

# Banana Joe

*Ein kurzes Liverollenspiel zum Thema Mobbing und Diskriminierung*

Einer der Teilnehmenden übernimmt die Rolle des Banana Joes. Seine Aufgabe ist es, in unterschiedlichen Szenen auf die Aktionen anderer Figuren zu reagieren und dabei zwei Bananen zu essen.

Zuvor werden den Teilnehmenden drei Spielregeln vermittelt:

1. Regel: Gespielt wird in der jetzigen Welt mit dem Unterschied, dass Bananen uncool sind. Die übrigen Mitspielenden denken sich verschiedene Spielszenen aus.
2. Regel: Sobald es dem Spieler/der Spielerin von Banana Joe zu heftig wird, kann sie mit dem Codewort "Orangen" das Spiel beenden. Alle müssen dann sofort aus ihrer Rolle herausgehen und das Spiel stoppt.
3. Regel: Wenn die beiden Bananen vom Banana Joe aufgegessen worden sind, ist das Spiel vorbei.

Anschließend verlässt Banana Joe den Raum und die Spielleitung gibt bekannt, dass Regel 2 und 3 ab sofort nicht mehr gelten. Die Mitspielenden denken sich nun verschiedene Szenen aus. Der kreative Prozess wird zum Teil absichtlich von der Spielleitung gesteuert, um Szenen zu erhalten, in denen Mobbing und Diskriminierung ein Thema sind.

Die Spielleitung informiert nun außerhalb des Raumes den Spieler/die Spielerin von Banana Joe darüber, dass Regel 2 und 3 nicht gelten, Banana Joe aber so tun soll, als ob er/sie es nicht weiß.

Danach beginnt das Spiel und Banana Joe betritt den Raum und ist mitten in einer Szene. Mögliche Spielszenen, die nun nach und nach gespielt werden sind: neuer Freund bei den zukünftigen Schwiegereltern, Bewerbungsgespräch/Probearbeiten, Managermeeting (Banana Joe hat eine finanziell schwerwiegende Fehlentscheidung getroffen), Schulszene (Banana Joe kommt etwas zu spät).

Bei allen bisherigen Durchläufen lief das Spiel so ab, dass Banana Joe mittel-stark bis sehr stark geärgert wurde. Die Anfeindungen werden auch auf der persönlichen Ebene fortgeführt, es werden Aussehen und Verhalten von Banana Joe kritisiert, was eigentlich auch auf den Spieler bzw. die Spielerin der Rolle zurückgeführt werden kann. Das Mobbing hört auch beim Erwähnen des Codewortes "Orangen" und nach dem vollständigen Verzehr der Bananen nicht auf. Natürlich hat die Spielleitung ein Auge auf die Szenen und erkundigt sich immer zwischen den Szenen beim Spieler von Banana Joe, ob weitere Szenen verkräftet werden können. Ein Codewort, was nur Banana Joe und die Spielleitung kennen, wird ebenfalls vereinbart und führt im Falle eines Einsatzes zum sofortigen Spielabbruch durch die Spielleitung.

Anschließend wird nun das Spiel reflektiert. Die Reflexion beginnt mit der Frage: "Warum habt ihr Banana Joe geärgert?" Erst jetzt wird den übrigen Mitspielenden klar, dass dies nicht die Aufgabe war. Sie spüren nun, dass sie ungerecht gehandelt haben und wie schnell Gruppendynamik, Mitläufertum und auch Spaß am Ärgern sie ergriffen hat. Dies wird nun ausführlich in einer Gesprächsrunde bearbeitet und regt bei den Teilnehmenden einen großen Prozess des Nachdenkens an. Nicht selten endet die Reflexion darin, dass viele überrascht sind, wie leicht sie manipulierbar sind. Das Spiel ist hoch manipulativ ausgelegt und die Spielleitung nutzt als autoritäre Instanz eine große Macht über die Teilnehmenden, indem sie verlangt, dass Spielregeln - die eigentlich wichtige Sicherheitsvereinbarungen sind - nicht beachtet werden sollen.