



„LARP-THEORIE“

Eine Publikation der
Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.

IMPRESSUM

„LARP-THEORIE“

Eine Publikation der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e. V

Autoren:

Sonja Catterfeld

Katharina Munz

Dr. Marius Munz

Kai Vaupel

Redaktion:

Katharina Munz

Dr. Marius Munz

1. Auflage, Oktober 2015

Herausgegeben von der **Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.**

(ehemals Esbornia e.V.)

Schöntaler Str. 14

58300 Wetter/Ruhr

Tel. +49 2335 7690839

www.gflr.de

info@gflr.de

Vereinsregister Nr. 2721 Amtsgericht Hagen

Inhalt

VORWORT	4
LARP-THEORIE 1: Was wir wollen	5
LARP-THEORIE 2: Regeln – notwendig oder notdürftig?	6
LARP-THEORIE 3: Symbolik und Fertigkeiten im LARP	9
LARP-THEORIE 4: Charaktertod	10
LARP-THEORIE 5: Die Probleme mit den Kräuterregeln.....	12
LARP-THEORIE 6: Charakterlos – zwielichtige Charaktere im LARP.....	13
LARP-THEORIE 7: LARP-Genre und Strukturen	14
LARP-THEORIE 8: Abenteuer-LARP, NSC und Setting	19
LARP-THEORIE 9: Resilienzförderung im Rahmen von Live-Rollenspielveranstaltungen.....	22
LARP-THEORIE 10: Live-Rollenspiel aus dem Blickwinkel eines Geschichtslehrers	24

VORWORT

(von Katharina Munz)

Wer wir sind

Die **Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.** ist ein kleiner, gemeinnütziger Verein mit Sitz in Nordrhein-Westfalen, der sich dem schönen Hobby Live-Rollenspiel verschrieben hat. Und das in all seinen Facetten. Neben dem obligatorischen Anbieten von Live-Rollenspiel-Veranstaltungen versuchen wir auch die verschiedenen Meta-Ebenen, die dieses Hobby mit sich bringt, zu bedienen.

Dies erreichen wir durch das Anbieten von Workshops rund um das Thema LARP, die Teilnahme und aktive Beteiligung an nationalen und internationalen LARP-Konferenzen und das Publizieren von Texten, Artikeln, Konzepten und Vorträgen zu den verschiedenen Themen, die LARP so einzigartig machen. Die folgende Publikation ist einer dieser Texte und soll einen kleinen Einblick in unserer Arbeit und unsere Sicht auf Live-Rollenspiel geben.

Über die Publikation

In der vorliegenden Publikation finden sich die Artikel zum Thema „LARP-Theorie“, die sich in den letzten Jahren auf dem Blog unserer Homepage angesammelt haben und dort zum ersten Mal veröffentlicht worden sind.

Ursprünglich als Projekt zur Beschäftigung mit den verschiedensten Themen des LARPs angedacht wurde der Blog bald zu einer Plattform der Auseinandersetzung damit, was wir vom Hobby „Live-Rollenspiel“ eigentlich wollen und erwarten, was wir uns von anderen Organisatoren wünschen und was wir selbst versuchen, in unseren Veranstaltungen umzusetzen.

Um das Ganze in einer Form anzubieten, die für den Leser besser zu konsumieren ist, als sich durch verschiedenen Blogbeiträge zu klicken, haben wir beschlossen, die Texte in einem frei zugänglichen PDF-Dokument zusammenzufassen und zum Download anzubieten.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und freuen uns über Rückmeldungen und Austausch unter info@gflr.de.

Viele Grüße, der Vorstand:



Katharina Munz
1. Vorsitzende



Dr. Marius Munz
2. Vorsitzender



Sonja Catterfeld
Finanzvorstand



Patrick Seifert
1. Beisitzer

LARP-THEORIE 1: Was wir wollen

(von Sonja Catterfeld und Katharina Munz, Oktober 2015)

Kurz gesagt: Wir wollen Tiefe, statt Oberfläche.

Wir begreifen Live-Rollenspiel nicht als reine Wochenendbespaßung, sondern als gewaltiges Potential sich selbst zu erleben und daran zu wachsen. Für diesen sehr hohen Anspruch loten wir verschiedene Konzepte aus und scheuen uns nicht, alternative Spieloptionen zu testen. Wer also die Dauerbedrohung durch rund-um-die-Uhr Angriffswellen wünscht, sollte einen anderen Anbieter wählen, wir sehen darin kein geeignetes Werkzeug unserer Ziele. Zumindest nicht als Ultima Ratio, in allen Situationen und für alle LARPs die wir machen.

Die Frage, die sich hierbei nämlich stellt ist: Kann es nicht ggf. auch eine andere Motivation zum Handeln/aktiv werden für einen Charakter geben, als die extrinsische (von außen her angeregte) Motivation der ultimativen Bedrohung von Leib, Leben und/oder Eigentum? Kann ein Charakter nicht auch eine intrinsische (von innen heraus kommende) Motivation besitzen, Dinge zu tun, ins Handeln zu kommen und in eine Szene einzusteigen? Warum muss es, wie so häufig auf LARPs gewählt, eine Bedrohungssituation sein? Für den Kick, den Nervenkitzel? Und wenn das die Antwort ist, ergibt sich hieraus wieder die Frage: Besteht die Möglichkeit, den Nervenkitzel auf eine andere Art und Weise zu erzeugen, als mit der Bedrohung von Leib und Leben? Geht das im LARP überhaupt?

Wie glauben ja.

Unser größter Wunsch wäre es möglichst viele Spieler zu verzaubern und ihnen ein möglichst intensives Erleben der jeweiligen fantastischen Welt zu ermöglichen. Deshalb haben wir uns z.B. für fantastischen Hyperrealismus entschieden:

Unsere Schlösser bestehen real und müssen tatsächlich geknackt werden, die bösen Gerätschaften funktionieren und könnten auch benutzt werden, unsere Gegner sind klug und handeln logisch, viele Spielszenen befinden sich in deutlicher Entfernung zu der Unterbringung und sind unter Umständen nur mühsam erreichbar, die Plotlösung wird niemals vollständig in einem

verschollenen Buch präsentiert und in vielen Fällen verzichten wir auf die eine, einzig gangbare Lösungsstrategie. Die Entscheidungen der Spieler bzw. ihrer Charaktere beeinflussen den Fluss der Ereignisse, auch zu deren Ungunsten.

Dass dabei bisweilen auch Frustration, Langeweile und reale Sorgen auftreten können, ist uns bewusst, aber unvermeidlich. Und warum auch nicht? Weil ich Geld für ein Wochenende bezahlt habe und es möglichst angenehm, mit möglichst wenig schwierigen Entscheidungen und möglichst viel Komfort verbringen will? Durchaus eine Entscheidung, die man so treffen darf. Und sich gleichzeitig die Frage stellen kann, ob da ein Wellness-Wochenende nicht besser gewesen wäre. Aber geht im LARP nicht auch mehr? Muss man sich nicht vielleicht auch mal durch unangenehme Situationen durchkämpfen um hinterher gestärkt daraus hervor zu gehen? Und muss ich mich vielleicht dabei auch mit anderen, mir vielleicht nicht so angenehmen Spielern und deren Spielkonzept auseinandersetzen? Um ggf. einen Mehrwert für mich daraus mitzunehmen.

Manch einer wird hierbei sagen, dass habe er schon im richtigen Leben und bräuchte das nicht auch noch bei seinem Hobby. Aber wo wäre das ganze fürs „richtige Leben“ besser zu üben, als auf einem LARP? Sicherlich nicht jedermanns Sache, aber doch durchaus eine Überlegung wert. Was kann LARP sein? Für mich, für andere, für die Gesellschaft?

Hier setzt die Gelegenheit für die Spieler an, sich aus einer passiven Konsumentenrolle zu befreien und durch Eigeninitiative, gutes, genregerechtes Charakterspiel und Kooperationsbereitschaft auch zwischen verschiedenen Gruppen Lösungswege zu finden. Jede SL ist intensiv bestrebt erreichbar zu sein, freundlich auf die jeweiligen Bemühungen der Spieler einzugehen und wenn nötig Hilfestellung zu leisten.

Wir sehen uns jedoch inhaltlich nicht als absolute Dienstleister, die den Spielern ein Buffet bieten, aus dem sie sich bedienen können. Zwar sind wir bemüht unsere Organisation so „konsumentenfreundlich“ und professionell wie möglich zu gestalten, jedoch stellen wir uns in Bezug auf den Inhalt unserer LARPs die Frage, ob es für die Spieler nicht befriedigender ist, mehr mitzugestalten und eine Veranstaltung durch ihr

Agieren zu „ihrer“ Veranstaltung zu machen. Das Extrem dabei wäre, die Spieler zu 100% in die Plotplanung einzubeziehen – was so nicht möglich und natürlich auch nicht gewollt ist. Eine andere Möglichkeit könnte sein, den Spielern mehr Freiraum zum Bespielen ihrer Charaktere zu lassen – und zwar nicht, weil gerade nicht genug Plot da ist, der sich mal eben schnell konsumieren lässt. Sondern weil es von der Orga/SL so entschieden wurde und tatsächlich als FreiRaum verstanden werden kann. Bleibt natürlich zu überlegen, wozu man dann überhaupt noch eine Orga/SL benötigt und sich nicht gleich auf der grünen Wiese trifft und alleine etwas macht.

Wir glauben, die schönste/beste/befriedigendste Lösung könnte in der Mitte liegen – darin, die Geschichten zu erzählen, die die Spieler unmittelbar betreffen und an einer intrinsischen Motivation der Spieler und deren Charaktere anzuknüpfen. Es geht darum, dass der Spieler das Gefühl hat, etwas gestalten zu können und auch gestalten zu sollen - Partizipation von Spielern zu fordern und zu erwarten – als aktiver Gestalter und Macher seines eigenen Spiels und dadurch auch des Spiels der anderen.

