

Fachsimpeln und Zukunftsvision auf der LARPcom

ZEIT, DASS SICH ETWAS DREHT

Tief in den Hügeln des Hunsrücks, im dichten Wald von Kastellaun trieb einst der gefürchtete Räuber *Schinderhannes* sein Unwesen. Auch an einem sonnigen Samstagnachmittag im April 2018 turnt dort eine verdächtige Gruppe im Unterholz herum. Sie haben jedoch nicht vor, aus dem Gebüsch heraus unbescholtene Passanten zu überfallen. Nicht ganz zumindest. Vielmehr üben sie, Überfälle gut zu inszenieren und den Weg durch den Wald auf andere Weise knifflig zu machen, zum Beispiel durch riesige Spinnennetze, die sich nur mithilfe einer ganzen Gruppe überwinden lassen. Es sind Larp-Orgas beim Austausch darüber, wie man den Teilnehmern ihrer nächsten Cons Steine in den Weg legen kann. Vom 13. bis 15. April 2018 haben sie sich im *Gruppenhaus Fantasie* zusammengefunden, um ein ganzes Wochenende lang über die Organisation von Live-Rollenspielen zu fachsimpeln, zum Beispiel darüber, wie man eine möglichst tiefe Immersion erzeugt oder wie man mit problematischen Spielern umgeht, wie man Finanzielles im Verein am besten regelt und und und ...



Unter dem Titel *LARPcom* hatte die *Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.* (GfLR) bereits zum zweiten Mal zum Austausch eingeladen. Anwesend waren die Mitglieder von einem knappen Dutzend Larp-Orgas aus dem deutschsprachigen Raum, ergänzt durch Vertreter des DLRV (*Deutscher Live-rollenspiel Verband*) und der Online-Plattform *LarpGate*. Viele waren schon im Vorjahr dabei und konnten es kaum erwarten, sich wieder in die Diskussion zu stürzen. Dementsprechend gut, fast euphorisch, war die Stimmung. Vielleicht lag das daran, dass mit der *LARPcom* erstmals eine Veranstaltung geschaffen und etabliert wurde, die sich (fast) ausschließlich mit Orga-Themen beschäftigt – also mit den Problemen jener unermüdlichen Verrück-

ten, die noch am Sonntagabend nach dem Con über den Zeltplatz schleichen und Müll einsammeln.

Das Team der GfLR unter Federführung von Katharina Munz merzte die wenigen Schwächen des ersten Durchgangs aus und stellte ein buntes Programm aus Vorträgen, Workshops, Diskussions- und Reflektionsrunden zusammen. Die thematische Palette reichte von Steuerrecht, über Mechaniken zur Partizipation bis zum Umgang mit Sex im Larp. Der Diskurs war geprägt von einem neuen, gewachsenen (Selbst-)Vertrauen, mit dem die Organisatoren über ihre Leidenschaft sprachen. Ihr Anspruch war es, über Larp als eine ernstzunehmende Spielform zu reden, die in ihren Ausfor-

mungen und Möglichkeiten einzigartig ist. Zu diesem Selbstverständnis hat die noch junge, aber mutige deutschsprachige Larp-Forschung viel beigetragen. Sie öffnete unter anderem den Blick über die deutsche Larp-Szene hinaus, etwa zum skandinavischen *Nordic Larp* hin, zeigte aber auch die Besonderheiten und Stärken der hier üblichen Spielweisen. Diese Entwicklungen tragen dem (inter-)nationalen Larp-Hype Rechnung (siehe dazu LZ #55: *Larp-Trend – Gefahr oder Chance*). Im Gespräch dazu brachte es Daniel Pause vom DLRV auf den Punkt: *Wenn wir in Zeiten, in denen Disney anfängt, Larps zu veranstalten, die Deutungshoheit behalten wollen, müssen wir erst einmal selber wissen, was wir von unserem Larp wollen und warum.*

Wer bereits beim ersten Durchgang der *LARPcom* dabei war, merkte, wie wertvoll





der Input aus dem Vorjahr bereits gewesen ist. Formate, die 2017 bloß lose Ideen waren, wurden inzwischen umgesetzt und die neuen Erfahrungen wurden zurück in die Gruppe getragen. Das gemeinsame Know-how der Anwesenden war groß. Fast alle Teilnehmer veranstalten seit langen Jahren ehrenamtlich Cons und haben in dieser Zeit einen umfangreichen Erfahrungsschatz gesammelt. Jetzt galt es, dieses Wissen zu teilen und zum Beispiel Risiken bei den Veranstaltungen zu minimieren, Abläufe zu professionalisieren. Einige haben Möglichkeiten gefunden, im Rahmen ihres Hobbys zu arbeiten.

