



# Werkzeuge für eine nachhaltige Entwicklung im LARP

---

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.**

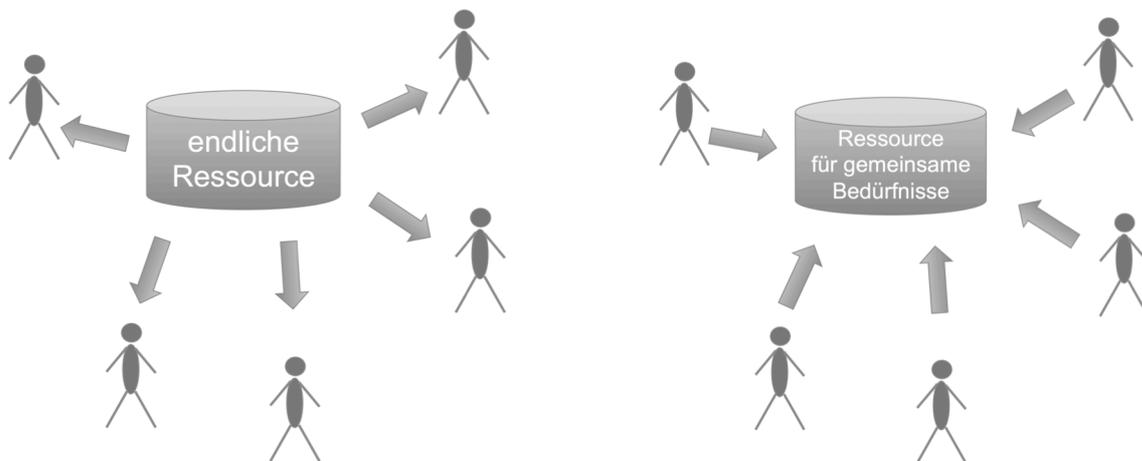
# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis .....	2
1 Einführung .....	4
1.1 Ressourcendilemmata / Tragik der Allmende .....	4
1.2 Nachhaltigkeit als Prinzip der Ressourcennutzung .....	4
1.3 Allgemeine Herausforderungen für Nachhaltigkeitsüberlegungen im LARP .....	5
1.3.1 Verlustängste .....	5
1.3.2 Professionalitätskrise .....	6
1.3.3 toxische Kommunikationsformen .....	6
1.3.4 Gratifikationskrisen .....	6
1.3.5 Alternative Interessenlagen .....	7
1.3.6 Wegweisende Paradigmen im eigenen Kopf .....	7
1.3.7 Wahrnehmung und Ablauf von Veränderungsprozessen .....	7
1.3.8 Komplexitätsproblematik .....	8
2 Leitbild für das Live Action Role Play in Deutschland .....	9
3 Nachhaltigkeitsmatrix als Priorisierungswerkzeug .....	13
3.1 Nachhaltigkeitsmatrix .....	13
3.2 Auswahl larpbezogener Themenfelder und Nachhaltigkeitsmerkmale für Nachhaltigkeitsüberlegungen im LARP .....	14
4 Liverollenspielveranstaltungen als nachhaltige Dienstleistung organisieren .....	15
4.1 Grundsatzfragen .....	15
4.2 Systemdarstellung eines nachhaltigen Veranstaltungsablaufes .....	15
4.3 Überlegungen zur Projektstruktur .....	16
4.4 Akteure auf und um eine Liverollenspielveranstaltung .....	18
4.4.1 orientierende Akteursanalyse .....	18
4.4.2 Akteursmatrizen zur Einschätzung ausgewählter Akteure auf Liverollenspielveranstaltungen .....	19
4.4.3 Liverollenspielveranstaltungsbezogene allgemeine Stakeholderanalyse ..	20
4.5 Überlegungen zu Partizipationsmöglichkeiten .....	24

4.5.1 Partizipationsverständnis .....	24
4.5.2 Zentrale Elemente und motivierende Kräfte von „Interaktionsspielen“ .....	24
4.5.3 Identitäten und Bedürfnisse.....	25
4.5.4 Immersion, Debriefing und Veranstaltungsevaluation.....	25
4.6 Veranstalterfragen an ein Spielgelände .....	27
4.7 Überlegungen zur Anpassung an den Klimawandel .....	27
4.8 Überlegungen zur nachhaltigen Beschaffung für Liverollenspiel- veranstaltungen .....	29
5 weiterführende Werkzeuge.....	30
5.1 formaler Organisations- und Durchführungsrahmen für Organisationen .....	30
5.2 SWOT – Wesentlichkeitsanalyse .....	31
5.3 Systematische Herangehensweise zur Abgrenzung und Analyse von Nachhaltigkeitsfragestellungen im LARP mit der Szenariomethode.....	32
5.4 Erweiternde Betrachtung problematischer Themenfelder einer nachhaltigen Entwicklung vom LARP allgemein .....	33
5.4.1 Problemfelder .....	33
5.4.2 Lösungsansätze (unvollständige Auswahl) .....	34
5.4.3 Weiterführende Literatur.....	35
6 Literaturhinweise zum Themenfeld „Nachhaltiges Veranstaltungsmanagement“ ..	36
Quellen .....	37

# 1 Einführung

## 1.1 Ressourcendilemmata / Tragik der Allmende



**Abb. 1: Nutzungsdilemma** – Jede Partei hat das Bedürfnis, die individuellen Bedürfnisse maximal zu befriedigen.

**Abb. 2: Beitragsdilemma** – Jede Partei hat das Interesse, möglichst wenig Aufwand zu betreiben.

Das Nutzungsdilemma (vgl. Abb. 1) äußert sich auf Liverollenspielveranstaltungen z.B. in individueller Anspruchshaltung wie dem angestrebten Gefühl von persönlicher Wichtigkeit, der Akkumulation von Plotinformationen und Gegenständen (Plotthorten), Ansprüchen an einen erwartbaren Mindestgewandungsstandard, ... . Das Beitragsdilemma (vgl. Abb. 2) manifestiert sich im Kontext von Liverollenspielveranstaltungen beispielsweise in einer abnehmenden individuellen Einsatzbereitschaft, als Nichtspieler\*in / Erfüllungsgehilf\*in der Veranstalter aktiv auf einer Veranstaltung aktiv mitzuwirken und somit für eine Liverollenspielveranstaltung und den Benefit Dritter zu arbeiten (→ NSC-Mangel).

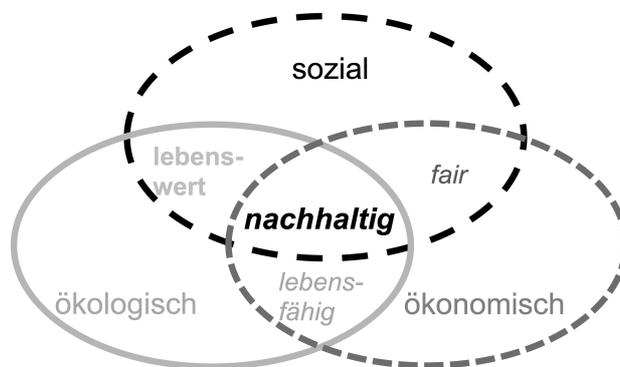
## 1.2 Nachhaltigkeit als Prinzip der Ressourcennutzung

Nachhaltigkeit sowie Nachhaltige Entwicklung ist ein **Prinzip der Ressourcennutzung**, welches 1987 von den Vereinten Nationen mit dem Bericht „Our common future“ [1] der Brundtland-Kommission in den öffentlichen Diskurs eingebracht wurde.

Basierend auf der Auffassung der Vereinten Nationen ist eine **nachhaltige Entwicklung** als Entwicklung zu definieren, **welche den Bedürfnissen der**

**Gegenwart entspricht, ohne die Fähigkeit zukünftiger Generationen zu beeinträchtigen, ihre eigenen Bedürfnisse zu erfüllen** (nach [2]).

