

Gruppensteuerung eines Charakters mit Emotionen

In größeren Gruppen von Spieler*Innen wird es zu kompliziert, jeder einzelnen Person auch einen Charakter, der gespielt wird, zuzuteilen. In diesem Fall können sich bis zu 5 Spieler*Innen zu einer Gruppe zusammentun, die gemeinsam einen Charakter steuert. Hierbei ist jede*r Spieler*In für ein gegensätzliches Emotionenpaar zuständig. Diese lauten wie folgt:

Zuversicht & Zweifel

Angst & Neugier

Gelassenheit & Wut

Freude & Trauer

Abneigung (Ekel) & Bewunderung (Lust)

Wie wird gespielt?

Im Laufe des Bildungsabenteuers werden die Charaktere immer wieder vor Entscheidungen und Herausforderungen gestellt. Die Spieler*Innen sollen nun versuchen, sich in ihren jeweiligen Charakter hineinzufühlen und dementsprechend zu entscheiden, in welcher Emotion die nächste Entscheidung gefällt wird.

Was bedeuten die jeweiligen Emotionen?

Zuversicht und Zweifel: Du entscheidest, *in welcher Stimmung* der Charakter an Entscheidungen herangeht. Tut er/ sie es mit Hoffnung oder Unsicherheit?

Angst und Neugier: Du entscheidest, *ob* dein Charakter an Entscheidungen herangeht. Meidet der Charakter das Unbekannte oder sucht es aktiv?

Gelassenheit und Wut: Du entscheidest, *wie* dein Charakter auf Entscheidungen reagiert. Bleibt der Charakter ruhig oder wird er schnell wütend?

Freude und Trauer: Du entscheidest, wie emotional offen der Charakter gegenüber Entscheidungen und dem Erlebten ist. Zeigt der Charakter Lebensfreude oder wirkt er/sie eher traurig und niedergeschlagen?

Abneigung (Ekel) und Bewunderung (Lust): Du entscheidest, wie dein Charakter auf die Umgebung (sowohl Dinge als auch Menschen) reagiert. Fühlt sich der Charakter abgestoßen oder angezogen von Menschen, Dingen oder Situationen?

Beispiel:

Spielleitung: Nachdem ihr nur knapp dem wütenden Troll entkommen konntet, steht ihr außer Atem hinter der großen Tür, die er bewacht hat. Vor euch liegt nun ein großer Raum, in dem eine einzelne Schatztruhe in der Mitte steht. Sonst ist der Raum leer.

Pablo (Zuversicht & Zweifel von Chris): Auch wenn Chris bis jetzt immer sehr zuversichtlich an das Abenteuer herangegangen ist, denke ich, dass diese letzte Begegnung mit dem Troll ihn ein bisschen aus der Bahn gerissen hat. Deswegen bleibt er erst einmal stehen und warnt die anderen, das auch zu tun.

Anna (Gelassenheit & Wut von Flo): Flo sieht das nicht so eng wie Chris und geht in den Raum, um die Truhe zu öffnen.

Ben (Angst & Neugier von Chris): Als Flo einen Schritt auf die Truhe zumacht wird Chris aber auch neugierig. Da er noch etwas skeptisch ist hält er sich hinter Flo, möchte aber auch sehen, was der Troll so erbittert bewacht hat.

SL: Flo öffnet die Truhe, die nicht verschlossen war und sein Gesicht wird von einem strahlenden Licht erfüllt, das auch auf den vorsichtigen Chris hinter ihm fällt. Der Schatz besteht nicht nur aus zahlreichen Goldmünzen, Edelsteinen und anderen Kostbarkeiten, sondern auch aus den zwei Masken, die ihr dem Gildenführer zurückbringen sollt.

Viktoria (Freude & Trauer von Flo): Super! Flo greift nach den Masken und verstaute sie sicher in seiner Tasche. Jetzt können wir endlich zurück zur Abenteurergilde und unseren Auftrag erfüllen!