Deshalb versuchen wir, die Charaktergeschichten unserer Spieler mit in den Plot einzubeziehen – in verschiedenen Variationen. Zum einen durch Cons, auf denen es nur gescriptete Charaktere gibt, die nahtlos ineinandergreifen und aus denen sich der Plot selbst generiert bzw. die perfekt zum entsprechenden Plot passen.

Zum anderen durch die Einbeziehung der eingeschickten Vorgeschichten in den vorher erdachten Plot.

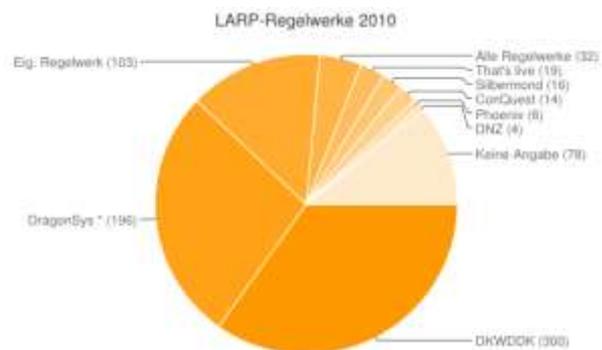
Und ein dritter, wenn auch noch nicht erprobter und sehr arbeitsamer Weg könnte auch sein, ein LARP auszuschreiben, sich Charaktere schicken zu lassen und erst dann einen Plot aus den eingesandten Charakteren zu stricken.

So viele Möglichkeiten, und so wenig Zeit...

LARP-THEORIE 2: Regeln – notwendig oder notdürftig?

(von Sonja Catterfeld, September 2013)

Im LARP-Kalender (www.LARPKalender.de) – dem größten deutschsprachigen Veranstaltungsüberblick zum Thema LARP – findet sich eine eigene Kategorie, die „Regeln“ heißt. Hier soll das jeweilige Regelwerk der Veranstaltung angegeben werden. Bis ca. 2008 war hier am häufigsten das Regelsystem „DragonSys“ vertreten, 2010 sah die Verteilung nach der Auswertung von Jörg Bolle www.section32.de/fantasy/statistik2010/ wie folgt aus:



„DKWDDK“ ist die Abkürzung für „Du kannst, was Du darstellen kannst“ und hat sich innerhalb sehr kurzer Zeit enorm durchgesetzt. Abweichend vom bundesweiten Trend ist und war zu diesem Zeitpunkt in NRW das DragonSys nach wie vor relativ beliebt.

Der Punkt „Sonstige“ lässt sich auch aufschlüsseln:

- Eigenes Regelwerk
- Silbermond
- ConQuest Regelwerk
- Phönix
- Codex II
- ConTrolle
- Dilettanten
- DSA
- LiveQuest
- Pegasus Regelwerk
- Starfleet Operations
- Drachenfest Regeln
- Starwars Live

Man sieht zum einen, dass die Großveranstaltungen eigene Regelwerke

verwenden zum anderen, dass Settings abseits vom Fantasy-Bereich - wie beispielsweise Science Fiction - ebenfalls mit eigenen Regeln arbeiten. Daneben existieren eigene Regeln von kleineren Veranstaltungen, welche – nach der Auswertung von Herrn Bolle – eine steigende statistische Relevanz im Vergleich zu den Vorjahren haben.

Ganz ohne Regeln geht es scheinbar beim Live-Rollenspiel nicht und warum sollte das so verwundern? Regeln sind auch sonst allgegenwärtig, egal ob im Straßenverkehr, beim Sport, in Form von Gesetzen oder im sozialen und beruflichen Miteinander. Bei klassischen Spielen, wie Karten- oder Würfelspielen definieren die Regeln erst das Geschehen („Jeder Spieler hat 3 Karten, es wird reihum gewürfelt.“), sie ordnen und geben Anhaltspunkte, um sich zu orientieren und können damit zur individuellen Beruhigung beitragen.

Neben diesen positiven strukturierenden Aspekten gehen Regeln allerdings auch Hand in Hand mit den sanktionierenden Konsequenzen des Nicht-Einhaltens. Strafzettel, die rote Karte, Gefängnisstrafen, Kündigung und soziales Abstrafen zum Beispiel durch Bloßstellen sind gewissermaßen die Schattenseiten von Regeln.

Außerdem gibt es eine gewisse menschliche Tendenz Regeln zu umgehen, umzudeuten oder für sich selbst maximal nutzbringend anzuwenden. Hat solches Verhalten Erfolg führt dies unweigerlich zu Ärger und Neid bei denjenigen, die sich buchstabengetreuer an die so „verletzten“ Regeln gehalten haben.

LARP als Freizeitbeschäftigung unterliegt keinem so verbindlichen Regelkanon wie beispielsweise der Straßenverkehr. Zudem ist es durch eine sehr heterogene, dezentrale Teilnehmerzusammensetzung gekennzeichnet, die folgende Fragen sehr unterschiedlich beantworten:

- Was sind die positiven und negativen Aspekte von existierenden oder denkbaren Regel(werke)n?
- Welche Regeln/Regelwerke brauchen/wollen wir bzw. ich?
- Wie gehe ich mit Spielern um, die sich nicht an diese Regeln halten (wollen)?

Das besondere Hauptaugenmerk liegt bei Direktvergleichen in der Regel auf DragonSys als

punktebasiertes System und DKWDDK als „Gegenmodell“. Siehe hierzu:

- LARPwiki.de/Regeln/DragonSys
- LARPwiki.de/action/show/Regeln/DKWD/DK
- www.LARPinfo.de/read.php

oder Diskussionen dazu im sozialen Netzwerk LARPer.ning.com.



Hauptargumente für das ältere System DragonSys sind:

- Relativ leichter Verständnisübertrag aus dem Tischrollenspiel wie DSA
- Klare Orientierung – gerade auch, aber nicht nur – für Anfänger
- Durch schriftliche Form eigentlich eindeutig und verbindlich, daher (sofern sich alle dran halten) relativ fair
- Hoher Bekanntheitsgrad z.B. der Standardzauber, dadurch flüssigeres Spiel

Die Gegenargumente sind vielgestaltig:

- Konkrete inhaltliche Schwächen wie zum Beispiel das Kräfte-Ungleichgewicht zwischen Charakterklassen
- Gute Darstellung (von Ausrüstung bis zur emotionalen/theatralischen Darstellung einzelner Szenen) ist zwar erwünscht, wird aber nicht direkt eingefordert, überprüft, ggf. sanktioniert. Unangenehme Selbstdarstellung auf Grund eines sehr mächtigen Charakters kann nichts entgegen gesetzt werden.
- Ein Regelwerk schafft immer eine Verbindung zur Realwelt (Bsp.: Kämpferschutzpunkte, die nachgerechnet werden müssen, Schadenspunkte, die angesagt werden) und verhindert u.U. intensiver Spielerlebnisse
- Spieler werden stark begrenzt in der Wahl ihrer Charaktere (Adelige, ältere

Charaktere), da für notwendige Fähigkeiten zu Beginn keine Punkte zur Verfügung stehen.

- Sofern konform mit den Regeln gehend, kann ein Spieler einem anderen etwas aufzwingen (z.B. negative Auswirkungen durch Zauber oder Meucheln). Dies kann ggf. als Übergriff empfunden werden und könnte anders gehandhabt werden. LARPwiki.de/Regeln/OpferRegel

Das DKWDDK hingegen basiert im Kern auf

1. „Dein Charakter kann nur, was Du darstellen kannst.“
2. „Dein Charakter kann alles, was Du darstellen kannst.“

Damit soll vor allem bessere Darstellung (weniger Powergaming (LARPwiki.de/PowerGamer)) gefördert/gefordert und der Spielspaß aller Beteiligten erhöht werden. Ein eher moralischer Ansatz also.

Zitat:

„Regelmäßig wird bemängelt, der Magie im deutschen Fantasy-LARP fehle es an Mystik. Und besonders von DKWDDK-Spielern wird oft gleich hinterher geschoben, das läge an den Punkteregelewerken, die – abgesehen davon, dass sie nur wenig (Mindest-)Aufwand bei der Darstellung verlangen – Magie berechenbar machen. Der Aktion folgt die immer gleiche Reaktion, Magie lässt sich als Werkzeug einsetzen, präzise, vorhersehbar – und nach manchem Regelwerk sogar mit Geling-Garantie.“

(LARPer.ning.com/profiles/blog/show)

In der Praxis führen diese Regeln aber auch zu

- einer hohen Notwendigkeit zur Selbstbeschränkung jedes einzelnen Spielers in Wahl und Handlungen seines Charakters. Denn theoretisch wäre jeder „Übercharakter“ legitim.
- teilweiser Überforderung ohne gute, orientierende Leitfäden z.B. in Bezug auf Darstellung von Magie, gerade wieder bei Anfängern.
- anderen Arten von sozialen Konfrontationen zwischen Spielern, da persönliche Meinungen direkt aufeinanderprallen und es keine „letzte Instanz“ gibt.
- schlechterer Steuerbarkeit für die SL

und leider auch zu Einschränkungen im Bereich Fantasy/Magie, da spätestens beim DKWDDK symbolische Darstellung gänzlich abgelehnt wird (LARPwiki.de/Regeln/DKWDDK) und auch beim DKWDDK spezielle Bereiche wie beispielsweise Kampfmagie scharf diskutiert werden.

Zitat:

„Zaubererspiel ist eigentlich cool – wenn die blöde Magie und ihre mangelnde Darstellung nicht wäre. Nichts entzaubert Magie im LARP stärker, als eine Phalanx: sofaballwerfender und windstoßfächernder Zauberer in der Schlachtreihe. Derartig profane Magie(darstellung) ist daher nicht erwünscht und Charaktere, deren Magierdasein sich darauf beschränkt möglichst oft zu zaubern sind in der Kesselgasse falsch.“

(LARPer.ning.com/profiles/blog/show)

Inwieweit DKWDDK tatsächlich signifikant bessere Spielerlebnisse liefert, ob es irgendeine Regel gibt, die „schlechtes“ Spiel (Anderer!) verhindert, wie stark der Zusammenhang zwischen Regeln und Spielerlebnis/Immersion ist und wie viel Verallgemeinerung das in seiner Gesamtheit hoch subjektive Themenfeld verträgt, ist bisher nicht abschließend beantwortet.

