

„Wenn wir spielen,  
eröffnet sich für uns eine Welt,  
in der all das verschwindet,  
was uns im alltäglichen  
Zusammenleben daran hindert,  
die in uns angelegten Potenziale  
zu entdecken und zu entfalten“

– *Gerald Hüther*



# Die Psychologie des LARP



Was steckt eigentlich hinter LARP und seinen immer wiederkehrenden Elementen?

# Ausgangslage

- ◆ Viele pädagogische Konzepte, Anwendungs- bzw. Erklärungsmodelle
- ◆ ein paar soziologische Blickwinkel
- ◆ wenig bis keine Daten / Infos zum Verhältnis LARP und Psychologie

# Viele mögliche Ansatzpunkte

- ◆ Psychische / seelische Grundbedürfnisse
- ◆ Phantasie-Erleben / -Ausleben
- ◆ (positiver) Eskapismus
- ◆ Identitätsentwicklung / Rollenbilder / Rollenentwicklung
- ◆ Flow-Erleben
- ◆ Kompetenzerwerb / Selbstwirksamkeit / Kohärenz
- ◆ Aggressionsforschung (Kampf / Wettkampf)
- ◆ Angstlust-Prinzip + Wagnisforschung
- ◆ Spielpsychologie
- ◆ ...



# Unendliche Möglichkeiten und so wenig Zeit...

- ◆ Themenauswahl für heute:
  - ◆ 1. Grundlagen entwicklungspsychologischer und neurobiologischer Sicht auf Spiel
  - ◆ 2. Naturbedürfnis als wichtiges Element im LARP
  - ◆ 3. Bedürfnis nach Geschichten (Erzählen und Erleben)

Zu 1.

Psychologie des LARP = Psychologie des Spiels

- ◆ verschiedene psychologische Theorien zu Spiel
  - ◆ Freud, Wygotski, Piaget, Öster etc.
  - ◆ Allen gemein:
    - ◆ Annahme, dass Spiel Aufgaben der Lebensbewältigung übernimmt, da andere Techniken noch nicht zur Verfügung stehen
    - ◆ gehen von kindlichem Spiel aus

# Drei Merkmale des Spiels

- ◆ Selbstzweck des Spiels = Handlung, um der Handlung willen
- ◆ Wechsel des Realitätsbezugs
- ◆ Wiederholung und Ritual

# Verschiedenen Spielarten

- ◆ sensumotorische Spiele
- ◆ Gestaltungs- und Konstruktionsspiele
- ◆ Rollen- und Partnerspiele
- ◆ Bewegungsspiele im soz. Kontext
- ◆ Regelspiele
- ◆ Wettspiele / Kampfspiele
- ◆ Informationsspiele / Explorationsspiele
- ◆ Als-ob-Spiele / Symbolspiele



# Zusätzliche allgemeine Annahmen:

- ◆ Spiele (egal welcher Art) sind entwicklungsfördernd
- ◆ Beinhalten verschiedene Aspekte:
  - ◆ Aktivierungszirkel des Spiels
  - ◆ Spiel als existenzsicherndes und existenzsteigerndes Element durch besondere Form des Austauschs mit der Umwelt (Resonanz)
- ◆ Annahmen lassen sich durch die „Neurobiologie des Spiels“ untermauern

# Neurobiologie des Spiels

- ◆ Spielen verringert Sauerstoffverbrauch im Gehirn aufgrund einer verminderten Aktivität der Nervenzellen im Bereich der Amygdala => Zentrum der Angst
- ◆ Spielen aktiviert das Belohnungssystem im Mittelhirn
- ◆ kreatives Potenzial des Menschen entfaltet sich am besten bei Gelegenheit, spielerisch die Welt zu erkunden
- ◆ Ausschüttung endogener Opiate, Katecholamine, Peptide macht glücklich + regt neuronale Vernetzungen zum Wachsen an

