

## **Roleplaying Game statt klassischem Rollenspiel**

– Wieso es sich lohnt, den spielerischen  
Ansatz einmal auszuprobieren

# **2Go**

# Agenda



- ▶ Meine Motivation für diesen Impuls
- ▶ Einführung: Definitionen & Abgrenzung
- ▶ Effekte (rollen-)spielerischer Ansätze
- ▶ Einsatzmöglichkeiten und Chancen
- ▶ Herausforderungen

# Über mich

- ▶ Eva Geisler, M. Sc. Psychologie (Technische Universität Dresden)
- ▶ Trainerin und Beraterin bei WissensImpuls GbR
- ▶ Schwerpunkte: Kognitive Stressbewältigung und Aktivierung im Einzel- und Gruppensetting, Gesundheitsorientierte Beratungsgespräche
- ▶ Kontakt
  - ▶ Mail: [geisler@wissensimpuls.de](mailto:geisler@wissensimpuls.de)
  - ▶ Telefon: +49351274991-22



- ▶ Was ist Ihr **erster Gedanke**, der Ihnen bei dem Begriff ***Roleplaying Game*** in den Sinn kommt? Was verbinden Sie damit?



# Meine Motivation für diesen Impuls WissensImpuls

- ▶ Leidenschaft für (insbesondere kooperative) Brettspiele & Fantasyromane
- Pen and Paper Rollenspiele wie *Dungeons and Dragons* verbinden diese Interessen
- ▶ Besondere Faszination für Kommunikation & Kooperation der Spielenden und das Schlüpfen in andere Rollen



# Entwicklung von Rollenspielen und spielerischen Ansätzen

Rollenspiel = Spielende übernehmen Rolle einer Person, eines Tieres, Gegenstandes oder einer fiktiven Gestalt → bewusstes und unbewusstes Nachstellen des Verhaltens

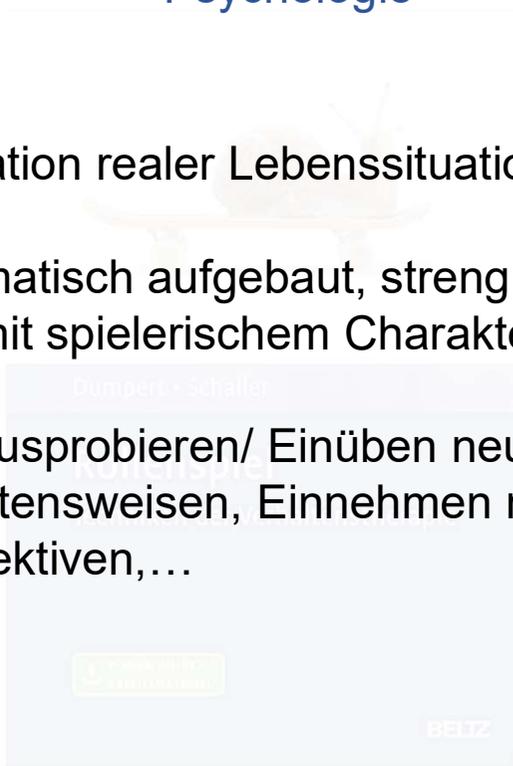
- ▶ Anfänge von Rollenspielen: Antikes Rom, China, Mittelalter
- ▶ Im 16. Jahrhundert: Entwicklung von Improvisationstheater
- ▶ Entstehung von Rollenspielen in der Pädagogik und angewandten Psychologie als Methode schwer nachzuvollziehen
- ▶ Roleplaying Games seit den 1970er Jahren (Dungeons & Dragons als Vorreiter)
- ▶ Recht neuer Ansatz seit den 2000er Jahren: Gamification



# Abgrenzung zum klassischen Rollenspiel

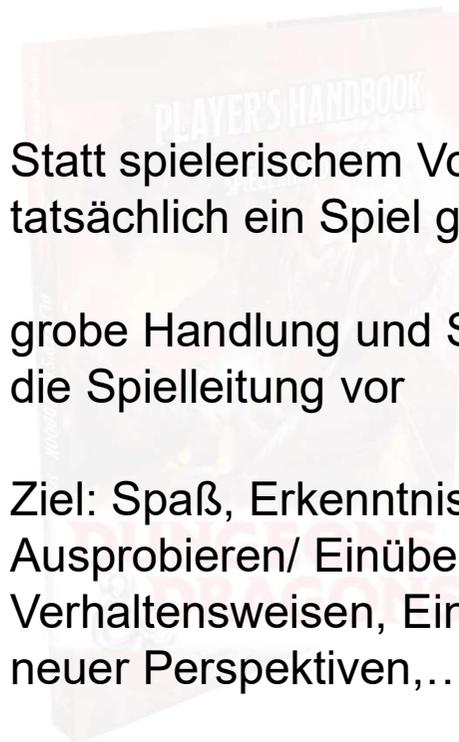
## Pädagogik, Verhaltenstherapie, Pädagogische Psychologie

- Simulation realer Lebenssituationen
- systematisch aufgebaut, streng dargeboten, aber mit spielerischem Charakter
- Ziel: Ausprobieren/ Einüben neuer Verhaltensweisen, Einnehmen neuer Perspektiven,...



