



# SEMINAR B: Werkzeuge für Nachhaltigkeit im LARP - Vertiefung

---

erstellt durch den Arbeitskreis Nachhaltigkeit

der

**Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.**

für die

LARPcom 2020

26.01.2020

Diese Arbeitsmaterialien stehen unter der Lizenz CC-BY-SA 3.0 DE.



**BY: Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.**

## **Inhaltsverzeichnis**

Inhaltsverzeichnis .....	2
Thema 1: Die 17 Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen .....	3
Thema 2: Fünf Fragen zur Selbstreflektion .....	6
Thema 3: Bewertung von Nachhaltigkeitsmerkmalen .....	9
Thema 4: Systematische Herangehensweise zur Abgrenzung und Analyse von Nachhaltigkeitsfragestellungen im LARP .....	11
4.1 Aufgabenstellung .....	11
4.2 Szenario A .....	12
4.3 Szenario B .....	13
4.4 Szenario C .....	14
Thema 5: Berichterstattung – oder: Tu gutes und sprich darüber .....	15
Thema 6: weitere Handlungsfelder und Umsetzungshürden für eine nachhaltige Entwicklung vom LARP allgemein .....	15
Quellen .....	17

## Thema 1: Die 17 Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen

# SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS



**Abb. 1:** Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen [1]

Von den Vereinten Nationen sind insgesamt 17 Nachhaltigkeitsziele formuliert worden, deren Symbole in Abb. 1 dargestellt sind. Diese Ziele sind kurzgefasst:

1. Armut in jeder Form und überall beenden.
2. Den Hunger beenden, Ernährungssicherheit und eine bessere Ernährung erreichen und eine nachhaltige Landwirtschaft fördern.
3. Ein gesundes Leben für alle Menschen jeden Alters gewährleisten und ihr Wohlergehen fördern.
4. Inklusive, gerechte und hochwertige Bildung gewährleisten und Möglichkeiten des lebenslangen Lernens für alle fördern.
5. Geschlechtergerechtigkeit und Selbstbestimmung für alle Frauen und Mädchen erreichen.
6. Verfügbarkeit und nachhaltige Bewirtschaftung von Wasser und Sanitärversorgung für alle gewährleisten.
7. Zugang zu bezahlbarer, verlässlicher, nachhaltiger und zeitgemäßer Energie für alle sichern.

8. Dauerhaftes, inklusives und nachhaltiges Wirtschaftswachstum, produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle fördern.
9. Eine belastbare Infrastruktur aufbauen, inklusive und nachhaltige Industrialisierung fördern und Innovationen unterstützen.
10. Ungleichheiten innerhalb von und zwischen Staaten verringern.
11. Städte und Siedlungen inklusiv, sicher, widerstandsfähig und nachhaltig machen.
12. Für nachhaltigen Konsum- und Produktionsmuster sorgen.
13. Umgehend Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels und seiner Auswirkungen ergreifen.
14. Ozeane, Meere und Meeresressourcen im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung erhalten und nachhaltig nutzen.
15. Landökosysteme schützen, wiederherstellen und ihre nachhaltige Nutzung fördern, Wälder nachhaltig bewirtschaften, Wüstenbildung bekämpfen, Bodenverschlechterung stoppen und umkehren und Biodiversitätsverlust stoppen.
16. Friedliche und inklusive Gesellschaft im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung fördern, allen Menschen Zugang zur Justiz ermöglichen und effektive, rechenschaftspflichtige und inklusive Institutionen auf allen Ebenen aufbauen.
17. Umsetzungsmittel stärken und die globale Partnerschaft für nachhaltige Entwicklung wiederbeleben.

Die dargestellten, deutschen Kurzbeschreibungen der Nachhaltigkeitsziele wurden [2] entnommen. Die englischen Übersetzungen dieser Nachhaltigkeitsziele finden sich auf den Webseiten der Vereinten Nationen [1].