# Zwischenfazit:

**Spiel ist ein auf mehreren Ebenen  
notwendiger und natürlicher Zustand  
des Menschen**

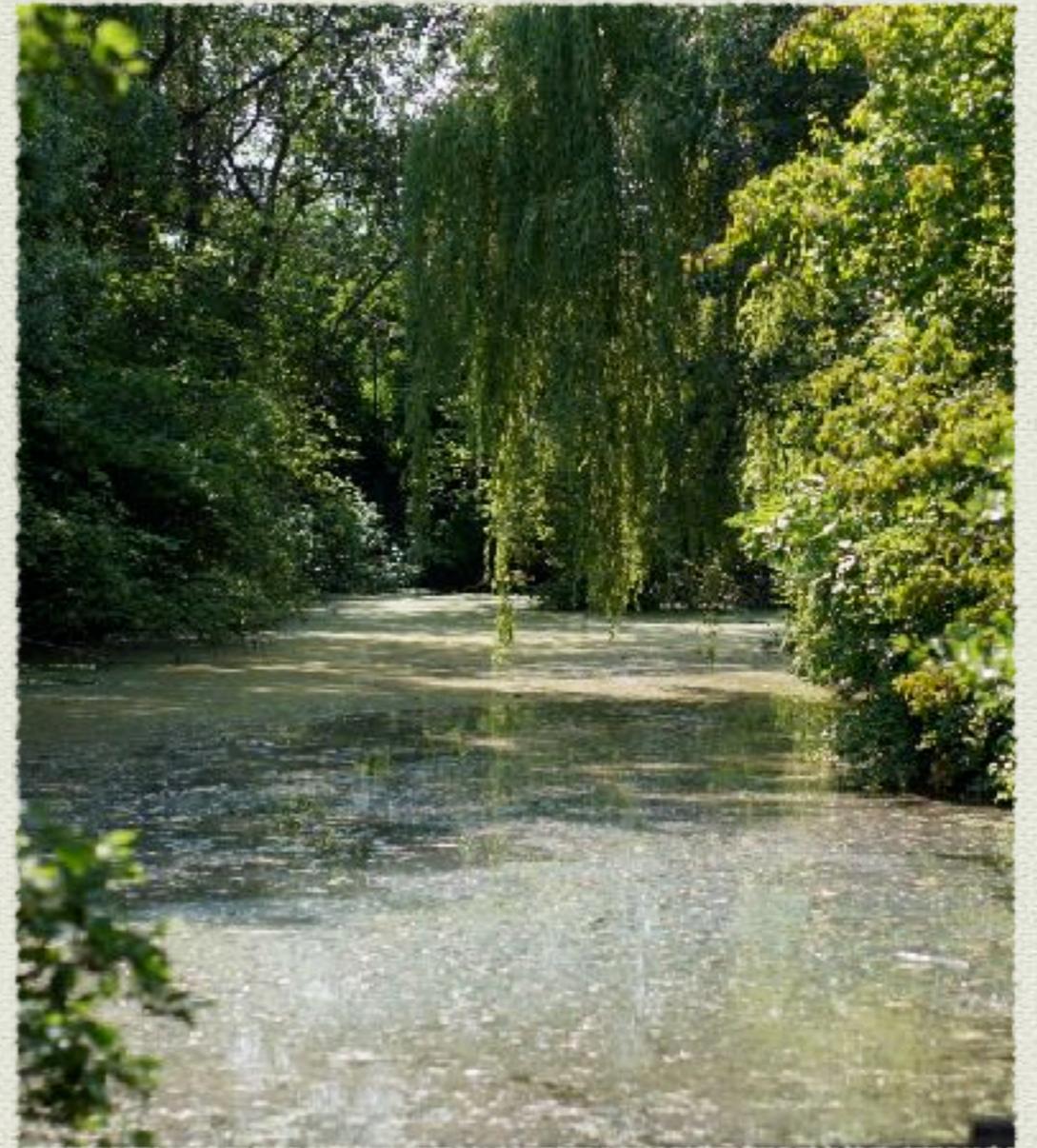
Zu 2.

## Naturbedürfnis als wichtiges Element von LARP

- ◆ Alter Bekannter: Der Aktivierungszirkel
- ◆ Annahme der Anthropologie:  
Grundlegender Wunsch des Menschen  
nach Vertrautheit bei gleichzeitigem  
Neugierverhalten
- ◆ Kontinuität + ständiger Wechsel wird in  
der Natur ideal befriedigt

# Natur als:

- ◆ Freiraum, der komplementär zur industriellen Umwelt steht
- ◆ Spielraum für „sozialentpflichtetes“ Verhalten
- ◆ Ort für individuell ausdeutbare Möglichkeiten und Räume



- ◆ Erinnerung von Erwachsenen an „Freiheit“ verdichtet am besten das Gefühl für die „Natur“ in der Kindheit
- ◆ Elementare Erfahrungen sind wichtig für den Menschen
  - ◆ wichtige Entwicklungsschritte und -aufgaben scheinen in der Natur „nebenbei“ erledigen werden zu können
- ◆ positiver gesundheitlicher Aspekt des Naturerlebens => Stressreduktion

# Zu 3.

## Bedürfnis nach Geschichten

- ◆ LARP = häufig „märchenhafte“, „sagenhafte“, „mythologische“ Geschichten
- ◆ Mythos (Psychologie) = Erzählerische Aufarbeitung menschlicher Urängste und Urhoffnungen, manifestiert u.a. das Übernatürliche/Göttliche
  - ◆ Donald Winnicott: Mythos als Fortsetzung des kindlichen Spiels
  - ◆ Erinnerung Merkmale Spiel:
    - ◆ Wechsel des Realitätsbezugs
    - ◆ Wiederholung und Ritual

