

Merkblatt

Content, mit dem du vorsichtig sein solltest

Rollenspiel birgt unendliche Möglichkeiten in sich, und das ist zugleich ein Segen und ein Fluch. Eigentlich kann man wirklich alles in einem Rollenspiel thematisieren, was tiefe Einblicke in extreme Situationen oder auch therapeutische Effekte haben kann.

Aber - das sind Möglichkeiten für in sich funktionierende und gut abgesprochene Gruppen, wo jeder die Grenzen der anderen Personen kennt. Wenn man jedoch mit offenen Gruppen spielt, wo man mit Leuten spielt, die man eventuell noch nicht kennt oder nur ein- oder zweimal gesehen hat, sollte man etwas vorsichtiger sein.

Leider hat die Welt, in der wir leben, ihre Schattenseiten. Und manche Probleme treten leider viel häufiger auf, als es einem lieb ist. Die meisten Spieler wollen einen spaßigen und spannenden Tag verbringen, an dem sie ihren Problemen einmal entfliehen können, denn darin ist Rollenspiel ja sehr gut - einmal deine Alltagslast ablegen und wer anders sein. Insofern ist es nicht zu empfehlen, den Inhalt der Sitzungen so zu gestalten, dass er genau diese Probleme wieder aufbringt. "Hitting too close to home", wie man im Englischen sagt. Und die meisten Personen, die unter Traumata leiden, haben Probleme diese anzusprechen, weil jemandem zu sagen, dass man bestimmte Themen vermeiden will, schneidet das Thema ja sofort an. Und das "wieso sagst du denn nichts" danach, macht es meist nur schlimmer. Insofern sollten wir zunächst einmal über gängige Problemthemen sprechen.

(Ich habe mich beim Schreiben auch mehrfach selbst getriggert und brauchte dann ein paar Tage Pause, also bei vielen Dingen spreche ich leider aus Erfahrung)

Sexueller Missbrauch:

Das ist leider ein sehr großes Thema, unter dem besonders Mädchen und junge Frauen zu leiden haben. Sicherlich variiert die Intensität der Probleme von Person zu Person, aber leider ist die Dunkelziffer hier so hoch, dass wenn du in einem Raum mit 5 Personen sitzt, du davon ausgehen kannst, dass jemand schlechte Erfahrungen gemacht hat. Viele sprechen nicht darüber, insofern auch wenn du denkst, dass das wirklich auf niemanden zutrifft, ist es immer noch wahrscheinlicher, dass man es dir verschwiegen hat. Stell also sicher, dass das nicht direkt ein Thema ist. Und wenn du nicht dran vorbeikommst, dann benutze lieber Allegorien und lass die Täter nicht ungeschoren.

Z.B. Wenn die Trunkenbolde in der Taverne der Heldin an den Hintern grabschen, stell sicher, dass sie dafür auf die Schnauze kriegen. Wenn jemand junge Mädchen entführt, sollte er vielleicht maximal beabsichtigen, sie in einem Ballett für ihn tanzen lassen. Denk zum Beispiel daran, wie in StarWars Leia mit ihren Ketten Jabba, den fetten, schleimigen Riesenwurm erwürgt. Der Symbolismus sollte klar sein.

Häusliche Gewalt:

Auch von häuslicher Gewalt gibt es unzählige Opfer. Dass man den Stock nicht mehr benutzen darf, hat das Problem nicht gelöst, denn es gibt Alternativen. Und nicht jeder Täter verprügelt seine Opfer direkt, viele greifen auf das klassische Anschreien zurück, was leider gesellschaftlich noch immer nicht so geächtet ist wie es sein sollte.

Achte daher generell auf die Lautstärke am Spieltisch. Wenn deine Spielgruppe schreien muss, damit jeder sein Spotlight bekommt, solltest du Maßnahmen ergreifen, damit es gemäßiger zugeht. Im Zweifelsfall benutz Meldungen, einen Erzählstein oder würfel eine Initiative-Reihenfolge aus. Might-makes-right sollte nicht das Motto sein, um eine Spielrunde zu leiten.

