

SERIE: ROLLENSPIELE (3/3)

# Das würfelnde Klassenzimmer

Joël Adami

**Ob Mathematik, Sprachen oder Persönlichkeitsentwicklung - Rollenspiele können zum Lernen eingesetzt werden. Wie das geht, erklärt die woxx im dritten und letzten Teil ihrer Serie.**

„Nachdem ich es viele Jahre lang verheimlicht habe, muss ich ein Geständnis ablegen. In der Mittel- und Oberstufe haben meine Freunde und ich fast jedes Wochenende Stunden damit verbracht, mit Hilfe von Zahlen, Wahrscheinlichkeitsrechnung und Optimierung Modelle zu bauen, mit denen wir fast alles simulieren konnten.“ Mit diesen Worten leitet Kris H. Green, ein US-amerikanischer Mathematikprofessor, ein Paper zu Mathematik und Rollenspielen ein. Was Green beschreibt, ist keine obskure Lerngruppe, sondern seine wöchentliche Rollenspielrunde. Rollenspiele wie Dungeons and Dragons (DnD) sind nämlich nicht nur eine kreative Freizeitbeschäftigung, sondern können auch zu Bildungszwecken in verschiedensten Disziplinen eingesetzt werden.

In seinem Beitrag argumentiert Green, dass Rollenspiele sich durchaus eignen, um Schüler\*innen auf eine spielerische Art und Weise mathematische Konzepte aus dem Bereich der Modellierungen beizubringen. Im Grunde beruhen die meisten Rollenspielsysteme nämlich auf mathematischen Modellen. Da kaum

jemand noch Spaß an einem Spiel hätte, das ein realistisches Modell eines Zweikampfes darstellt, werden verschiedene Fähigkeiten und Tätigkeiten abstrahiert. Gerade wenn die Spieler\*innen tiefer in die Spielmechanik eintauchen, weil sie bestimmte Teile des Spieles verändern, ein neues Monster erschaffen oder ihren Spielcharakter optimieren wollen, können sie viel über mathematische Prinzipien lernen, so Green in seinem Text: „Das Spielen von Rollenspielen kann mathematisch lehrreich sein, und durch das Entwerfen von Spielen kann man noch mehr lernen.“

Ein besonders wichtiges Element ist, vor allem beim Entwerfen von Spielen, die Wahrscheinlichkeitsrechnung. Da in den meisten Rollenspielen gewürfelt wird, um ein Zufallselement einzubringen, ist es äußerst nützlich, Wahrscheinlichkeiten einschätzen zu können. Ein Charakter mit einem hohen Stärke-Bonus kann seine Gegner\*innen vielleicht auch bei einem schlechten Würfelergebnis noch besiegen - dieses Risiko abzuwägen, ist Teil des Spieles. Manche Rollenspielsysteme nutzen Wahrscheinlichkeiten auch gezielt aus, indem statistisch häufige Ergebnisse besonders spannende Konsequenzen haben.

In „Powered by the Apocalypse“-Spielen zum Beispiel gibt es das Konzept des „teilweisen Erfolges“: Bei einem Ergebnis zwischen 7 und 10

können Spieler\*innen zwar die gewünschte Aktion durchführen, müssen jedoch auch eine unerwartete Konsequenz ertragen. Würfelt man mit zwei sechsseitigen Würfeln, gibt es eine 40-prozentige Chance, ein Ergebnis zwischen 6 und 8 zu haben. Solche Konzepte zu durchblicken, fördert das mathematische Verständnis. Doch Rollenspiele leben nicht nur von der Mathematik, sondern vor allem vom gemeinsamen Spielen.

