

# Handout zum Thema Pen & Paper Rollenspiele im Kontext des Darstellenden Spiels

Referenten: ###

Vortragsdatum: 26.05.2018

## Geschichtliche Entwicklung des Pen & Paper Rollenspiels

- 1971: Erstes offizielles Pen & Paper Rollenspiel System erscheint in Amerika
  - o War der Vorläufer zu dem weltweit erfolgreichsten Pen & Paper Rollenspiels „Dungeons & Dragons“
  - o Stark dem klassischen Brettspiel ähnlich und mit Spielfiguren / Miniaturen und Spielbrettern versehen
- 1977: In Deutschland wird die Idee des Pen & Paper Rollenspiels durch Verlage importiert
- 1978: Mit Magira erscheint das erste deutsche Pen & Paper Rollenspiel
  - o Dies war der Vorläufer des heute noch existierenden Systems: Midgard

## Settings von Pen & Paper Rollenspielen

- Low-Fantasy-Setting: ähnlich dem deutschen Mittelalter mit kleinen Fantasy Elementen, Bsp.: Das Schwarze Auge – Aventurien
- High-Fantasy-Setting: stark veränderte Welt mit vielen Fantasy Elementen, Bsp.: Das Schwarze Auge – Myranor
- Apokalypse-Setting: Kernereignis der Vergangenheit zerstört Zivilisation, Überlebensaspekt ist im Fokus, Bsp.: Degeneration
- Horror-Setting: Zum Teil reale Schauplätze der Erde mit vielen Horror und Übernatürlichen Elementen, Bsp.: Cthulu
- Sicherlich ist es möglich noch weitere Unterteilungen zu treffen

## Entwicklung des Pen & Paper Genres am Beispiel „Das schwarze Auge – Aventurien“

- Februar 1984: Erscheinen des ersten Regelbandes für das damalige DSA1 System
- Mit den Jahren gab es eine Entwicklung hin zu mehr Rollenspiel über die Systeme DSA2, DSA3, DSA4.0, DSA4.1 und zum aktuell neuesten System DSA5
- Mai 2018: Neueste Publikationen zu DSA5 und einem LARP Regelband

## Ideen des Seminars zur Frage: Was genau ist Pen & Paper? (Plenumsfrage)

- Beim ersten Hören als lächerlich empfunden, nach Erklärung interessiert.
- Viel Würfeln!
- Zieht man sich da besonders an?
- Vereinzelt bereits bekannt oder auch gespielt

## Umfrage auf Orkenspalter.de und das-forum.de zur Frage: Welche Definition passt am besten zum Pen & Paper Rollenspiel?

- Ca. 1200 Zugriffe durch die Forenmitglieder, 81 Teilnahmen
- Klassisches Gesellschaftsspiel: 3 Stimmen
- Interaktives Geschichtenerzählen: 36 Stimmen
- Improvisationstheater fürs Wohnzimmer: 12 Stimmen
- Improvisierte Interaktion innerhalb eines gegebenen Rahmens: 32 Stimmen

## **Kernelemente des Pen & Paper**

- Narratives Element: Erzählung von Zwischensequenzen und Ausbreitung der Rahmenhandlung und –Bedingungen durch den Spielleiter
- Regeltechnisches Element: Eingrenzung der Improvisation und Handlung in Regeln wie Kopfwerte, Talentwerte und Würfelregeln
- Fantasie: Es gibt keine haptische oder sonstige Oberfläche, auf der gespielt wird, vielmehr wird alles von den Personen in ihrer Fantasie erschaffen
- Soziales Element / Schauspieler: Interaktionen von Charakteren werden ausgespielt und miteinander interagiert
- Improvisation: Lediglich der Spielleiter kennt die Rahmenpunkte des Handlungsstrangs, die Spieler verhalten sich in den Situationen ihren Charakteren entsprechend zu 100% spontan und müssen sich durch Improvisation an Gegebenheiten anpassen