Festhalten lässt sich, dass offensichtlich keines der beiden Regelwerke die perfekte(n) Lösung(en) bietet. So bleiben für zukünftige Veranstaltungen der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. weiterhin Fragen zu klären:

- Welches sind die – aus unserer Sicht – besten Elemente der uns bekannten Regelsysteme? Warum? Wie führen wir sie zusammen?
- Haben wir Ansprüche an die Darstellung von Charakteren? Wenn ja, wie lassen sich diese sinnvoll kommunizieren?
- Welche Ideen, Konzepte und konkrete Umsetzungen bieten wir an, um unseren Spielern/Teilnehmern besonders positive, intensive, zauberhafte, mystische, kurz: fantastische Momente anzubieten?

LARP-THEORIE 3: Symbolik und Fertigkeiten im LARP

(von Dr. Marius Munz, September 2013)

Kein LARP kommt ohne symbolische Handlungen aus.

Ein Polsterschwert stellt ein echtes Schwert dar, wie auch ein unvernietetes Kettenhemd ein echtes Kettenhemd symbolisch darstellt. Wir verwenden industriell gewebte Stoffe, moderne Farbstoffe u.v.m.: LARP ist kein Reenactment und soll es auch nicht sein. Daher spricht grundsätzlich auch nichts gegen weitere symbolische Handlungen, wie z.B. die Darstellung von Magie oder Wissensfertigkeiten, die über die Fertigkeiten der Spieler hinausgehen, durch Requisiten.

Ein phantastisches LARP ist ohne symbolische Darstellung nicht möglich.



Innerhalb der LARP-Gemeinschaft gibt es aber einen Streit, in wie weit symbolische Handlungen im LARP vorkommen sollten und wie diese auszusehen haben. Punktebasierte Regelwerke wie DragonSys setzen auf viele symbolische Handlungen und OT-Ansagen oder OT-Hinweise, z.B. Zettel mit einem Punktwert für ein Schloss, einen Zettel mit „Falle“ oder einen Softball für einen Feuerball-Zauber. Viele Fertigkeiten und Zauber sind ohne Hilfsmittel und „Telling“ nicht möglich.

Im DKWDDK (Du kannst, was du darstellen kannst) verfügt jeder Charakter im Spiel nur über die Fertigkeiten, die der Spieler darstellen kann.

Das bedeutet, dass auch im DKWDDK auf symbolische Strukturen zurückgegriffen werden muss und der einzige Unterschied zu einem Punkteregelwerk darin besteht, dass man keine Fähigkeiten mit Erfahrungspunkten erwerben muss. Welche Darstellungsform dann im Spiel gestattet ist wird nicht kommuniziert. Das führt zu einer starken Verunsicherung (Darf ich jetzt einen Zauber sprechen, oder finden die anderen die Darstellung nicht ausreichend?).

Außerdem werden dem Spiel, der Handlung und allen Beteiligten Möglichkeiten genommen, um Lösungen für den Plot zu erarbeiten. Ein elaboriertes Regelwerk erweitert die Kompetenzen des Charakters und ordnet seine Fähigkeiten in einen Gesamtrahmen ein. Z.B. ist es nach DragonSys Classic eindeutig wie aufwendig ein bestimmtes Gegengift herzustellen ist ohne eine SL zu fragen, wie lange es denn dauert. Oder es wird durch Fertigkeiten wie „Legenden/Geschichten“ oder „Spuren lesen“ die Möglichkeit gegeben, dass die SL Informationen und Hinweise streuen kann, die Charaktere verfolgen können. Ohne solche Fertigkeiten wird es für die SL fast unmöglich jenseits von Gesprächen mit NSC solche Informationen in Umlauf zu bringen. Im schlimmsten Fall werden Probleme oder Plotstränge dann weg-ritualisiert oder es kommt zur reinen Kampf-Lösung.

Fantasy-LARPs kommen meiner Meinung nach nicht ohne ein gutes Punkte-Regelwerk aus. Und selbst LARPs ohne Magie müssen gewisse Regeln aufstellen, zumindest implizit. Die vermeintlichen Freiheiten für die Spieler sind letztendlich nur eine Farce und zudem hinderlich für komplexere Fantasy-Plots. Sicherlich ist nicht jedes punktebasierte Regelwerk vollkommen und es gibt gute Gründe für und gegen bestehende Systeme. Daher sollten sie weiterentwickelt und modernisiert werden.

Im Vordergrund sollten immer eine Bereicherung des Spiels und eine bessere Einbindung der Charaktere stehen.

LARP-THEORIE 4: Charaktertod

(von Sonja Catterfeld und Dr. Marius Munz, Oktober 2013)

Zu den umstrittensten Themen auf LARPs zählt der Tod des geliebten Charakters. Der Charaktertod kann auf verschiedene Weisen eintreten: Der Charakter verblutet, wird tödlich vergiftet oder verzaubert/verflucht oder aber ein „Todesstoß“ wird gesetzt, wahlweise während/im Anschluss an einen Kampf oder bei einem Meuchelanschlag. Spieler reagieren sehr unterschiedlich auf den Tod des eigenen Charakters. Manche sind traurig, andere verärgert und wieder andere ignorieren einfach den Tod. Auf vielen Veranstaltungen herrscht seit Jahren schon die Regel, dass der Charaktertod im Ermessensspielraum des Spielers liegt. D.h. der Spieler entscheidet einfach selbst, ob der Tod für seinen Charakter akzeptabel ist. Auf manchen kampflastigen Großveranstaltungen wie dem Drachenfest ist eine routinierte Serien-„Wiederaufstehung“ Usus.

Ich möchte im Folgenden die Argumente für und gegen das Sterben von Charakteren erörtern und danach eine mögliche Lösung des Problems zeigen.

Pro

Die Möglichkeit eines Charakters auf einem LARP zu „sterben“ bietet einige Vorteile. Das Risiko zu verbluten oder in einer Falle zu sterben macht das Spiel in vielen Bereichen deutlich spannender. Wenn man weiß, dass man im Prinzip immer davon kommt, fehlt einfach das Adrenalin in wirklich gefährlichen Situationen. Das Gefühl der Erleichterung, es überlebt zu haben bleibt weg.

Des Weiteren werden viele Fertigkeiten überflüssig. Wofür sollte man sich „Regeneration“ kaufen, wenn man nicht verbluten kann? Macht „Meucheln“ überhaupt Sinn, wenn der Getötete für sich entscheiden kann, dass er in wenigen Minuten nach einem „Körper heilen“ wieder steht? Auch sind Lähmungsgifte wesentlich effektiver als Todesgifte, wenn der Tod nicht eintreten kann.

Der Charaktertod bietet auch die Möglichkeit für schönes Spiel. Die Niederlage selbst, die Bestattung oder eine etwaige Wiederbelebung können faszinierende Spielszenen sein und das Spiel

insgesamt bereichern oder sogar neue Plots ermöglichen. Auch eine Begegnung mit dem personifizierten Tod ist eine mögliche Szene und sicher ein spannendes Erlebnis.

Gerade „harte“ Gesamtszenarien wie eine fiktive Postapokalypse/Endzeit, Horrorsettings oder eine sonst wie besonders düstere Welt profitieren davon, wenn die Bösen (= Gegner und auch andere Charaktere) tatsächlich so konsequent sind Widersacher final aus dem Weg zu schaffen.

Contra

Der wichtigste Punkt, der gegen den Charaktertod spricht, ist der immense Kosten- und Arbeitsaufwand, der durchschnittlich in einen Charakter investiert wird. Von der spezifischen Kleidung über Rüstung, Waffen und Utensilien: Ein Charakter kann teuer werden.

Tritt dann der Charaktertod ein, können manche Gewandungsteile nicht mehr verwendet werden. Und da gerade junge Charaktere schneller sterben können, könnte es passieren, dass Anfänger oder neue Charaktere sehr schnell immer wieder neue Charaktere entwerfen und ausstatten müssten.

Auch ist ein langjährig gespielter Charakter möglicherweise „genau richtig“ von der Konzeptionierung her, eben genau das, was man gerne spielen möchte und womit man sich wohl fühlt. Der Charakter ist vertraut in Erscheinung, Verhalten und IT-Sozialstrukturen und liefert damit Entspannung und Kontinuität.

Ein neu zu entwerfender Charakter sollte sich jedoch – so das häufig halbblaut geäußerte Credo – signifikant abgrenzen. Allein schon um den vermeintlichen Beweis anzutreten, dass die OT/IT-Trennung funktioniert. Doch wie eine weitere Rolle entwerfen, die für einen ebenso angenehm und spielbar ist?

Ein weiterer oft genannter Aspekt ist der leichtsinnige, wenig heldenhafte Tod. Z.B. der Großmeister, der gerade zu den Toiletten geht, um sich die Kontaktlinsen einzusetzen und in keiner Weise spielfähig ist. Zwei Räuber kommen vorbei und meucheln ihn. Ist das ein heldenhafter Tod? Oder in irgendeiner Weise angemessen?

Und inwieweit mindert das (angekündigte) Risiko des Charakertods eventuell Spiel- und Abenteuerlust des Spielers? Alleine in den Wald zu gehen wird häufig als Dummheit titulierte, doch andererseits beklagen sich viele Organisatoren, dass sich Spieler ihrer Meinung nach zu wenig aus dem Lager bewegen und wenn, dann nur in sehr großen Gruppen. Beide Handlungsweisen behindern gerade Abenteuercons mit viel vorinstallierten Plotteilen im Wald stark im Plotfluss.

Auch der Spielspaß eines tödlich vergifteten Charakters, dessen Spieler nun (am besten auf einer 3-Tages-Veranstaltung) stundenlang auf eine Rettung warten und hoffen muss, hält sich eher im Rahmen.

Welche sinnvollen Regelungen sind also denkbar?