## Verhandlungsgeschick: +1

Dadurch eignen sich Rollenspiele auch dazu, soziale Kompetenzen zu stärken. In einem Ted-Talk erklärte der Journalist und Autor Ethan Gilsdorf, wie er durch sein DnD-Spielen Fähigkeiten wie Verhandlungssicherheit, selbstsicheres Auftreten und Kreativität lernte. Sicherlich kann man solche Soft Skills auch bei anderen Aktivitäten festigen, aber für manche Bereiche eignen sich Rollenspiele besonders gut. Dieser Meinung ist jedenfalls der kanadische Bildungswissenschaftler Stéphane Daniau. Er schreibt in einem wissenschaftlichen Beitrag, dass sich Rollenspiele besonders gut dafür eignen könnten, ein Gruppengefühl herzustellen sowie kollaborative Kreativität und persönliche Entwicklung zu fördern. Grundsätzlich lerne man beim Spielen Fähigkeiten, die für das Spiel nützlich seien. „Rollenspiele sind auch eine Aktivität, die mög-

licherweise zum informellen Lernen beitragen kann. Auf diese Weise kann ein Teil der spielerischen Fähigkeiten, die durch ein Spiel entwickelt oder verbessert werden, zumindest vorübergehend auf die Realität übertragen werden. Dementsprechend kann eine Nachbesprechung die Übertragung dieser Fähigkeiten fördern“, schreibt der Bildungswissenschaftler in einem Artikel.

Ein wissenschaftliches Team aus Taiwan hat in einer kleinen Studie mit Englisch-Schüler\*innen überprüft, wie sich regelmäßiges Rollenspielen auf die Kreativität auswirkt. Mal abgesehen von der Frage, wie gut sich Kreativität wirklich mittels eines Tests messen lässt: Die Schüler\*innen, die in ihrem Englischunterricht DnD gespielt hatten, hatten bessere Kreativitätswerte als ihre Kolleg\*innen in der Kontrollgruppe. Interessanterweise haben die taiwanesischen Forscher\*innen nicht überprüft, ob das Rollenspielen im Fremdsprachenunterricht dabei hilft, leichter Englisch zu lernen.

## Englischlernen mit Zwergen und Elfen

„Es gibt viele Übungsgruppen, in denen Englisch-Konversationen geübt werden, aber die können ziemlich langweilig und repetitiv sein“, erzählt Emil, ein Englischlehrer aus Mexiko, der außerdem begeisterter Rollen-

Rollenspiele können dazu genutzt werden, um mathematische Konzepte zu erklären. Die merkwürdigen Würfel helfen dabei.



FOTO: PKFUEL.COM

spieler ist, der woxx. „Gemeinsam mit einem Freund, der als Dungeonmaster fungiert, habe ich eine Gruppe gegründet, in der Schüler\*innen mit Freund\*innen ihre Sprachkenntnisse in einer kontrollierten Umgebung erweitern können.“ Rollenspiele würden sich gut dazu eignen, eine Fremdsprache zu üben, ist Emil überzeugt: „Ich habe festgestellt, dass meine Schüler\*innen Vertrauen in ihre bereits vorhandenen Sprachkenntnisse gewinnen und sich im Umgang mit Englisch wohler fühlen - auch außerhalb unserer Übungen.“

Der Englischlehrer Josip Farkaš hat 2018 in seiner Masterarbeit untersucht, ob regelmäßiges Rollenspielen im Fremdsprachenunterricht nützlich sein kann. Seine Ergebnisse sind jedoch eher ernüchternd: Er konnte keine große Verbesserung der Fähigkeiten seiner Schüler\*innen in Tests feststellen. Allerdings gibt auch er an, dass die Rollenspieler\*innen sich nach dem Spielen eher getraut haben, Englisch zu sprechen.

Es ist auffallend, dass sich viele Versuche, Rollenspiele im Klassenzimmer einzusetzen, auf DnD beziehen. Das System ist zwar das bekannteste, hat aber kein sonderlich leichtes Regelwerk. Die Grundzüge zu erklären, dürfte einige Zeit in Anspruch nehmen, die in der Schule oft fehlt. Andere Systeme, mit leichterem Regelwerk, sind wohl besser geeignet. Manche Lehrer\*innen entwickeln auch selbst

Rollenspiele, um sie gezielt zu pädagogischen Zwecken einzusetzen, das unter dem Schlagwort „EduRPGs“.

