

Die Selbstwirksamkeit als Wirkfaktor – Einsatz des Fantasy-Rollenspiels zur Förderung sozialer Kompetenzen

Self-Efficacy as an Effective Factor – Use of Fantasy Role-Playing Games to Promote Social Skills

Simone Gadocha-Gangl

Themenschwerpunkt Gastartikel

Zusammenfassung

Pen-and-Paper-Fantasy-Rollenspiele sind vor allem als Freizeitbeschäftigung bekannt. Weniger geläufig ist deren Einsatz im pädagogischen und psychologischen Kontext. In diesem Zusammenhang bestätigen neuere Studien den Zusammenhang zwischen einer Steigerung sozialer Fähigkeiten und dem Spielen von Pen-and-Paper-Fantasy-Rollenspielen. In diesem Artikel werden die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des Pen-and-Paper-Fantasy-Rollenspiels dargestellt und dessen zentrale Auswirkungen auf die Spielerinnen und Spieler erläutert. Des Weiteren wird auf die hinter den positiven Auswirkungen stehenden psychologischen Mechanismen eingegangen, wobei sich vor allem die Selbstwirksamkeit als zentrales Element darstellt.

Abstract

Pen-and-paper fantasy role-playing games are mainly known as leisure activity. But they are also used in pedagogical and psychological contexts. Recent studies confirm the connection between playing pen-and-paper fantasy role-playing games and an enhancement of social skills. This article will try to present the various possible applications of pen-and-paper fantasy role-playing games and explain the essential effects of these games on their players. Additionally, it will focus on the psychological reasons for the positive impact on the players and show that self-efficacy is one of the main mechanisms that are responsible for behavioral change.

1. Einleitung

Pen-and-Paper-Fantasy-Rollenspiele, im weiteren Text als FRPGs bezeichnet, sind seit den achtziger Jahren eine beliebte Freizeitbeschäftigung von Jugendlichen und Erwachsenen. In diesen Spielen übernehmen die Spielerinnen und Spieler die Rollen von zuvor festgelegten fiktionalen Charakteren und erleben gemeinsam, unter der Anleitung einer Spielleiterin bzw. eines Spielers, ein Abenteuer in ihrer Vorstellung. Die sogenannten Spieler-Charaktere sind in klassischen FRPGs an Fantasy-Literatur angelehnt. Ein Spieler-Charakter kann je nach Spielsystem z. B. ein Magier, eine Kriegerin, ein Elf oder eine andere fantastische Figur sein. Eine im Vorfeld bestimmte Person fungiert als Spielleiterin bzw. als Spielleiter, das heißt sie beschreibt die Situation, in der sich die Spieler-Charaktere befinden, übernimmt die Rollen von Personen oder Kreaturen, welche den Spieler-Charakteren begegnen und definiert mit Hilfe der Regeln des Spiels die Konsequenzen der Handlungen der Spieler-Charaktere. Handlungen im Spiel werden nicht real ausgeführt, sondern verbal beschrieben. Die Fähigkeiten der Spieler-Charaktere sind mittels Zahlenwerten festgelegt und Würfelwürfe bestimmen über das Gelingen oder Misslingen einer Handlung. Der Zufall ist somit ein wesentliches Element des Spiels, was die Improvisation aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer erfordert. Weiters ist das direkte Rollenspielen häufig ein Teil des Spiels.

FRPGs wurden zwar ursprünglich als reine Freizeitbeschäftigung konzipiert, allerdings folgten bald nach dem Erscheinen der ersten Spiele Ansätze, in welchen die Anwendung von FRPGs als psychologische Intervention (Hughes, 1988) bzw. im Schulunterricht (Metzner, 1987) thematisiert wurden.