Marius: Ich bin der Meinung, dass die Möglichkeit bestehen sollte, dass der Charakter stirbt. Es bietet mehr Spielmöglichkeiten und mehr Spannung. Um die Gefahren des Verblutens oder des endgültigen Todes zu mindern ist es sinnvoll, entsprechende Regelmechanismen zu etablieren. Dazu gehören die Möglichkeit der „Regeneration“ und Zauber oder Rituale wie „Wiederbelebung“. Des Weiteren könnte man die Phase bis jemand verblutet einfach ausweiten auf z.B. dreißig Minuten oder mehr. Ein sofortiger Tod wäre demnach nur infolge eines Meuchelanschlags, eines Todesgifts oder eines Todeszaubers möglich.

Mir gefällt auch die Idee, dass wenn der Spieler z.B. entscheidet, sein Charakter schützt den Rückzug seiner Gruppe und stirbt dabei, der Charakter mehr Treffer aushält und somit seiner Rolle als Held auch gerecht werden kann.

Auf jeden Fall sollte man im Vorfeld der Veranstaltung die entsprechende Regelung bekannt geben und jedem Spieler empfehlen, eine Zweitgewandung mitzunehmen.

Sonja: Bei einem „normalen Fantasy-Con“ widerstreben mir generell Szenen, bei denen ein Charakter irgendwo einfach allein und unbeachtet stirbt, sei es nun nach der unliebsamen Begegnung mit einem Meuchler oder einem gewaltsamen Zusammenstoß mit Räufern/Orks/... und dem anschließenden Verbluten. Dies trägt nicht zu einem schöneren Spiel sondern nur zu individueller Kränkung und Ärger bei. Ich sehe hier die

Verantwortung beim Veranstalter für Strukturen zu sorgen, in denen der Tod – ob nun final oder mit Wiederbelebung – eine passende Aufmerksamkeit erfährt.

Dazu wäre es generell sinnvoll Szenen/Möglichkeiten vorzubereiten für Interventionen von Göttern, Geistern, dem Tod persönlich usw. Auch für „Todes-Alternativen“, falls beispielsweise die NSC-Gruppen eher eine Person verschleppen würden, so dass auch hierbei ein Spieler weiter spielen kann und nicht nur gelangweilt auf seine Errettung warten muss. Hier kommt entscheidet wieder die IT-Motivation der NSC:

Einfache Räuber haben sicher kein Interesse an mehr Ärger als nötig und lassen den Ausgeraubten wahrscheinlich einfach bewusstlos liegen. Kulturschaffende Völker halten vielleicht Sklaven, würden die Person demnach mitnehmen und auf ihren Wert beim Putzen, Kochen, Ausrüstung flicken usw. testen oder mit den SC über Lösegeld verhandeln. Untote halten sich mit Bewusstlosen nicht auf. Sektierer hingegen bereiten ein Opfer entsprechend vor: Zunächst stilvoll einsperren (mit einem Schloss, das sich knacken lässt!), danach speziell einkleiden, Gebete sprechen usw. derweil bekommen die SC zarte Hinweise, dass einer der Ihren in Gefahr schwebt. Allein fleischfressende Monster müssten sofort zur Gefahr werden, doch solchen NSC-Gruppen könnte man ja jeweils einen Schutzgeist o.ä. zuteilen, welcher dann rettend eingreift.



Abgesehen davon fände ich das Folgende zielführend:

- Anweisung an NSC-Gruppen die SL über verletzte/tote SC sofort zu informieren, falls diese nicht sowieso anwesend ist.
- Mächtige NSC-Rollen mit Todesflüchen nur mit spielstarken Personen besetzen, die ein gutes Gefühl für den passenden, wirksamen Moment haben.
- Bei der Verwendung von Todesgiften Beschäftigungen auch für die Vergifteten vorbereiten. Warum nicht mal einige Nahtod-Halluzinationen, Visionen, usw. für und mit einem SC ausspielen?
- Wenn Todesstöße z.B. nach Schlachten gesetzt werden sollen oder Meuchler unterwegs sein werden, ist dies unbedingt im Vorfeld, also schon vor und bei der Anmeldung zu kommunizieren! Auch sollten beide Personengruppen eine sinnvolle und vor allem klar erkennbare Motivation dazu haben.
- Verlängerte Zeiträume bis zum finalen Verbluten.

Inwieweit der Spieler seinen „gestorbenen“ Charakter auf weiteren Veranstaltungen doch wieder spielt, entzieht sich ja sowieso externen Zugriff, doch so hätte er zumindest das Ereignis als etwas Besonderes erlebt.

LARP-THEORIE 5: Die Probleme mit den Kräuterregeln

(von Sonja Catterfeld, November 2013)

Alchemisten, Heiler, aber auch Magier, Elfen usw. arbeiten innerhalb des Live-Rollenspiels häufig mit heilkräftigen/wirksamen Pflanzen, Tränken und sonstigen Rezepturen. Die Regelungen für diesen Teilbereich des Spiels sind zahlreich, ein allgemeingültig anerkannter Status existiert jedoch z.Z. nicht.

Die diesbezüglichen Probleme lassen sich – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – wie folgt zusammenfassen:

1. Komplexität: Eine Regelung für Kräuter darf nicht zu kompliziert sein, da es sich nur um einen Teilbereich eines ohnehin schon reglementierten Freizeitspiels handelt. Aufwändige Tabellenwerke, Ausnahmeregelungen, fehlende Übertragbarkeit anderer Systeme u.Ä. sind nicht spieförderlich, sondern fordern langwierige Regeldiskussionen heraus.

2. Umweltschutz: Verteilte „Heilkräuter“ müssen sich aus Gründen des Natur- und Umweltschutzes entweder vollständig wieder einsammeln lassen oder dürfen bei Verbleib keinen Schaden anrichten. Plastikobjekte, in großen Stückzahlen ausgebracht, stellen für den Veranstalter eines Live-Rollenspiels eine ernstzunehmende Arbeitsbelastung dar. Eine einwandfreie Entsorgung kann kaum gewährleistet werden. Weiterhin beanspruchen die Kunststoffprodukte Stauraum bis zur nächsten Veranstaltung oder tragen zum Müllberg bei.



3. Spielbalance: Im Vergleich zu einem zauberkundigen Charakter wird die Kräuter- und Trankkunde nicht durch ein fiktives abnehmendes Magieniveau begrenzt, sondern durch die zur Verfügung stehenden Materialien und den angesetzten Zeitaufwand der Herstellung. Sind die Substanzen hergestellt, können sie - im Gegensatz zu Zaubersprüchen - an andere Spielercharaktere weiter gereicht werden. Im Kontext von Heilung, Schutz und Kampf wirft dies die Frage auf, inwieweit der Veranstalter noch das Kräftegleichgewicht zwischen Spieler- und Nicht-Spieler-Charakteren absehen kann.

Sicherheitshalber die Anzahl der verteilten Pflanzen deutlich zu reduzieren mindert jedoch unter Umständen den Spielspaß, da möglicherweise gar keine gefunden werden.

4. Akzeptanz: In Ermangelung allgemeingültiger Regeln haben viele Spielteilnehmer eigene Konzepte entwickelt. Eine zu starke Beschneidung der Fähigkeiten ihrer Charaktere wird wahrscheinlich nicht (positiv) angenommen. 200 Punkte in der Fähigkeit „Alchemie“ können sowohl ein hochspezifisches, flächenwirksames Todesgift, als auch ein Portfolio diverser kleinerer Wirkungen sein. Beide Varianten müssen umsetzbar sein.

5. SL-Präsenz/Verbindlichkeit: Ob z.B. die Herstellung eines Antidots gelingt, hängt bisweilen ausschließlich von der subjektiven Entscheidung einer Spielleistung über die „Darstellung“ ab. Auf Spielerseite entsteht dabei leicht der Eindruck von Willkür und mangelnder Fairness. Von der Spielleitung erfordert es intensive Beschäftigung mit dem Thema und eine physische Präsenz/Betreuung, die nicht immer leistbar ist. Beides führt zu Unmut.

6. Spielwert Suche: Wenn die auffindbaren Objekte sich real stark ähneln, aber nur Dank einer Spielfähigkeit unterschieden werden können (3 kleine, grüne Zettelchen mit unterschiedlichen Aufdrucken, der Charakter kennt nur eines) schädigt dies den konsistenten Spielfluss. Problematisch sind auch Charaktere ohne die Spielfertigkeit „Kräuterkunde.“ Real existierende Objekte müsst(en) von ihnen ignoriert werden, was nicht selten dazu führt, dass doch Objekte eingesammelt werden. Dies mag auch daran liegen, dass selbst Basiswissen von Pflanzenkunde und Alchemie in manchen Systemen mit vielen Spielpunkten bezahlt werden muss. Das Einsammeln realen Mülls aus dem Spielgebiet als Simulation der Suche hingegen ist ethisch selbstverständlich sehr wertvoll, unterstützt allerdings nicht das Spielsetting und das „Ambiente“ des Spiels.

Eine wirklich perfekte Lösung mit Befriedigung aller genannten Ansprüche erscheint eher unwahrscheinlich. Umso mehr wären eine praxisorientierte, sachliche Diskussion, sowie Vorschläge zu umsetzbaren, ausgewogenen Regelkonzepten wünschenswert.

LARP-THEORIE 6: Charakterlos – zweilightige Charaktere im LARP

(von Dr. Marius Munz, Januar 2014)

Zweilightige Charaktere gehören zu jedem Rollenspiel. Egal ob Wegelagerer, Einbrecher, Fälscher oder Beutelschneider – jeder kennt diese Charaktere und so mancher findet sie als Spielcharakter sehr attraktiv. Zu dieser Gattung zähle ich mich auch, aber ich stehe wie so viele andere Spieler vor einem großen Problem:

Welche Spieloptionen habe ich auf einem LARP?

Das durchschnittliche LARP bietet genau zwei Charaktertypen Spielmöglichkeiten, dem Kämpfer und dem Magiewirker. Die Bösen müssen solange von den Kämpfern verprügelt werden bis die Magier/Priester das Problem erkannt und gelöst haben. Andere Charakterkonzepte bleiben da oftmals auf der Strecke. Und dies gilt vor allem für Schurken.

