

Narrative Spielformen in der politischen Bildung

Markus Lichterkus

1 Einleitung

Die klassischen Konzepte politischer Bildung scheinen in der Krise zu stecken, geht man vom allgemeinen Diskurs über Politikverdrossenheit, Wiederauferstehung rechtspopulistischer Bewegungen, „postfaktischen“ politischen Diskursen, sinkender Wahlbeteiligungen, etc. aus.

Insbesondere die außerschulische politische Bildung sieht sich in starker Konkurrenz mit erlebnisintensiven Alternativen der Freizeitgestaltung. Es stellt sich also die Frage, wie politische Bildung ausreichend attraktiv gestaltet werden kann.

Ein Ansatz ist der, politische Bildung mit Konzepten des Live-Rollenspiels zu verbinden. Diese Methode wird in skandinavischen Ländern schon seit einiger Zeit unter dem Stichwort *Nordic-Larp* praktiziert.

Die Idee ist, mittels immersiver Methoden an der Schnittstelle zwischen Improvisationstheater, Spiel und Erzählung, durch das Erzählen, Erleben und Gestalten von Geschichten, politische Inhalte zu vermitteln.

2 Das narrative Spiel als Konzept der politischen Bildung

Im Kontext politischer Bildung ist Narration im Prinzip der grundlegende *modus operandi*.

Schon *Jerome Brunner* hat dargelegt, dass Erzählungen und Narrative die Grundmuster der Welterschließung darstellen (*Brunner* 1997). Das Erzählen beschäftigt sich mit dem Stoff, aus dem menschliches Handeln und menschliche Intentionalität bestanden. Es vermittele zwischen der kanonischen Welt der Kultur und der stärker idiosynkratischen Welt der Überzeugungen, Wünsche und Hoffnungen. Dabei führe es uns immer wieder die Normen der Gesellschaft vor Augen, ohne schulmeisterlich zu sein. (ebd., S. 68f.).

Leschke (2020) greift diesen Gedanken auf und konkretisiert ihn. Die gesellschaftliche Reproduktion normativer Standards funktioniere eben nicht theoretisch oder abstrakt, also etwa mittels ethischer Diskurse und Erziehungsrituale, sondern sie funktioniere wesentlich eher exemplarisch dadurch, dass den präferierten Normen in passenden narrativen Kontexten die entsprechende Plausibilität verliehen werde (vgl. *Leschke* 2020, S. 84).

Dabei ist Narration nicht mit Fiktionalität gleichzusetzen. So unterscheidet *Brunner* idealtypisch zwischen fiktionalen und empirischen Erzählungen (zum Beispiel in der Geschichtswissenschaft).

Wo also politische Bildungsangebote soziale Normen, Werte und Moral verhandeln, begeben sie sich zwangsläufig in den Dunstkreis von Erzählungen.

Juchler (2015) plädiert in seinem Buch für narrative Konzepte in der politischen Bildung. Seiner Ansicht nach sind Narrationen insbesondere geeignet, die Ambivalenzen der sozialen Wirklichkeit zu verhandeln und abzubilden.

Die in Narrationen zu Tage tretenden Mehrdeutigkeiten ergäben sich insbesondere aufgrund der darin präsentierten unterschiedlichen Sichtweisen der literarischen Figuren. Die verschiedenen und zum Teil disparaten Perspektiven der fiktiven Gestalten offenbaren den Facettenreichtum persönlicher, weltanschaulicher, moralischer und politischer Auffassungen (*Juchler* 2015, S. 97)

Die Auseinandersetzung mit in Narrationen repräsentierten unterschiedlichen Perspektiven forderten die Schülerinnen und Schüler zur Bewertung derselben sowie zur Infragestellung der eigenen Sichtweise heraus. Deshalb könne der Einsatz von Narrationen in der fächerübergreifenden politischen Bildung dem Ziel der Befähigung der Lernenden zur politischen Urteilskraft in besonderer Weise nachkommen (ebd.).