Auf diese Nachhaltigkeitsziele wird im Leitbild für das Live Action Role Play in Deutschland wie folgt Bezug genommen:

*„Im Rahmen der von den Vereinten Nationen definierten 17 Nachhaltigkeitszielen (SDG) sehen wir folgende potentielle Themenfelder für nachhaltige Entwicklung von und mit Liverollensspielveranstaltungen:*

- *SDG 3: „Good health and well-being“ – da LARP durch Stärkung von Handlungskompetenz und Selbstregulationsfähigkeit, soziales Miteinander, persönlichen Ausdruck, Wertzusprache und der Stärkung der eigenen*

*Selbstwertschätzung zum Wohlergehen der Teilnehmer\*innen aktiv beitragen kann.*

- *SDG 4: „Quality Education“ – da LARP Kompetenzerwerb und Lernprozesse bei den Teilnehmer\*innen anstoßen kann, die auf selbstständiger Motivation basieren.*
- *SDG 5: „Gender Equality“ – da LARP die Möglichkeit bietet, in einem fiktiven, zeitlich begrenzten Setting sowohl Geschlechtergerechtigkeit als auch deren Fehlen für die Teilnehmer\*innen unmittelbar erleb- und erfahrbar zu machen.*
- *SDG 10: „Reduced Inequality“ – da LARP die Möglichkeit bietet, in einem fiktiven, zeitlich begrenzten Setting Ungerechtigkeitsthematiken, welche größer als das Empfinden des Einzelindividuums sind, für Zielgruppen unmittelbar erleb- und erfahrbar zu machen.*
- *SDG 12: „Responsible Consumption“ – in dem LARP sich als Veranstaltungsform im Sinne eines nachhaltigen Veranstaltungsmanagements weiterentwickelt.*
- *SDG 17: „Partnership for the goals“ – da viele Liverollenspielveranstaltungen in Deutschland von einer internationalen Spielerschaft besucht werden, haben sie das Potential, nicht nur im nationalen, sondern als im internationalen Kontext als Partner, Werkzeug und Multiplikator von Nachhaltigkeitsbestrebungen zu fungieren.“[3,4]*