Schurken haben selten etwas zu tun, da klassische „schurkische“ Betätigungsfelder nicht ins Spiel integriert werden. Z.B. gibt es immer weniger echte Regelwerke, sodass Diebe vor dem Problem stehen, wie sie (akzeptiert) Schlösser knacken, Fallen finden oder Beutel abschneiden können. Und es gibt viele Veranstaltungen wo sich kein Schloss oder Rätsel in dieser Art finden lässt. Des Weiteren lassen sich Spieler nicht bestehlen, weil es schlichtweg verboten ist private Gegenstände zu dieben (was absolut in Ordnung geht).

Spielmünzen sind auch Privatgegenstände und können eigentlich nicht gediebt werden. Plotrelevante Gegenstände werden sehr gut behütet und die vielen Diebe wollen ja auch nicht, dass künftig der große Dämon den Landstrich beherrscht!

Was bleibt dann übrig? Meucheln? Das ist nicht jedermanns Sache und da Charaktere normaler Weise nicht sterben, ist das schlecht fürs Geschäft (siehe Artikel Charaktertod).

So sitzen die Schurken dieser Welt verzweifelt auf den LARPs und bilden Selbsthilfegruppen oder lassen es eben sein und werden doch wahre Helden. Meine Lösung für dieses Problem ist, auf ein gutes Regelwerk zu hoffen, dass endlich sinnvolle Spieloptionen für Schurken bietet und dadurch mehr Spielspaß für diese aussterbende Gattung UND alle anderen verspricht.

LARP-THEORIE 7: LARP-Genre und Strukturen

(von Sonja Catterfeld, Februar 2014)

Beim Live-Rollenspiel haben sich im Laufe der Jahre verschiedene Genre ausgeprägt. Jede einzelne Art des Spiels stellt einen Organisator vor spezielle Herausforderungen in Hinblick auf das Spielgelände, die eingesetzten NSC, usw. und nicht zuletzt auch in Bezug auf die geplanten Handlungsfäden. Ein „guter Plot“ wird zwangsweise auf einem kleinen pseudo-mittelalter Wandercon anders aussehen müssen, als bei einer High-Fantasy-Hofhaltung.



Inhaltlich unterschiedliche Arten von klassischen Fantasy - Cons:

- reines Ambiente (häufig Tavernen)
- Feste
- Adel
- Akademie
- Schlacht (Großcons)
- Manöver
- Abenteuer
- Wandercon
- Dungeon

Nicht betrachtete Sondergenre:

- andere Settings z.B. Western, Sci-Fi, Endzeit, auch Regelwerke wie Vampire, Werwolf usw.
- Filmthemen „Harry Potter“, „Star Trek“
- Horror

Art	AMBIENTE
Ort, Gelände	beliebig, hübsch, Kneipen oder auch Zeltlager
Hauptbeschäftigung SC	(interne) Kommunikation, Eigener Plot des SC-Gruppen, Erholen, würfeln, trinken, Gewandungsgrillen
Klassische Plotelemente	-
Typische Probleme	Lärm (Kneipen), Langeweile gerade bei kleinen Gruppen Optik nicht besonders auf IT-Länder abgestimmt
Verbesserungspotential	<ul style="list-style-type: none"> • für Tavernen Orte mit erträglicher Akustik wählen • klare Kommunikation zu SC, ob und wie viel Plot vorhanden sein wird • bei NSC (z.B. Bauern) auf IT-gerechte Themen hinweisen, entsprechend mit Infos ausstatten • bei Ambiente-Cons Elemente aus dem Reenactement mitnutzen, damit es auch wirklich hübsch ist • gut geeignet um Spielideen zu testen
Denkbare Nebenplots	Kleiner Tauschmarkt, gerade im Herbst Lokale Probleme: Kranke Ziege, gestohlener Gartenzweig oder gestörte Geister, kleine Magieunfälle
Aufwand Veranstalter	Wenn Location gefunden, relativ gering

Art	FEST, FEIER	Denkbare Nebenplots	Elemente aus „Adel“ oder „Abenteuer“
Ort, Gelände	Feste Gebäude Ggf. stark ausgestafferte Zeltplätze	Aufwand Veranstalter	Relativ hoch
Hauptbeschäftigung SC	Müßiggang Essen und Trinken, Sehen und gesehen werden, Kontakte knüpfen Ggf. Turnier/ Wettkämpfe bzw. Tänze	Art	ADEL
Klassische Plotelemente	s. Hauptbeschäftigung	Ort, Gelände	Gebäude, optimal Burg
Typische Probleme	Langeweile Im adeligen Kontext: Dekadenz ohne Inhalt à „flach“	Hauptbeschäftigung SC	Höfische Zerstreung, Tanz, Bankett Gespräche und Verhandlungen zuhören, ggf. selbst eingreifen
Verbesserungspotential	<ol style="list-style-type: none"> Warum wurde eingeladen? Warum Fremde? Das Fest sollte unbedingt einen guten Anlass haben z.B. diplomatische Verhandlungen, Krönung („Adel“) oder eine spezielle Landstradition beispielsweise Erntedank mit „Gottesdienste“ usw. und einen Grund warum die SC dabei sind à potentielle Verhandlungspartner, Unterhalter, neue Einwohner Gründlich Land und Gastgeber vorstellen und präsentieren Turniere mit viel Aufwand ausstaffieren (Tribünen, Ausrüfer, interessante Kategorien, <i>Jahrmarktatmosphäre</i>) Freizeitbeschäftigungen anbieten, die miteinander in Kontakt bringen: <ul style="list-style-type: none"> • Spiele • Gaukler • Tanzen • Musik (aktiv) • Bauprojekte – bei „rustikaler“ Bevölkerung 	Klassische Plotelemente	Ratssitzungen, Gerichtssitzungen, Verhandlungen, Zeremonien Intrigen, Diskreditierungen, Verschwörungen, Bestechungen, Erpressungen Mordanschläge (Masken-) Bälle, Bankette, Unterhaltung durch Gaukler usw. eventuell „große Verschwörung“ aufdecken, z.B. falsche Thronfolge
		Typische Probleme	Wenig SC kriegen wirklich viel vom Plot mit, das Spiel ist zu sehr auf Insider ausgerichtet. Plot wirkt schnell „hohl“ weil SL/NSC „Intrigenspiel irgendwie cool“ finden, aber nicht ausfüllen können. <i>2 x unbefriedigend für SC: schlecht ausgestattete Bibliotheken: zu wenig, kein Kartenmaterial, Chroniken, Erfindungen, Stammbäume, Verträge, Naturbeobachtungen, Fuchsjagd, Falknerei, Belletristik, nur Magiekram und ein paar lieblose Rätsel à ungläubwürdig</i>
		Verbesserungspotential	<ul style="list-style-type: none"> • Grundsatzentscheidung: Soll es ein „realer“ Hof sein, in dem sich alles um Machtstreben dreht oder gibt es wirkliche Inhalte beispielsweise einen geplanten Kriegszug, Reformen, eine

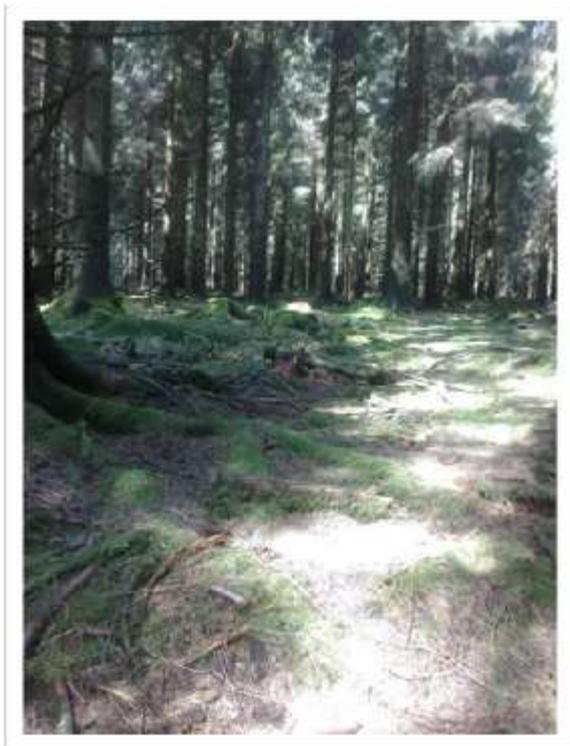
	<p>vorangegangene Dürre/Seuche/... und dafür muss jetzt was getan werden – Hospital gründen, Wissen sammeln, Krieger ausbilden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • viel Vorlaufzeit, um NSC zu briefen • gründliche Kalkulationen im Vorfeld, ob genug Zeit und Geld zur Verfügung steht, für eine adäquate Ausstattung
Denkbare Nebenplots	Je nach Gesamtszenario sehr unterschiedlich
Aufwand Veranstalter	hoch

	ermutigen
Denkbare Nebenplots	<p>Feen, Kobolde, Geister als Störquellen Geheimnisse, Geheimverstecke streuen Hilfebedürftige Landbevölkerung zu der eine kleine „Expedition“ aufbricht Alle möglichen magischen Unfälle, Albträume, Visionen, Fähigkeitaustausch, irgendwas geht zu Bruch muss repariert werden Kartografieren magischer Linien, Gelände, dabei Edelsteine oder neue Heilkräuter finden</p>
Aufwand Veranstalter	mittel

Art	AKADEMIE
Ort, Gelände	Gebäude wären praktisch, DJH würde reichen
Hauptbeschäftigung SC	Lernen, lehren, üben
Klassische Plotelemente	Vorlesungen, Vorführungen Praktische Versuche Dispute
Typische Probleme	Kann u.U. einseitig oder auch zu theoretisch werden
Verbesserungspotential	<ul style="list-style-type: none"> • Spieler mit finanziellem Nachlass belohnen, wenn sie eigene Veranstaltungen anbieten • Themen von Magie, Alchemie, Heilkunde, Fährtsuche, Schwerttraining bis hin zu „nutzlosen“ Inhalten spannen, auf Niveau achten • Liebe ins (Ausrüstungs-) Details stecken • Location wählen, bei der auch die Umgebung reizvoll ist • zum Thesentausch