## Roleplaying Games (RPGs)

- Statt spielerischem Vorgehen wird tatsächlich ein Spiel gespielt
- grobe Handlung und Spielwelt gibt die Spielleitung vor
- Ziel: Spaß, Erkenntnisgewinn, Ausprobieren/ Einüben neuer Verhaltensweisen, Einnehmen neuer Perspektiven,...



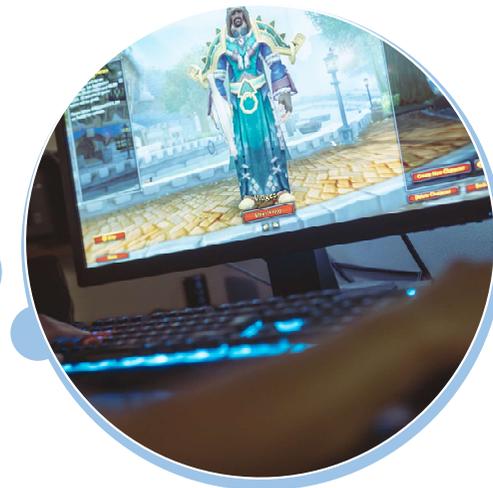
# Arten von Roleplaying Games



Tabletop/ Pen & Paper Rollenspiele,  
z.B. Dungeons & Dragons



Live Action  
Rollenspiele (LARPs)



Computer-Rollenspiele, z.B.  
World of Warcraft

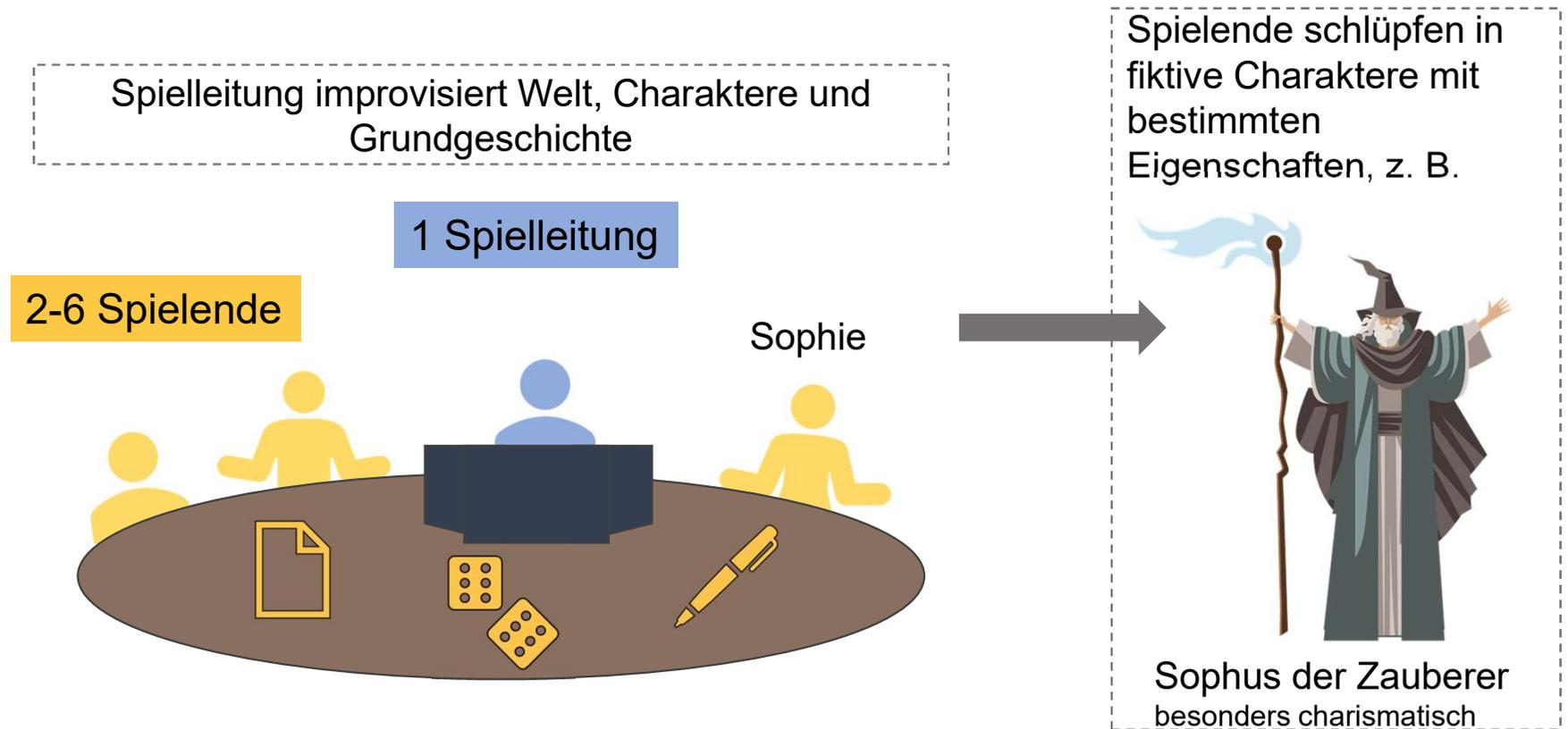
Roleplaying  
Games

# Was zeichnet Pen & Paper RPGs aus?



WissensImpuls

- ▶ Gemeinsames Erzählen, Erleben und Mitbestimmen von Geschichten



# Mögliches Szenario im Pen & Paper RPG

Stellt euch vor, ihr seid eine Gruppe Abenteurer, die nach langer Reise durch karge, gefährliche Wälder in einer euch unbekanntem Stadt ankommt. Ihr seid müde, hungrig und habt nur noch wenig Gold im Beutel, da ihr von einer Gruppe Diebe überfallen wurdet. Ein kleiner grauhaariger gebückter Mann kommt auf euch zu und spricht euch an: „Ah, Fremde in meiner Stadt...Ihr seht ganz schön fertig aus. Kann ich euch behilflich sein? Ich kenne mich hier gut aus. Für eine Silbermünze zeige ich euch die besten Plätze der Stadt. Was meint ihr?“



Was tut ihr?

- ▶ A: Dankend ablehnen. Wer weiß, was der mit uns vorhat.
- ▶ B: Mitgehen. Was haben wir schon zu verlieren?
- ▶ C: Den Fremden ausfragen, wo man hier günstig essen und nächtigen kann.

# Mögliches Szenario im Pen & Paper RPG

Wofür habt ihr euch entschieden?

- ▶ A: Dankend ablehnen. Wer weiß, was der mit uns vor hat.

→ Der Mann entgegnet: „Na gut, wie ihr meint. da könnt ihr ne Weile suchen bis ihr was findet, das ihr euch leisten könnt.“

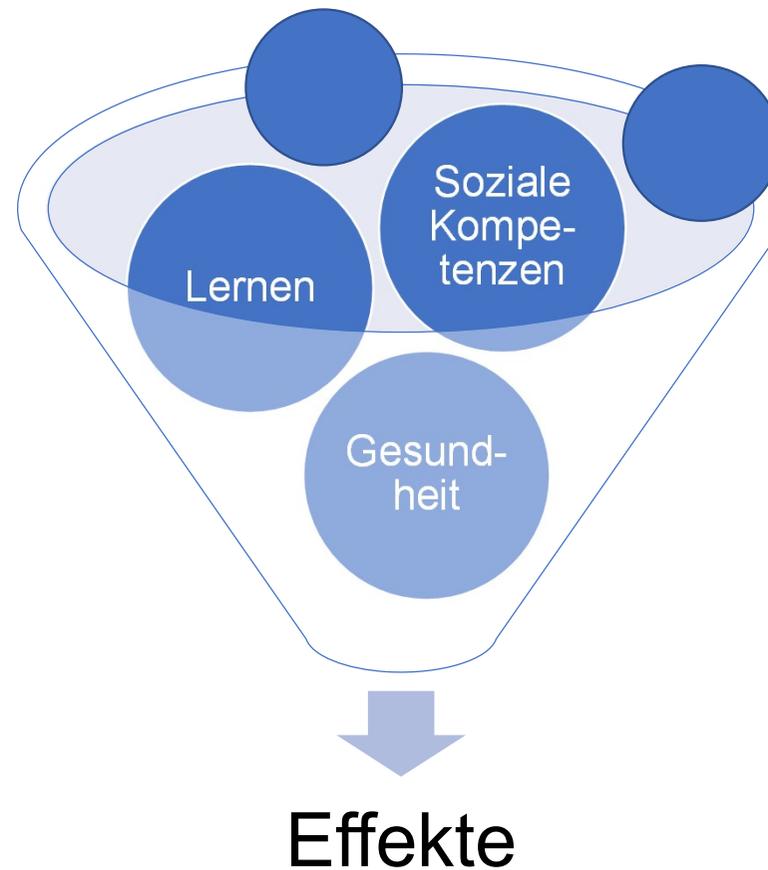
- ▶ B: Mitgehen. Was haben wir schon zu verlieren?

→ Der Fremde führt euch rum, erzählt euch etwas über die Stadt und führt euch letztlich zu einer günstigen Taverne, wo ihr erstmal wieder zu Kräften kommt.

- ▶ C: Den Fremden ausfragen, wo man hier günstig essen und nächtigen kann.

→ Er entgegnet entrüstet: „Ey ey ich mach das nicht umsonst. Seht zu wie ihr alleine klarkommt.“ und verschwindet.

# Effekte von Roleplaying Games



# Effekte: Soziale Kompetenzen

## Transformative RPGs (Daniau, 2016)

- ▶ Grundannahme: Spiele ermöglichen Ausprobieren sozialer Verhaltensweisen in sicherem Rahmen (Zheng et al., 2021)
- ▶ Fokus: Beziehungen zwischen Charakteren
- ▶ Spielszenarien fördern soziale Skills (Diskutieren, Problemlösen, Führung, Teamarbeit) → wichtig: Nachbesprechung



## RPGs als Serious Games

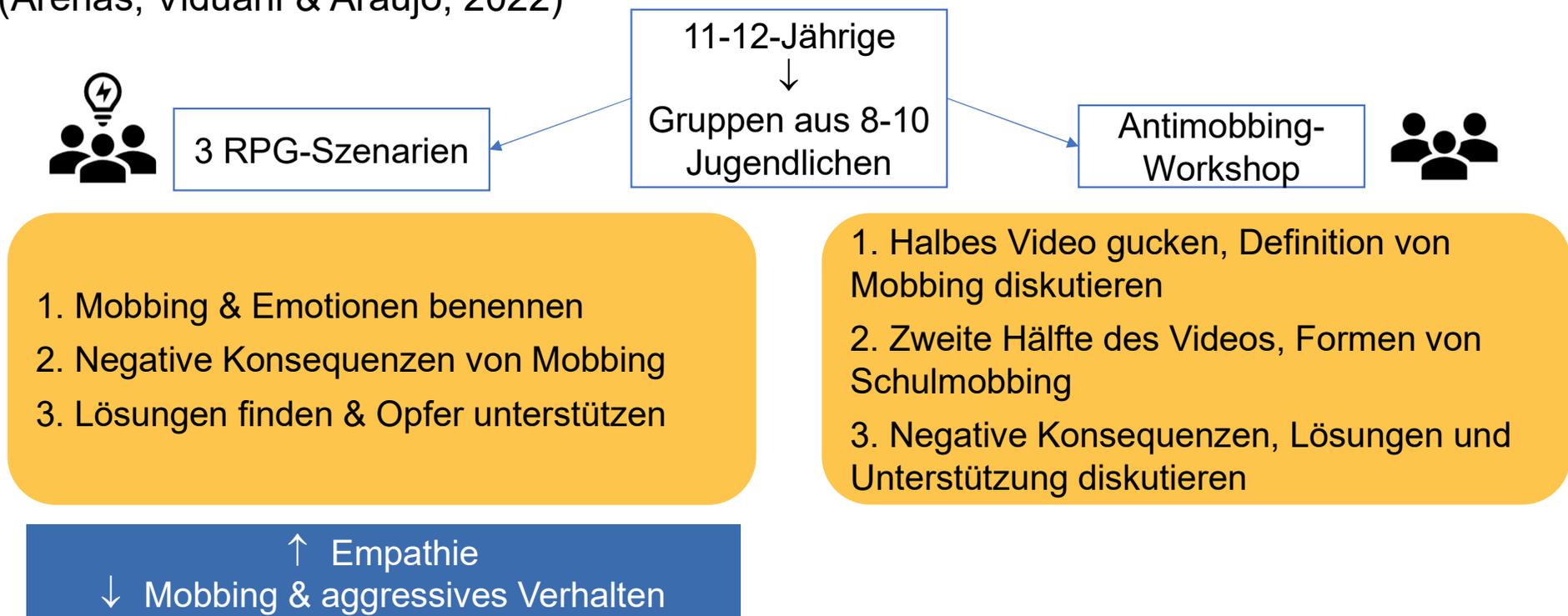
- ▶ Spiele, die unterhaltsam entworfen sind, mit einem Lernziel im Kopf (nach Dörner et al., 2016)

