sichtweise möchte ich allen Kollegen dieses phantastische Gesellschaftsspiel als professionelles Medium ans Herz legen.

2. „Pen&Paper“-Rollenspiel als Medium

Rollenspiele (engl. Roleplaying games oder kurz RPGs) sind interaktive Gesellschafts- und Regelspiele, formale Systeme mit vielfältigem und vielzähligen Ausgang⁴. Der aus dem Englischen stammende Begriff „Pen and Paper“ (übersetzt: Stift und Papier) grenzt diesen Begriff gegenüber anderen verwandten Rollenspielgattungen ein. Damit wird einerseits der minimalistische Materialbedarf, andererseits auch ein Teil der Spielweise zusammengefasst. Der Begriff „Tischrollenspiel“ hat sich meines Wissens nach nie durchgesetzt. Das deutschsprachige Wikipedia verweist auf das englische Pendant. Die Hersteller des bekanntesten deutschen Rollenspiels „Das schwarze Auge“ verwenden den Begriff „Pen&Paper“ ebenfalls auf ihrer offiziellen Homepage im Abschnitt „Was ist DSA?“.⁵

2.1. Geschichte

Die Spielform des „Pen-&-Paper“-Rollenspiels nahm ihren Anfang in den 1970er Jahren in den Vereinigten Staaten. 1971 brachten Gary Gygax und Jeff Perren dort das erste Regelwerk von *Chainmail* heraus, welches der Vorläufer des 1974 von Gygax und Dave Arneson veröffentlichten Rollenspiels „Dungeons & Dragons“ wurde. Ausgangspunkt dafür waren die in den 1960er Jahren selbst erstellten Konfliktsimulationen („Wargames“). Unter dem Einfluss von *Conan*-Romanen und dem Erfolg des Tolkien-Romans *Der Herr der Ringe* kam man auf die Idee, ein mittelalterliches Miniaturenspiel zu entwickeln. Gemeinsam schufen sie fantastische Kreaturen und Magieregeln und machte ein Fantasy-Spiel daraus. Die Ursprungssysteme glichen noch stark den zugrunde

4 Vgl. Juul, Jasper: Conference of digital Games Research Association, 2003

5 <http://www.dasschwarzeauge.de/index.php?id=885> „Was ist DSA?“

liegenden Kampfspielen (vergleichbar mit den heutigen sog. „Tabletops“), auch wenn sie nicht mehr von Armeen, sondern von Individuen handelten.⁶

Der österreichische Autor Hugh Walker gibt auf seiner privaten Webpräsenz an, dass er bereits Jahre vor Chainmail ein ähnliches System begründet hatte. Er selbst schreibt dazu:

„ Beim Science Fiction Con in Wien 1966 gründeten wir FOLLOW, die Fellowship Of The Lords Of The Lands Of Wonder [...] die zusammen kam um über Fantasy zu diskutierten und um am Spiel und Regeln zu tüfteln. Follow war von Anfang an nicht wie ein Club organisiert, sondern wie Gruppen von Völkern der archaisch-phantastischen Welt, die wir uns ausgedacht hatten. Jeder Lord nahm Interessenten in sein Volk auf, die verschiedene Ränge durchliefen und, wenn sie sich um die gemeinsame Phantasiewelt verdient gemacht hatten, selbst Lords wurden und ein eigenes Volk auf der Welt begründen durften...“⁷

1977/78 spaltete sich das D&D-System durch die Publikation von Gygax' *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), das auf ein komplexeres Spielsystem zielte. Beide Systeme wurden schnell international bekannt und in vielen Ländern nachgedruckt. Sie zählen bis heute zu den bekanntesten Systemen. In Deutschland wurde im Jahr 1978 *Magira* (o.a. Hugh Walker) als erstes Rollenspiel herausgebracht, das später in *Midgard* umbenannt wurde. Besonders erfolgreich wurde das 1984 erschienene Spiel *Das Schwarze Auge*, das bis heute das am weitesten verbreitete deutsche Rollenspiel ist (bis 2008 über 5 Millionen Publikationen verkauft⁸). Neben einer kaum mehr zu überschauenden Vielzahl von kommerziellen Systemen sind ebenfalls freie Rollenspiele verbreitet, die teilweise im Internet kostenlos heruntergeladen werden können.

6 Darlington, Steve: Rollenspielmagazin „Places to go, peole to be“, A History of Role-Playing, 1998

7 [Http://www.hughwalker.de](http://www.hughwalker.de) „Das MAGIRA-Simulationsspiel FOLLOW“

8 Eintrag des Spieleautors Stefan Blanck, Alveran-Forum, *Beitrag vom 08.08.2008, 00:25*