Nachhaltigkeitsüberlegungen bewegen sich somit im Spannungsfeld von sozialen, ökonomischen und ökologischen Kontexten (vgl. Abb. 3), welche es sinnvoll miteinander zu harmonisieren gilt. Dementsprechend ist es ein gesellschaftlich verbreitetes Misskonzept, Nachhaltigkeitsüberlegungen ausschließlich auf Verzicht, d.h. subtraktive Nachhaltigkeitsüberlegungen zu reduzieren. Eine nachhaltige Entwicklung sollte viel eher als eine proaktiv gestaltende Zukunftsgestaltung aufgefasst werden.



**Abb. 3:** Nachhaltigkeit im Spannungsfeld des sozialen, ökonomischen und ökologischen Kontextes

Nachhaltigkeitsüberlegungen sind in der Regel keine eigenständigen Themenfelder, sondern ergänzen individuelle und strukturelle Planungs- und Handlungsüberlegungen.

## 1.3 Allgemeine Herausforderungen für Nachhaltigkeitsüberlegungen im LARP

### 1.3.1 Verlustängste

Hat LARP im Angesicht der aktuell ablaufenden Veränderungsprozesse auch morgen noch eine Zukunft?

- Ressourcendilemmata
- Alter der Larper\*innen
- sich verändernde Lebenssituation

- sich verändernde ökonomische, ökologische und politische Rahmenbedingungen
- wenig wertschätzende Kommunikation in der sehr dezentralen LARP-Community
- abnehmende Anzahl an Larps und larpwilligen Veranstalter\*innen

### 1.3.2 Professionalitätskrise

- „professionelles Handeln“ wird in der deutschen Larp-Community durchaus mit „Ausverkauf“ des „Traum vom LARP“ gleichgesetzt;
- mangelnde Bereitschaft von „etablierten Altlarper\*innen“ sich konstruktiv und proaktiv in Veränderungsprozesse mit einzubringen;
- grob unprofessionelles Handeln von Veranstalter\*innen und Teilnehmer\*innen reduziert Akzeptanz für Larpveranstaltungen;

### 1.3.3 toxische Kommunikationsformen

- z.T. unklare Conbeschreibungen und ungenügende Anmeldekommunikation
- z.T. sehr schlechte Kommunikation mit relevanten Interessensgruppen (z.B. mit Anwohnern oder Behörden)
- Insbesondere schriftliche Kommunikation oft stark meinungs- und statusbasiert, wenig wertschätzend (statt dessen trollend)
- fehlende konstruktive Feedbackkultur
- aktuell gelebte separierende „Dein LARP- mein LARP“ Haltung ermöglicht keine positive, genreübergreifende Ausrichtung des **gemeinsamen Hobbies**

### 1.3.4 Gratifikationskrisen

- **Veranstaltergratifikation**
  - Viele Larper\*innen hätten gerne gute Cons. Der Aufwand und Einsatz, ein LARP zu veranstalten ist hoch und wird nicht wirklich honoriert.
- **NSC-Gratifikation**
  - Warum während der kostbaren Freizeit für andere arbeiten und nicht selber Spieler\*in sein?

- Wenig wertschätzender Umgang mit NSC's durch unprofessionell handelnde Veranstalter
- **Organisationsgratifikation** (z.B. innerhalb von Larpgruppen)
  - Allgemeine Anspruchshaltung vs. persönliche Verbindlichkeit
  - wenige, hoch beanspruchte Organisator\*innen
- **Vereins- und Dachverbandsarbeit**
  - Viel Arbeit auf Formalebenen mit wenig direktem LARP-Bezug; mühsam und unsexy

### 1.3.5 Alternative Interessenlagen

- Wem nutzt es? Warum?
- Ressourcendilemmata

### 1.3.6 Wegweisende Paradigmen im eigenen Kopf

- „I don't have enough“
- „I am not enough“

Gillian Dunn (TedX Talk, White Rocks (2018) [7])

### 1.3.7 Wahrnehmung und Ablauf von Veränderungsprozessen

<b>Veränderungen erfassen &amp; realisieren zu können benötigt...</b>	<b>Veränderungsphasen</b>
• Orientierung	1. Verneinung
• Mut	2. Widerstand
• Zeit	3. Krise
• Kraft	4. Erkundung
• Innere Ressourcen zur Identitätsfortentwicklung	5. Akzeptanz
• Konstanten im Umfeld	

Veränderungen, die sich nicht in unserem Tempo vollziehen, erzeugen Stress

**Abb. 4:** Veränderungsprozesse



## **2 Leitbild für das Live Action Role Play in Deutschland**

### **Präambel**

Als Organisationen des deutschen Liverollenspiels sind wir davon überzeugt, dass sich Live Action Role Play (LARP) im individuellen Spannungsfeld von „Wer bin ich?“ und „Wer will ich sein?“ bewegt und somit Grundbedürfnisse der persönlichen Entwicklung thematisieren kann. Wir verstehen LARP als eine Form des Improvisationstheaters, bei dem die Teilnehmer\*innen zugleich Akteur\*innen und Zuschauer\*innen sind. Einhergehend mit diesem LARP-Verständnis sehen wir analog zum Psychodrama nach Jacob Levy Moreno eine Zielsetzung von LARP darin, Spontaneität und Kreativität der Teilnehmer\*innen zu aktivieren.

LARP ermöglicht einen spielerischen Umgang mit kulturell hochkomplexen Formen und Fragestellungen, erleichtert ihr Erkennen und trägt dazu bei, ihre Funktionsweise sichtbar zu machen. Wir sind der Überzeugung, dass die darstellenden Künste und ihre Vermittlung Ausdruck einer hochentwickelten Gesellschaft und ein elementares Feld für die Verhandlung von Werten zugleich sind. Wir sind überzeugt, dass die sportliche Betätigung und die Suche nach einem eigenen körperlichen Ausdruck der Gesundheit und dem Wohlbefindens zuträglich sind. Daher sind wir auch überzeugt, dass LARP als Kulturform einen wertvollen Beitrag zur Bewältigung zukünftiger Probleme und zur Gestaltung einer lebenswerten Gesellschaft im Sinne der Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen liefert.

Unabhängig vom Inhalt des Spiels gründet sich LARP unserer Überzeugung nach auf den folgenden Punkten, welche in ähnlicher Form ebenfalls vom Großveranstalter Duché de Biccoline in Kanada vertreten werden:

### **1. Gemeinschaftlichkeit**

Wir Liverollenspieler\*innen sind Teil einer anerkannten, etablierten und akzeptierten Gemeinschaft, welche unterschiedliche Gruppen und Individuen umfasst. Die daraus resultierende Beziehung zwischen den Teilnehmern\*innen ist der Schlüssel für Unterstützung, Sicherheit, Inklusion, persönliche Entwicklung und nachhaltiges Handeln. Die Teilnehmer\*innen müssen sich auf einander verlassen können und

Verantwortung für das eigene Handeln sowie die Handlungen anderer Teilnehmer\*innen übernehmen.

## **2. Soziale Verantwortlichkeit**

LARP ist keine Entschuldigung dafür, das Wohlbefinden anderer zu vernachlässigen oder gegen geltendes Recht zu verstoßen. Jede Teilnehmer\*in hat das Recht auf Achtung seiner / ihrer physischen, psychischen und moralischen Integrität, unabhängig davon, ob es sich um eine Spielsituation handelt oder nicht. Da alle Teilnehmer\*innen einer Liverollenspielveranstaltung für das Wohlergehen aller Teilnehmer\*innen mit verantwortlich sind, sollten Sie eine Haltung einnehmen, die das Lebensgefühl der Liverollenspielveranstaltung fördert und die Harmonie innerhalb der Gemeinschaft bewahrt.

## **3. Inklusion**

Unabhängig von Alter, Geschlecht, Ethnie, Religion, sexueller Orientierung, Körperform, Grad der Extra- oder Introvertiertheit oder sonstigen unterscheidenden Merkmalen sollen Veranstaltende und Teilnehmende von Liverollenspielveranstaltungen die Möglichkeit haben, sich aktiv einzubringen, selbst auszudrücken, auszuprobieren, Erfahrungen zu sammeln, in alldem Unterstützung, Resonanz und Wertschätzung zu erfahren und somit die Chance auf Selbstakzeptanz, Selbstentfaltung und Glückserfahrung zu erhalten.