Art	SCHLACHT
Ort, Gelände	Ausreichend großes, weites Gelände DIXIs und Duschen müssten anlieferbar sein
Hauptbeschäftigung SC	Kämpfen, Gewandungsgrillen, shoppen
Klassische Plotelemente	Kämpfe epische Ansagen eventuell Dinge finden und Intrigenspiel
Typische Probleme	Wird durch Großcons mit entsprechendem Budget abgedeckt Wenig weitgreifende Geländennutzung, SC relativ immobil, viele Personen auf einem Fleck à nicht „klassische weite Fantasywelt“ starke Betonung von Kämpfen (= Gewalt und Aggression), kann u.U. einseitig werden, die Kämpfe haben schnell etwas computerspielhaftes, sinnloses, das „Respornen“ macht das nicht besser

Verbesserungspotential	Hängt von der Zielsetzung der Orga und der SC ab
Denkbare Nebenplots	ggf. Abenteuer-Elemente
Aufwand Veranstalter	abhängig von TN-Anzahl



Art	MANÖVER
Ort, Gelände	Ausreichend großes, weites Gelände (DIXIs und Duschen müssten anlieferbar sein)
Hauptbeschäftigung SC	Kämpfen/ Kampfübungen warten
Klassische Plotelemente	Strategiebesprechungen der Anführer verschiedene Übungen zum Kämpfen, Aufmarschieren, usw.
Typische Probleme	Streitereien über Kampfstile, Anführerposten, Führungsstil, Strategien, Ego-problematik eskalierende Aggressionen, harte Kämpfe
Verbesserungspotential	Klare (Kampf-)Regeln aufstellen Viel auch in Kleingruppen üben lassen, vorbereitete Übungen, eventuell Parcours mit Übungen, generell für viel, möglichst konstante Bewegung sorgen: Palisaden aufstellen, Gräben ausheben (wo erlaubt!), Essen verteilen, Wasser organisieren Nebentätigkeiten hervorheben, wie Waffen- und Rüstungspflege, gute Schmiede und Sattler sinnvoll, um in Kettenhemden verlorene Ringe einzufügen, Niete zu ersetzen, Riemen auszutauschen,... Planung von Essen, Troß usw. als eigener Punkt Musterung viel Absprache mit dem Einzelgruppen im Vorfeld à Bereitschaft zur Eingliederung in Großgruppen/ Kampfverbände?
Denkbare Nebenplots	jeweiligen Landeshintergrund verwenden zu viel Nebenplot führt u.U. zu mehr Chaos vor Ort
Aufwand Veranstalter	gering bis mittel

Art	DUNGEON
Ort, Gelände	Gebäude (Bunker, Burg u.ä.) Freifläche oder Wald Je nach geplanter Bauart
Hauptbeschäftigung SC	Krabbeln, kriechen, klettern Fallen entschärfen oder abbekommen Kämpfen auf beengtem Raum Rätsel lösen
Klassische Plotelemente	Schatz oder Verschleppte müssen gefunden/ gerettet werden Fallen und Hinterhalte Gifte
Typische Probleme	Viel Aufwand für nur wenig SC, d.h. teuer, mehr Spieler zulassen führt zu Warteschlagen und Tourismus-Gefühl manche Aufgabe können nur einmalig gelöst werden, verminderter Spielspaß
Verbesserungspotential	mehr mehrfach verwendbare Elemente (Klettern, hangeln) über Stabilität und Lichtausschluss nachdenken und genug Geld einplanen, bei „Dungeon“ im Gelände vielleicht lieber Sites verteilen
Denkbare Nebenplots	-
Aufwand Veranstalter	hoch

Art	WANDERCON
Ort, Gelände	mind. Wald und Wiese ggf. Location für Ankunft eventuell mit festen sanitären Anlagen dabei
Hauptbeschäftigung SC	wandern, reden Kräuter, Artefakte usw. sammeln, Stätten am Wegesrand erkunden kämpfen
Klassische Plotelemente	Kämpfen gegen Wegelagerer, feindliche Eingeborene ggf. Mini-Dungeon mit passendem Monster oder übler Falle + s.o.
Typische Probleme	zu schwere Rüstung unpraktische Gewandung fehlende Versorgung SC lange Wartezeiten NSC schlechtes Wetter
Verbesserungspotential	Gruppengröße beschränkt halten, gute Organisation vorneweg Grund für gemeinsame Reise vorgeben (Kartografie, Sammeln von...)
Denkbare Nebenplots	-
Aufwand Veranstalter	Unterschiedlich, wichtig: gute Routenplanung und gutes Notfallsystem



LARP-THEORIE 8: Abenteuer-LARP, NSC und Setting

(von Sonja Catterfeld, Februar 2014)

Gewissermaßen aus der grauen Vorzeit des Live-Rollenspiels stammt das Genre des Standard-Wald-und-Wiesen-Abenteuer-Cons:

Die Gruppe Helden [Spieler] trifft auf ein Dorf, welches ganz zufällig gerade jetzt bedroht wird durch Orks/Untote/kleine lila Monster. Nun besteht die Aufgabe darin Hinweise (Schriftstücke, NSC-Wissen) über notwendige Artefakte zur Abwendung der Gefahr zu finden und besagte Gegenstände aus ihrem Versteck im Wald zu holen. Währenddessen werden kämpferisch die angreifenden Horden in Schach gehalten, bis endlich das Endritual inklusive Endschlacht zum Sieg des Guten über das Böse führt.

Dass dieser Handlungsfaden mehr Löcher aufweist als ein Schweizer Käse mindert kaum die Häufigkeit seiner Verwendung. Und so sehr ich persönlich dieses Plots auch überdrüssig bin, so begeistert bin ich nach wie vor von der Idee einer Fantasy-Geschichte in einem Wald/waldnahen Gebiet.

Weshalb sich für mich als erstes die Frage stellt, ob sich dieses Setting nicht auch liebevoller gestalten lässt. Deshalb habe ich ein paar Überlegungen zu dieser Situation angestellt.



Strukturfragen:

- Wer befindet sich wahrscheinlich im Wald?
- Was sind Schnittstellen Wald-Dorf?
- Wer lebt logischer Weise im Dorf?
- Welche Konflikte sind vorprogrammiert?
- Wie lassen sich Fremdgruppen realistisch darstellen?
- Ausstattung?

1) Waldbewohner:

Fantasy-Waldbewohner:

- Jäger- und Sammlerkultur, „Indianer“
- Hexe, Druide, Schamane, Einsiedler
- Elfen
- Feen
- Geister
- Kobolde
- Pilz, Busch, wandelnder Baum/Ent
- Tierwesen
- Dryade, Nymphe
- Satyr

Temporäre Waldnutzer:

- Räuber, Widerstandskämpfer
- Boten
- Fernhändler, Karawanen, Reisende,
- Kesselflicker und Scherenschleifer

2) Schnittstellen:

Waldgüter und -berufe:

- Holz, Kork: Holzfäller, Förster
- Kohle: Köhler
- Bienen/Honig: Imker
- Ahornsirup: Sammler
- Fleisch, Leder, Fell: Jäger, Wildhüter, Trapper
- Heilpflanzen: Heiler oder Apotheker
- Ton (Töpferei, Hausbau): Töpfer
- Stein (Steinbruch, Edelsteine): Steinmetz, Juwelier, Händler
- Brennmaterial (Reisig, Zapfen, Steinkohlen): Dörfler
- Essbare Pflanzen(-teile): Farnwurzeln, Brombeeren, Birkensaft: Dörfler

3) Dörfler:

(ansteigend in Richtung Zivilisationsstufe)
Wichtig: Je größer eine Siedlung, umso mehr spezialisierte Berufe. In kleinsten Ortschaften übt jeder alles ein bisschen aus, was sich realisieren lässt! Es sei denn, es handelt sich z.B. um eine Wegstation oder eine spezialisierte Gemeinde, die einer Stadt zuarbeitet (mit Erzmine, Steinbruch, besonderem Holzvorkommen usw.) und alle sonstigen Güter mit der Stadt tauschen kann.

1. Bauern
2. Müller – wertvollste Dienstleistung im Dorf! → reichste Person
3. Hebamme/Hexe, Barder
4. Stellmacher für Karren, Gespanne, Pflug u.Ä.
5. Tischler
6. Schmied + Köhler
....(ab hier Kleinstadt).....
7. Bäcker
8. Wirtschaft (Essen)
9. Schreinerei, Böttcherei, je nach regionaler Lage

4) Denkbare „normale“ Konflikte:

Fantasy-Welten haben mit Wunschvorstellungen zu tun. Eine Konfliktenwicklung, die eben nicht den menschlichen Gesetzmäßigkeiten folgt, ist daher durchaus legitim. Wird hingegen viel (bedrohlicher) Realismus gewünscht, böte das Wald-Dorf-Szenario genug Konfliktpotential.

- grundsätzlich Angst und Misstrauen auf beiden (?) Seiten vor Übergrifflichkeiten wie Angriffen, Raub, Seelendiebstahl usw., wahrscheinlich auch Neid mit entsprechenden Vorurteilen gegenüber den Wilden/ Bösen/...
- Klassischer Kampf um Ressourcen zwischen „zivilisierter“ Menschen- und „unzivilisierten“ Waldkulturen, u.U. auch aus religiösen Gründen wie heiligen Bäumen auf der einen und Profitstreben auf der anderen Seite (ähnlich der Konflikte zwischen Ureinwohnern Amerikas und Siedlern)

5) Fremdassen realistisch darstellen?

Die rein visuelle Ausgestaltung von Fremdassen hat im LARP ein beeindruckendes Niveau erreicht. Doch Feen u.ä. sollen ja auch dadurch verzaubern, so überaus nichtmenschlich zu denken und zu handeln, sich „fremdartig“ und „exotisch“ anzufühlen.

