

Tara Moritzen

BETRUNKENE KARTOGRAPHEN ALS PÄ- DAGOGISCHES MITTEL? SUCHTPRÄVENTION UND LIVE-ROLLENSPIEL

Frei assoziierte und spontane Rollenspiele (zum Beispiel Räuber und Gendarm oder Playmobil-Szenarien) werden heutzutage häufig schon im frühen Kindesalter durch altersgerechte Computerspiele jeglicher Art (Konsolen-, PC- oder Online-Rollenspiele) teilweise oder sogar vollständig verdrängt. Zudem ist es nicht unüblich, wenn schon 11jährige Kinder PC-Spiele wie *Counter Strike* (USK16)¹ oder *Grand Theft Auto IV* (USK18)² spielen. Auch Chatten und das Spielen von Browsergames halten Kinder und Jugendlichen bei schönsten Wetter gebannt an den Rechnern.

Obwohl viele Menschen beim Begriff *Suchtprävention* meist an Alkoholprobleme und illegale Drogen wie Heroin und Kokain denken, soll auch der übermäßige Konsum von Computerspielen (der auch Suchtcharakter entwickeln kann) durch den altersgerechten Einsatz von Suchtpräventionselementen vermieden oder wenigstens hinausgezögert werden. Die Suchtprävention bei Kindern und Jugendlichen beinhaltet also die Aufklärung über legale Drogen (Nikotin, Alkohol, Medikamente, etc.),³ illegale Drogen (Cannabis, Amphetamine etc.)⁴ und legale Suchtmittel (Computerspiele, SMS/Handy, Glücksspiel, Essstörungen etc.). Durch Übungen, Gruppenarbeiten, Diskussionen, Wissensspiele und Rollenspiele werden Informationen zu den Gründen, akuten Gefahren, den Langzeitwirkungen und den rechtlichen Folgen weitergegeben. Ein weiterer, nicht weniger wichtiger Punkt ist die Charakterstärkung. Die Kinder

und Jugendlichen sollen lernen sich frei zu entscheiden und den Zwängen von Gruppendruck und falschen Vorbildern (aus Filmen, Medien und Werbung) zu widerstehen. Auch hier werden Übungen und Diskussionen eingesetzt, um besonders bei den jüngeren spielerisch diese Ziele ein Stück weit zu erreichen.

Fantasy-Live-Rollenspiel wird in Deutschland überwiegend von Erwachsenen zum Vergnügen betrieben. Dabei lässt es sich ebenfalls hervorragend für pädagogische Zwecke einsetzen. Rollenspiel an sich ist in der Pädagogik natürlich schon lange bekannt und wird auch zu ganz unterschiedlichen Zwecken eingesetzt.⁵ Fantasy-Live-Rollenspiel rückt aber, gerade für Kinder und Jugendliche, den Faktor *Spaß* stark in den Vordergrund während die eigentlichen Ziele, nämlich Informationsvermittlung und das Üben von sozialem Verhalten, *nebenbei* passieren.

Die Idee für ein Live-Rollenspiel-Projekt im Bereich der Suchtprävention entstand bei der Vorbereitung zu den Ferienspielen 2009 im Kreis Gießen. Auf der Suche nach neuen Angeboten kam man auf das Thema LARP. Es macht Spaß, ist für viele Kinder und auch Erwachsene noch neu, man kann Informationen transportieren und soziales Verhalten üben. Eigentlich ein hervorragendes Medium für die Suchtprävention. Die Vorstellung dieser Idee bei den Jugendpflegern des *Kommunalen Konzept*⁶ im Kreis Gießen wurde positiv aufgenommen, auch wenn es gegenüber den meisten Verantwortlichen einer näheren Erklärung bedurfte, was genau Live-Rollenspiel ist.

Um Zeit und Kosten zu sparen wurde das Konzept von der Fachstelle für Suchtprävention des SuchtHilfeZentrums Gießen gemeinsam mit dem Waldritter e.V. erstellt, einem Verein der Live-Rollenspiele zu pädagogischen Zwecken in der Jugendarbeit einsetzt.

Die Beteiligten entwickelten dazu zwei Mini-LARP-Konzepte: für 7- bis 10jährige Teilnehmer ein altersgerechtes Fantasy-Abenteuer zur Teambildung, für 11- bis 14jährige eine Story für ein vier Stunden-Abenteuer. Im Sommer 2009 wurden dann an fünf Tagen sechs Mini-LARPs in den Gemeinden Lich, Heuchelheim, Biebertal, Wettenberg und Buseck im Kreis Gießen veranstaltet, jeweils mit 10 bis 15 Teilnehmern.