Da der größte Teil der gegenwärtig existierenden sozialen und politischen Realitäten nicht unmittelbar vor der eigenen Haustür anzutreffen sei, komme der fiktionalen Literatur das Verdienst zu, die Rezipienten wenigstens vermittels ihrer Vorstellungskraft in diese Welten eindringen zu lassen. Narrationen ermöglichten so den Schülerinnen und Schülern sowohl eine emotionale, durch Empathie geprägte Beschäftigung als auch eine kognitive Auseinandersetzung mit den Perspektiven anderer in der fächerübergreifenden politischen Bildung, weshalb literarische Texte die Entwicklung von politischer Urteilsfähigkeit bei den Schülerinnen und Schülern in besonderer Weise zu fördern in der Lage seien (ebd.).

Neben der Förderung der Erlangung politischer Urteilsfähigkeit als spezifisches Ziel politischer Bildungsbemühungen vermöge der Einsatz von Narrationen in der fächerübergreifenden politischen Bildung dem tieferen Verständnis des Politischen nachzukommen. Menschen seien aufgrund ihrer geistigen Anlagen fähig zu verstehen. Menschen verstehen sich nicht allein auf instrumentell-technische Fertigkeiten, um ihr Überleben zu sichern. Sie seien auch in der Lage, einander in sozialer und politischer Hinsicht zu verstehen, wodurch die Möglichkeit zur Bildung politischer Gemeinschaften und zur Entwicklung politischer Ordnungen als Grundlage des menschlichen Zusammenlebens gegeben sei. Schließlich seien Menschen aufgrund ihrer Fähigkeit zur Reflexion in der Lage, sich selbst zu verstehen (ebd.).

Juchler nennt hier verschiedene Ebenen, die narrative Konzepte nach seiner Ansicht für die politische Bildung besonders fruchtbar machen:

Erstens: Die verschiedenen, teilweise disparaten, Perspektiven der verschiedenen Figuren. Was *Juchler* erkennt, aber nicht benennen kann, ist die normative Strukturierung von anbindungsfähigen Narrationen. Die Perspektiven der verschiedenen Figuren ergeben sich aus den normativen und sozialen Merkmalen, die den Figuren zugeschrieben werden. Da sie gleichzeitig das Identifikationspotential bereitstellen und den narrativen Raum strukturieren, eignen sie sich zur Reflexion der dargestellten normativen Strukturen und den zugrundeliegenden Moral- und Wertvorstellungen, bzw. religiösen oder politischen Positionen.

Zweitens: Reflexion von Themen, die außerhalb des persönlichen Wahrnehmungsraumes liegen. Narrative Konzepte sind in der Lage, beinahe beliebige fiktionale Räume zu erschaffen. So sind sie in der Lage, nicht nur über reine Information hinaus zu funktionieren, indem sie Erfahrungsräume außerhalb der zugänglichen Lebenswelt nicht nur intellektuell erfassbar, sondern über Immersions¹- und Identifikationsprozesse auch emotional erlebbar machen.

3 Liverollenspiel als narratives Konzept der politischen Bildung

Im klassischen Live-Rollenspiel lassen sich noch immer die Wurzeln im Fantasy-Rollenspiel erkennen. Die weitaus meisten Live-Rollenspiele finden sich immer noch im klassischen Fantasy-Setting, auch wenn im Laufe der Jahre Genreviationen wie Cyberpunk, Endzeit, Horror und Steampunk entstanden. Der Fokus liegt in unterschiedlichen Variationen zumeist weiterhin auf den Spielern als den Helden, die das Böse bekämpfen müssen.

Vor etwa zwanzig Jahren hat sich insbesondere in den skandinavischen Ländern und Dänemark eine eigene Variante des Live-Rollenspiels entwickelt, das sogenannte *Nordic-Larp*.

Nordic-Larp unterscheidet sich vom klassischen Live-Rollenspiel auf mehreren Ebenen: Klassisches Liverollenspiel legt auf der Konzeptebene trotz interaktiver Anteile einen starken Fokus auf die Game-Ebene des Spiels. Die Spieler, bzw. ihre Figuren (Charaktere), werden mit einer Herausforderung konfrontiert, die üblicherweise in der Gestalt des Antagonisten auf den Plan tritt. Oft müssen, um diese Herausforderung zu bestehen, weitere, kleinere Herausforderungen gelöst werden. Rätsel müssen gelöst, Codes müssen entschlüsselt, Gegner müssen besiegt, Gegenstände gefunden, Geheimnisses aufgedeckt, Verbündete überzeugt und Zauber entwickelt werden.