Der deutsche Verein „Waldritter“ hat sich im vergangenen Jahr im Rahmen eines Barcamps mit dem Einsatz von Rollenspielen zur politischen Bildung beschäftigt. Der Verein, der auch schon im Rahmen der Fantastik-Messe Luxcon in Luxemburg zu Besuch war, bietet zu pädagogischen Zwecken eigentlich vor allem sogenannte Live-Action-Rollenspiele, die im Freien stattfinden, an. Seit dem EduRPG-Barcamp findet ein regelmäßiger Online-Stammtisch statt, in dem sich interessierte Pädagog\*innen zu Rollenspielen in Bildungskontexten austauschen können.

### Rollenspiele unter dem Mikroskop

Während ihr Einsatz in Klassenzimmern und Hörsälen noch relativ spärlich gesät ist, gibt es - wie bei vielen popkulturellen Phänomenen - ein reges Forschungsinteresse an Rollenspielen. Die Seite [rpgstudies.net](http://rpgstudies.net) listet eine große Sammlung wissenschaftlicher Publikationen, die sich mit dem Hobby beschäftigen. Dabei fällt auf, dass die Wissenschaftler\*innen besonders in den 1980er-Jahren, als Rollenspiele noch sehr jung waren, vor allem damit beschäftigt waren, Angriffe abzuwehren und Vorurteile zu entkräften.

Besonders die religiöse Rechte in den USA sah DnD und ähnliche Fantasy-Rollenspiele damals als Einstiegsdroge zum Satanismus. In Deutschland waren es die Zeugen Jehovas, die vor Rollenspielen warnten. Ein Suizidfall, der angeblich mit einem DnD-Spiel in Zusammenhang stand, befeuerte die Diskussion. So gibt es recht viele Forschungsarbeiten, die sich mit diesem Themenkomplex beschäftigt haben - und entwarnen konnten.

Seit Mitte der 1990er-Jahre finden sich Rollenspiele als Forschungsgegenstand in vielen Disziplinen wieder. So gibt es soziologische Abhandlungen, in denen untersucht wurde, wie sich die Rollenspielszene zusammensetzt. Besonders Literatur- und andere Geisteswissenschaften beschäftigen sich häufiger mit Rollenspielen. Immerhin handelt es sich hierbei um besondere Texte, denn einerseits existieren Regelwerke mit Hintergrundinformationen zur bespielten Welt, andererseits werden die einzelnen Geschichten von Spielleiter\*innen und Spieler\*innen gemeinsam geschaffen. Die Psychologie interessierte, ob es möglich ist, Rollenspiele zu therapeutischen Zwecken einzusetzen.

Ein aktuelles Beispiel aus dem deutschsprachigen Raum ist der Band „Forschungsdrang und Rollenspiel“, der sich gänzlich mit „Das Schwarze Auge“ (DSA) beschäftigt. Er erschien 2019, pünktlich zum 35. Geburtstag

des deutschen Pendantes von DnD. Die Beiträge, die darin gesammelt wurden, decken eine große Bandbreite von Forschungsrichtungen ab: So haben Historiker\*innen etwa untersucht, wie sich die Bilder vom Adel in der DSA-Fantasiewelt Aventurien vom tatsächlich existierenden historischen Adel unterscheidet. Die Philosophie ist recht stark vertreten: In einem Beitrag wird erläutert, was ein Dämonenpakt im Rollenspiel mit dem griechischen Philosophen Plato zu tun hat. Zwei andere Beiträge beschäftigen sich damit, wie „Nichtmenschen“ wie Zwerge, Elfen und Orks dargestellt werden.

Rollenspiele werden also durchaus ernst genommen - nicht nur von Spieler\*innen, sondern auch von Lehrer\*innen, die sie in Klassenzimmern oder Übungsgruppen einsetzen, und Forscher\*innen, die sich in vielen Disziplinen mit ihnen beschäftigen. Zum Glück muss das heute niemand mehr verheimlichen.

Anmerkung: Ein Rezensionsexemplar von „Forschungsdrang und Rollenspiel“ wurde der woxx freundlicherweise vom Verlag zur Verfügung gestellt.