Im Folgenden sollen beispielhaft die Grundzüge des Konzepts für 11- bis 14jährige Teilnehmer beschrieben werden: Für die Jugendlichen galt es eine phantastische Schatzsuche zu bestehen, bei der sie auch mit dem Thema Sucht konfrontiert wurden. Um den Schatz zu finden mussten sie die Unterstützung eines offenkundig alkoholkranken Kartographen gewinnen, der im Besitz eines Teils der Schatzkarte war. Dieser interessierte sich allerdings nur für sein hochprozentiges Rauschmittel und hatte zunächst kein Interesse die Suche zu unterstützen. Aufgabe der Jugendlichen war es zum einen durch Verhandlungen in den Besitz des Kartenteils zu gelangen, zum anderen aber auch den Kartographen mit seiner möglichen Sucht und den Gefahren von Alkohol zu konfrontieren und ihn – wenn auch nur einen kleinen Schritt – in die richtige Richtung zu lenken.⁷

Wichtig: Es galt den Teilnehmern die Lösung der Aufgabe nicht zu einfach zu machen. Wenn der Kartograph nicht sofort auf die Wünsche der Jugendlichen eingeht führt das zwar einerseits möglicherweise zu Unruhe und Ungeduld in der Gruppe, gleichzeitig spielt das Lernen von Geduld im Zusammenhang mit Suchtpräventionsmaßnahmen eine wichtige Rolle. Schließlich erfährt man mit typischen Suchtmitteln in fast allen Fällen schneller positive Glücksmomente, als wenn man sich mit anderen Mitteln (lernen für eine gute Note in der Klassenarbeit etc.) darum bemüht.

Neben diesem ersten Teil des Abenteuers gab es viele Bewegungseinheiten mit Polsterschwert-Kämpfen und einem Hindernisparcours. Auch ein paar Rätsel durften nicht fehlen, bevor die Teilnehmer den Schatz endlich in ihren Händen halten konnten.

Im Anschluss gab es für Betreuer und Jugendliche die Gelegenheit über die Erfahrungen und Gedanken an diesem Tag auszutauschen und dabei auch noch einmal das Problem *Sucht* zu thematisieren.

Der Zeitaufwand für die einzelnen Mini-LARPs lag bei etwa 30 Arbeitsstunden, da Fundus und Plot vorhanden waren, bzw. gleich mehrmals eingesetzt werden konnten. Gerechnet auf die Gruppengrößen mit 10 bis 15 Teilnehmern kam man also auf ca. zwei Arbeitsstunden je Teilnehmer. Im Vergleich mit anderen Maßnahmen der aktuellen Suchtpräventionsarbeit in Hessen ist dieser Wert sehr hoch. Normalerweise beträgt der Einsatz weniger als eine halbe Stunde je Teilnehmer. Die Hoffnung ist allerdings, dass

die Mini-LARPs diesen Mehraufwand durch besonders hohe emotionale Stimulanz rechtfertigen. Die Teilnehmer sollen Lerninhalte, wie hier zum Thema Suchtprävention, *en passant* aufnehmen und diese (hoffentlich) sofort in ihrem Langzeitgedächtnis abspeichern. Hier sollte ein ähnlicher Effekt zutage treten, wie jener der dazu führt, dass Kinder den Inhalt eines zweistündigen Spielfilms nahezu lückenlos wiedergeben können, ihnen jedoch die Erinnerung an eine 45minütige Unterrichtsstunde in der Schule meist große Schwierigkeiten bereitet. In jedem Fall ist zu erwarten, dass sich die Teilnehmer länger an dieses Abenteuer erinnern, als an einen Projekttag in der Schule.

Das Fazit der Organisatoren, Teilnehmer und Auftraggeber zu den Mini-LARPs war fast durchgehend positiv. Einige Gemeinden planen bereits Wiederholungen im folgenden Jahr. Eine zusätzliche Idee ist ein Mini-LARP speziell für Lehrkräfte durchzuführen, um diesen Konzept und Idee näherzubringen. Insgesamt hat sich gezeigt, dass Live-Rollenspiel auch in der Suchtprävention eine effiziente Methode sein kann um Kinder und Jugendliche über die Gefahren von Suchtmitteln aufzuklären. Zusätzlich bieten die durchgeführten Mini-LARPs auch die Möglichkeit, Kindern und Jugendlichen die nicht-technisierten Spiele ihrer Eltern näher zubringen und ihnen spannende Alternativen zu potenziellen Alltagssuchtmitteln aufzuzeigen.