Beim Nordic-Larp wird der Fokus stärker auf die Interaktions- also auf die Play-Ebene verlegt. Das heißt, der Fokus der Erzählung sind die Konfliktlinien innerhalb der normativen Positionen der Spielerschaft oder auch der einzelnen Figur, die dafür normativ ambivalent gestaltet, oder mit einer externen Dilemmasituation konfrontiert werden muss. *Stenros* und *Montola* (2010) betonen hier die besondere Bedeutung der Immersion (vgl. *Stenros/Montola* 2010, S. 10ff). Die Autoren verorten die Wurzeln dieses Ansatzes im Vampir-Liverollenspiel, das auf dem Tischrollenspiel *Vampire – The Masquerade* beruht und dessen Erzählstrukturen mehr auf der Interaktion der Charaktere, Intrigen und dunklen Geheimnissen liegen als auf eher direkten Formen der Konfliktbewältigung (ebd.). *Montola* und *Holopainen* (2012) sprechen in diesem Zusammenhang von *Painful Role-Playing*². In ihrem Essay gehen die Autoren der Frage nach, warum Teilnehmer an Nordic-Larp-Veranstaltungen auch unangenehme emotionale Erfahrungen, wie im umstrittenen Spiel *Gang Rape*, als positive und sogar erfüllende Spielerfahrung werten. Die Autoren betonen hier die von den Spielern hervorgehobene Wichtigkeit einer abschließenden Reflexion, um die gespielten Ereignisse zu verarbeiten. (*Montola/Holopainen* 2012, S. 21ff.).

Der stärkere Fokus auf die narrativen (*play*) Elemente öffnet das Spiel für eine breitere Vielfalt möglicher Themen, da nicht jedes Thema auf ein kompetitives Spiel hin konzeptioniert werden muss. Viele Nordic-Larps finden jenseits der sonst üblichen Sci-Fi- und Fantasy-Settings statt.

Dies wiederum zieht insbesondere jene Veranstalter und Spieler an, die einen stärkeren Fokus auf politische oder künstlerische Untermauerung ihrer narrativen Spieldesigns legen möchten, so dass der Fokus auf politische oder künstlerische Themen inzwischen oft als konstitutives Element nordischer Liverollenspiele gesehen wird.

In diesen Konzepten werden narrative Formen verwendet, um politische Bildungsinhalte immersiv zu vermitteln. Wie in Rollenspielformen üblich, wird die zu erlebende Geschichte nicht Top-Down erzählt, sondern den Spielern im Sinne einer narrativen „Sandbox“ erlebbar gemacht. Dabei ist die Geschichte nicht im Detail ausgearbeitet, sondern wird den Spielern anhand wichtiger dramatischer Wendungen als Herausforderung und Spielangebot präsentiert, auf die wiederum (im Rahmen der Rolle) frei reagiert werden kann. Die handlungstreibenden Figuren werden hierbei weitestgehend von den Spielern selbst dargestellt. Die normative Figurenkonzeption der Spielerrollen wird hierbei von den Organisatoren anhand der thematischen Ausrichtung des Bildungsangebots im Vorherein vorgenommen und die Figuren werden dabei nach Möglichkeit sowohl über das gesamte Spektrum des normativen Handlungsraumes verteilt, wie auch oft normativ in sich gebrochen.

Ziel ist, dass die Spieler sich innerhalb des vorgegebenen Handlungsraumes narrativ möglichst frei bewegen können und so auch die Möglichkeit haben, die Handlung in verschiedene Richtungen zu beeinflussen. Nun sind Narrationen nicht umsonst als im Sinne einer Top-Down-Erfahrung konzeptioniert, an der üblicherweise wenige Partizipationsmöglichkeiten seitens des Rezipienten bestehen, da sie oft anhand eines klaren Spannungsbogens konzeptioniert sind. Mehr Partizipation bedeutet also unter Umständen eine Abflachung des Spannungsbogens, und somit die Gefahr des Verlustes der Immersion. Um dies zu vermeiden, werden die Spieler mit Herausforderungen konfrontiert, die im Sinne eines Spieles (*game*) bewältigt werden müssen.