## Thema 2: Fünf Fragen zur Selbstreflektion

### 1. Warum larpst Du?


### 2. Welche Bedürfnisse spricht LARP Deines Erachtens nach an / deckt es ab?


**3. Was wünschst Du Dir für zukünftige Liverollenspielveranstaltung, auf die Du als Spieler gehen würdest?**


**4. Was wünschst Du Dir für zukünftige Liverollenspielveranstaltungen, auf die Du als NSC gehen würdest?**

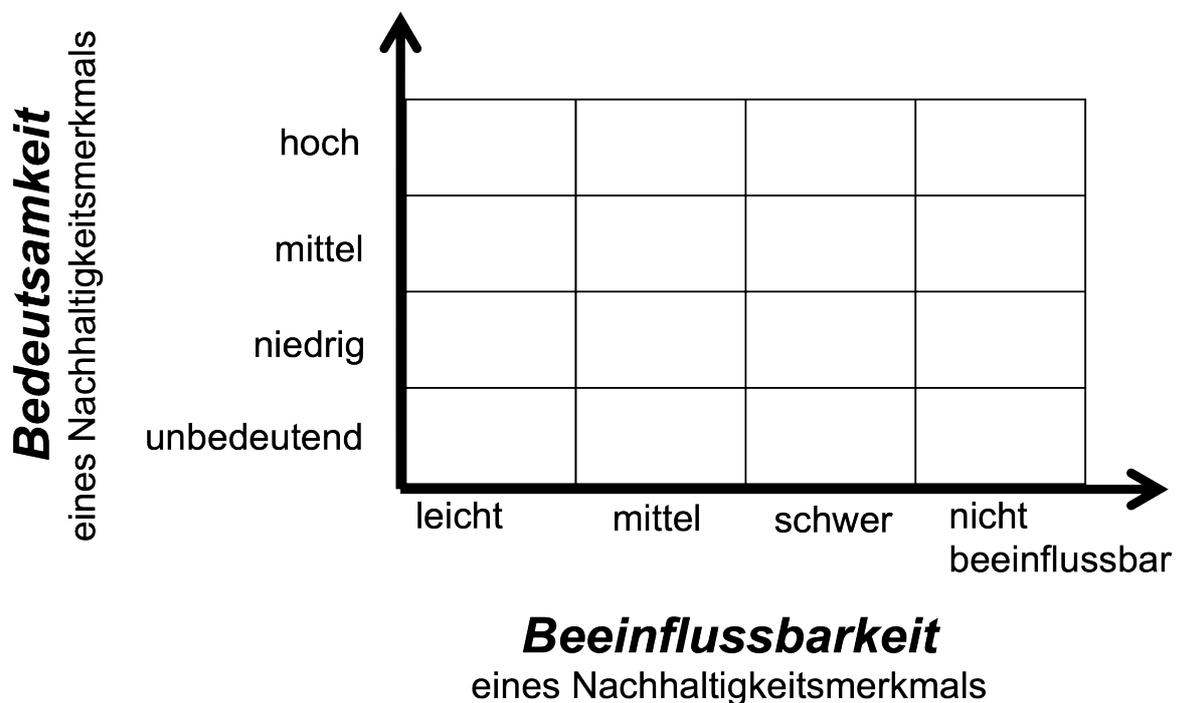

**5. Welche Handlungsfelder siehst Du für LARP-bezogene Nachhaltigkeitsüberlegungen innerhalb deiner Spielergruppe / Deiner Veranstaltungsorganisation?**


### Thema 3: Bewertung von Nachhaltigkeitsmerkmalen

1. Liste fünf verschiedene Nachhaltigkeitsmerkmale eigener Wahl der letzten eigenen Veranstaltung in Tabelle 1 auf und bewerte sie mit der in Abbildung 2 dargestellten Nachhaltigkeitsmatrix.

**Tabelle 1: gewählte Nachhaltigkeitsmerkmale**

1.
2.
3.
4.
5.



**Abb. 2:** Nachhaltigkeitsmatrix (→ Nummern aus Tabelle 1 in entsprechendes Matrixfeld eintragen)

2. Benenne für jedes der gewählten 5 Nachhaltigkeitsmerkmale aus Tabelle 1 einen wesentlichen Faktor, der die Beeinflussbarkeit des jeweiligen Merkmals bestimmt.

**Tabelle 2: Wesentlicher Faktor, der die Beeinflussbarkeit des Merkmals aus Tabelle 1 bestimmt**

Nummer des Merkmals	Faktor
1	
2	
3	
4	
5	

## **Thema 4: Systematische Herangehensweise zur Abgrenzung und Analyse von Nachhaltigkeitsfragestellungen im LARP**

### **4.1 Aufgabenstellung**

1. Bildung einer Arbeitsgruppe von max. 4 Personen
2. Abschnitt 5.3 im Handout „Werkzeuge für eine nachhaltige Entwicklung im LARP“ lesen.
3. Gemeinsam mit der Gruppe das durch die Seminarleitung zugewiesene Szenario mit Hilfe der Szenariomethode analysieren. Auf Seiten der Seminarleitung existiert KEINE Ideallösung, gegen die die erarbeiteten Ergebnisse verglichen werden könnten.

Bearbeitungszeit: 40 Minuten

4. Präsentation der gewonnenen Erkenntnisse unter Nutzung der folgenden Leitfragen:

- Worum ging es?
- Welches Merkmal wurde gewählt?
- Was lässt sich besonders gut umsetzen?
- An welchen Stellen gab es „Aha-Momente?“
- Welche besonderen Schwierigkeiten und Stolpersteine konnten ausgemacht werden?

