

# Kamishibai-Rollenspiel als Erzählmedium



Bild: Kathrin Fischer

## Rollenspiel als Erzählmedium

Tabletop-Rollenspiel ist ein erzählerisches Medium mit Merkmalen des szenischen Spiels, Erzählens, und kooperativen Brettspiels. Ursprünglich kommt bei der Moderation der Sprechakte einer Spielleitung eine regulierende Funktion zu (vgl. Meier 2023). Die Spielleitung gibt gleichzeitig den Rahmen der Handlung vor, so dass sie in einigen Spielen auch als Erzählperson bezeichnet wird. Spiele und Techniken zur Verbesserung und Aufteilung der Wirkungsmacht der Mitspielenden nehmen in den letzten Jahren deutlich zu (vgl. Care Boss 2006).

Der kollaborative, kommunikative Ansatz der Spiele ermöglicht das Training von eben diesen Kompetenzen aus der Spielmechanik heraus.

Rollenspiel in Geschichten, das den weiteren Verlauf der gespielten Handlung beeinflusst, ermöglicht einen motivierenden, kreativen Zugang zum Spiel als gemeinsamem Erleben (vgl. Connell 2023).

Gerade bei jüngeren Kindern und Menschen mit Konzentrations- und Fokussierungsstörungen sind weiterhin strukturierende Mittel hilfreich, um einen Zugang zu erleichtern. Hierzu zählt beispielsweise ein Szenenbild, welches meist als Karte auf dem Tisch liegt und die Handlung illustriert. Die übliche Ansicht in Vogelperspektive ist dabei für einige Kinder noch eine große Herausforderung. Ein zentral platziertes Szenenbild vor dem Spielleiterschirm wirkt dagegen fokussierend und lenkt die Aufmerksamkeit auf das zentrale Thema. So dass Beiträge gezielt formuliert werden können.



Bild: Kathrin Fischer

## Kamishibai als Erzählmedium

Kamishibai ist eine traditionelle japanische Erzählform, die Bildszenen einsetzt, während eine Handlung vorgetragen wird. Die heute gebräuchliche Form mit Holzrahmen entstand im 20. Jahrhundert und wurde in öffentlichen Vorführungen von Süßigkeiten Verkäufern eingesetzt, um Kinder zu unterhalten, während die Süßigkeiten verkauft wurden.

Kamishibai bedeutet wörtlich Papiertheater. Der Einsatz des Mediums ging mit Verbreitung des Fernsehens zurück.

Mittlerweile hat Kamishibai auch in Europa einen festen Platz als analoges Medium.

Viele Kinderbuchverlage bieten mittlerweile ihre erfolgreichsten Titel in einer Kamishibai-Variante an.

In der Frühförderung wird das Kamishibai

als ritualisiertes Mittel zur Sprachförderung eingesetzt.



Bild: Kathrin Fischer

Im Gegensatz zum Vorlesen, welches häufig in direktem Körperkontakt geschieht, schafft das Erzählen mit Kamishibai eine Distanz zwischen Vorlesendem und Publikum. Die Bilder sind dabei leichter für größere Gruppen bis zu 30 Personen erkennbar und durch Variation in Kontinuität und Tempo beim Wechsel der Szenenbilder können zusätzlich Akzente gesetzt werden. Die Erzählabfolge ist dabei in der Regel linear. Ab dem Grundschulalter wird Kamishibai auch genutzt, um Kinder strukturiertes Erzählen üben zu lassen, aber auch zur Leseförderung. Hierbei können sowohl bekannte Geschichten wiedergegeben werden als auch eigene Geschichten mit Szenenbildern gestaltet werden.

## Fusion der Medien

Der Einsatz von Kamishibai in Tabletop-Rollenspielen drängt sich aus zwei Gründen auf: Zum einen handelt es sich auch bei klassischen Tabletop Rollenspielen um ein Medium, bei dem die Geschichte szenisch voranschreitet. Gerade bei Spielleiter geführten Spielrunden führt hier vor allem eine Person durch die Szenen und strukturiert die Geschichte. Zum anderen ist der materielle Aufbau von Kamishibai einem Spielleiterschirm, wie er in Tabletop-Rollenspielen verwendet wird sehr ähnlich.

Die Funktionen des Spielleiterschirms sind die Information der Spielleitung auf der ihr zugewandten Seite bereitzustellen, Informationen vor Blicken der Spielenden zu schützen, teils jedoch auch, auf der den Spielenden zugewandten Seite mit atmosphärischen Bildern das Spielerlebnis zu unterstützen. Dieser letzte Punkt kann mit Kamishibai weiter herausgearbeitet werden. Am Beispiel von „Abenteuer im Märchenwald“ habe ich dies ausprobiert. Durch die stärkere Interaktion mit den Spielenden ist die Reihenfolge der Bilder nicht linear, sondern von den Beiträgen der Speienden abhängig. Die Szenenbilder unterstützen den Zugang zur Geschichte und lenken den Fokus besonders beim Szenenwechsel. So wird die Schwelle zum aktiven Spiel bei Konzentrationsschwäche deutlich gesenkt.

## Literatur:

- Boss, Emily Care (2006). "Collaborative Roleplaying: Reframing the Game". In: Push: New Thinking About Roleplaying. 1.
- Celeron, Guylène: Kamishibai - Erzählen in japanischer Tradition. In: Theorie und Praxis der Soziälpädagogik, (2012). Klett Verlag
- Connell, Megan A. (2023). Tabletop Role-Playing Therapy. Norton.
- Fischer, Kathrin (2023). Abenteuer im Märchenwald. System Matters Verlag.
- Elvira Wrensch: Kamishibai. Erzählen, Lesen und Spielen mit einem japanischen Bildtheater. In: Grundschule, 43 (2011). Westermann.
- Schüler, Lis (2023): Zum Potenzial narrativer Bilder für sprachliches und literarisches Lernen im frühen Grundschulalter. In: Didaktik Deutsch Halbjahresschrift für die Didaktik der deutschen Sprache und Literatur 28. Jahrgang 2023. Heft 55.