Die hohen Freiheitsgrade narrativer Spiele, sowie die subjektive Interpretationsoffenheit und die starke emotionale Einbindung in immersiven Konzepten machen allerdings eine abschliessende Reflexion, in der die Erfahrungen kommunikativ aufgearbeitet und eingeordnet werden können, notwendig. Dabei ist wichtig, dass es den Spielern ermöglicht wird, ihre eigenen Schlussfolgerungen aus dem Erlebten zu ziehen.

Durch das Aufbrechen eines starren Handlungskonzeptes zugunsten einer partizipativeren Spielform, einer normativ breiten Auswahl an Figurenkonzepten und einer partizipativen Reflexion nach Abschluss der immersiven Erfahrung soll sichergestellt werden, dass den Teilnehmern ermöglicht wird, konfligierende Sichtweisen einzunehmen und sich eigenständig zu positionieren.

Ein Beispiel hierfür ist das 2015 vom *Waldritter e.V.* durchgeführten Spiel *Dystopia*. *Dystopia*. Dieses spielt weitestgehend in einem von Militär und Sicherheit kontrollierten Slum, in dem vor allem die Arbeiter der nahegelegenen Stahlfabrik leben, die sich keine besseren Wohnungen leisten können.

Anführer der Bundesrepublik ist der sogenannte Kanzler, dessen echter Name im Spiel nicht genannt wird. Das dargestellte System zeigt sich als Pseudo-Demokratie, in der eine Einheitspartei herrscht. Das System ist anti-edukativ. Das bedeutet, dass Bücher und Musik verboten sind.

Während Manche an die bestehende Ordnung und ihre Wohlstandsversprechen glauben, wehren sich Andere gegen die ihnen auferlegten Beschränkungen, indem sie heimlich Bücher lesen, Musik hören oder gar zur Waffe greifen und das System mit terroristischen Methoden zu bekämpfen trachten. Doch Widerspruch ist ein gefährliches Unterfangen, denn häufig verschwinden jene, die im Verdacht stehen, dem System untreu zu sein.

Bei dem diesem Live-Rollenspiel lässt sich im Gegensatz zu klassischen Helden-Liverollenspielen nicht einfach davon ausgehen, dass die Position der Spielercharaktere im Figurenensemble weitestgehend auf der protagonistischen Seite anzusiedeln ist. Dies ist schon dadurch gegeben, dass die Organisatoren im Spielkonzept den Fokus auf das Konfliktspiel legen und die Rollen und somit die Figurenkonstellationen strukturell grob vorgegeben sind.

Aus konzeptueller Sicht der politischen Bildung sind zwei unterschiedliche Ergebnisse wünschenswert: Auf der einen Seite wäre ein Happy End, in dem die totalitäre Ordnung überwunden, und ein Weg in Richtung einer freiheitlich demokratischen Grundordnung gezeichnet wird, weil die Spieler mehrheitlich in diese Richtung gearbeitet haben ein denkbar wünschenswertes Ergebnis. Auf der anderen Seite steht das tragische Ende mit dem notwendigen normativen Imperativ: Lasst es nicht soweit kommen!

Dabei könnten beide Varianten bei den Spielern eine positive Spielerfahrung bedeuten, wenn eine hohe Immersion und eine starke emotionale Wirkung erreicht werden können.

Der Handlungsentwurf sieht ein tragisches Ende des Spieles vor. Dies kann als normativer Imperativ gedeutet werden, der den Spieler/ Rezipienten in die Pflicht nimmt, weiterhin gegen das antagonistische Ordnungssystem vorzugehen. Dies scheint besonders evident, wird hinzugezogen, dass im Spiel nicht ein vollkommen fiktiver Staat, sondern eine in die Zukunft projizierte BRD als Setting verwendet wird. Dadurch wird die Gefahr unterstrichen, dass auch ein demokratisches System, ein System in dem der Spieler selbst lebt, nicht davor gefeit ist, totalitäre Strukturen anzunehmen. Somit wird implizit eine Aufforderung zu sozialem Engagement und politischer Partizipation an die Teilnehmenden gerichtet.

Durch eine hohe Anzahl an Nebenhandlungen wird ein komplexes Handlungsgeflecht gewoben, das es den Spielern erlaubt auf verschiedenen Ebenen am Spiel teilzunehmen und verschiedene normative Positionen zu verhandeln. Dabei sorgt die im Spiel beförderte Immersionserfahrung für eine zusätzliche emotionale diskursive Ebene.