TARA MORITZEN ist seit 1998 als Suchtpräventionskraft und Sucht-
krankenberater in der Suchtberatung und Suchtprävention tätig.
Außerdem ist er seit vielen Jahren Live-Rollenspieler (unter anderem als
Veranstalter im Rahmen der Phönix-Kampagne) sowie Geschäftsführer
im Zauberfeder Verlag.

- 1 USK = Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, freigegeben ab 16 Jahren gemäß § 14 JuSchG. Rasante bewaffnete Action, mitunter gegen menschenähnliche Spielfiguren, sowie Spielkonzepte, die fiktive oder historische kriegerische Auseinandersetzungenatmosphärisch nachvollziehen lassen. Die Inhalte lassen eine bestimmte Reife des sozialen Urteilsvermögens und die Fähigkeit zur kritischen Reflektion der interaktiven Beteiligung am Spiel erforderlich erscheinen.
- 2 USK = Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG. In allen Spielelementen reine Erwachsenenprodukte. Der Titel darf nur an Erwachsene abgegeben werden. Bei Verstoß drohen Ordnungsstrafen bis 50.000 Euro. Der Inhalt ist geeignet, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen. Voraussetzung für die Kennzeichnung ist, dass §14 JuSchG Abs. 4 und §15 JuSchG Abs. 2 und 3 (»Jugendgefährdung«) nicht erfüllt sind.
- 3 Offiziell ist Rauchen ab 18 Jahren gestattet, doch etwa ein Drittel der 13- bis 25jährigen sind nikotinsüchtig. Damit stellt der Tabakkonsum mit ca. 16,7 Millionen Menschen in Deutschland das wohl größte Problem dar. Auch die Beschränkung des legalen Alkoholerwerbs ab 16 Jahren, bzw. bei hochprozentigen Alkoholika ab 18 Jahren, stellt für viele Jugendliche kein Hindernis dar. Das Einstiegsalter liegt nach einer aktuellen Studie des Bundesministeriums für Gesundheit für Jungen und Mädchen zwischen 11 und 14 Jahren. Auch wenn die ersten Trinkerlebnisse mit negativen körperlichen und/oder sozialen Konsequenzen einhergehen, so bleiben viele Betroffene nur für einen bestimmten Zeitraum abstinent. Fragt man explizit nach dem Grund für das Rauschtrinken, so nennen die Jugendlichen die Faktoren Spaß haben und Gut drauf sein an erster Stelle.
- 4 Illegalen Drogen sollen an dieser Stelle nicht verschwiegen werden, sind allerdings für einen Beitrag über ein Konzept für die Altersgruppe der 11- bis 14jährigen nicht so relevant, selbst wenn in Einzelfällen zum Beispiel der Konsum von Cannabis vorkommt.
- 5 Siehe dazu z. B. Krause-Pongratz, Daniel: Das pädagogische Rollenspiel. Systematische Untersuchung zu Begriff und Möglichkeiten einer pädagogischen Interventionsform. Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum Verlag, Reihe Pädagogik; Bd. 3. Marburg, 1999.
- 6 Die Kommunen Biebental, Buseck, Lich, Lollar, Staufenberg und Wettenberg aus dem Kreis Gießen haben sich entschlossen, durch ihre finanzielle Beteiligung ein größeres Angebot an suchtpreventiver Arbeit vor Ort zu sichern. Die Angebote und Projekte richten sich an MultiplikatorInnen aus Kindergärten, Schulen, Jugendarbeit und Vereinsarbeit, Eltern, sowie alle sonstigen Interessierten. Die Entwicklung von Präventionskonzepten und -projekten, Fortbildungen und anderen Aktionen orientiert sich an der Bedarfs- und Interessenlage der MultiplikatorInnen innerhalb der jeweiligen Kommune. Zur Begleitung, Arbeitsplanung, Reflexion und Koordinierung des sogenannten Kommunalkonzeptes finden ca. vierteljährlich Treffen des Koordinierungsausschusses statt.
- 7 Die kurze Spieldauer und das Alter der Teilnehmer ermöglichen natürlich nur eine sehr vereinfachte Darstellung des Themas Sucht und eine auf den ersten Blick unrealistisch einfache Lösung (ein Alkoholkranker wird seine Sucht nicht ernsthaft in so kurzer Zeit überwinden können – die Lösung bietet aber einen Ansatz, das Thema *Sucht überwinden* mit den Teilnehmern in der Reflektionsphase zu besprechen).