## **4. Nachhaltigkeit**

Nachhaltige Entwicklung wurde von den Vereinten Nationen als Entwicklung definiert, die den Bedürfnissen der Gegenwart entspricht, ohne die Fähigkeit zukünftiger Generationen zu beeinträchtigen, ihre eigenen Bedürfnisse zu erfüllen. Wir Liverollenspieler\*innen sehen LARP sowohl als individuelles als auch als ein gesellschaftliches Bedürfnis, dessen Gemeinschaftlichkeit und soziale Verantwortlichkeit sich auch auf eine nachhaltige Entwicklung im Sinne der Vereinten Nationen erstreckt. Im Rahmen der von den Vereinten Nationen definierten 17

Nachhaltigkeitszielen (SDG) sehen wir folgende potentielle Themenfelder für nachhaltige Entwicklung von und mit Liverollenspielveranstaltungen:

- 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.

## **5. Partizipation**

LARP ist ein kooperatives, auf Fair Play beruhendes Hobby, bei dem das individuelle Spielerlebnis sowohl vom eigenen Verhalten als auch dem Verhalten der Veranstaltenden und anderen Teilnehmenden sowie deren Spielweise abhängt. Daher ist es von großer Bedeutung, dass sich die Veranstaltenden und Teilnehmenden mit ihren Ideen, Künsten, und Handlungen aktiv beteiligen und in das

Spiel einbringen und so ihr Tun in den Dienst eines gemeinsamen Ziels stellen: das Spiel zu verfeinern und zu verbessern.

Wir, die unterzeichnenden Organisationen des deutschen Liverollenspiels, setzen uns dafür ein, dieses Leitbild zu kommunizieren und im Rahmen des uns möglichen in unserer Organisation sowie auf unseren Veranstaltungen umzusetzen.



(Online abrufbar unter [www.dlr.v.eu/Leitbild](http://www.dlr.v.eu/Leitbild))

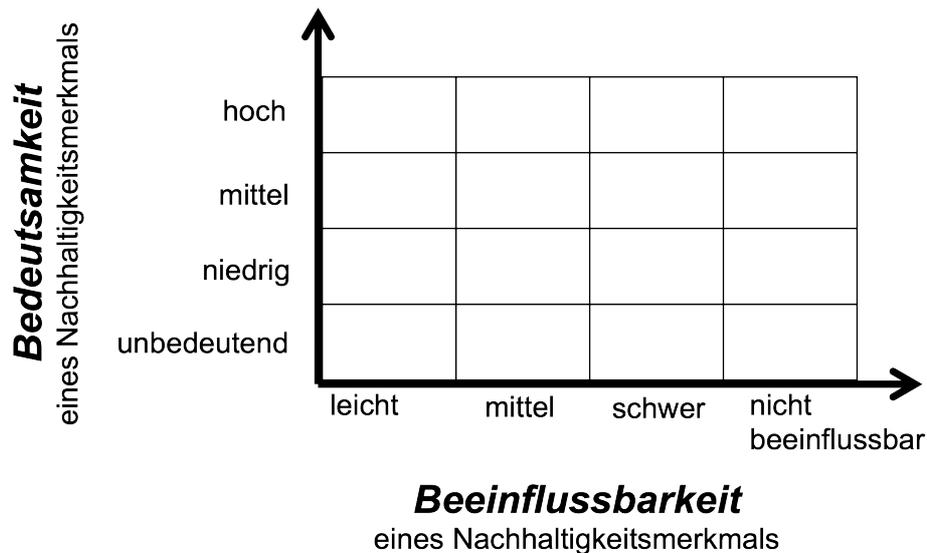
Stand der Unterzeichner: 26.01.2020

### 3 Nachhaltigkeitsmatrix als Priorisierungswerkzeug

#### 3.1 Nachhaltigkeitsmatrix

*Auch eine Reise von tausend Meilen beginnt mit einem Schritt.*

Laotse



**Abb. 6:** Nachhaltigkeitsmatrix als Bewertungshilfe bei der Ermittlung der Reihenfolge von Maßnahmen

Mit Hilfe der in Abb. 6 dargestellten Nachhaltigkeitsmatrix können Nachhaltigkeitsmerkmale anhand ihrer individuellen Bedeutsamkeit und Beeinflussbarkeit für eine Veranstaltung oder eine Organisation analysiert und priorisiert werden. Es ist sinnvoll, zuerst leicht beeinflussbare Nachhaltigkeitsmerkmale zu bearbeiten, die eine möglichst hohe Bedeutsamkeit besitzen. Schwer beeinflussbare Nachhaltigkeitsmerkmale mit geringer Bedeutsamkeit sollten erst danach angegangen werden.

### 3.2 Auswahl larpbezogener Themenfelder und Nachhaltigkeitsmerkmale für Nachhaltigkeitsüberlegungen im LARP

- Humanressourcen (Veranstalter, Orgas, ...)
- Veranstaltungsplanung
- Plotgestaltung (→ besonderer Moment für jede(n) Teilnehmer\*in)
- Veranstaltungspreise (→ Transparenz; Bezahlbarkeit,...)
- Veranstaltungsausstattung (Einwegprodukte ↘, Fundus, ...)
- Transportwesen
- Verpflegung
- Geländeauswahl
- Geländenutzung
- Wassernutzung
- Müll ↘
- Nachwuchsförderung (neue Veranstalter & Teilnehmer)↗
- Bessere und wertschätzendere Kommunikation mit Teilnehmenden sowie weiteren Stakeholdern
- Stärkung der Position und Funktion des DLRV e.V. als Dachverband*
- Motivation und „WIR“-Gefühl*

## 4 Liverollenspielveranstaltungen als nachhaltige Dienstleistung organisieren

### 4.1 Grundsatzfragen

- ✧ **Welche Ziele** verfolge ich mit meiner Veranstaltung?
- ✧ **Was** soll inhaltlich thematisiert werden?
- ✧ **Wie** soll die Veranstaltung konkret gestaltet werden?
- ✧ **Wen** will ich mit meiner Veranstaltung erreichen?
- ✧ **Welche Bedürfnislagen** werden die Teilnehmenden auf der Veranstaltung und das ausführende Projektteam während des Gesamtprojektes sehr wahrscheinlich haben?
- ✧ **Wie** kann ich jedem Teilnehmenden (egal ob SL, SC, NSC,...) einen besonderen Moment mit persönlichem Bezug ermöglichen?
- ✧ **Was** sollte gemacht werden / eintreten, damit ich als
  - ✧ Veranstalter\*in und als
  - ✧ Teilnehmer\*in mit der Veranstaltung zufrieden sein werde?