Dauer der Ergebnispräsentation: 5 Minuten → **fasst Euch bitte kurz.**

## 4.2 Szenario A

**Genre:** Victorian Age / Steampunk Horrorcon

**Personenschlüssel:** 35 SC, 10 NSC, 3 SL

**Dauer:** 3 Tage (Fr. bis So.)

**Zeitpunkt:** Februar

**Location:** Burg, mit Schlafmöglichkeiten und angebotener  
Vollverpflegung durch Burgpächter

**Anreiseweg für Veranstalter zur Location:** 80 km

### An Organisation, Vorbereitung und

**Durchführung beteiligte Personen:** 4 (davon 3 SL, 1 NSC)

### Fixkosten:

Location: 60 € / Person

Vollverpflegung: 30 € / Person

mit Festbankett am Samstag Abend

### Im Vorfeld identifizierte Besonderheiten:

- Con sollte bezahlbar sein (auch für finanziell schwächer gestellte Personen)
- Nischencon: sollte herausragende Ausstattung besitzen
- Es existiert für dieses Genre beim Veranstalter bislang kein Fundus

### 4.3 Szenario B

<b>Genre:</b>	Fantasy Zeltcon
<b>Personenschlüssel:</b>	100 SC, 30 NSC, 5 SL
<b>Dauer:</b>	3 Tage (Fr. bis So.)
<b>Zeitpunkt:</b>	Mai
<b>Location:</b>	Zeltplatz mit festen sanitären Anlagen, Gebäude mit Aufenthaltsraum ohne Küche; sehr großes Spielgebiet
<b>Anreiseweg für Veranstalter zur Location:</b>	250 km

#### An Organisation, Vorbereitung und

**Durchführung beteiligte Personen:** 6 (davon 5 SL, 1 OT-Helfer)

#### Fixkosten:

Location: 12,5 € / Person & Tag

Selbstverpflegungscon

#### Im Vorfeld identifizierte Besonderheiten:

- Gewünscht sind 7 beispielbare Sites mit aufwändiger Gestaltung in unwegsamem Gelände, welches nicht mit einem PKW befahren werden kann.
- Es bekommen vom Kernteam nur 2 Personen unmittelbar vor dem Con Urlaub.
- Die Beschaffung von Materialien soll nachhaltig sein.

## 4.4 Szenario C

<b>Genre:</b>	Endzeitcon
<b>Personenschlüssel:</b>	80 SC, 15 NSC, 5 SL
<b>Dauer:</b>	4 Tage (Do. bis So.)
<b>Zeitpunkt:</b>	Mai
<b>Location:</b>	Bunkeranlage mit Hoch- & Tiefbunkeranteilen mit 10.000 m <sup>2</sup> Außengelände innerhalb eines Wohngebiets. Vor Ort gibt es keinen Strom, kein Wasser und keine sanitären Anlagen; vorhanden sind 5 Parkplätze; der nächste größere Parkplatz ist 7 km entfernt.

**Anreiseweg für Veranstalter zur Location:** 90 km

### An Organisation, Vorbereitung und

**Durchführung beteiligte Personen:** 5

### Fixkosten:

Location: 9 € / Person & Tag

Verpflegungsvariante ist noch nicht abschließend entschieden.

### Im Vorfeld identifizierte Besonderheiten:

- Con soll möglichst „realistisches“ Endzeitfeeling transportieren
- Enge, dicht beparkte Straßen im Wohngebiet
- Vermieter der Location hat der Orga mitgeteilt, dass sich die Nachbarn schnell beschweren

## **Thema 5: Berichterstattung – oder: Tu gutes und sprich darüber**

Aspekte einer zielführenden Berichterstattung:

- I. Wer kommuniziert?
- II. Worum geht es?
- III. Was sind die gewählten Nachhaltigkeitsmerkmale?
- IV. Warum diese?
- V. Welche Maßnahmen wurden ergriffen?
- VI. Wie erfolgte die Umsetzung? Betriebener Aufwand?
- VII. Bewertung der Umsetzung
- VIII. Ausblick

## **Thema 6: weitere Handlungsfelder und Umsetzungshürden für eine nachhaltige Entwicklung vom LARP allgemein**

### **Problemfelder:**

- Bedürfnisbefriedigung und Anspruchshaltung
- Fehleinschätzungen und Fehltritte
- „Wir gegen Euch“ – Thematik
- Soziale Rahmenbedingungen (Stressbelastung am Arbeitsplatz, Lebensalter, Lebenssituation, Zukunftsperspektiven)
- Motivation (Arbeiten am Thema LARP als Erfüllungshelfer, Organisator, auf der Metaebene, Dachverbandsarbeit)
- Mangel an effektiver Koordination und Kommunikation
- Gruppendynamik (Stereotypen, Vorurteile, intergrupale Konflikte)
- Exklusion und Aggression (z.B. Gesprächskultur)
- Strukturkonservatismus (z.B. Ängste vor rechtlichen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen)
- Umgang mit Geschlechter- und Identitätsstereotypen
- ...