Aber auch absolute Neulinge waren dabei. Mitglieder der *Christlichen Gemeindegemeinschaft* aus Sulz waren gekommen, um sich Tipps für ihre inszenierten Sommerlager zu holen. Sie wurden mit guten und gutgemeinten Ratschlägen geradezu überhäuft. Dass die Orga-Einsteiger aus der Gegend um Stuttgart, die bislang nichts mit Larp am Hut hatten, bis in den Hunsrück gefahren waren, zeigt, wie sich die Außenwahrnehmung von Live-Rollenspiel verändert hat. Das gilt nicht nur für Mainstream-Medien. Edu-Larp-Gruppen und -Vereine, wie etwa der *Waldritter e.V.*, haben Live-Rollenspiel nachhaltig ins Bewusstsein der Pädagogik gerückt. Hier wäscht eine Hand die andere. So lassen sich hervorragend Elemente und Spiele aus der Erlebnis-Pädagogik in einem Abenteuer-Con unterbringen, wie ein Workshop am Samstag zeigte. Sie stellte kooperative Abenteuerspiele und wie sich diese variieren und in den individuellen Plot einbauen lassen vor.

Themen gab es mehr als genug, der Redebedarf aller Beteiligten war enorm. *Normalerweise fangen wir Freitagabend an zu reden und hören bis zum Sonntag nicht mehr auf*, prophezeite Katharina Munz noch zu Beginn, *also vergesst nicht, Euch auch Ruhe zu gönnen und die Themen sacken zu lassen*. Dieser Tipp kam nicht von ungefähr: Was die zahlreichen rauchenden Köpfe zusammentrugen, war enorm umfangreich. Jede abgefrühstückte Diskussion brachte zahllose neue Themen auf. Selbst das Abendessen wurde genutzt, um zwischen zwei Bissen über den optimalen Aufbau von Plotbüchern zu fachsimpeln. *Ich könnte das wochenlang machen*, schwärmte Miriam Fischer vom *Epulum e.V.* Das gegenseitige Interesse war groß, ebenso die Ambitionen und der motivierende Effekt dieses langen Wochenendes des gegenseitigen Austauschs.

Mit der LARPcom hat die *Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.* einen wertvollen Beitrag zur deutschen Larp-Landschaft geschaffen, der sich hoffentlich weiter etabliert. Eines der wenigen Probleme, die die Veranstaltung noch hat, ist ihre Exklusivität, die Fluch und Segen zugleich ist. Denn sie macht zwar auf der einen Seite einen sehr konzentrierten, qualitativen Austausch möglich, andererseits sind sich alle Beteiligten einig, dass solche Wochenenden allen Orgas und der Qualität ihrer Cons gut tun würden. Selbstverständlich hat auch das generische Wald-und-Wiesencön, bei dem alles noch so läuft wie vor 30 Jahren, als das deutsche Larp noch in den Kinderschuhen steckte, genauso seine Daseinsberechtigung wie die vielen neuen, oft experimentellen Konzepte. Die deutsche Szene lebt von ihrer großen Vielfalt, das hat die zweite LARPcom gezeigt. Denn die Gründe, warum Leute Larps veranstalten, sind genauso vielfältig wie jene, aus denen Leute auf welche fahren.

Text und Bilder: Wanja Neite

LARPcom 2019

Für das kommende Jahr gibt es noch keinen neuen Termin. Interessierte finden unter www.larpcom.wordpress.com die Handouts zu den Vorträgen und die Seminarergebnisse. Infos zum Verein gibt es unter www.gflr.de.