### 4.2 Systemdarstellung eines nachhaltigen Veranstaltungsablaufes

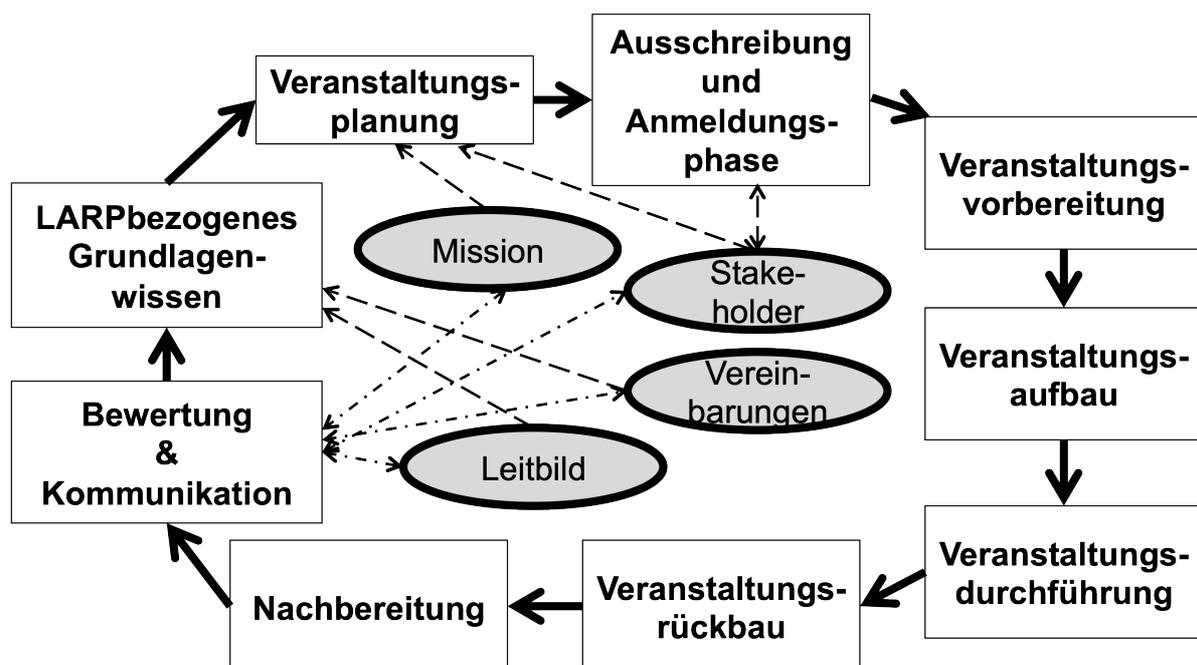


Abb. 7: Schema eines Veranstaltungsablaufes in Anlehnung an die DIN SPEC 79014

### **4.3 Überlegungen zur Projektstruktur**

Sinnvolles Hilfswerkzeug: Projektstrukturplan. Ein Projektstrukturplan (PSP) ist das Ergebnis der Gliederung eines Projektes in handhabbare (Struktur-)Elemente.

#### **Ziele eines Projektstrukturplans**

- Vollständige Bearbeitung eines komplexen Projektes durch Gliederung in mäßig komplexe und damit handhabbare Unterelemente
- Planbarkeit von Etappenzielen
- Klärung von Verantwortlichkeiten
- Parallelisierbarkeit von Arbeiten
- Planung des Ressourceneinsatzes
- Quantifizierbarkeit von Fortschritten zur
- Planbarkeit von anstehenden Arbeitsschritten
- Regelung des Ressourceneinsatzes

Ein Projektstrukturplan ist ein lebendes Dokument, welches der Projektkoordination dient.

#### **Funktionselemente einer phasenbezogenen Organisationsstruktur**

1. Projektleitung
2. Plotentwicklung und –gestaltung
3. Vorbereitende Organisation
4. Conausstattung
5. Logistik
6. Ablauforganisation (auf der Veranstaltung)
7. Finanzen
8. (Presse)
9. Sonstiges

Die Grobstruktur eines Projektstrukturplans liefert die zentralen Arbeitspakete, welche im Rahmen des Projektstrukturplans sachgerecht und inhaltlich angemessen weiter heruntergebrochen und auf die am Projekt beteiligten Personen verteilt werden können.

Anhand des Projektstrukturplans, der sozusagen eine „Liste von allem“ ist, kann nachgehalten werden, was geschieht, getan wurde und noch zu tun ist. Elemente können, wenn erforderlich, auf einzelne Details, wie z.B. die Beschaffung Mehrfachsteckdosen für eine Site heruntergebrochen werden. Auf diese Weise lassen sich aus dem Projektstrukturplan auch Checklisten ableiten, was genau auf die Veranstaltung mitgenommen werden muss und wo vor Ort einzusetzen ist.

### **Planerische Aspekte einer Live-Rollenspielveranstaltung (Auswahl)**

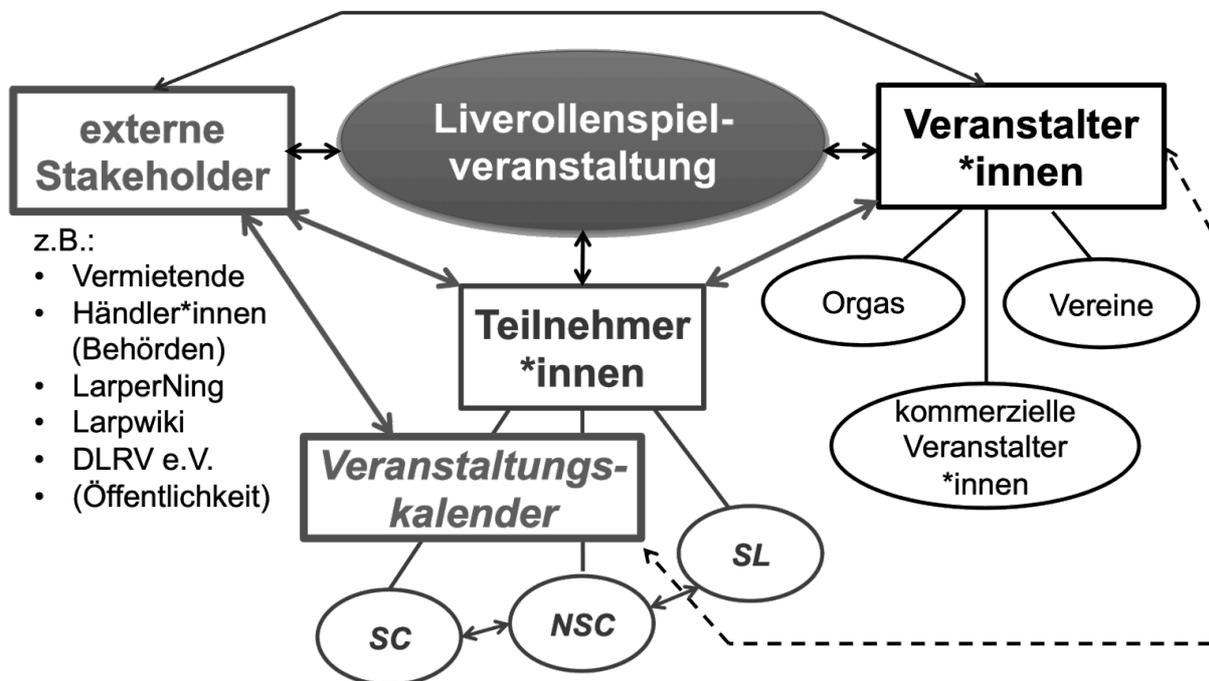
- Geschichtenkonzept und Plot
- Teilnehmer (SC, NSC, Helfer,...)
- Vorfeldorganisation (vor der Veranstaltung, z.B. Kommunikation)
- Ablauforganisation (auf der Veranstaltung)
- Ausstattungsbau (Art Department)
- Logistik
- Finanzen
- Planungs- und Handlungszeitraum

### **Fragestellungen an Strukturelemente und Planungsaspekte:**

- ✓ Was sind die Anforderungen und Bedürfnisse innerhalb der einzelnen Elemente?
- ✓ Was ist der aktuelle (Bearbeitungs-) Zustand der einzelnen Elemente → Umsetzung in PSP
- ✓ Inwieweit erfüllen Anforderungen, Bedürfnisse und Zustände innerhalb eines PSP-Elementes die Bedürfnisse der sie bearbeitenden Personen?

## 4.4 Akteure auf und um eine Liverollenspielveranstaltung

### 4.4.1 orientierende Akteursanalyse



**Abb. 8:** orientierende Akteursanalyse

Die in Abbildung 8 dargestellte, orientierende Akteursanalyse veranschaulicht, dass es neben den eigentlichen Teilnehmer\*innen und Veranstalter\*innen weitere relevante Anspruchsgruppen (Stakeholder) gibt, die mit ihren Bedürfnislagen eine Relevanz für die Veranstaltung besitzen oder auf die Liverollenspielveranstaltung einwirken können. Eine genauere Betrachtung der Bedeutsamkeit und Bedürfnislagen unterschiedlicher Interessengruppen kann die Interaktion erleichtern und verbessern.