Für das Abenteuer selbst lässt sich das Thema inhaltlich zum Glück einfach vermeiden. Vielleicht hat ein Charakter im Hintergrund stehen, dass er von zuhause ausgerissen ist, aber nur wenige Abenteuer beschäftigen sich damit, das Privatleben von Personen und Familien zu sehr unter die Lupe zu nehmen. Meistens geht es ja um Wirtschaftsinteressen, politische Machtstrukturen oder direkt das Böse in einer personifizierten Form zu bekämpfen. Insofern solltest du mehr darauf achten, am Tisch selbst keine Quasi-Gewaltstrukturen aufzubauen.

Bullying:

In der Schule wird man ge-bullied und wenn man sich dagegen auflehnt ist es denjenigen peinlich, die weggeschaut haben, woraufhin sie dir dann den Rat geben, es nicht an die Große Glocke zu hängen, die Schuld bei dir zu suchen oder einfach der Konfrontation aus dem Weg zu gehen. Und wenn du es eines Tages nicht mehr aushälst und es emotional aus dir raus bricht, sind die komischen Spiele schuld, mit denen du dein Coping betreibst. Davon muss man dich dann fernhalten, damit du nicht mehr so ein Problem für den Rest der Welt darstellst. Und das trichtert man solange in dich ein, bis du es selber glaubst. Bullying ist ein Problem, wo man gesellschaftlich alles daran setzt, dass es erhalten bleibt, denn die Leute, die wegschauen, setzen alles daran, dass ihnen das nicht zur Last gelegt wird. Und die Leute in den Machtpositionen, die das Problem hätten lösen können - also Politik und Medien - haben ein besonderes von ihrem Versagen abzulenken. Und die Tatsache, dass es nun die Sozialen Medien gibt, um die Opfer noch mehr zur Schau zu stellen, hat die Problematik nur noch verschärft.

Das alles macht es sehr schwer einzuschätzen, wer wie stark betroffen ist, wie bewusst sich die Leute darüber sind und wie stark sie darunter zu leiden haben. Was für einen Einfluss auf deine Abenteuergestaltung hat, ist schwer konkret zu formulieren. In der Regel sind die Spieler Helden, die ihre Heldentaten auch in irgendeiner Form anerkannt kriegen sollten. Und wenn das mal nicht so ist, sollte das vorher als Prämisse festgelegt werden und nicht das Abenteuer damit überraschend beendet werden, dass sich jemand anders die Lorbeeren einheimst. Zum Beispiel sind in "Tales from the Loop" die Kinder immer die Helden, gerade weil die Erwachsenen zu nichts nütze sind und dem, was die Kinder erzählen, nie Glauben schenken. Der Aufhänger für ein Abenteuer sollte auch nicht sein, dass man dem Charakter, der ohnehin ein Versager

ist, noch eine letzte Chance gibt. Natürlich kann es manchmal Gegner geben, die die Helden provozieren, aber lass das nicht in Psychoterror enden und stelle sicher, dass die Spieler Anerkennung dafür bekommen, das Abenteuer bestanden zu haben.

Krebs und andere schwere Krankheiten:

Der Tod ist leider eine Realität des Lebens, mit der man sich abfinden muss. Aber manche Wege zu gehen sind grausamer als andere. Wenn wir in einem Film jemanden sehen, der an Krebs leidet, dann wird er oft ein wenig blasser dargestellt, etwas kurzatmiger, aber ansonsten noch ziemlich normal. Wer schon mal jemanden in seinem näheren Umfeld an Krebs verloren hat, der weiß, dass es selten so "nett" aussieht. Und man weiß, dass man definitiv "zu viel" gesehen hat. Ich benutze Krebs hier als Beispiel, weil er so häufig vorkommt, aber natürlich ist das nicht die einzige Krankheit, die schwere Auswirkungen auf Angehörige hat. Das Problem ist, dass diese häufig genug vorkommen, so dass man damit rechnen muss, dass man jemanden in der Spielergruppe hat, der gerne von diesen Erinnerungen wegkommen will und seine Gedanken auf etwas anderes lenken will.

Glücklicherweise gibt es das Filmklischee mit der minimalen Darstellung. Und für die meisten Plots ist es auch nicht nötig, einen bitteren Krankheitsverlauf im Detail zu beschreiben. Plus, viele Settings bieten genug Gelegenheiten mit fantastischen Krankheiten, anstelle von realen zu spielen. Auf jeden Fall sollte der Spielleiter hier sensibel sein, wie viel den Spielern zuzumuten ist.