Insbesondere die relativ großen Freiheitsgrade, die sich in einer solchen Narrationsform ergeben, und die im Freizeitrollenspiel oftmals krisenhaft sind, bieten hier den Spielern die Chance, sich das Spiel anzueignen und die Handlungsentwicklung so zu beeinflussen. Hierbei hängt es jedoch von der faktischen und subjektiven Flexibilität der Spielleitung ab, wie groß diese Freiheitsgrade tatsächlich sein können.

Dabei ist zu bedenken, dass jeder Spieler seine eigene Geschichte erlebt, die zwar in einem normativ abgegrenzten Handlungsraum stattfindet, die aber nach normativer und sozialer Ausstattung des gespielten Charakters, dem subjektiv erlebten Handlungsverlauf, persönlichen Deutungsmustern usw. deutlich variieren kann.

In der konzeptuell integrierten Reflexion besteht die Möglichkeit, die Narration und ihre normativen Implikationen noch einmal diskursiv zu erörtern und in einem gruppendynamischen Prozess neu zu bewerten.

Die Narration kann über Identifikation ihr normatives Setting dem Rezipienten nahebringen ist aber qua Struktur elitär und unzugänglich. Das Spiel hat einen begrenzten Horizont normativer Strukturen, besitzt jedoch eine hohe Zugänglichkeit durch das Versprechen potentieller Partizipation und ein (normalerweise) recht einfach gestricktes Regelwerk.

Dabei kann eine geschickte Kombination aus Spiel und Narration die Vorteile beider Formen kombinieren und die Nachteile ausgleichen. Das Spiel kann durch sein Verspre-

chen der Beteiligung die Zugangsschwelle zu den narrativen Elementen senken und so zugänglich machen.

Das Spiel, das wie *Huizinga* (1965) klarstellt, immer auf dem Prinzip der Freiwilligkeit beruht (Huizinga 1965, S. 15), senkt die Zugangsschwelle zu politischen Bildungsangeboten. Die Narration erlaubt immersive Partizipation, Identifikation, (relativ) gefahrlose Perspektivübernahme und die Implikation von normativen Mustern jenseits von Regelinhaltung und Fair-Play-Normen.

Durch die Implikation komplexer Handlungsgeflechte, die durch die Interaktion und Kommunikation von Spielern in vorgefertigten Rollen entstehen, kann dem Kontroversitätsgebot Rechnung getragen werden. Eben diese Komplexität versieht die Narration mit eben jener diskursiven Offenheit, die für ein erfolgreiches Bildungsangebot notwendig ist.

Dabei hat sich gezeigt, dass Organisatoren eine gute Intuition für solche Strukturen vorwiesen. Eine stärkere Bewusstheit über die normativen Strukturen narrativer Formen könnte jedoch helfen, die Rollenkonzepte und Handlungsmuster noch planvoller zu gestalten und organischer ins politische Bildungskonzept einzuflechten.

Eine besondere Herausforderung bietet die immanente Krisenhaftigkeit narrativer Spiele mit hohen Freiheitsgraden und zwingt die Organisatoren solcher Formen, den Handlungsverlauf permanent im Auge zu behalten und das narrative Konzept laufend anzupassen. Dafür ist Flexibilität und Improvisationsfähigkeit notwendig. Auch hier ist eine Bewusstheit über normative Strukturen narrativer Konzepte sicherlich hilfreich, um den normativen Handlungsraum gezielter anpassen zu können.

Die hohen Freiheitsgrade narrativer Spiele, sowie die subjektive Interpretationsoffenheit und die starke emotionale Einbindung in immersiven Konzepten machen allerdings eine abschließende Reflexion, in der die Erfahrungen kommunikativ aufgearbeitet und eingeordnet werden können, notwendig.

4 Fazit

Erzählungen funktionieren als Werkzeuge der Sinnstiftung. Dabei sind es ihre normativen Strukturen, die moralische Standards aufgreifen, exemplarisch durchdiskutieren und auf diese Weise Deutungsmuster anbieten. Dabei können diese normativen Strukturen auf vielfältige Weise konstruiert werden, um so eine hohe Bandbreite normativer Repräsentationen abzubilden.