Der Versuch, zu entschlüsseln was Menschen menschlich und Aliens fremdartig macht, hat Philosophen und Science-Fiction-Autoren schon immer beschäftigt und sprengt den Rahmen dieses Textes. Nachfolgend daher lediglich ein paar Gedanken ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Emotionale und soziale Struktur: Menschen und gerade überzeichnete menschliche Gegner sind markant in ihrem brennendem Ehrgeiz, dem Streben nach Ruhm, Einfluss, Geld und Macht. Sie wollen „etwas erreichen“, „hoch hinaus“ und sind bereit, dafür alle nötigen Preise zu zahlen und über Leichen zu gehen.

Dem gegenüber steht die Angst vieler Menschen. Im angestregten Streben nach Sicherheit gegen reale und vermeintliche Bedrohungen wachsen Neid, Missgunst, Bosheit und (Fremden-)Hass. Konservatismus ist Kennzeichen beider Extreme und der selbstgefällige Dorfvorsteher steht in seiner Grausamkeit einem tyrannischen Monarchen in nichts nach.

Werte und Krieg: Eine bedeutende Person zu sein und Wohlstand und Macht in den Händen zu halten befriedigt scheinbar viele menschliche Bedürfnisse, daher ist das Streben danach weit verbreitet. Die unstillbare Gier nach weiteren Erfolgen und die unvermeidlichen Kränkungen, wenn mehrere solcher Personen aufeinander prallen macht Krieg unumgänglich, wie die Geschichte der Menschheit eindrucksvoll zeigt. Da aber ein permanentes Hauen und Stechen von allen Seiten für Machthaber und Meinungsbildner kaum erwünscht ist, ist die Doppelmoral ein wichtiges Instrument, um sich Konkurrenz vom Leib halten zu können. Bescheidenheit, Fügsamkeit, Treue sind sehr schöne Eigenschaften – bei Anderen. Die meisten Männer strebten aber trotzdem nach maximaler Kampfkraft und die meisten Frauen nach dem bestmöglichen Krieger als Partner.

Denkbare Merkmale von Fremdassen:

- klare Definition der wichtigsten/begehrtesten Eigenschaft für jedes Individuum der Rasse (Weisheit, Friede, Wissen, Kampfkraft, Attraktivität der Männchen durch Gesang und der Weibchen durch Tatkraft,...)
- die Aktivität der Rollen auf das Erreichen dieser Eigenschaft ausrichten: Wesentlich höherer Zeitanteil für Rituale zur Gruppenformung/zur Selbstkultivierung („Geistertänze“) oder zum Training (Kampfspiele)

- Bei Völkern mit geringer Zivilisationsstufe z.B. Jäger- und Sammler wie Waldelfen weniger ausgeprägte Geschlechterwahrnehmung und weniger sexuelle Vergleiche, bei so genannten Hochkulturen dagegen stark überzeichnen („Ich bin die Schönste!“ „Ich bin der beste Krieger“)

Sehr eindeutig, aber unter Umständen auch sehr platt wäre:

- Reduktion der Emotionspalette, z.B. böse Wesen reine Aggression, ein Feenvolk ohne das Konzept von Ehrgeiz

6) Ausstattung

Ausstattungsgegenstände ergeben sich logisch aus dem Kontext – so hübsch Schwerter auch sein mögen, für „Waldläufer“-NSC sind sie inhaltlich sinnlos. Wesentlich glaubwürdiger und weit weniger gelangweilt wären auch die typischen Dorf-NSC, wenn sie tatsächlich Arbeit hätten. Wer für sein Con nicht gleich ein Weizenfeld anlegen will, könnte auf domestische Arbeiten zurückgreifen.

Zwar ist keine dieser Tätigkeiten für eine blutigen Anfänger ad hoc realisierbar, aber vielleicht lassen sich ja LARPer finden, die sich mit dem einen oder anderen Thema schon einmal auseinander gesetzt haben.

Arbeiten auf einem Bauernhof (unvollständige Auswahl!)

Tätigkeit	Minimalausstattung
Lebensmittel <ul style="list-style-type: none"> • Äpfel pressen • buttern • räuchern • Brotfladen 	Presse (Mostpresse) + Äpfel Butterfass oder manuelle Buttermaschine + Rahm oder Buttermilch, Siebe, Schüsseln, Brett und 2 flache Messer o.ä. Räucherofen [umgebauter Metallmülleimer], Sägemehl aus Hartholz, Fleisch Brotteig, heißer Stein
Wäschepflege <ul style="list-style-type: none"> • waschen • trocknen • bügeln • färben 	Großes Fass/ Waschzuber, Waschbrett, Seife, 3 Holstäbe, 2 mit Astgabeln, Holwäscheklammern Brett, altes Plätteisen und Kohlebecken Kessel, aufgehängt, weiße Wolle

	oder Leinen zum Färben, Beize, Birkenblätter oder andere Farbe
Rund ums Haus <ul style="list-style-type: none"> • Brennmaterial herbeischaffen • Kerzen • Binsenlichter • Hausputz • Möbel bauen/ reparieren • Körbe flechten • kleine Gefäße töpfeln 	Absprache mit dem Grundstücksbesitzer Axt, Keile, Sägen (+ mitgebrachten Baumstamm/ Brennholz) oder Korb für Reisig Kerzenwachs + Behältnis, Dochte, Stangen, Gestell zum Trocknen Binsen (abschälen), heißes Tierfett (Hammel), Halterung z.B. Stein mit Kuhle Bürsten, Lappen, Besen, Eimer, Teppichklopfer + Teppich und Leine zum Aufhängen Je nach Arbeitsweise: Säge, Hobel, Bohrer, Beitel, Nägel, Hammer, Schmirgelpapier, Öl/ Wachs usw. Weidenruten o.ä., schweres Messer, Rosenschere, Pfriem und Schlegeisen, Bretter und Haselnuß-stecken Töpferscheibe, Brennofen, Ton, Wasser
Handarbeit <ul style="list-style-type: none"> • spinnen • weben • Teppiche • häkeln, st(r)icken • nähen, flicken 	2 Handkrempler zum Kämmen + Handspindel oder Spinrad Webrahmen, Garne Gitterleinen oder Jute-Unterlage, Garne + Knüpfhaken oder Spezialpunze Spezialnadeln, Garne s.o. + Stoff, Schere
kochen	Leider allerlei Zubehör nötig für eine Küche, schön wäre eine kleine Getreidemühle für Brot, „outdoor“ die obligate Feuerstelle, Dreibein, Topf, dazu Messer, Bretter, Schalen usw.

Literatur, Recherche:

Beim Thema Jagd wäre zunächst zu entscheiden, ob es sich um Bogenjagd oder Fallenstellerei handeln soll. Ein Fallensteller braucht vor allem Schlingen, Drähte, Schnüre und Behälter, der Bogenschütze gute Pfeile, einen Platz wie einen Hochsitz und sehr warme Kleidung für die

Wartezeit. Ein kleines Beil und ein passendes Messer werden beide zum finalen Töten und Zerlegen brauchen.

- Selbstversorgung z.B. John Seymour „Vergessene Haushaltstechniken“ oder „Das Kosmos-Buch vom Landleben“ von Paul Heiney
- „Lehrbuch der Bogenjagd“ von Thorsten Trede

LARP-THEORIE 9: Resilienzförderung im Rahmen von Live-Rollenspielveranstaltungen

(von Kai Vaupel, März 2014)

Kernaspekte der persönlichen Selbstdefinition

Folgende Grundannahmen zeichnen nach Ronnie Janoff-Bulman bei sehr vielen Menschen die Kernelemente der persönlichen Selbstdefinition aus [1]:

- Die Welt hat Bedeutung/macht (für mich) Sinn.
- Die Welt ist wohlwollend.
- Das eigene Selbst ist wertvoll.

Jede dieser Grundannahme berührt verschiedene Aspekte der individuellen Persönlichkeit und beeinflusst zudem auch die anderen Grundannahmen mit.

So beinhaltet der Aspekt „Die Welt hat Bedeutung/macht Sinn“ unter anderem auch die eigene Handlungsfähigkeit (Selbstwirksamkeit), während „Das eigene Selbst ist wertvoll“ in vielen Fällen als Grundbezug für den Umgang mit sich selber und anderen Menschen dient. Ist in diesem Kontext die „Welt wohlwollend“, so ergibt sich eine weniger verbissene Handlungsweise als in einer Welt, der alles aktiv abgerungen werden muss.

Infragestellen der Grundannahmen

Werden eine oder mehrere der Grundannahmen bei einem Individuum in Frage gestellt, so wird dies als destabilisierend und damit bedrohlich für das eigene Selbst wahrgenommen [1]. Um diesen Zustand von Unsicherheit zu bewältigen, handelt das Individuum mit dem Ziel, Schaden vom eigenen Selbst abzuwenden.

Im sozialen Kontext kann dies bei einer persönlichen Beleidigung zum Beispiel eine adäquate Antwort sein.

Die individuellen Grundannahmen werden im Laufe des Lebens durch Einflüsse von außen aber auch durch Prozesse innerhalb der eigenen Person häufig infrage gestellt. Die daraus resultierenden Handlungen führen unter anderem zur Ausbildung von persönlichen (mehr oder minder erfolgreichen) Bewältigungsstrategien (Coping) [2], sowie zu Anpassungsleistungen an eine nicht oder nur schwer zu verändernde Lage.

Schädigung der Grundannahmen

Werden eine oder mehrere Grundannahmen durch empfundenermaßen lebensbedrohende Ereignisse so stark geschädigt, dass keine unmittelbare Stabilisierung durch das betroffene Individuum selbstständig durchgeführt werden kann, liegt eine unter psychologischen Gesichtspunkten gesehene traumatische Situation vor, welche die individuelle Handlungsfähigkeit im Kontext der Schädigung einschränkt [1,3].

Derartige traumatische Ereignisse [3] bewusst und unbewusst aktiv zu bearbeiten erfordert Zeit und Ressourcen sowie gegebenenfalls Hilfe, mit der sich das Vertrauen in sich und die Welt wieder zurückgewinnen lässt.