## Lösungsansätze (unvollständige Auswahl)

- Aktive Thematisierung der Problemfelder und Informationen liefern
- Persönliche Bedürfnisse und sozialpsychologische Faktoren als zulässig akzeptieren
- Menschen haben nach Ansicht von Arie Kruglanski im Zusammenhang mit Gruppen zwei sehr zentrale Motive (vgl. auch [5]):
  - Streben nach Bedeutung, nach sinnvoller, bedeutsamer Existenz (u.a. durch Beitrag zu leisten, der einen Unterschied macht)
  - Das Bedürfnis, wahrgenommene Bedrohung abzuwehren, in diesem Kontext insbesondere die Bedrohung des Verlusts einer emotional bedeutsamen sozialen Identität (→ Sorge, wie gut ist MEIN LARP noch, wenn DIE ANDEREN das jetzt reglementieren, unseren Spielstil verbieten,...)
- Potentialklärung: was kann und was könnte LARP alles leisten? Wie? (z.B. Selbstwertgefühlsteigerung,...)
- Potential kommunizieren: was könnte DEIN Nutzen vom LARP sein?
- Wertschätzende Kommunikation
- Plotpatenschaften und vergleichbare Konzepte, um Spieler zur aktiven Gestaltung des Cons mit heranzuziehen:
  1. positiven Wert der Konzepte darstellen
  2. Spieler\*innen / LARPer\*innen für Konzept konkret anwerben
  3. Motivationsprozesse unterstützen (→ Warum soll ich mich einbringen, wenn viele andere es nicht tun?)
  4. Hilfestellungen geben, um Teilnahmebarrieren zu überwinden; dazu gehören: Ressourcen zur Verfügung stellen, Kompetenzen vermitteln
  5. Nachbereitung: Danke sagen!
- Arbeiten an einem gemeinsamen „Wir Larper\*innen“ (!)
- Versöhnungsprozesse zwischen Gruppen fördern (vgl. T.F. Pettigrew 1998), z.B. durch kooperative Plots
- Stärkere Vernetzung auf interpersoneller und interorganisatorischer Ebene

## **Weiterführende Literatur**

J.C. Turner et al: Rediscovering the social group. A self-categorization theory. Oxford, Basil Blackwell, 1987

J.A. Vandello et al: Precarious manhood, Journal of Personality & Social Psychology, 84, S. 649-664, 2008

Justin Kruger, David Dunning: Unskilled and unaware of it: how difficulties in recognizing one's own incompetence lead to inflated self-assessment, Journal of Personality & Social Psychology, 77, No.6, pp. 1121-1134, 1999

T.F. Pettigrew, Intergroup contact theory, Annual Review of Psychology, 49, S. 65-85, 1998

Peter Knapp (Hrsg.): Konfliktlösungs-Tools. Klärende und deeskalierende Methoden für die Mediations- und Konfliktmanagement-Praxis. managerSeminare Verlags GmbH, 6. Auflage 2019

## **Quellen**

- [1] United Nations: Sustainable Development Goals  
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>  
abgerufen am 19.01.2020
- [2] Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung:  
Agenda 2030: 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung  
[https://www.bmz.de/de/themen/2030\\_agenda/index.html](https://www.bmz.de/de/themen/2030_agenda/index.html)  
abgerufen am 19.01.2020
- [3] DLRV e.V.: Leitbild  
<https://www.dlr.eu/leitbild/>  
abgerufen am 19.01.2020
- [4] Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.: Werkzeuge für eine nachhaltige Entwicklung im LARP, 2020
- [5] Arie Kruglanski, D. Webber: The Psychology of radicalization, Zeitschrift für Internationale Strafrechtsdogmatik, 9, S. 379-388, 2014