## **Anwendungsmöglichkeiten in der Grundschule**

- Durchspielen von Konfliktsituationen im spielerischen Kontext als Prävention
- Anregung der Fantasie durch Heranführung an offene Spielwelten
- Anregungen zum Lesen und Schreiben
- Geschichten selbst entwickeln
- Chancengleichheit für Alle

## **Station „Pen & Paper“**

### Aufbau:

- **Anschauungsmaterial:** Landkarten, Rollenbiographien, Regelbücher und vieles mehr
- **Durchführung eines klassischen P&P Rollenspiels mit mittelalterlichem Setting**
  - Realistisches P&P Rollenspiel ausprobieren → Eindruck gewinnen
- **Durchführung eines Rollenspiels – Konfliktsituation auf dem Pausenhof**
  - verschiedenen Rollen, die unterschiedliche Stärken und Schwächen haben
  - dient der Prävention → mehr Toleranz gegenüber anderen Schülern → Rollentausch → in andere hineinversetzen
  - Fantasie anregen, jeder Schüler kann sich einbringen, Interessenweckung für Lesen und Schreiben

### Hypothetischer Ablauf in der Grundschule:

→ Figuren erarbeiten, Karten verteilen (mit Elementen, die in der Geschichte vorkommen müssen, somit fällt der Spielleiter weg)

→ Geschichte in Kleingruppen durch Spielen entwerfen (Würfel bestimmen Handlung)

→ vor Klasse vorführen

## **Wie kann „Pen&Paper“ als Darstellendes Spiel gesehen werden?**

- Wichtiges Kernelement des Pen&Paper-Rollenspiels ist das Sprachliche Element.
- Es gibt sowohl die Rolle des Erzählers in Form des Spielleiters, durch den Hintergrundinformationen den Teilnehmern übertragen werden → dies gibt es auch im Darstellenden Spiel um dem Zuschauer den Rahmen der Handlung zu beschreiben

- Des Weiteren sind Dialoge essentieller Bestandteil sowohl vom Pen&Paper-Rollenspiel als auch vom Darstellenden Spiel
- Eine weitere Gemeinsamkeit ist, dass durch Gestik und Mimik zusätzlich die verkörperten Charaktere zum Ausdruck gebracht werden, wobei hier angemerkt werden muss, dass Pen&Paper-Rollenspiel klassisch an einem Tisch gespielt wird, wohingegen im Darstellenden Spiel noch das Element der Bewegung hinzukommt.
- Requisiten werden eher selten verwendet, aber es kann vorkommen, womit noch eine Parallele zum Darstellenden Spiel geschlagen wird.
- Wichtig zu erwähnen ist noch, dass es beim Pen&Paper-Rollenspiel keine Trennung von Spielern und Zuschauern gibt. Dies kennt man vor allem aus dem Teilbereich des Darstellenden Spiels: Improvisationstheater. Hier noch anzumerken ist, dass die Handlung zwar in einem gewissen Rahmen einen Anfang und ein Ziel hat, jedoch die Art und Weise wie sich die Handlung entwickelt vollkommen frei durch die Spieler ist und alle Dialoge und Entscheidungen improvisiert werden müssen.

#### Literaturliste & Quellen zum weiteren Nachschlagen

<https://de.wikipedia.org/wiki/Pen-%26-Paper-Rollenspiel> (Entwicklung des Pen & Paper Genres)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_der\\_Pen-%26-Paper-Rollenspiele](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Pen-%26-Paper-Rollenspiele) (Informationen zu den verschiedenen Pen & Paper Settings)

<https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Erscheinungsdatum/> (Die Entwicklung des Systems „Das schwarze Auge – Aventurien“)

Don-Schauen, Florian. Wege des Meisters. Waldems: Ulisses Spiele GmbH, 2009. (Informationen zum Gestalten einer Spielrunde Pen & Paper seitens des Spielleiters)

Don-Schauen, Florian. Wege des Entdeckers. Waldems: Ulisses Spiele GmbH, 2012. (Informationen zum Gestalten einer Spielrunde Pen & Paper seitens der Spieler)