#### 4.4.2 Akteursmatrizen zur Einschätzung ausgewählter Akteure auf Liverollenspielveranstaltungen

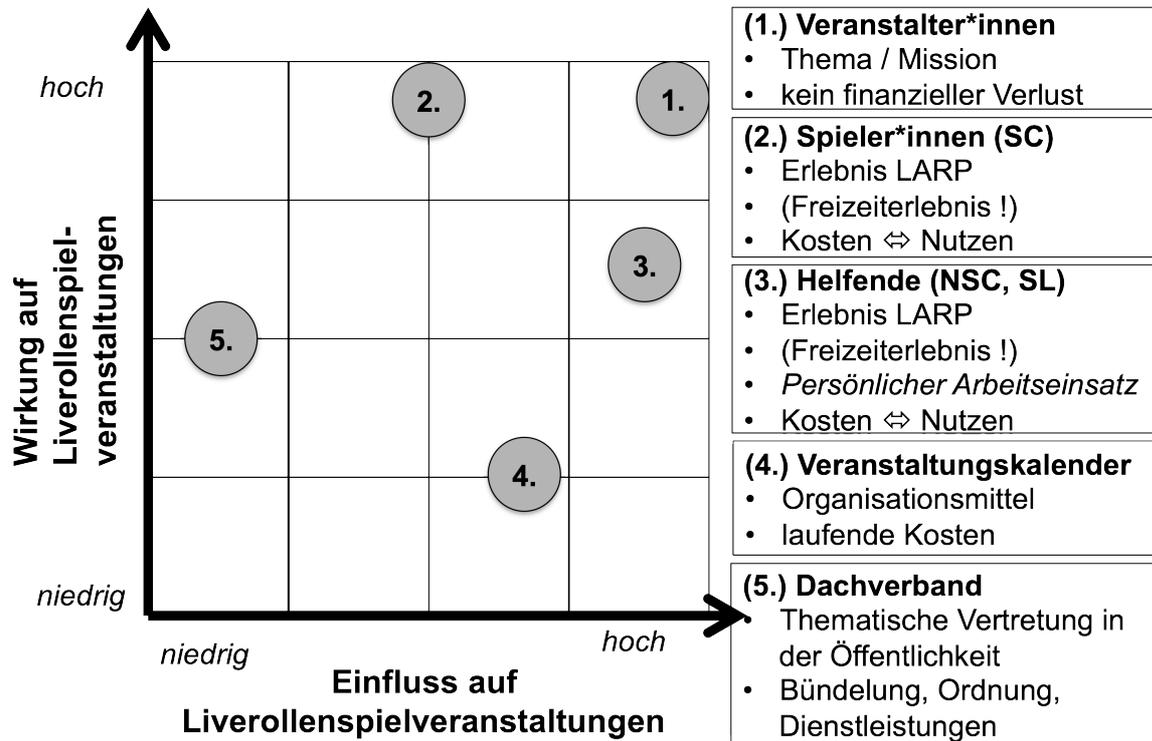


Abb. 9: orientierende Akteursmatrix Iarpnahe Akteure

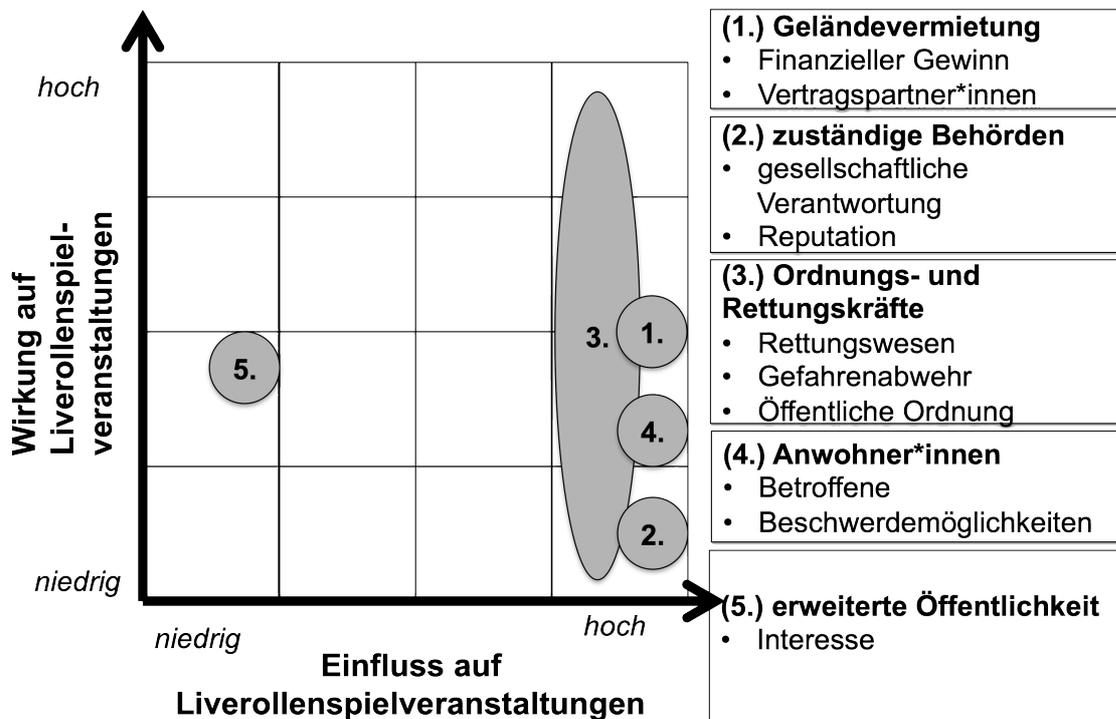


Abb. 10: orientierende Akteursmatrix Iarpferne Akteure

#### 4.4.3 Liverollenspielveranstaltungsbezogene allgemeine Stakeholderanalyse

Stakeholder:= relevante Anspruchsgruppe

**Tabelle 1: Übersicht relevanter Interessengruppen und daraus abgeleiteter Themen und Handlungsfelder im Kontext von Liverollenspielveranstaltungen**

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

Fortsetzung auf der nächsten Seite.

**Fortsetzung Tabelle 1**

Interessen- gruppen	Thema / Handlungsfelder der Interessengruppe	Ziele / Nutzen auf / für Veranstaltung	mögliche Maßnahmen (unvollst. Aufzählung)
Spieler* innen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Freizeiterlebnis LARP</li> <li>• „Mehrwert LARP“</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnehmer*in und Akteur*in</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• klare Conbeschreibung</li> <li>• gute Kommunikation</li> <li>• gute SL-Betreuung</li> <li>• sinnvolle Partizipationsmöglichkeiten</li> <li>• Individuell besonderer Moment</li> <li>• Veranstaltungsevaluation</li> </ul>
Helfende	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Freizeiterlebnisse - LARP</li> <li>- Veranstaltungswesen</li> <li>• „Mehrwert LARP“</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teilnehmer*in und Akteur*in</li> <li>• Arbeitskraft und Erfüllungsgehilf*in</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• klare Conbeschreibung</li> <li>• Möglichst geringer Unkostenbeitrag</li> <li>• gute Kommunikation</li> <li>• klare Aufgabenbeschreibung</li> <li>• Mitgestaltungsmöglichkeit</li> <li>• Bereitstellung von geeigneten Materialien für zu tätige Aufgaben</li> <li>• gute SL-Betreuung</li> <li>• Ressourcenschonende Einsatzplanung</li> <li>• gutes Briefing und Debriefing</li> <li>• genug Ruhezeiten</li> <li>• angemessene Verpflegung</li> <li>• Veranstaltungsevaluation</li> <li>• Danksagung</li> </ul>
(Geldgeber* in bei geförderten Veranstaltungen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reputation</li> <li>• Förderrichtlinienkonforme Mittelnutzung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finanzielle Mittel</li> <li>• Reputation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Förderrichtlinienkonforme Mittelnutzung</li> <li>• Mittelnachweise</li> <li>• geeignete Dokumentation</li> <li>• Kommunikation der Förderung</li> </ul>