Potenzial von Serious Games (Zheng et al., 2021):

- ↑ Selbstwirksamkeit
- ↑ Bezug zu Gleichaltrigen
- ↑ Kommunikation
- ↑ Kollaboration & prosoziales Verhalten
- ↑ soziale Skills & Kompetenzen

# Effekte: Soziale Kompetenzen

## Beispiel: Anti-Mobbing Training für Schülerinnen und Schüler (Arenas, Viduani & Araujo, 2022)



# Effekte: Lernen



WissensImpuls

- ▶ RPGs sind häufig in Sequenzen unterteilt, welche graduell in Herausforderung ansteigen
- ▶ RPGs sind häufig auf Weiterentwicklung von Spielendencharakteren ausgelegt

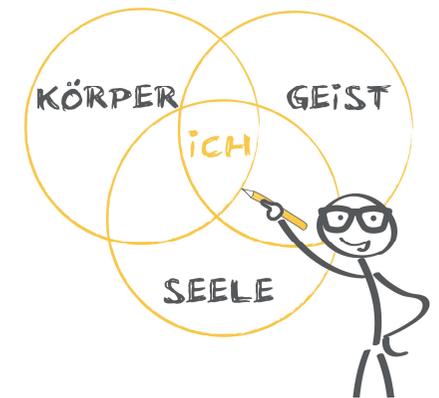


Einbauen von Lehrplaninhalten in RPGs führte bei Schülerinnen und Schülern zu höherer Lernmotivation und Selbstwirksamkeit; Lernbezogene Angst war geringer (Prager, 2019)

Mit Hilfe von RPGs gewannen Schülerinnen und Schüler höhere intrinsische Motivation für Lehrplaninhalte (Prager, 2019)

# Effekte: Gesundheit

- ▶ RPGs in Gesundheitssettings als therapeutisches Werkzeug (Arenas, Viduani & Araujo, 2022)
  - ▶ ergänzend zu Psychotherapie: Training sozialer Skills
  - ▶ Ähnliche Struktur von Tabletop-RPGs bzw. LARPs und Gruppentherapie-Settings



Erwachsene Männer, die über 4 Wochen wöchentlich Tabletop-RPGs mit dem Thema Sucht spielten (Scattone & Tucci, 2018):

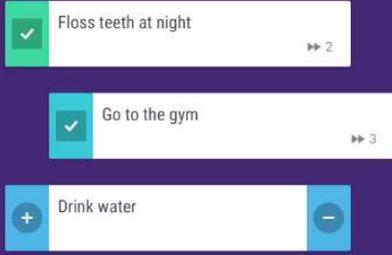
↑ Selbstvertrauen in eigenes Coping mit Drogengebrauch in Risikosituationen

# Effekte: Gesundheit

- ▶ Apps nutzen RPG-Elemente zur Verhaltensänderung (vgl. Gamification)
- ▶ Spieleprinzipien werden zunehmend in Gesundheitsapps verwendet

## Mach Dein Leben zum Spiel

Habitica ist eine kostenlose Anwendung zur Gewohnheitsbildung und Steigerung der Produktivität, die Dein Leben wie ein Spiel behandelt. Mit Belohnungen und Bestrafungen als Motivation und einem starken sozialen Netzwerk als Inspiration kann Habitica Dir helfen, Deine Ziele zu erreichen und gesund, fleißig und glücklich zu werden.



**Behalte den Überblick über Deine Gewohnheiten und Ziele**  
Bleibe verantwortungsbewusst, indem Du Deine Gewohnheiten, Tagesaufgaben und To-Dos mit Habiticas benutzerfreundlichen Mobile-Apps und der Webseite dokumentierst und organisierst.

**Verdiene Belohnungen für Deine Ziele**  
Erledige Aufgaben um Deinen Avatar aufzuleveln und schalte Spielfunktionen wie zum Beispiel Schlacht-Rüstungen, mysteriöse Haustiere, magische Fähigkeiten und sogar Quests frei!

**Bezwinde Monster mit Freunden**  
Bezwinde Monster mit anderen Habiticanern! Kaufe mit Deinem verdienten Gold In-Game- oder selbst erstellte Belohnungen, wie eine Episode Deiner Lieblingsserie im Fernsehen ansehen.

Quelle: <https://habitica.com/static/home>

# Exkurs: Gamification

## Vom (Rollen-)Spiel in den Alltag

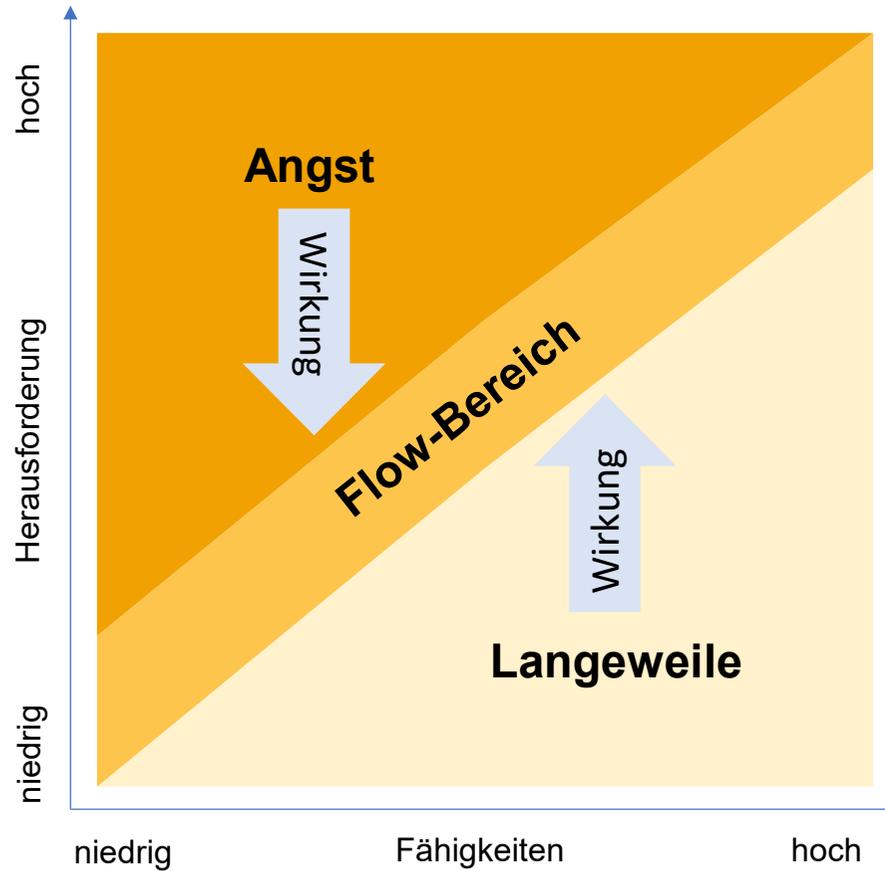
- ▶ Gamification: Anwendung von Spiel-Design-Elementen im Nicht-Spiel-Kontext (z.B. Punkte, Ranglisten, Abzeichen, Level)
- ▶ Ziel: Motivationssteigerung, um Verhalten zu verändern
- ▶ Beispiele: Payback-Programme, Vielfliegerprogramm „Miles & More“

## Warum funktioniert Gamification so gut?

- ▶ Erfüllt mit Anreizen Bedürfnis nach Anerkennung & Wertschätzung (Bedürfnispyramide Maslow) sowie soziale Bedürfnisse
- ▶ Flow-Theorie (Csikszentmihalyi): siehe nächste Folie



# Exkurs: Gamification



# Einsatzmöglichkeiten & Chancen

Wo bzw. für was sehen Sie  
**Einsatzmöglichkeiten & Chancen** für  
Roleplaying Games bzw. Gamification in  
Ihrem (Arbeits-)Alltag?

Schreiben Sie diese gern in den Chat!



# Einsatzmöglichkeiten & Chancen

- ▶ RPGs und spielerische Prinzipien sind für die **Arbeit mit Gruppen** besonders gut geeignet
  - ▶ Lernthema spielerisch aufbereiten
  - ▶ Sprachlich: „nächstes Level“ statt „Zwischenziel“, „Herausforderung“ statt „Aufgabe“
  - ▶ Graduelle Abstufungen für leistungsheterogene Gruppen als „Level“
  - ▶ Unterstützende Funktion beim Sozialen Kompetenztraining → Herausforderungen, die die „Spielenden“ meistern müssen
  - ▶ Im Rahmen eines Projekttages
  - ▶ Anreizsysteme wie beim Spielen nutzen

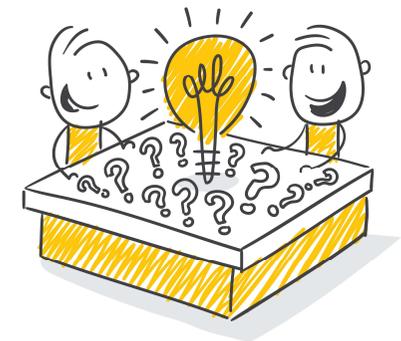
# Einsatzmöglichkeiten & Chancen

## ▶ Im Einzelsetting

- ▶ Anreizsysteme wie beim Spielen nutzen (z.B. Arbeit mit Belohnungspunkten)