# Carl Gustav Jung: Archetypen und das „Kollektive Unbewusste“

- ◆ Element von Märchen / Mythen / Sagen:  
Archetypen
- ◆ Archetypen als Teil des „Kollektiven Unbewussten“
- ◆ unbewusste psychische Grundstruktur / überpersönlicher Teil des Unbewussten
- ◆ „Teil der archaischen Erbschaft“
- ◆ interkulturell
- ◆ Funktionsweise: Kristall-Lauge / Kristall



# Die „Heldenreise“

- ◆ Als Element des „Kollektiven Unbewussten“ kann auch die vom Mythologen Joseph Campbell entdeckte Heldenreise angesehen werden
- ◆ Heldenreise / Heldenfahrt / Quest als überkulturelles Erzählprinzip
- ◆ weltweites Grundmuster in der Mythologie
- ◆ Beispiele: Siegfried, Star-Wars, Harry Potter

# Der Kreis schließt sich: LARP als klassische Heldenreise

- ◆ Plot von LARPs bedient sich häufig in der Grundstruktur an Elementen der Heldenreise
- ◆ LARP als Heldenreise:
  - ◆ 1. Kollektiv im Rahmen eines Wochenendes durch den Aufbau des Plots für die Gruppe der Spieler



# Der Kreis schließt sich: LARP als klassische Heldenreise

- ◆ LARP als Heldenreise:
  - ◆ 2. Individuell als Reise/  
Entwicklung jedes  
einzelnen Charakters auf  
einem LARP und auch  
LARP-übergreifend



# Schlussüberlegungen zur Psychologie des LARP

- ◆ LARP als Unterstützung zur Lebensbewältigung und als Plattform für das natürliche Bedürfnis und die Notwendigkeit des Menschen, sich spielerisch weiter zu entwickeln?
- ◆ LARP bedient (psychologische) Bedürfnisse des Menschen auf sehr vielfältige Art und Weise
- ◆ Spitze des Eisberges

# Mögliche Ansätze zur Gestaltung/ Ergänzung von LARPs:

- ◆ LARP vereint viele Spielarten/-formen und könnte durch die Integration fehlender Spielformen facettenreicher werden, mehr Elemente/mehr Tiefe gewinnen
- ◆ Aktivierungszirkel als Leitstruktur
- ◆ Resonanz und „in Beziehung treten“ fördern, aber auch fordern => siehe Partizipation im Vortrag von Marius
- ◆ Sinn von „Druck“ auf LARPs hinterfragen => nicht förderlich für Kreativität

# Mögliche Ansätze zur Gestaltung/ Ergänzung von LARPs:

- ◆ Attraktivität der „Freiräume“, der Gestaltungsmöglichkeiten und den Gestaltungswillen der Teilnehmer nutzen
- ◆ muss nicht zwangsläufig in der Natur statt finden
- ◆ Archetypen („Klischee-Rollen“) nicht ganz aus LARP herausnehmen => wichtiges Element für „Mythologisches“ im LARP

# Mögliche Ansätze zur Gestaltung/ Ergänzung von LARPs

- ◆ Element der Heldenreise bewusst zur Plot-Gestaltung nutzen:
  - ◆ 1. Kollektiv für die ganze Gruppe
  - ◆ 2. individuell: Mehr eingehen auf den einzelnen Charakter/Spieler:
    - ◆ Z.B. Back-to-the-Roots in Bezug auf Vorgeschichte etc.
    - ◆ Mehr Möglichkeiten für den Einzelnen schaffen, ein LARP als (Teil seiner persönlichen) Heldenreise zu erleben bzw. es dazu zu machen



# Quellen:

- ◆ Gebhard, Ulrich: „Kind und Natur“, 2009
- ◆ Rosa, Hartmut: „Resonanz“, 2016
- ◆ Borg-Laufs, Michael / Dittrich, Katja: „Psychisch Grundbedürfnisse in Kindheit und Jugend“, 2010
- ◆ Oerter, Rolf / Montada, Leo: „Entwicklungspsychologie“, 2002
- ◆ Keller, Josef / Novak, Felix: „Kleines pädagogisches Wörterbuch“, 2000
- ◆ Michel, Christian / Novak, Felix: „Kleines psychologisches Wörterbuch“, 2007
- ◆ Campbell, Joseph: „Der Heros in tausend Gestalten“, 1999
- ◆ Campbell, Joseph: „Die Masken Gottes“, 1996
- ◆ Winnicott, Donald: „Vom Spiel zur Kreativität“, 1972
- ◆ Jung, Carl Gustav / Jung, Lorenz: „Archetypen“, 2014
- ◆ Jung, Carl Gustav: „Gesammelte Werke. Bände 1-20: Gesammelte Werke, 20 Bde., Briefe, 3 Bde. und 3 Suppl.-Bde., in 30 Tl.-Bdn., Bd.9/1, Die Archetypen und das kollektive Unbewußte“, 1993



Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit!