



Nachhaltigkeit im LARP

Überlegungen zur Gestaltung von
Liverollenspielveranstaltungen

Dr.-Ing. Kai Vaupel (AG Nachhaltigkeit GfLR)

Sonja Catterfeld (AG Nachhaltigkeit GfLR)

Katharina Munz (1. Vorsitzende GfLR)

17.05.2019

Inhaltsübersicht

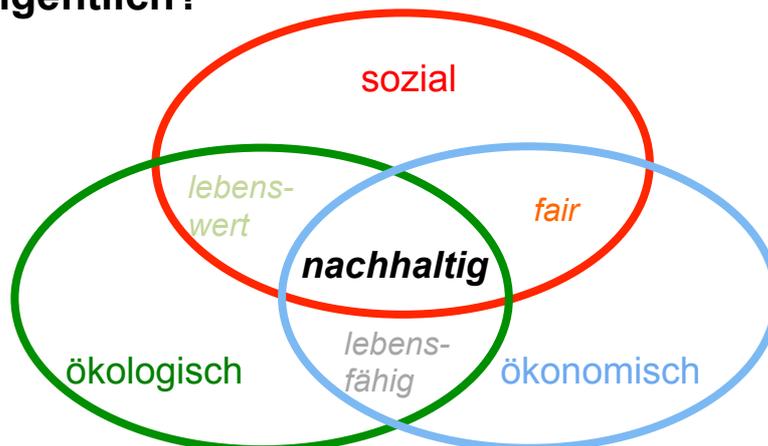
- Einführung
- Erste Schritte
- Werkzeuge
- Zusammenfassung
- Anhänge
- Quellen

Einführung – Was ist „Nachhaltigkeit“ eigentlich?

Definition der United Nations:

„Nachhaltige Entwicklung wurde als Entwicklung definiert, die den Bedürfnissen der Gegenwart entspricht, ohne die Fähigkeit zukünftiger Generationen zu beeinträchtigen, ihre eigenen Bedürfnisse zu erfüllen.“[1]

Einführung – Was ist „Nachhaltigkeit“ eigentlich?



Nachhaltigkeit sowie Nachhaltige Entwicklung sind **Prinzipien der Ressourcennutzung**

Einführung – Nutzen von Nachhaltigkeitsüberlegungen

- Innovationsansätze für
 - die Struktur von LARP
 - Liverollenspielveranstaltungen
 - den Umgang miteinander
- klare Zukunftsperspektiven
- Reputation
- Risikominimierung

*Zur Erinnerung:
Nachhaltigkeit sowie
Nachhaltige Entwicklung
sind **Prinzipien der
Ressourcennutzung***

Einführung – Nachhaltigkeitsziele der UN

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



Bei Nachhaltigkeit geht es nicht nur um Reduktion sondern um **proaktive Zukunftsgestaltung!**

Einführung – Nationale Instanzen (Auswahl)

- Bundesregierung:
 - Deutsche Nachhaltigkeitsstrategie (Agenda 2030)
(<http://www.deutsche-nachhaltigkeitsstrategie.de>)
 - Deutscher Nachhaltigkeitskodex DNK
(<https://www.deutscher-nachhaltigkeitskodex.de>)
 - Gesetz zur Stärkung der nichtfinanziellen Berichterstattung der Unternehmen in ihren Lage- und Konzernlageberichten (CSR-Richtlinie-Umsetzungsgesetz) vom 11.04.2017
(<https://www.csr-in-deutschland.de>)
- Rat für nachhaltige Entwicklung
 - berät Bundesregierung
 - Herausgeber des Nachhaltigkeitsalmanach 2018
(<https://www.nachhaltigkeitsrat.de>)
- Deutsche Institut für Normung e.V. (→ Normung)
- Verein Deutscher Ingenieure e.V. (→ Richtlinien)

Einführung – Auswahl an Regelwerken, Normen und Richtlinien

- Deutsche Nachhaltigkeitskodex DNK
- DIN-Normen (Auswahl)
 - DIN EN ISO 14040:2009 und DIN EN ISO 14044:2018 – Ökobilanz
 - DIN ISO 26000:2011 – Leitfaden zur gesellschaftlichen Verantwortung
 - DIN ISO 20121:2013 – Nachhaltiges Veranstaltungsmanagement
 - DIN ISO 20400:2017(Entwurf) – Nachhaltiges Beschaffungswesen
 - DIN SPEC 35201:2015 – Referenzmodell für die Entwicklung nachhaltiger Dienstleistungen
 - DIN SPEC 79014:2015 – Nachhaltigkeit in Sport und Freizeit
- VDI-Richtlinien (Auswahl)
 - Richtlinie VDI 4070 Blatt 1:2016 – Nachhaltiges Wirtschaften in kleinen und mittelständischen Unternehmen.
 - Richtlinie VDI 4605:2017 – Nachhaltigkeitsbewertung
 - Richtlinie VDI 4801:2018 – Ressourceneffizienz in kleinen und mittleren Unternehmen (KMU)

Elefanten im Raum

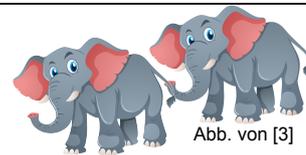


Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.

9

Elefanten im Raum

(1/5)



- Hat LARP – in einer Welt mit schwindenden Ressourcen – eine Daseinsberechtigung? Ist es ein 1.Welt-Luxus, der im Sinne von Nachhaltigkeitsüberlegungen aufgegeben werden sollte?

Sinnvoller wäre es zu fragen:

- **Wie kann LARP zur Nachhaltigkeit im Sinne der UN-Definition beitragen?**

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.

10

Elefanten im Raum

(2/5)

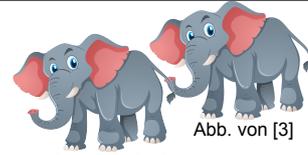


Abb. von [3]

- Was genau ist LARP und warum ist das bislang nicht definiert worden?

- ➔ Ohne ein klares, definierendes Selbstverständnis von Live Action Role Play (LARP), aus dem sich Ziele und Handlungsstrategien ableiten lassen, bleibt sowohl die Definition von Nachhaltigkeit im LARP als auch deren praktische Umsetzung unkonkret und vage!

Elefanten im Raum

(3/5)

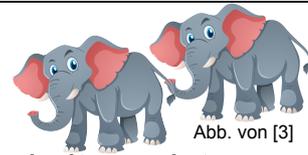


Abb. von [3]

- LARP Gesprächs- und Diskussionskultur zeigt
 - viel Selbstdarstellung
 - viel reaktiv abwehrendes Denken,
 - z.t. sehr aggressiven Sprachgebrauch
 - hohe emotionale Involviertheit

- ➔ Reboundeffekte:
 - ✧ macht LARP für Larper*innen und Nichtlarper*innen unattraktiv
 - ✧ erzeugt wenig wertschätzende, unprofessionelle Außenwirkung

„Larper mich nicht voll!“

Elefanten im Raum

(4/5)

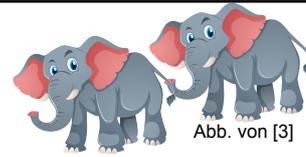


Abb. von [3]

- Sinkende Bereitschaft, als NSC auf einer Veranstaltung mitzuwirken
- ➔ Ohne ausreichend viele Erfüllungsgehilf*innen der Spielleitung lassen sich ggf. Plotideen nicht realisieren

Elefanten im Raum

(5/5)

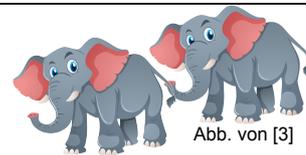


Abb. von [3]

- „Professionelles Verhalten“ wird inhaltlich mit „Kommerzialisierung“ gleichgesetzt.
- ➔ unnötiges Selbsthandicap: Viele private oder ehrenamtliche Live-Rollenspielveranstalter*innen verwenden problematische Organisations- und Kommunikationsstrukturen.





Photo by Richard Jacobs on unsplash.com

10 MINUTEN PAUSE

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. 15





Abb. von [4]  BY: Ralf Hüls



Photo by James Pond on unspash.com

...UND NUN? ERSTE SCHRITTE..

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. 16

Erste Schritte: Welche UN-Nachhaltigkeitsziele berühren LARP-Veranstaltungen?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

3 GOOD HEALTH AND WELL-BEING



4 QUALITY EDUCATION



5 GENDER EQUALITY



10 REDUCED INEQUALITIES



12 RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION



17 PARTNERSHIPS FOR THE GOALS



Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.

17

Erste Schritte: LARP ist ...

„Live Action Role Play (LARP) ist eine erlebnispädagogisch geprägte Form des Improvisationstheaters, bei dem die Teilnehmer*innen zugleich Akteur*innen und Zuschauer*innen sind.“
(Verständnis der GfLR)

äußert sich z.B. in

- klarerem Selbst- und Leitbild
- einheitlicherem Auftritt gegenüber Stakeholdern
- Kommunizierbarkeit der Seriosität und Attraktivität von LARP
- Kommunizierbarkeit des „Mehrwerts von LARP“

3 GOOD HEALTH AND WELL-BEING



4 QUALITY EDUCATION



5 GENDER EQUALITY



10 REDUCED INEQUALITIES



12 RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION



17 PARTNERSHIPS FOR THE GOALS



Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.

18

Erste Schritte: Nutzen von LARP - „Bedürfnisse“



Definition der United Nations:
 „Nachhaltige Entwicklung wurde als Entwicklung definiert, die den Bedürfnissen der Gegenwart entspricht, ohne die Fähigkeit zukünftiger Generationen zu beeinträchtigen, ihre eigenen Bedürfnisse zu erfüllen.“ [1]

z.B. z.B. Kommunikationspsychologische Theorie des „Inneren Teams“ nach Schulz von Thun [7,8]

z.B. Selbstbestimmungstheorie nach Deci and Ryan [9,10]

z.B. Bedürfnishierarchie nach Maslow [5,6]

Bedürfnis nach Selbsttranszendenz

Bedürfnis nach Selbstverwirklichung

Bedürfnis nach Zugehörigkeit und Liebe

Bedürfnis nach Sicherheit

physiologische Bedürfnisse

LARP

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. 19

Erste Schritte: Nutzen von LARP – Beziehungsmotive nach Sachse [13]



Gratifikationskrise als Ursache für NSC-mangel?

Beziehungsmotive

- Anerkennung
- Wichtigkeit
- Solidarität
- Verlässlichkeit
- Autonomie
- Grenzen

negative Rückmeldung

dysfunktionale Schemata

- Selbtschemata (mit inhaltlichen Selbstaussagen)
- Beziehungsschemata (mit Beziehungsaussagen wie z.B. „Keiner will mit mir etwas zu tun haben“)

kompensatorische Schemata

- Normative Schemata (Wirkung über Angst vor negativen Konsequenzen)
- Regler – Setzer – Schemata (→ Regeln, an die sich nur andere Personen halten müssen)

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. 20

Erste Schritte: Nutzen von LARP – „Persönlichkeit“



Dimensionen des HEXACO-Modells der
Persönlichkeitsstruktur [11,12]:

- ✧Honesty – Humility (H)
- ✧Emotionality (E)
- ✧Extraversion (X)
- ✧Agreeableness (A)
- ✧Conscientiousness (C)
- ✧Openness to Experience (O)

Erste Schritte: Nutzen von LARP – Zwischenbilanz



**Nutzen von LARP basiert auf der
direkten, individuellen Konfrontation
von „Wer bin ich?“ und „Wer will ich sein?“**

- *Empowerment des Individuums im Spannungsfeld von unterschiedlichen Identitäten und Realitäten*
- *Wertschätzung von sich selbst als Ressource*
- *darauf aufbauende Ressourcenwertschätzung*

*„Quantified self war gestern
– LARP ermöglicht ein
qualified and meaningful self.“*



Erste Schritte: TO DO Liste



- Definition LARP festlegen und kommunizieren
- Nutzen von LARP kommunizieren
- Dachverband DLRV e.V. stärken
 - Kooperationen Dachverband und Veranstalter*innen,
 - sowie untereinander
- emotionaler, inklusiver Zusammenschluss „WIR Larper*innen“
- Verbesserte Veranstaltungen:
 - professionelle Kommunikationsstrukturen
 - professionelle Organisationsstrukturen
 - Partizipation der Teilnehmer fördern
 - mit Plots, Sites usw. Nutzen und Mehrwert von LARP ausschöpfen
- weiterführende Nachhaltigkeitsentwicklung



Photo by Courtney Clayton on unsplash.com



10 MINUTEN PAUSE



Photo by Hans-Peter Gauster on unsplash.com

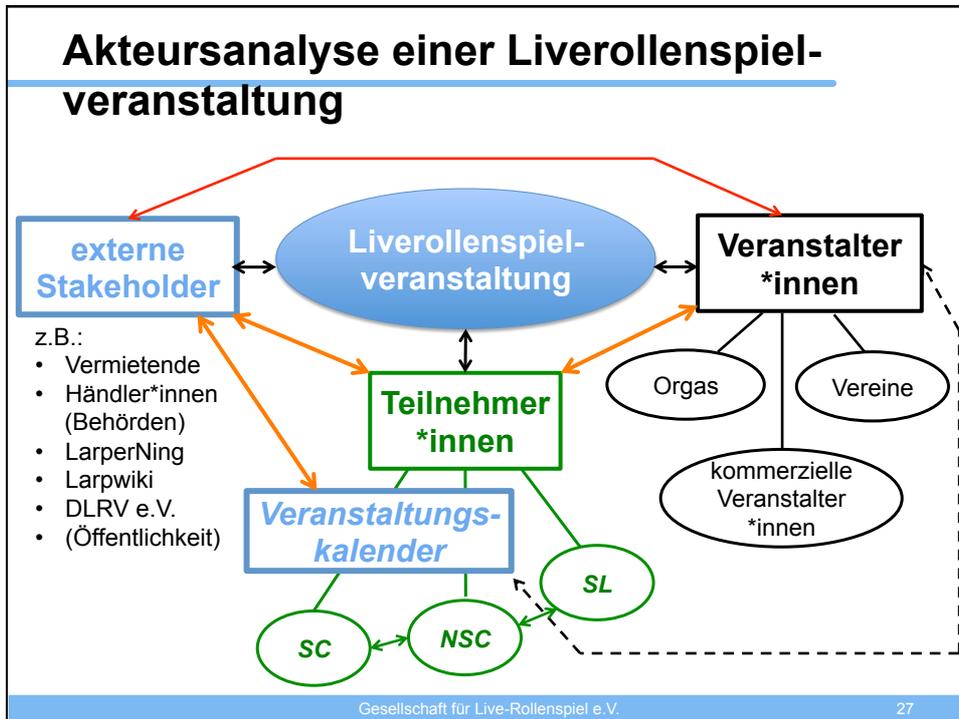
**WERKZEUGE FÜR
NACHHALTIGKEITSÜBERLEGUNGEN
IM LARP**



Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. 25

Übersicht

- Akteursanalyse
- Stakeholderanalyse
- Akteursmatrix
- Prozessmodell nachhaltiger
Liverollenspielerveranstaltungen
- Vorgehen für eine nachhaltige Entwicklung
- Nachhaltigkeitskommunikation

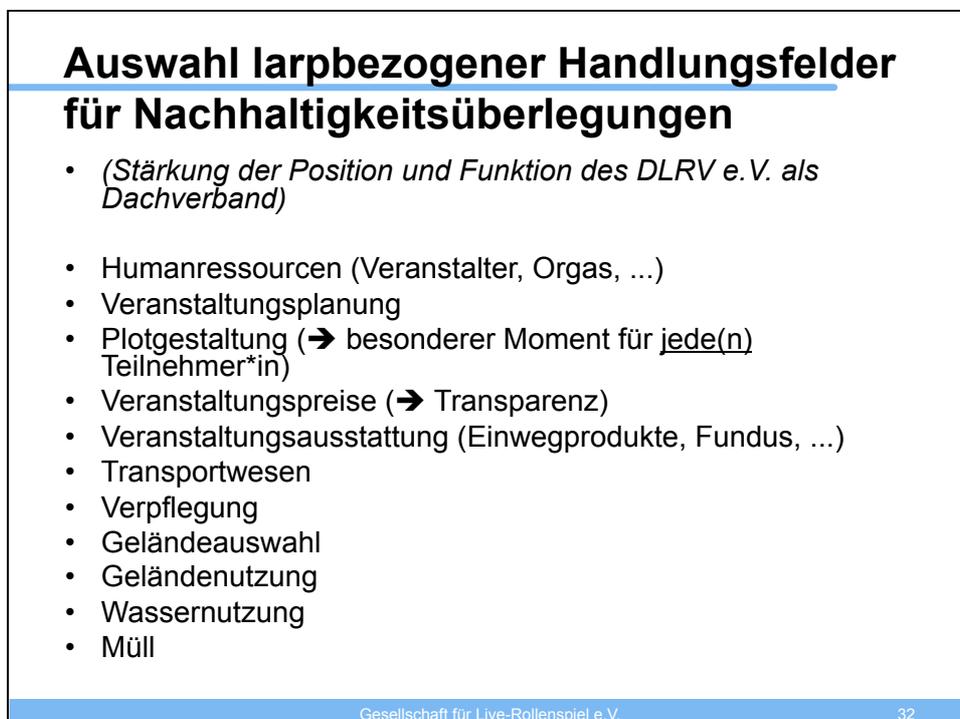
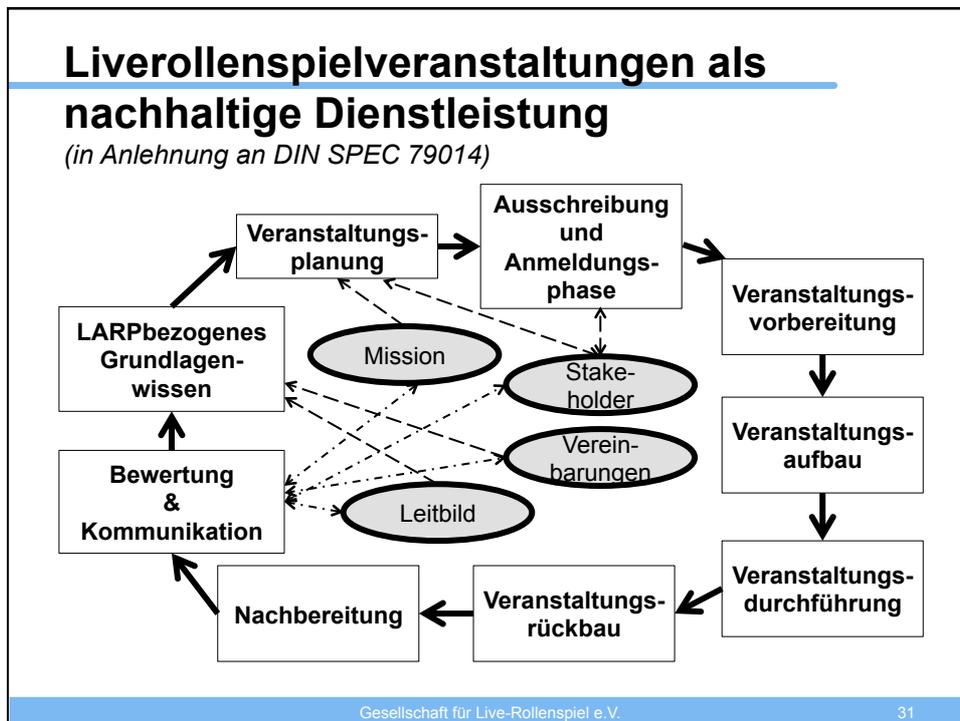


(allgemeine) Stakeholderanalyse einer Live-Rollenspielveranstaltung

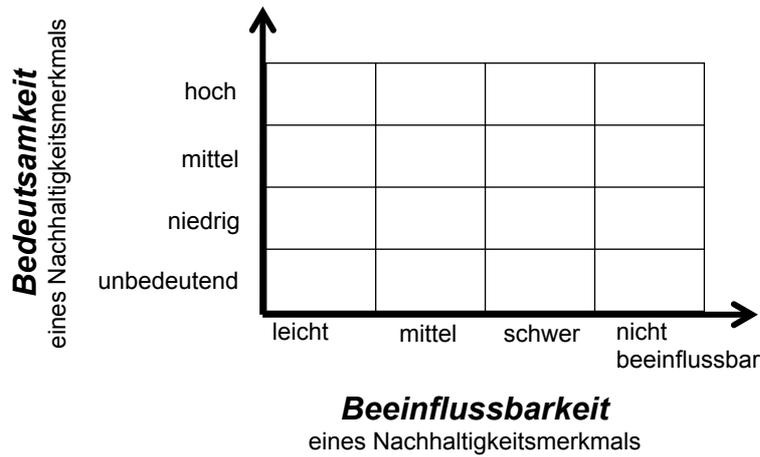
Interessen- gruppen	Thema / Handlungsfelder der Interessengruppe	Ziele / Nutzen auf / für Veranstaltung	mögliche Maßnahmen (unvollst. Aufzählung)
...			
Spieler *innen	<ul style="list-style-type: none"> • Freizeiterlebnis LARP • „Mehrwert LARP“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Teilnehmer*in und Akteur*in 	<ul style="list-style-type: none"> • klare Conbeschreibung • gute Kommunikation • gute SL-Betreuung • sinnvolle Partizipationsmöglichkeiten • Individuell besonderer Moment • Veranstaltungsevaluation

detaillierte Stakeholderanalyse befindet sich zum Nachschlagen in Anhang B

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V. 28



Nachhaltigkeitsmatrix als Bewertungshilfe



Wesentlichkeitsanalyse

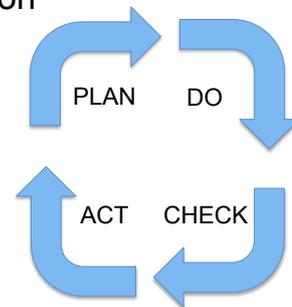
		interne Faktoren	
		S	W
		Auflistung der Stärken	Auflistung der Schwächen
externe Faktoren	O Auflistung der Chancen	(Empfehlung) Stärken einsetzen um Chancen zu nutzen	(Empfehlung) Schwächen überwinden durch Nutzen von Chancen
	T Auflistung der Risiken	(Empfehlung) Stärken einsetzen, um Risiken abzuwenden	(Empfehlung) Reduzierung der Schwächen zur Vermeidung von Risiken

Beispiel: Wesentlichkeitsanalyse für den NSC-Einsatz

		interne Faktoren	
		S <i>erfahrene NSC</i>	W <i>wenig Nachwuchs</i>
externe Faktoren	O <i>komplexere Charakterdarstellung</i>	Gestaltungsspielraum im Rahmen des Plotkontextes gewähren	weniger NSC-lastige innovative Plotangebote
	T <i>abnehmende Beteiligung</i>	finanziell attraktivere Angebote für NSC-Teilnahme; Anerkennung	NSC-Tätigkeiten attraktiver gestalten; Anerkennung

Denkbares Vorgehen für eine ziel-führende Nachhaltigkeitsentwicklung

0. Kommunikations-, Dokumentations- und Berichtskonzepte festlegen
1. Strategische Nachhaltigkeitsziele formulieren
2. Auswahl und Bestandsaufnahme von Nachhaltigkeitsmerkmalen
3. Bewertung der Merkmale
4. Maßnahmenplan anhand der strategischen Zielsetzung
5. Umsetzung
6. Prüfung
7. Berichterstattung
8. Gehe zu 2 (oder ggf. zu 1)



Anregungen für ein nachhaltigkeitsorientiertes Berichtswesen für Liverollenspielvereine

1. Wer kommuniziert?
2. Worum geht es?
3. Was sind die gewählten Nachhaltigkeitsmerkmale?
4. Warum diese?
5. Welche Maßnahmen wurden ergriffen?
6. Wie erfolgte die Umsetzung? Betriebener Aufwand?
7. Bewertung der Umsetzung
8. Ausblick



Photo by Roberto Lopez on unsplash.com



ZUSAMMENFASSUNG

Was wurde bis jetzt erreicht?

- Klärung des Nachhaltigkeitsbegriffs
- Zuordnung von LARP zu den Nachhaltigkeitszielen der Vereinten Nationen
- Thematisierung aktueller Problemfelder
- Stellenwert der Definition LARP nebst Vorschlag
- Klärung des Nutzen von LARP
- To-Do-Liste
- Erste Nachhaltigkeitsanalysen

- Gelungene Kooperation zwischen GfLR e.V. und DLRV e.V. sowie Waldritter-NRW. e.V.

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!



Photo by Annie Spratt on unsplash.com



ANHANG A: EINORDNUNG VON LARP IN DIE UN- NACHHALTIGKEITZIELE

Nachhaltigkeitsziel 3:

3 GOOD HEALTH
AND WELL-BEING

*Ein gesundes Leben für alle Menschen jeden
Alters gewährleisten und ihr Wohlergehen fördern.*



LARP kann das Wohlergehen der Teilnehmer*innen durch folgende Aspekte aktiv stärken:

- Persönlichen Bedürfnissen aktiven und kreativen Ausdruck verleihen;
- Stärkung der persönlichen Handlungskompetenz durch
 - aktives Realerleben
 - Planung und Logistikaufgaben
 - Zusammenarbeit,
 - soziale Interaktion
 - kreativ- künstlerische Tätigkeiten
 - handwerklich – technische Tätigkeiten
 - Umweltinteraktion
- Wertzusprache geben und erfahren
- die eigene Selbstwertschätzung erfahrungsbasiert stärken

Nachhaltigkeitsziel 4:

4 QUALITY EDUCATION

Inklusive, gerechte und hochwertige Bildung gewährleisten und Möglichkeiten des lebenslangen Lernens für alle fördern.



Liverollenspielveranstaltungen können durch Erlebbarkeit konstruktiver sowie kontroverser Fragestellungen, mit pädagogisch geprägten Plotkonzepten sowie Vorbildfunktionen zur individuellen Befähigung und Persönlichkeitsentwicklung beitragen.

Dies geschieht bereits beispielsweise im Bereich der Jugendarbeit, aber auch im Rahmen der Entwicklung und Unterstützung von alten, neuen und jungen Larpveranstalter*innen.

Nachhaltigkeitsziel 5:

5 GENDER EQUALITY

Geschlechtergerechtigkeit und Selbstbestimmung für alle Frauen und Mädchen erreichen.



LARP bietet die Möglichkeit, in einem fiktiven, zeitlich begrenzten Setting sowohl Geschlechtergerechtigkeit als auch deren Fehlen für Zielgruppen unmittelbar erleb- und erfahrbar zu machen. Derartige Vorhaben können in enge Verknüpfung mit dem Nachhaltigkeitsziel einer hochwertigen Bildung gesetzt werden.

Nachhaltigkeitsziel 10:

Ungleichheiten innerhalb von und zwischen Staaten verringern.



LARP bietet die Möglichkeit, in einem fiktiven, zeitlich begrenzten Setting Ungerechtigkeitsthematiken, welche größer als das Empfinden des Einzelindividuums sind, für Zielgruppen unmittelbar erleb- und erfahrbar zu machen. Derartige Vorhaben können in enge Verknüpfung mit dem Nachhaltigkeitsziel einer hochwertigen Bildung gesetzt werden.

Nachhaltigkeitsziel 12:

Für nachhaltigen Konsum- und Produktionsmuster sorgen.



Liverollenspielveranstaltungen besitzen sowohl durch die Themenfelder „allgemeine und individuelle Veranstaltungsausstattung“, „Gewandung und Ausrüstung“, „Material- und Personaltransport“, „Verpflegung und Unterbringung“ sowie „Kommunikation“ und „Geländenutzung“ einen variablen ökologischen Rucksack, welcher analog zur thematischen Sensibilisierung Gegenstand von nachhaltiger Entwicklung sein sollte.

Nachhaltigkeitsziel 17:

17 PARTNERSHIPS
FOR THE GOALS



Umsetzungsmittel stärken und die globale Partnerschaft für nachhaltige Entwicklung wiederbeleben.

Live Action Role Play erstreckt sich als Themenfeld weit über die Grenzen der Bundesrepublik Deutschland hinaus. Dies belegen nicht nur internationale Teilnehmer*innen auf Großveranstaltungen wie dem Conquest oder dem Drachenfest, sondern auch die Existenz internationaler Konferenzen, wie z.B. dem skandinavischen Knotenpunkt oder dem vom DLRV e.V. veranstalteten Mittelpunkt. Somit kann das Konzept von Live Action Role Play sowohl im nationalen, als auch im internationalen Kontext durchaus zu einem Partner, Werkzeug und Multiplikator von Nachhaltigkeitsüberlegungen werden.



ANHANG B: STAKEHOLDERANALYSE

Übersicht relevanter Interessengruppen und daraus abgeleiteter Themen und Handlungsfelder im Kontext von Liverollenspielveranstaltungen (1/5)

Interessengruppen	Thema / Handlungsfelder der Interessengruppe	Ziele / Nutzen auf / für Veranstaltung	mögliche Maßnahmen (unvollst. Aufzählung)
Veranstalter*innen	<ul style="list-style-type: none"> Ein Liverollenspiel mit (spezifischer) Thematik veranstalten keinen (finanziellen) Verlust machen Reputation 	<ul style="list-style-type: none"> Veranstaltung ausrichten Ideen umsetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Leitbild haben und Leben Idee für die Veranstaltung Gründliche und sachdienliche Veranstaltungsplanung Geeignete Kommunikationsstrukturen Geeignete Organisations- und Ablauforganisationsstrukturen Angemessene Zeitplanung (Vorbereitung und auf der Veranstaltung) Rechtzeitige Ankündigung / Ausschreibung der Veranstaltung Abbruchkriterium definieren: wann findet die Veranstaltung nicht statt Geeignetes Gelände Genug und geeignetes Personal Vermeidung von Umweltbelastungen Nachhaltige Nutzung von Ressourcen

Übersicht relevanter Interessengruppen und daraus abgeleiteter Themen und Handlungsfelder im Kontext von Liverollenspielveranstaltungen (2/5)

Interessengruppen	Thema / Handlungsfelder der Interessengruppe	Ziele / Nutzen auf / für Veranstaltung	mögliche Maßnahmen (unvollst. Aufzählung)
Spieler*innen	<ul style="list-style-type: none"> Freizeiterlebnis LARP „Mehrwert LARP“ 	<ul style="list-style-type: none"> Teilnehmer*in und Akteur*in 	<ul style="list-style-type: none"> klare Conbeschreibung gute Kommunikation gute SL-Betreuung sinnvolle Partizipationsmöglichkeiten Individuell besonderer Moment Veranstaltungsevaluation
Helfende	<ul style="list-style-type: none"> Freizeiterlebnisse - LARP - Veranstaltungswesen „Mehrwert LARP“ 	<ul style="list-style-type: none"> Teilnehmer*in und Akteur*in Arbeitskraft und Erfüllungsgehilf*in 	<ul style="list-style-type: none"> klare Conbeschreibung Möglichst geringer Unkostenbeitrag gute Kommunikation klare Aufgabenbeschreibung Mitgestaltungsmöglichkeit Bereitstellung von geeigneten Materialien für zu tätigende Aufgaben gute SL-Betreuung Ressourcenschonende Einsatzplanung gutes Briefing und Debriefing genug Ruhezeiten angemessene Verpflegung Veranstaltungsevaluation Danksagung

Übersicht relevanter Interessengruppen und daraus abgeleiteter Themen und Handlungsfelder im Kontext von Liverollenspielveranstaltungen (3/5)

Interessengruppen	Thema / Handlungsfelder der Interessengruppe	Ziele / Nutzen auf / für Veranstaltung	mögliche Maßnahmen (unvollst. Aufzählung)
(Geldgeber*in bei geförderten Veranstaltungen)	<ul style="list-style-type: none"> • Reputation • Förderrichtlinienkonforme Mittelnutzung 	<ul style="list-style-type: none"> • Finanzielle Mittel • Reputation 	<ul style="list-style-type: none"> • Förderrichtlinienkonforme Mittelnutzung • Mittelnachweise • geeignete Dokumentation • Kommunikation der Förderung
Veranstaltungskalender	Information und Matching von Veranstaltern und Teilnehmer*innen	Information und Matching von Veranstaltern und Teilnehmer*innen	<ul style="list-style-type: none"> • frühzeitige Bekanntmachung der Veranstaltung • ggf. finanzielle oder anderweitige Unterstützung der Plattformbetreiber
Liverollenspiel-Dachverband DLRV e.V.	Reputation	<ul style="list-style-type: none"> • allg. thematische Vertretung in der Öffentlichkeit • Dienstleistungen auf organisatorischer Ebene 	<ul style="list-style-type: none"> • Einbeziehung in Öffentlichkeitsarbeit (z.B. durch Bezugnahme auf) • Partizipation im DLRV • Nutzung der Angebote
Geländevermietung	finanzieller Gewinn	<ul style="list-style-type: none"> • Bereitstellung Gelände und ggf. Infra-struktur 	<ul style="list-style-type: none"> • frühzeitiges Anmieten • vertragsgerechtes Handeln • Hausordnung respektieren • Vermeidung von Umweltbelastungen

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.

51

Übersicht relevanter Interessengruppen und daraus abgeleiteter Themen und Handlungsfelder im Kontext von Liverollenspielveranstaltungen (4/5)

Interessengruppen	Thema / Handlungsfelder der Interessengruppe	Ziele / Nutzen auf / für Veranstaltung	mögliche Maßnahmen (unvollst. Aufzählung)
Geländevermietung (<i>Fortsetzung</i>)	s.o.	s.o.	<ul style="list-style-type: none"> • Achtsamer Umgang mit Gelände und Infrastruktur • Vermeidung von Sachbeschädigungen • offene und ehrliche Kommunikation • Vermeidung von Beschwerden (z.B. wegen Lärm) • Müll beseitigen
zuständige Behörden	<ul style="list-style-type: none"> • Einhaltung geltender rechtswirksamer Vorschriften und Regelungen • gesellschaftliche Verantwortung • Reputation 	<ul style="list-style-type: none"> • Gesetzeskonformität • Reputation 	<ul style="list-style-type: none"> • Ankündigung der Veranstaltung • frühzeitige Kommunikation • Kooperationsbereitschaft • gut vorbereitete und vollständige Unterlagen • Nennung Ansprechpartner*in vor Ort
Ordnungs- und Rettungskräfte	<ul style="list-style-type: none"> • Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung; • Gefahrenabwehr; • Gewährleistung medizinischer Notfallversorgung 	im Bedarfsfall reibungsarme Zusammenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> • (ggf.) Ankündigung der Veranstaltung • Sicherheitskonzept • Vorbereitetes Kartenmaterial zur Einweisung vor Ort • Ansprechpartner*in vor Ort • enge Zusammenarbeit

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.

52

Übersicht relevanter Interessengruppen und daraus abgeleiteter Themen und Handlungsfelder im Kontext von Liverollenspielveranstaltungen (5/5)

Interessengruppen	Thema / Handlungsfelder der Interessengruppe	Ziele / Nutzen auf / für Veranstaltung	mögliche Maßnahmen (unvollst. Aufzählung)
Anwohner*in	sind durch Veranstaltung unfreiwillig betroffen	keine Beschwerden	<ul style="list-style-type: none"> • Persönliche Ansprache vor Veranstaltung • Parkplatzregelung • Vermeidung von Lärm • Vermeidung von wildem Müll
Erweiterte Öffentlichkeit	Interesse und ggf. Unterhaltung	Reputation	<ul style="list-style-type: none"> • Öffentlichkeitsarbeit • Stärkung des Dachverbandes
Versicherungen	<ul style="list-style-type: none"> • finanzieller Gewinn • Reputation 	finanzielle Absicherung im Versicherungsfall	<ul style="list-style-type: none"> • Angemessene Abwägung relevanter Versicherungsfälle
Larphändler*in	finanzieller Gewinn	Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> • Nachhaltige Beschaffung
Einzelhandel*in	finanzieller Gewinn	Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> • Nachhaltige Beschaffung
Autovermieter*in	finanzieller Gewinn	Logistik	<ul style="list-style-type: none"> • Angemessene Logistikplanung



ANHANG C: ASPEKTE NACHHALTIGER BESCHAFFUNG

Überlegungen zur nachhaltigen Beschaffung für Liverollenspielerveranstaltungen

1. Situationsanalyse: Was wird wofür benötigt und warum?
2. Markt- und Lieferantanalyse (= Wer liefert was?)
3. Bewertung von Chancen und Risiken der Beschaffung
4. Prioritätensetzung (Was?;Wie?;Bis wann?; Wo?; Welche Nachweise?)
5. Probleme bewältigen, welche mit der Beschaffung einher gehen können (u.a. in der eigenen Organisation)
6. Beschaffung
 - **Einfluss auf Lieferanten geltend machen**
(z.B. Konformitätsnachweise aktiv einfordern)
 - **Mittäterschaften vermeiden**
 - direkte Mittäterschaft: unrechtmäßiges Handeln der eigenen Organisation
 - stillschweigende Mittäterschaft: Unterlassung, unrechtmäßiges Handeln anzuzeigen
 - nutznießende Mittäterschaft: Profit aus dem unrechten Handeln anderer ziehen
7. Beschaffungsevaluation & Kommunikation im Nachhaltigkeitsbericht

Quellen

- [1] United Nations: Sustainable Development Goals
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/development-agenda/>
abgerufen am 30.03.2019
- [2] Bundesministerium für Arbeit und Soziales: Nachhaltigkeit und CSR
<https://www.csr-in-deutschland.de>
abgerufen am 30.03.2019
- [3] Backgroundvector created by brgfx, www.freepik.com
- [4] Wikipedia: die große Tourney
https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:LARP_Grosse_Tourney_2005-09-02.jpeg
abgerufen am 19.04.2019
- [5] Myers, David G.: Psychologie, Berlin Heidelberg, Springer Verlag, 3. Auflage 2014
- [6] Wikipedia: Maslowsche Bedürfnishierarchie
https://de.wikipedia.org/wiki/Maslowsche_Bedürfnishierarchie
abgerufen am 19.04.2019

Quellen

- [7] Schulz von Thun, Friedemann: Miteinander reden 3 – Das „innere Team“ und situationsgerechte Kommunikation. Kommunikation, Person, Situation. Reinbek, Rowohlt, 1998
- [8] Schulz von Thun, Friedemann: Das „Innere Team“
<https://www.schulz-von-thun.de/die-modelle/das-innere-team>
 abgerufen am 19.04.2019
- [9] Brandtstätter, Veronika, et al.: Motivation und Emotion, Berlin, Heidelberg, Springer Verlag 2013
- [10] Wikipedia: Selbstbestimmungstheorie
<https://de.wikipedia.org/wiki/Selbstbestimmungstheorie>
 abgerufen am 19.04.2019
- [11] The HEXACO Personality Inventory – Revised
<http://hexaco.org/hexaco-online>
 abgerufen am 19.04.2019
- [12] Wikipedia: HEXACO model of personality structure
https://en.wikipedia.org/wiki/HEXACO_model_of_personality_structure
 abgerufen am 19.04.2019

Quellen

- [13] Sachse, Rainer , Breil, Janine, Fasbender, Jana: Klärungsorientierte Paartherapie, Göttingen, Hogrefe Verlag GmbH & Co. KG, 2013
- [14] Backgroundvector created by freepik, www.freepik.com
- [15] Steve Paulson: Yuval Noah Harari is worried about our souls, Nautilus, 27.12.2018
<http://nautil.us/issue/67/reboot/yuval-noah-harari-is-worried-about-our-souls>
 abgerufen am 16.05.2019