## ▶ Mit Kolleginnen und Kollegen

- ▶ Teamevents: Gemeinsames Spielen verbindet und übt Kooperation und Kommunikation (z.B. auch Krimidinner oder Escape-Rooms)
- ▶ Auch als Freizeitempfehlung, um mit (neuen) Personen in Kontakt zu treten: In größeren Städten oft offene Spielerevents oder Online-Spielebörsen



# Herausforderungen

- ▶ Geeignetes Wissen der Spielleitung erforderlich
- ▶ RPGs nur in unterstützender Funktion (Henrich et al., 2021)
- ▶ Für therapeutische Nutzung ist klinisches Fachwissen erforderlich (Henrich et al., 2021)
- ▶ Für die Ergebnissicherung sollten RPGs spezifisch und zielorientiert sein. Essenziell ist gemeinsame Reflexion (Henrich et al., 2021)
- ▶ Offenheit für RPGs nicht bei allen vorhanden
- ▶ Zeitaufwand (Planung, Durchführung, Nachbesprechung)

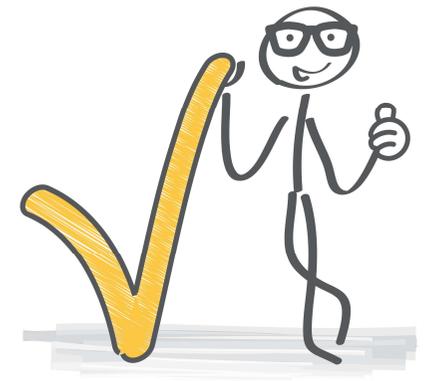


# Fazit



WissensImpuls

- ▶ Rollenspiele wirken psychologisch: Sie arbeiten mit Anreizen und steigern so die Motivation in der Gruppe und im Einzelsetting
- ▶ Mehr als nur ein Spiel: Rollenspiele können Selbstwirksamkeit, Kommunikationsfähigkeit, prosoziales Verhalten, soziale Skills & Kompetenzen im realen Leben steigern
- ▶ Keine Scheu vor spielerischen Elementen!
- ▶ Es lohnt sich, (wieder) mehr zu Spielen! 😊



# Evaluation

- ▶ Evaluationslink & Newsletteranmeldung:

<https://lime.wissensimpuls.de/index.php/674717?lang=de&674717X375X2276=Roleplaying%20Game%20statt%20klassischem%20Rollenspiel%20-%20Wieso%20es%20sich%20lohnt,%20den%20spielerischen%20Ansatz%20einmal%20auszuprobieren&674717X375X2278=02.09.2022>

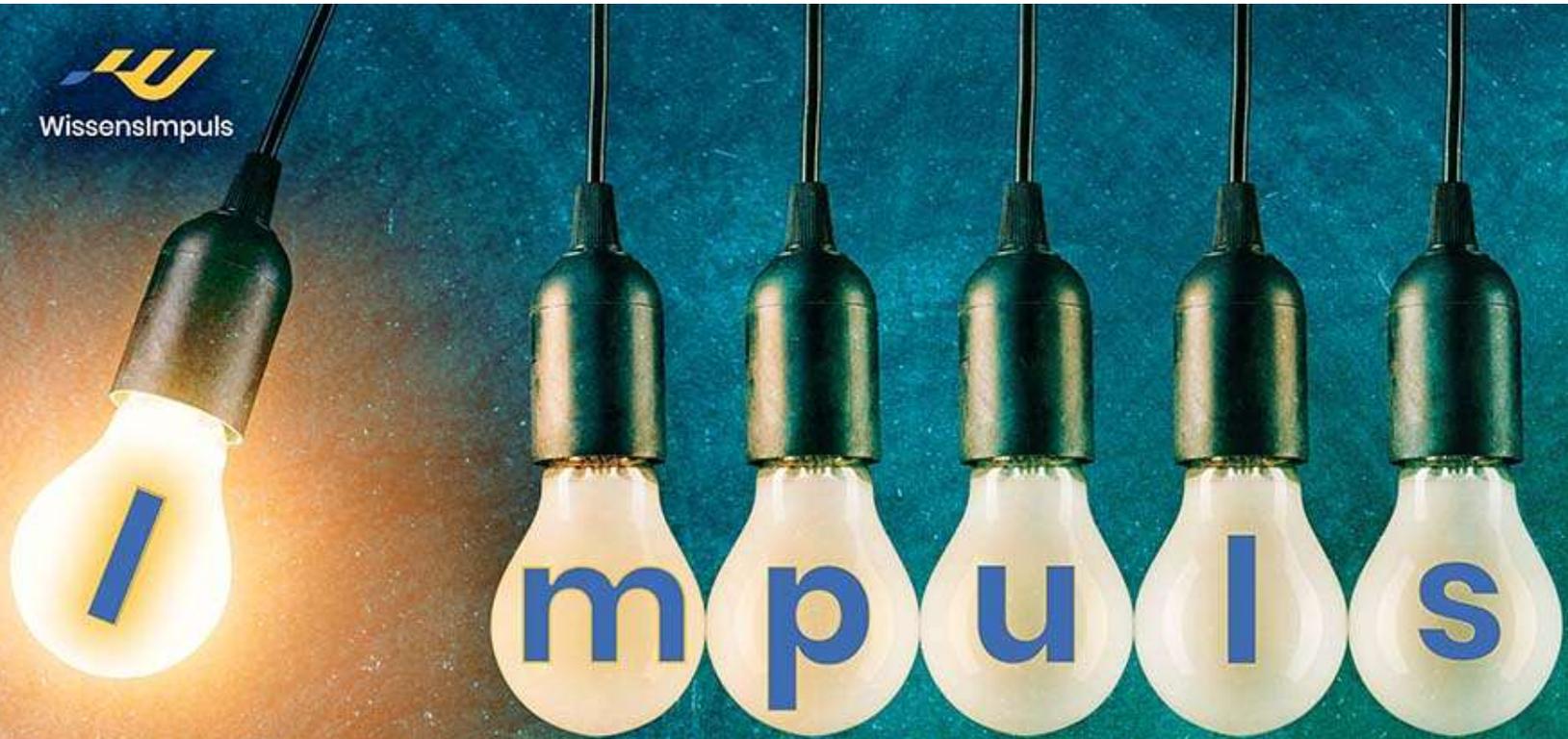
# Spielelemente selbst erleben? AktivA-Sommercamp