Lia (Abneigung & Bewunderung von Chris): Chris sagt: Super Flo! Ich war vorhin noch zu aufgewühlt von der ganzen Action, aber jetzt können wir beruhigt den Weg zurück antreten.

Wieso diese Emotionen?

In der Psychologie gibt es ein von Robert Plutchik entwickeltes emotionstheoretisches Modell, in dem verschiedene Emotionen basierend auf Intensität abgestuft werden. Die Kernemotionen sind hier wütend, angewidert, betrübt, erstaunt, erschrocken, bewundernd, begeistert und klar. Auf diesen acht Emotionen bauen sich verwandte, weniger intensive Emotionen auf. Auf diesem Modell basierend wurden die hier angewandten Emotionspaare herausgesucht, um den Spielenden eine möglichst ausbalancierte Spielerfahrung in einer Gruppe bieten zu können. Da jede*r Spieler*in ein Paar aus gegensätzlichen Emotionen zugewiesen bekommt, erlaubt es ihnen, auch eigene Entscheidungen für den Charakter zu fällen, die nicht in der Gruppe besprochen werden müssen. So können die bis zu fünf Spieler*innen, die gemeinsam einen Charakter in einem Bildungsabenteuer spielen, trotzdem eine eigene Reise mit ihrem Charakter erleben, der nicht abhängig vom Verlauf des eigentlichen Abenteuers ist.

Beispiele für die einzelnen Emotionenpaare

Zuversicht & Zweifel

SL: Nachdem ihr euch für den linken Weg entschieden habt, steht ihr nun vor einer dicken Eichentür.

Zuversicht: Ich glaube, dass das der Weg nach draußen ist. Ich würde die Tür gern öffnen.

Zweifel: Ich traue der Sache nicht so ganz. Ich würde erst an der Tür horchen, ob hinter ihr irgendwelche Geräusche sind.

Angst & Neugier

SL: Euer Weg führt euch auf eine Waldlichtung, auf der ein mürrischer Bär an einem gedeckten Tisch sitzt.

Angst: Mein Charakter versteckt sich erst einmal hinter einem Baum. Das sieht gefährlich aus. Ich würde das ganze erst einmal weiter beobachten.

Neugier: Ich will wissen, was da vor sich geht! Ich nähere mich vorsichtig dem Bären und setze mich zu ihm an den Tisch. Dann sage ich: "Kann ich dir irgendwie helfen?"

Gelassenheit & Wut

SL: Leider will euch der Zauberer seinen Kristall nicht einfach überlassen.

Gelassenheit: Das ist kein Problem. Ich erinnere ihn noch einmal daran, dass er ohne uns noch immer in der Kammer gefangen wäre und er den Kristall hier eh nicht mehr nutzen kann.

Wut: Ich zeige auf die Tür der Kammer, aus der wir ihn gerade befreit haben und sagen ihm, dass wir ihn genau so schnell auch wieder dort reinstecken können.

Freude & Trauer

SL: Eure Reise mit dem Zwergengeneral neigt sich nun dem Ende zu. Er hat euch alles gesagt, was er weiß und sein Weg führt ihn jetzt wieder zurück nach Hause.

Freude: Ich wünsche ihm eine gute Reise und viel Spaß mit seiner Familie. Als Andenken an uns würde ich ihm gern noch mein Amulett geben.

Trauer: Schade, ich mochte ihn so gern. Zum Abschied nehme ich ihn in den Arm und mache mich dann niedergeschlagen auf den Weg.

Abneigung (Ekel) und Bewunderung (Lust)

SL: Der Bogenschütze trifft mit allen 5 Pfeilen ins Schwarze und dreht sich selbstsicher zu euch um. "Hab ich es nicht gesagt?"

Abneigung: Der ist mir irgendwie zu eingebildet. Ich ignoriere ihn und versuche, selbst zu schießen.

Bewunderung: Wow! Ich klopfe ihm auf die Schulter. Dann sage ich: "Mit einem solch großartigen Talent könnt Ihr uns sicher auf der Suche nach dem Drachen behilflich sein."