Tiere:

Das ist wohl das Thema, mit dem ich persönlich am meisten zu kauen habe. Das Ding ist, dass, wenn Tiere in Filmen oder Spielen auftauchen, dann meist, um sie umzubringen. Ob es der Trope ist von dem Ranger, der sein in den Kampf Pet vorschickt, dem entlaufenen Haustier, was man später von dem bösen Monster in Stücke gerissen wiederfindet, der verendete Kanarienvogel, der auf eine giftige Umgebung hinweisen soll, das Pferd, dass in der Kavallerieattacke draufgeht, der Wachhund an dem man vorbeikommen muss, die Kaninchen, die sich der Survivalist erjagt, Labortiere, die eben Labortiere sind, der Random-Encounter im Wald mit dem Wolf, weil dem Schreiber kein besserer Gegner eingefallen ist oder einfach nur das Einsteiger-Quest in der Taverne den Keller zu säubern. Egal wie, es läuft immer wieder aufs gleiche raus: Fiktive Tierquälerei zum Spaß, bzw. um den Plot voranzutreiben.

Das Problem ist, viele Leute sind Tierlieb, viele Leute haben Haustiere, und wenn man nicht gerade Schildkröten oder Graupapageien hat, dann überlebt man seine Haustiere auch meistens und die Erinnerung an das Ableben ist meistens schmerzhaft und nicht unbedingt das, worauf man in seinem Spiel, was man zum Escapism betreibt, gestoßen werden will. Besonders wenn man Halter von Tieren ist oder war, über die jede Menge diskriminierender Bullshit im Umlauf ist, kann es sehr aufrührend sein, wenn der Spielleiter diese Klischees bedient. Alleine der Spruch "Jeder ist entweder ein Katzen- oder Hunde-Mensch" sagt schon alles darüber, wie viel Beachtung man uns Nagerhaltern schenkt. (Und selbst die Rechtschreibprüfung will gerade Nagerhalter zu Hundehalter korrigieren.)

Lange Rede kurzer Sinn, in der Regel gibt es bessere und kreativere Alternativen zu den oben genannten Tropes, die keine schlechten Erinnerungen in den Spielern hervorrufen.

Diskriminierung:

Diskriminierung ist ein merkwürdiges Thema. Es ist ein großes gesellschaftliches Problem in unserer Welt und so ist es oft auch ein gesellschaftliches Problem in Fantasy-Welten. Manchmal funktionieren diese Welten ohne Diskriminierung gar nicht. Klar, könnten Zwerge und Elfen auch endlich mal aufhören sich anzufeinden und zu misstrauen, um gemeinsam gegen die Orks vorzugehen... aber wieso sind die Orks eigentlich ein Problem? Sind wirklich alle Orks böse? In manchen Settings ist die Antwort darauf ganz klar "ja", weil es dort eben "böse Rassen" gibt. Andererseits will heute bestimmt kaum ein Spielleiter noch den Satz sagen "es gibt böse Rassen". Das Problem ist komplex und es gibt darauf keine einfache Antwort.

Da die Runden grundsätzlich offen für jeden sind, wirst du unter den Spielern auch die unterschiedlichsten Leute haben, von denen die meisten sicherlich für irgendeine Besonderheit diskriminiert wurden. Auch die Charaktere sind oftmals sehr breit gefächert in ihren Hintergründen. Wobei hier natürlich gerade das Schöne ist, dass jeder seine Individualität in die Party einbringt, damit das Team als Ganzes funktioniert. Aber, auch wenn die Charaktere eigentlich mit jeglicher Art von Banter klarkommen sollten, übertragen sich manche Sachen auf den Spieler, der eventuell damit nicht klar kommt. Zum Beispiel könnte der Zwerg in der Gruppe immer als "der Kurze" gehänselt werden, aber einer der Spieler hat auch Probleme damit, dass er wegen seiner Körpergröße aufgezoogen wird.

Wichtig ist hier nicht zu sehr, Diskriminierung komplett aus dem Spiel zu streichen, aber wenn man sie einbaut, oder unter den Charakteren zulässt, dann sollte man sensibel dafür sein, wann man bei den Spielern eine Linie überschreitet.