02.07.2023-07.07.2023

Erweitern Sie Ihren Methodenkoffer für Seminare, Trainings, Workshops:

- ▶ **Arbeiten mit Rollen für mehr Selbstwirksamkeit und Teilhabe**
- ▶ Eigenverantwortliches Zeitmanagement fordern und fördern
- ▶ Umgang mit Ängsten von Teilnehmenden: Erkennen, Bewältigen, eigene Grenzen
- ▶ Soziales Kompetenztraining im Alltag
- ▶ Andere für Ruhe und Achtsamkeit sensibilisieren
- ▶ Alle Methoden sind auch für alle klassischen Seminarsettings geeignet!





**Nächster Termin: 07.10.22**

Schokolade macht glücklich? – Warum  
Mythen über psychische Gesundheit  
schädlich sind

**2Go**

# Quellenangaben

- ▶ Arenas, D. L., Viduani, A. & Araujo, R. B. (2022). Therapeutic use of role-playing game (RPG) in mental health: A scoping review. *Simulation & Gaming*, 53(3), 285–311. <https://doi.org/10.1177/10468781211073720>
- ▶ Daniau, S. (2016). The transformative potential of role-playing games. From play skills to human skills. *Simulation & Gaming*, 47(4), 423–444. <https://doi.org/10.1177/1046878116650765>
- ▶ Dorri, S., Farahani, M. A., Maserat, E. & Haghani, H. (2019). Effect of role-playing on learning outcome of nursing students based on the Kirkpatrick evaluation model. *Journal of Education and Health Promotion*, 8, 197. [https://doi.org/10.4103/jehp.jehp\\_138\\_19](https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_138_19)
- ▶ Henrich, S. & Worthington, R. (2021). Let your clients fight dragons: A rapid evidence assessment regarding the therapeutic utility of 'Dungeons & Dragons'. *Journal of Creativity in Mental Health*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/15401383.2021.1987367>
- ▶ Prager, R. H. P. (2019). Exploring the use of role-playing games in education. *Master of Teaching Research Journal*, 2019(2).
- ▶ Scattone, V. V., & Tucci, A. M. (2018). Use of Role-Playing Game in skills training to cope with situations of risk for drug use. *Estudos e Pesquisas Em Psicologia*, 18(2), 645-666.
- ▶ Wizards of the Coast. (2014). *Dungeons & Dragons. Players Handbook (5. Aufl.)*. Hasbro. Verfügbar unter: [dnd.wizards.com](http://dnd.wizards.com)
- ▶ Zheng, L. R., Oberle, C. M., Hawkes-Robinson, W. A. & Daniau, S. (2021). Serious games as a complementary tool for social skill development in young people: A systematic review of the literature. *Simulation & Gaming*, 52(6), 686–714. <https://doi.org/10.1177/10468781211031283>