**Fortsetzung auf der nächsten Seite.**

## Fortsetzung Tabelle 1

Interessen- gruppen	Thema / Handlungsfelder der Interessengruppe	Ziele / Nutzen auf / für Veranstaltung	mögliche Maßnahmen (unvollst. Aufzählung)
Veranstal- tungs- kalender	Information und Matching von Veranstaltern und Teilnehmer*innen	Information und Matching von Veranstaltern und Teilnehmer*innen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frühzeitige Bekanntmachung der Veranstaltung</li> <li>• ggf. finanzielle oder anderweitige Unterstützung der Plattformbetreiber</li> </ul>
Liverollen- spiel-Dach- verband DLRV e.V.	Reputation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• allg. thematische Vertretung in der Öffentlichkeit</li> <li>• Dienstleistungen auf organisatorischer Ebene</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einbeziehung in Öffentlichkeitsarbeit (z.B. durch Bezugnahme auf)</li> <li>• Partizipation im DLRV</li> <li>• Nutzung der Angebote</li> </ul>
Gelände- vermietung	finanzieller Gewinn	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bereitstellung Gelände und ggf. Infrastruktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• frühzeitiges Anmieten</li> <li>• vertragsgerechtes Handeln</li> <li>• Hausordnung respektieren</li> <li>• Vermeidung von Umweltbelastungen</li> <li>• Achtsamer Umgang mit Gelände und Infrastruktur</li> <li>• Vermeidung von Sachbeschädigungen</li> <li>• offene und ehrliche Kommunikation</li> <li>• Vermeidung von Beschwerden (z.B. wegen Lärm)</li> <li>• Müll beseitigen</li> </ul>

Fortsetzung auf der nächsten Seite.

## Fortsetzung Tabelle 1

Interessen- gruppen	Thema / Handlungsfelder der Interessengruppe	Ziele / Nutzen auf / für Veranstaltung	mögliche Maßnahmen (unvollst. Aufzählung)
zuständige Behörden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einhaltung geltender rechtswirksamer Vorschriften und Regelungen</li> <li>• gesellschaftliche Verantwortung</li> <li>• Reputation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesetzeskonformität</li> <li>• Reputation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ankündigung der Veranstaltung</li> <li>• frühzeitige Kommunikation</li> <li>• Kooperationsbereitschaft</li> <li>• gut vorbereitete und vollständige Unterlagen</li> <li>• Nennung Ansprechpartner*in vor Ort</li> </ul>
Ordnungs- und Rettungs- kräfte	Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung;  Gefahrenabwehr;  Gewährleistung medizinischer Notfallversorgung	im Bedarfsfall reibungsarme Zusammenarbeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (ggf.) Ankündigung der Veranstaltung</li> <li>• Sicherheitskonzept</li> <li>• Vorbereitetes Kartenmaterial zur Einweisung vor Ort</li> <li>• Ansprechpartner*in vor Ort</li> <li>• enge Zusammenarbeit</li> </ul>
Anwohner *in	sind durch Veranstaltung unfreiwillig betroffen	keine Beschwerden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• persönliche Ansprache vor Veranstaltung</li> <li>• Parkplatzregelung</li> <li>• Vermeidung von Lärm</li> <li>• Vermeidung von wildem Müll</li> </ul>
Erweiterte Öffentlich- keit	Interesse und ggf. Unterhaltung	Reputation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Öffentlichkeitsarbeit</li> <li>• Stärkung des Dachverbandes</li> </ul>
Ver- sicherungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• finanzieller Gewinn</li> <li>• Reputation</li> </ul>	finanzielle Absicherung im Versicherungsfall	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angemessene Abwägung relevanter Versicherungsfälle</li> </ul>
Larp- händler*in	finanzieller Gewinn	Ausstattung	
Einzel- handel*in	finanzieller Gewinn	Ausstattung	
Autover- mieter*in	finanzieller Gewinn	Logistik	

## 4.5 Überlegungen zu Partizipationsmöglichkeiten

### 4.5.1 Partizipationsverständnis

**Partizipation** := Gestaltungsprinzip für Live-Role-Playing-Veranstaltungen, bei dem die Teilnehmer\*innen durch ihr aktives Handeln Ereignisse bewirken können und auf diese Weise maßgeblich und unmittelbar an der Veranstaltung beteiligt werden. Durch aktive Teilhabe fällt es leichter, sich persönlich auf das Veranstaltungserlebnis einzulassen, als es beim rein passiven Konsumieren der Fall wäre.

Aktive Teilhabe fördert Handlungskompetenz und stärkt das Bewusstsein, Verantwortung für das persönliche sowie das Immersionserlebnis anderer Teilnehmer\*innen mit zu übernehmen (vgl. analog auch [2]).

**Nicht erreichbarer Plot, oder solcher, der den Teilnehmern\*innen keine individuellen Partizipationsmöglichkeiten bietet, kann und wird als soziale Sanktion begriffen werden.**

### 4.5.2 Zentrale Elemente und motivierende Kräfte von „Interaktionsspielen“

#### Elemente (nach [5])

- Regeln und Vorschriften, die das Handeln der Teilnehmer\*innen mehr oder weniger stark kanalisieren;
- Simulation der Realität durch ausgewählte Aktivitäten aus der sozialen Wirklichkeit;
- Sicherheitsgarantien für die Teilnehmer\*innen: aus Spiel soll kein Ernst werden;
- genügend Spielraum für die Beteiligten, um im Rahmen der Regeln mit der eigenen Person und den Mitspieler\*innen zu experimentieren;

#### motivierende Kräfte (nach [5])

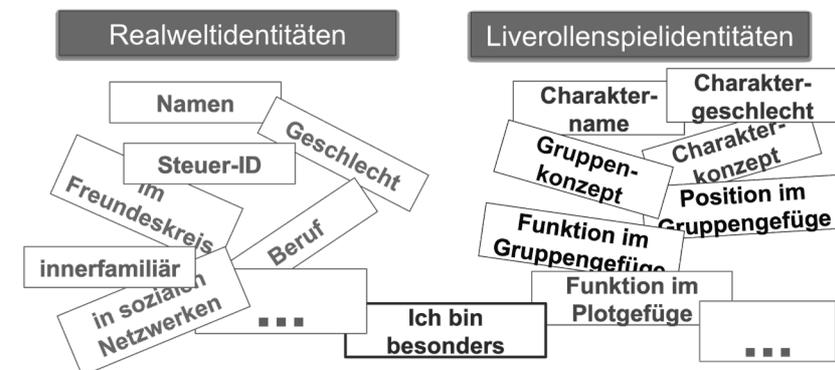
- aktive Beteiligung
- Feedback
- inhaltliche und zeitliche Grenzen
- offene Ergebnisse
- Interaktion
- Wettbewerb und Kooperation
- Gleichmäßige Partizipation
- Faszination
- Gruppenkohäsion

### 4.5.3 Identitäten und Bedürfnisse

**Identität:**= Merkmal, welches im Selbstverständnis von Individuen oder Gruppen, (kontextbezogen) als wesentlich erachtet wird.

**Persönlichkeitsanteil:**= Im Sinne von Friedemann Schulz von Thun eine metaphorische Veranschaulichungen von (eindimensionalen) Persönlichkeitsfacetten und Funktionseinheiten des Menschen. Gefühle und Verhaltensweisen eines Menschen sind die Wirkungen des Handelns eines oder mehrerer Persönlichkeitsanteile.

Ein und dieselbe Person besitzt simultan verschiedene, kontextbezogene Identitäten (vgl. Abb. 11), deren Bedürfnislagen von einander verschieden sein können. Abbildung 12 zeigt verschiedene identitätsübergreifende Bedürfnislagen.