Insbesondere die in Erzählungen auftretenden Mehrdeutigkeiten bieten die Möglichkeit, sich mit verschiedenen Sichtweisen auseinanderzusetzen.

Live-Rollenpiel-Konzepte wie das Nordic-Larp setzen an diesem Punkt an. Gerade durch die Kombination von normativ strukturierten Erzählungen und den Freiheitsgraden, die sich aus dem freien Spiel (*play*) und den konzeptionell eingebundenen Herausforderungen (*game*) ergeben, kann so ein potentiell hohes Maß an Komplexität erreicht werden. Durch die Einbindung konfligierender normativer Positionen in der Figurenkonzeptionierung kann dem Kontroversitätsgebot Rechnung getragen werden.

Dabei ermöglichen das Spiel, die Immersionserfahrung und die Identifikation mit einer Rolle eine Perspektivübernahme und ein spielerisches Ausprobieren verschiedener Sichtweisen und normativer Positionen in einem relativ sicheren Rahmen. Wichtig ist dabei eine abschließende Reflexion, die es den Spielenden erlaubt, ihre unterschiedlichen

Spielerfahrungen und Deutungen miteinander abzugleichen und kommunikativ aufzuarbeiten und einzuordnen.

Die Gefahr der Überwältigung, eine Grundproblematik freier politischer Bildung, erfordert jedoch eine ausgereifte Konzeptionierung der narrativen Elemente und ein Maß an narrativen Freiheiten das seitens der Organisatoren ein hohes Maß an Vorbereitung sowie an Flexibilität und Improvisationstalent erfordert.

Anmerkungen

- 1 Der Begriff der Immersion wurde mit dem Beginn der Computerspielforschung populär und beschreibt das Gefühl des Eintauchens (in eine narrative Umgebung). Janet Murray (1997) beschreibt diesen Begriff in „Hamlet on the Holodeck“ folgendermaßen: „Immersion is a metaphorical term, derived from the physical experience of being submerged in water. We seek the same feeling from the psychologically immersive experience that we do from a plunge in the ocean or swimming pool: the sensation of being surrounded by a completely other reality, [...] that takes over all of our attention, our whole perceptual apparatus. We enjoy the movement out of our familiar world, the feeling of alertness that comes from being in this new place, and the delight that comes from learning to move within it. [...] In a participatory medium, immersion implies learning to swim, to do the things that the new environment makes possible” (Murray 1997, S. 98f.)
- 2 Oft wird in diesem Zusammenhang die Formel „play to lose“ genannt, die andeutet das dramatisches Scheitern einer kollektiven immersiven Spielerfahrung zuträglicher sei als der Versuch, zu gewinnen, und daher von den Spielern der bevorzugte Weg sein sollte. Diese ist Ansicht in der Community allerdings umstritten (vgl. Beckmann 2003, S. 12ff.).

Literatur

- Beckmann, P. (2003): The Three Way Model. In: *Gade, M./Throup, L./Sander, M.* (Hrsg.): *When Larp Grows Up. Theories and Methods in Larp.* – Frederiksberg.
- Brunner, J. (1997): *Sinn, Kultur und Ich-Identität. Zur Kulturpsychologie des Sinns.* – Heidelberg.
- Huizinga, J. (1965): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel.* – Hamburg.
- Juchler, I. (2015): *Narrationen in der politischen Bildung.* In: *Juchler, I.* (Hrsg.): *Hermeneutische Politikdidaktik. Perspektiven der politischen Ethik.* – Wiesbaden S. 93-106.
https://doi.org/10.1007/978-3-658-05740-4_8
- Leschke, R. (2020): *Die Formen massenmedialen Erzählens: Normative Strukturen und narrative Programme.* – Münster/Berlin/Wien/Zürich/London.
- Montola, M./Holopainen J. (2012): *First Person Audience and the Art of Painful Role-Playing.* In: *Torner, E./White, W. J.* (Hrsg.): *Immersive Gameplay. Essays on Participatory Media and Role-Playing.* – Jefferson, S. 13-30.
- Murray, J. H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace.* – Cambridge.
- Stenos, J./Montola, M. (2010): *Nordic LARP.* – Stockholm.