Gesellschaftlich übliche Reaktionen

Es ist zu beobachten, dass gesellschaftlich weit verbreitete Reaktionen auf psychische Traumata aus Stigmatisierung, Verleugnung oder kommerzieller Nutzung bestehen.

Dieses Verhalten kann mit der Theorie des Sozialen Vergleichs nach Leon Festinger [4] sowie den Überlegungen zur Sozialstruktur nach Ferdinand Tönnies [5] erklärt werden, stellt für die Betroffenen jedoch kein hilfreiches Vorbild dar. Zusätzlich erschwerend ist, dass sich Betroffene auch im eigenen sozialen Umfeld den Raum und die Möglichkeiten zur Bewältigung von traumatischen Ereignissen häufig aktiv Erstreiten müssen – ein Aspekt der auch in der Jugendkultur einen herausragenden Stellenwert einnimmt. Inhaltlich basieren derartige Widerstände auf zwei Mechanismen:

- Ranking, bei dem der Betroffene nicht abgewertet werden möchte;
- der Schuldfrage.

Welcher Betroffene ist von sich aus bereit, zuzugeben, durch ein psychisches Trauma beschädigt zu sein? In der durch Wettkampf- und Vergleichsgedanken geprägten neoliberalen Leitkultur der BRD sowie Jugendkultur führt eine solche „Opferbrandmarkung“ unweigerlich zu einer Abwertung – und somit zu einer weiteren Schädigung der Grundannahme, dass die Welt gut ist/gut sein kann.

Die Schuldfrage ist unmittelbar mit der Verantwortlichkeit für das eigene Handeln verknüpft. Welche Person ist in einem derartigen sozialen Kontext bereit, das Risiko auf sich zu nehmen, als potentieller Täter/Traumaverursacher dazustehen? Dies könnte sehr schnell geschehen, wenn ein Zusammenhang zwischen der Beschädigung einer Grundannahme und dem persönlichen Handeln hergestellt werden kann. Da Abwertungen in abwärts gerichteten sozialen Vergleichsprozessen, die das Ziel von Selbstwertschutz und Selbstwerterhöhung in sich tragen, ein wichtiges Element darstellen [4,6], lässt sich schlussfolgern, dass derartige Sozialvergleiche zum Beispiel in Form von Mobbing [2] traumatisierende Züge aufweisen können.

Resilienz

In der Traumapsychologie beschreibt der Begriff Resilienz „die Fähigkeit einer Person oder eines Systems, erfolgreich mit Belastungen durch Stress oder schwierige Lebensumstände umzugehen.“[6]. Die daraus resultierenden „protektiven Faktoren“ [2] umfassen nicht nur rein präventives Handeln sondern beinhalten auch nachsorgende Elemente, welche dazu beitragen, dass Schäden an den Kernelementen der persönlichen Selbstdefinition bewältigt werden können [1].



Um die Resilienz von Individuen inhaltlich durch Unterstützungsmaßnahmen zu stärken [7], reicht es nicht aus, exklusiv die Kompetenz zum präventiven Handeln oder ausschließlich den nachsorgenden Umgang anzusprechen. Rein präventives Handeln kann traumatische Erlebnisse nicht kategorisch ausschließen (bestehendes Restrisiko). Zudem schränkt eine Überfokussierung auf Prävention die individuellen Handlungsmöglichkeiten einer Person stark ein und schädigt durch das stete Antizipieren negativer Ereigniseintritte (Generalverdacht [8]) unter Umständen die Annahme, dass die Welt wohlwollend ist.

Rein nachsorgende Maßnahmen zu fördern, ohne auf Prävention und Maßnahmen zur unmittelbaren Situationsbewältigung einzugehen, trägt eher zu einer Schwächung denn zu einer Stärkung der Selbstwirksamkeit bei – was dem Grundgedanken von Resilienz abträglich ist [7].

Resilienzfördernde Aspekte, wie sie zum Beispiel im überschaubaren Rahmen einer Live-Rollenspielveranstaltung geübt und gefördert werden können, sollten daher die Elemente

- Selbstwirksamkeitsstärkung
- Selbstreflektionsförderung
- Ruhephase
- einen nachvollziehbaren Kontext und adäquate Herausforderung bieten.

Literaturverzeichnis

- [1] Ronnie Janoff-Bulman: Shattered Assumptions – Towards a New Psychology of Trauma, Free Press, 1992
- [2] M. Zaudig, R.D. Trautmann (Hrsg.): Therapielexikon Psychiatrie, Psychosomatik, Psychotherapie, Springer 2006
- [3] F. Lasogga, B. Gasch (Hrsg.): Notfallpsychologie. Lehrbuch für die Praxis, Springer, 2. Auflage 2011
- [4] Wieser, D. (03. Juni '07): Festinger, Leon: Eine Theorie Sozialer Vergleichsprozesse <http://www.social-psychology.de/sp/notizen/festinger-vergleich> zuletzt abgerufen am 07.02.2012 um 4.52 Uhr
- [5] K. Lichtblau (Hrsg.): Klassiker der Sozialwissenschaften: Ferdinand Tönnies: Studien zur Gemeinschaft und zur Gesellschaft, Springer, 2012
- [6] Vorlesungsunterlagen Sozialpsychologie: Die

Theorie sozialer Vergleichsprozesse (Festinger 1954) <http://www.uni-bielefeld.de/ikg/zick/SozialerVergleich.pdf> Zuletzt abgerufen am 07.02. um 6.43 Uhr

[7] U. Siegrist: Der Resilienzprozess, VS Verlag 2010

[8] Duden.de: Generalverdacht

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Generalverdacht> Zuletzt abgerufen am 07.02. um 6.59 Uhr

LARP-THEORIE 10: Live-Rollenspiel aus dem Blickwinkel eines Geschichtslehrers

(von Dr. Marius Munz, August 2015)

Das klassische Fantasy-LARP spielt in einer fantastischen pseudo-Mittelalterwelt. Da könnte man auf den Gedanken kommen, dass LARPer dabei etwas über Geschichte lernen. Über das Mittelalter oder die Renaissance genauer genommen. Doch findet das wirklich statt?

Auf einem LARP selbst wohl eher nicht. Hier spielen Spielspaß, Abenteuer und sozialer Kontakt eine deutlich übergeordnete Rolle und ob man hierbei aktiv etwas über Geschichte lernen will ist fraglich.

Aber LARP ist ein Hobby, das nicht nur auf den Veranstaltungen stattfindet, sondern viele Stunden der Vorbereitung bedarf: Charakterwahl und vor allem die Ausstattung nehmen einen großen Raum ein. Und hier findet freiwillige und aktive Auseinandersetzung mit Geschichte statt!



Es zeigt sich immer wieder in Gesprächen und Foren, welchen Aufwand viele Spieler betreiben, wenn sie über ihre Gewandung recherchieren. Es werden Bilder aus mittelalterlichen Abbildungen studiert, einschlägige Literatur über Kleidung und Alltag im Mittelalter rezipiert und über eine Umsetzung dessen diskutiert. Am Ende steht zwar selten eine vollständige wissenschaftliche Rekonstruktion und von einer fachlich fundierte Quellenkritik möchte ich an dieser Stelle auch nicht sprechen, aber im Sinne des Ziels des Geschichtsunterrichts findet hier etwas statt, von dem man als Pädagoge nur träumen kann. Die ganzheitliche und vor allem freiwillige und zielführende Auseinandersetzung mit dem historischen Thema kann zu ausgeprägten Kompetenzen in dieser Epoche der Geschichte führen.

Lösen wir uns von dem Blick auf die fachlichen Kompetenzen und schauen auf weitere Lernfelder des LARP. Der Geschichtsunterricht soll nicht nur Geschichtswissen und Geschichtsbewusstsein schaffen, sondern im stärkeren Maße Alteritätserfahrung, Fremdverstehen und interkulturelles Lernen ermöglichen, sowie Multiperspektivität und Kontroversität vermitteln. Dies sind die Disziplinen in denen LARP den Rahmen geben kann genau dies immer wieder einzuüben und zu verstärken.

Als Rollenspieler ist man es gewöhnt, eine Rolle zu spielen. Man sucht sich eine Rolle meist selbständig aus und verkörpert sie mit Gewandung über mehrere Stunden oder Tage. Zwar sind diese Rollen meist etwas übertrieben oder auch einseitig, aber im Sinne des Einübens von Multiperspektivität und Fremdverstehens absolut ausreichend. Da wie in der realen Gesellschaft im jeweiligen LARP-Setting soziale Hierarchien existieren oder ausgehandelt werden müssen, kommt der Charakterwahl eine wichtige Bedeutung zu. Spielt man einen Charakter am Rande der Gesellschaft? Einen Ork oder Bettler? Oder ist man Adliger, Priester oder Magier? Da Spieler häufig ihre Charaktere wechseln, lernen sie andere Blickwinkel einzunehmen und spielerisch auch nicht geteilte Ansichten zu vertreten.

Gleiches gilt für die Auseinandersetzungen im Spiel. Diskussionen sind an der Tagesordnung, gegensätzliche Vorstellungen und Ziele müssen

ausgehalten oder Konflikte gelöst werden. Teilweise müssen sogar kulturelle Grenzen überschritten werden oder es finden letztlich Akkulturationsprozesse im Spiel statt.

Hier wird deutlich, welches Potenzial im LARP steckt, um die Kompetenzen in den genannten Bereichen zu verstärken und auszubilden. Dabei muss dies nicht einmal pädagogisch reflektiert werden – obwohl dies ab und zu wünschenswert wäre – sofern diese Kompetenzen in der Schulzeit oder an anderen Orten bereits vermittelt wurden. Der Wert des LARP besteht schon alleine in der Wiederholung und dem Einüben dieser Kompetenzen.

Nimmt man den Geschichtsunterricht als Beispiel, zeigt sich, dass Live-Rollenspiel die Kompetenzen und Lernziele unterstützt, die im Geschichtsunterricht angestrebt und angelegt werden.

Literaturhinweise:

Michael Sauer: Geschichte unterrichten. Eine Einführung in die Didaktik und Methodik, Seelze 2013.