**Abb. 11:** Kontextbezogene Identitäten

- Wahrgenommen werden
- Handeln können
- Lösungsansätze haben & finden
- Anerkennung
- Wertschätzung
- Zusprache



**Abb. 12:** Identitätsübergreifende Bedürfnisse

### 4.5.4 Immersion, Debriefing und Veranstaltungsevaluation

**Immersion** := Mentalzustand, in dem das Rollenspiel so natürlich abläuft, dass der/die Teilnehmer\*in glaubt, er/sie wäre wirklich der/die Charakter\*in in dem fiktiven Spieluniversum. Aus der Realität stammende Unstimmigkeiten (z.B. moderne

Heizkörper, Hochspannungsmasten,...) müssen in der fiktiven Spielwirklichkeit nicht mehr aktiv ausgeblendet werden (vgl. auch [6]).

Ein **Debriefing** der Teilnehmer\*innen nach einer Veranstaltung zielt darauf ab, den emotionalen und intellektuellen Verarbeitungsprozess des Erlebten zu unterstützen.

### **Veranstaltungsevaluationen** bieten

- den Teilnehmer\*innen eine formalisierte Möglichkeit Lob, Kritik und Verbesserungsvorschläge anzubringen;
- den Veranstalter\*innen die Möglichkeit, weiterführende Erkenntnisse über den Ablauf und die Wirkung ihrer Veranstaltung zu erhalten, welche in zukünftige Veranstaltungen mit einfließen können.

Eine Veranstaltungsevaluation ist und ersetzt kein Debriefing und ein Debriefing ersetzt keine Veranstaltungsevaluation.

### **Stellungnahme**

#### **der AG Nachhaltigkeit der Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.**

Besonders bei Veranstaltungen, die sehr immersiv sind und somit für die Teilnehmer\*innen eine hohe Realitätsdichte besitzen, hohe Anforderungen an die Teilnehmer\*innen stellen (z.B. physisch und/oder psychisch und/oder emotional und/oder intellektuell) sollte ein Debriefing und Derolling erfolgen, bei denen die Teilnehmer\*innen vor Ort gehört, begleitet und aus der gespielten Rolle herausgeführt werden.

Im Sinne einer nachhaltigen Veranstaltungsentwicklung ist es für Live-Rollenspielveranstalter\*innen sinnvoll, ihre Veranstaltungen durch die Teilnehmer\*innen evaluieren zu lassen und die gewonnenen Erkenntnisse zu veröffentlichen.

#### 4.6 Veranstalterfragen an ein Spielgelände

- Kosten und Verfügbarkeit
- Abmessungen, Nutzungsbedingungen, Haftbarkeit
- Art und Lage der vorhandenen Infrastruktur
- Parkplatzsituation (& Infrastruktur für Elektromobilität?)
- Wo ist was auf dem Spielgelände?
- Welche Infrastruktur muss geschaffen werden?
- Welche Besonderheiten bietet das Spielgebiet?
- Was lässt sich nutzen / nutzbar machen?
  - ❖ Unterbringung
  - ❖ Infrastruktur (z.B. Tavernenzelt, WC, Duschen,...)
  - ❖ Szenische Sites
  - ❖ Geeignete Kampfplätze
- Was stellt sich vor Ort als problematisch dar?
- Wie gelange ich von X nach Y und wieviel Zeit erfordert das?
- Rettungswege?
- Brandschutz?

#### 4.7 Überlegungen zur Anpassung an den Klimawandel

- Plot und geplante Ereignisse sinnvoll auf die Jahreszeit mit den zu erwartenden Wetterbedingungen abstimmen.
- Bewussteres Einbeziehen von Wetter und klimatischen Rahmenbedingungen in die konkretere Veranstaltungsplanung und tatsächliche Durchführung. Nutzung von Informationen meteorologischer Dienstleister wie dem Deutschen Wetterdienst DWD, [www.windy.com](http://www.windy.com) oder ähnlichen.

**Tabelle 2: UV-Gefahrenindex (vgl. [9])**

UV-Index	UV-Gefahrenindex	Schutzmaßnahmen
0-2	Keine bis gering	nicht erforderlich
3-5	mittel	sehr empfehlenswert
6-7	hoch	erforderlich
8-10	sehr hoch	unbedingt erforderlich
> 10	extrem	sind ein Muss

**Tabelle 3: Thermischer Gefahrenindex (vgl. [10])**

gefühlte Temperatur / °C [11]	thermisches Empfinden	Gesundheitliche Gefährdung
über 38	sehr heiß	sehr hoch
32 bis 38	heiß	hoch
26 bis 32	warm	mittel
20 bis 26	leicht warm	gering
0 bis 20	behaglich	keine

**Tabelle 4: Waldbrandgefahrenindex (vgl. [12])**

Stufe	1	2	3	4	5
Gefahrenpotential	sehr geringe Gefahr	geringe Gefahr	mittlere Gefahr	hohe Gefahr	sehr hohe Gefahr

Begleitende Maßnahmen

- vorsorgender Brandschutz (z.B. kein offenes Feuer → alternative Kochmöglichkeiten)
  - abwehrender Brandschutz (Bereitstellung von Löschmitteln)
  - begrenzte Geländenutzung
- Veranstaltung kurzfristig absagen, wenn sich unvermeidbare Extremwetterereignisse (Hitze, starker Niederschlag, Gewitter, Starkwind, ...) ankündigen / angesagt werden;
    - ggf. auch laufende Veranstaltung vorzeitig abbrechen (dafür geeignete Kommunikationsmittel, wie z.B. Flüstertüten vorhalten!)
    - sinnvolle Anpassung der Veranstaltungs-AGBs hinsichtlich des Erstattungsrahmens bei Absage / nach Veranstaltungsabbruch (z.B. nur 60% Refund, der Rest dient zur Kompensation der Ausfallgebühren der gemieteten Location; diesen Risikotransfer Teilnehmern gegenüber transparent darlegen!)
  - Bei Veranstaltungen in den heißen Sommermonaten mit größerer Beteiligtenzahl (z.B. > 150 Beteiligte) professionellen Sanitätsdienst vor Ort vorsehen und aktiv in das Veranstaltungsgeschehen mit einbetten.
  - Einplanung und Bereitstellung von ausreichend vielen und geeigneten Löschmitteln zur Bekämpfung von Entstehungsbränden;
    - ❖ dazu auch Schulungen bei SL's und ggf. wichtigen Erfüllungsgehilfen

- ❖ Information der Teilnehmer über sachgerechte Anwendung (z.B. in Anmeldebestätigung, Hinweis in SL-Ansprache)
- Unentgeltliche Bereitstellung von ausreichend viel Trinkwasser für die Beteiligten der Veranstaltung
- Einplanung und Realisation von ausreichend großen, schattigen Aufenthalts- und Ruhezeiten
- Einplanung und Angebot alternativer Koch- oder Versorgungsmöglichkeiten, wenn aus Brandschutzgründen nicht gegrillt werden darf

#### **4.8 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

## 5 weiterführende Werkzeuge

### 5.1 formaler Organisations- und Durchführungsrahmen für Organisationen

0. Kommunikations-, Dokumentations- und Berichtskonzepte festlegen
1. Strategische Nachhaltigkeitsziele formulieren
2. Auswahl und Bestandsaufnahme von Nachhaltigkeitsmerkmalen
3. Bewertung der Merkmale

(z.B. mittels Nachhaltigkeitsmatrix, vgl. Abb. 6)

Wichtig: Komplexe Wechselwirkungen auf das Gesamtsystem bedenken!

4. Maßnahmenplan anhand der strategischen Zielsetzung
5. Umsetzung
6. Prüfung
7. Berichterstattung

*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*

8. Gehe zu 2 (oder ggf. zu 1)

## 5.2 SWOT – Wesentlichkeitsanalyse

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

Abb. 13: SWOT - Wesentlichkeitsanalyse

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

Abb. 14: Beispiel einer allgemein gehaltenen SWOT – Wesentlichkeitsanalyse für den NSC-Mangel einer in der Planung befindlichen Liverollenspielveranstaltung

## 5.3 Systematische Herangehensweise zur Abgrenzung und Analyse von Nachhaltigkeitsfragestellungen im LARP mit der Szenariomethode

### 1. Themenübersicht erstellen

Wo tauchen (in meinem Verein, bei meiner Veranstaltung, ...) Fragen auf, welche die Nachhaltigkeitsthematik berühren? (→ Übersicht)

### 2. Systemabgrenzung

Welche Fragestellung aus der erarbeiteten Übersicht möchte ich näher betrachten? Warum?

