

Pädagogische Aspekte zum Rollenspiel

Da sitzen drei Männer im Zug und man erfährt beiläufig, dass die drei von irgendeinem Bombenanschlag reden. Neugierig lauscht man intensiver, denn schließlich könnte es sich ja um eine Terrorzelle handeln. Aber der übertriebene Gedanke verfliegt schnell, als man erfährt, dass die drei von Raumschiffen reden und der Verdacht liegt eher nahe, dass es sich bei den dreien um irgendwelche Star-Trek-Fans handeln könnte. Aber dann reden die drei davon, dass sie selbst in diesem Raumschiff waren und dass sie erlebt haben, wie die Brücke angegriffen wurde und wie es dann zum Schusswechsel kam. Schließlich bleibt nur noch folgender Gedanke: Entweder gehören die drei einer wahnsinnigen Ufo-Sekte an oder es handelt sich um Rollenspieler.

Ein bisschen verrückt scheinen diese Rollenspieler ja schon zu sein und als Rollenspieler erlebt man es immer wieder, dass man ein wenig unverständlich belächelt wird.

Aber unter uns Rollenspielern: Wir sind es doch, deren Fantasie noch erhalten geblieben ist, in einer Gesellschaft, in denen die Menschen unter enormen Leistungs- und Kommunikationsdruck stehen. Und während der größte Teil dieser Menschen am Wochenende lethargisch vor dem Computer oder dem Fernseher sitzt, dringen wir in die Tiefen unserer Fantasie vor. In Welten, wo es sich noch lohnt, mit seinem Leben für Ideale einzustehen.

Inzwischen haben auch Eltern mitbekommen, dass ihre Kinder diese seltsamen Rollenspiele spielen. Kritisch hinterfragen die Eltern diese sonderbare Spielweise: Was machen unsere Kinder da bloß? Treffen die sich da wirklich die ganze Nacht in einem Raum und spielen an einem Spiel? Und was ist das für ein sonderbares Spiel? Drachen, Raumschiffe, fremde Welten, Waffen ...

Und beim Stichwort Waffen klingeln dann verständlicherweise die ersten Alarmglocken. Schließlich kennt sich das eigene Kind inzwischen besser mit Waffen aus, als der Vater, der sich mal bei der Bundeswehr verpflichten ließ; - obwohl das Kind noch nie eine Waffe in der Hand gehabt hat. Aber in diesen Zeiten, in denen Jugendliche an Schulen Amok laufen, kann man nicht vorsichtig genug sein.

Und auch Götter und Dämonen kommen in manchen christlichen Kreisen äußerst kritisch an. Meiner Meinung nach, nicht immer ganz unbegründet, aber meistens doch sehr übertrieben. Einige Rollenspiele haben durchaus skurrile Glaubensvorstellungen. Und unbewusst bleibt ja schließlich doch einiges hängen. Auch Menschen, die anfällig für Verschwörungstheorien sind, sollten beim Rollenspielen ein bisschen auf sich Acht geben.

Begutachtet man noch mal genauer die Gruppen von Rollenspielern, so erkennt man, dass die Zielgruppe gar

nicht nur aus Jugendlichen besteht. Die ersten Rollenspiele wurden in Deutschland um 1980 entwickelt und gespielt. Auch wenn die meisten Rollenspieler heute wie damals Studenten sind, sind die älteren Rollenspieler schon über 60 Jahre alt.

Ich möchte nicht verharmlosen, dass das Rollenspielen auf labile Menschen intensiv wirken kann. Es ist eine verzaubernde Welt, an die man gerne denkt, wenn man sich wieder in seiner entzauberten Alltagswelt befindet. Und gerade bei labilen Menschen kann das als Fluchtmöglichkeit verstanden werden (Eskapismus). Aber im Grunde ist das auch nicht anders beim Computerspielen, Fußball gucken oder Romane lesen.

Rollenspiele haben aber auch wichtige positive pädagogische Aspekte.

- Entgegen unserer alltäglichen Umwelt, auf die wir oft nur bedingt Einfluss nehmen können, bietet das Rollenspiel die Chance, das Leben zu gestalten, zu prägen und zu beeinflussen. Dunkle Mächte und Gewalten können erkannt und heroisch bekämpft werden.
- Ängste können im Spiel abgebaut und Ohnmachtsgefühle kompensiert werden. Es bietet ein spielerisches Lernen für das reale Leben. Scheitern und Siegen gehören zu den ständig wiederkehrenden Lernfaktoren.
- Das Auftreten des Charakters, das Reden, Führen, Entscheiden, Lösungsstrategien im Team zu erarbeiten, alle diese Aspekte fördern die kommunikativen Fähigkeiten.
- Psychologisch gesehen bietet das Rollenspiel einen wunderbaren Ausgleich zum alltäglichen Leben. In kaum einem anderen Spielbereich wechseln Konzentration und Entspannung so häufig ab. Dieser stimulierende Wechsel löst auf wunderbare Weise die Spannungen des Alltags.

Mit einem abschließendem Resümee: Rollenspielen ist einfach genial!