### 3. Systembetrachtung

- a) Was möchte ich von der in Punkt 2. abgegrenzten Fragestellung näher betrachten?
- b) Welche Informationen stehen mir zur Verfügung?
- c) Wo bestehen Anknüpfungspunkte zu den Fragestellungen aus Punkt 1?
- d) Welche Werkzeuge könnten zur Bearbeitung der abgegrenzten Fragestellung sinnvoll sein?
- e) Welche Möglichkeiten lassen sich durch Nutzung der bekannten Informationen und Werkzeuge zur Bearbeitung für die Fragestellung finden? Was wäre diesbezüglich noch in Erfahrung zu bringen?
- f) Welche Hindernisse lassen sich identifizieren?

### 4. Szenarioanalyse

Welche Entwicklungsszenarien lassen sich anhand der erkannten Möglichkeiten und Hindernisse formulieren (z.B. analog zu Abb. 15)?

- a. Was ist der gewünschte, bestmögliche Fall? (→ Trendszenario)
- b. Was sind die (erfahrungsbasiert) plausibelsten Varianten?
- c. Was wäre der realitätsgegründete, schlimmstmöglichste Fall? (→ realistisches Extremszenario)

Was sollte getan werden, damit sich ein wunschgemäßes Ergebnis erreichen lässt?

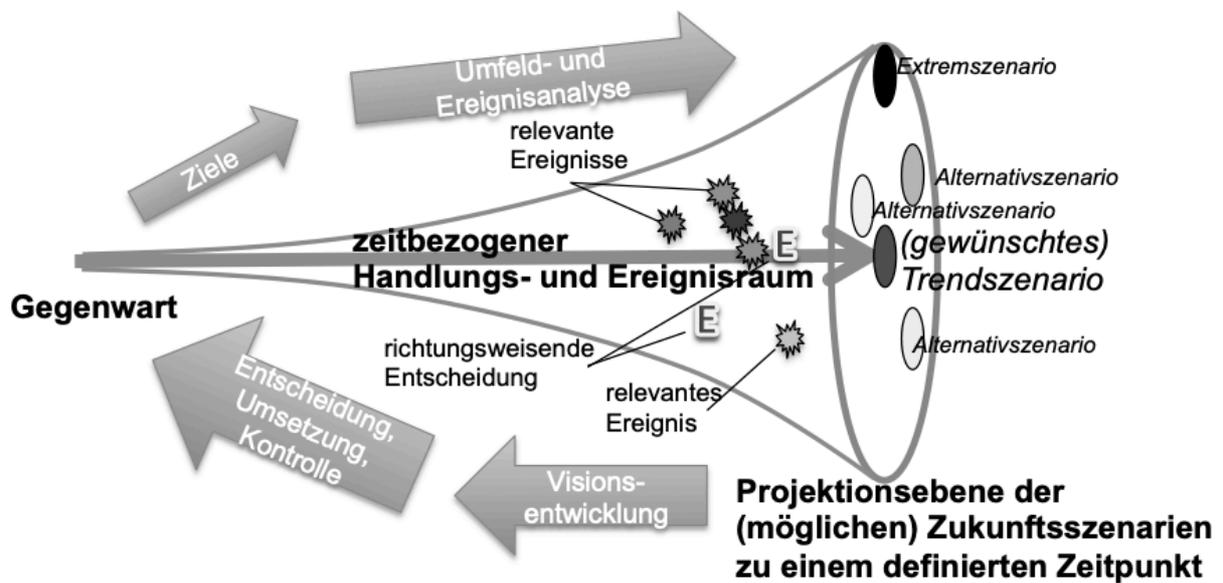


Abb. 15: Szenariotrichter potentieller Zukünfte (modifiziert nach [8])

## 5.4 Erweiternde Betrachtung problematischer Themenfelder einer nachhaltigen Entwicklung vom LARP allgemein

### 5.4.1 Problemfelder

- Bedürfnisbefriedigung und Anspruchshaltung
- Fehleinschätzungen und Fehlurteile
- „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
- ...

#### 5.4.2 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 [13]):
  - 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

### **5.4.3 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

## 6 Literaturhinweise zum Themenfeld „Nachhaltiges Veranstaltungsmanagement“

Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit;  
Umweltbundesamt: **Leitfaden für die nachhaltige Organisation von Veranstaltungen**, 2015

<https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/ratgeber-leitfaden-fuer-die-nachhaltige>

**Internetportal Green Champions 2.0 für nachhaltige Sportveranstaltungen**

<https://www.green-champions.de/index.php?id=26&L=0>

Markus Große Ophoff (Hrsg.): **Nachhaltiges Veranstaltungsmanagement. Green Meetings als Zukunftsprojekt für die Veranstaltungsbranche**. oekom Verlag, Gesellschaft für ökologische Kommunikation mbH München, 2016

(39,95 € incl. Umsatzsteuer, Stand: 15.11.2019)

**DIN ISO 20121:2013-04: Nachhaltiges Veranstaltungsmanagement – Anforderungen mit Anleitung zur Anwendung**

(Beuth Verlag. Deutsche Fassung: 130,80 € incl. Umsatzsteuer, Stand 15.11.2019)

Gesellschaft für Live-Rollenspiel e.V.:

**Internetportal LARP-Orga Support**

<https://orga-support.gflr.de>

## Quellen

- [1] United Nations: Report of the World Commission on Environment and Development: Our Common Future  
<http://www.un-documents.net/wced-ocf.htm>  
abgerufen am 14.04.2019
- [2] United Nations: Sustainable Development Goals  
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>  
abgerufen am 14.04.2019
- [3] Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung: Agenda 2030: 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung  
[https://www.bmz.de/de/ministerium/ziele/2030\\_agenda/17\\_ziele/index.html](https://www.bmz.de/de/ministerium/ziele/2030_agenda/17_ziele/index.html)  
abgerufen am 16.04.2019
- [4] Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung: Partizipation  
<https://www.bmz.de/de/service/glossar/P/partizipation.html>  
abgerufen am 01.10.2019
- [5] Klaus W. Vopel: Handbuch für Gruppenleiter / innen, Iskopress, 13. Auflage 2012
- [6] Nordiclarp Wiki: Immersion  
<https://nordiclarp.org/wiki/Immersion>  
abgerufen am 12.09.2019
- [7] Gillian Dunn: Change you closet, change your life, TedX White Rock, 18.07.2018  
<https://www.youtube.com/watch?v=WiVHSRY2I5Y>  
abgerufen am 14.09.2019
- [8] J. Meyr, E. Günther: Denken in Zukünften – Möglichkeiten der Szenariotechnik, IN: A. Karczmarzyk, R. Pfriem: Klimaanpassungsstrategien von Unternehmen, Metropolis Verlag, Marburg 2011
- [9] UV-Gefahrenindex des DWD  
<https://www.dwd.de/DE/leistungen/gefahrendizesuvi/gefahrendindexuvi.html?nn=16102>  
abgerufen am 13.01.2020
- [10] Thermischer Gefahrenindex des DWD  
<https://www.dwd.de/DE/leistungen/gefahrendizesthermisch/gefahrendizesthermisch.html>  
abgerufen am 13.01.2020
- [11] Gefühlte Temperatur  
[https://www.dwd.de/DE/service/lexikon/begriffe/S/Schwuele\\_pdf.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=3](https://www.dwd.de/DE/service/lexikon/begriffe/S/Schwuele_pdf.pdf?__blob=publicationFile&v=3)  
abgerufen am 13.01.2020
- [12] Waldbrandindex des DWD  
<https://www.dwd.de/DE/leistungen/waldbrandgef/waldbrandgef.html>  
abgerufen am 13.01.2020
- [13] Arie Kruglanski, D. Webber: The Psychology of radicalization, Zeitschrift für Internationale Strafrechtsdogmatik, 9, S. 379-388, 2014