

KARSTEN DOMBROWSKI (HRSG.)

LARP und ich

AUFSATZSAMMLUNG ZUM MITTELPUNKT 2012



Zauberfeder

KARSTEN DOMBROWSKI (HRSG.)

LARP und ich
Live
Rollens
und ich

AUFSATZSAMMLUNG ZUM MITTELPUNKT 2012



Zauberfeder

Karsten Dombrowski (Hrsg.)

LARP und ich

Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2012



Zauberfeder Verlag, Braunschweig, Germany

Karsten Dombrowski (Hrsg.)
„LARP und ich – Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2012“

Erste Auflage 2012

Copyright © 2012 Zauberfeder GmbH, Braunschweig

Herausgeber: Karsten Dombrowski

Autoren: Rafael Bienia, Carl David Habbe, Nathan Hook,
Christian Mayer, Markus Montola, Klaus Peill

Titelbild: Das Titelbild zeigt den Charakter Gransh Kinrack und wurde von Kathrin Holighaus fotografiert.

Satz und Layout: Christian Schmal

Herstellung: Tara Tobias Moritzen

Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Einwilligung des Verlags in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN: 978-3-938922-36-1
www.zauberfeder-verlag.de

Hinweis:

Das vorliegende Buch ist sorgfältig erarbeitet worden. Dennoch erfolgen alle Angaben ohne Gewähr.

Autoren und Verlag bzw. dessen Beauftragte können für eventuelle Personen-, Sach- oder Vermögensschäden keine Haftung übernehmen.

LARP

und ich

AUFSATZSAMMLUNG ZUM MITTELPUNKT 2012



INHALT

Vorwort: Ich, die Anderen und unsere Geschichten (*Karsten Dombrowski*)

- Jedem sein LARP – Warum jeder im Live-Rollenspiel seinen Platz finden kann und wieso Toleranz dabei eine so wichtige Rolle spielt ... (*Christian Mayer*)
- Warum wir glauben, dass fette Elfen schlechte Spieler sind – Die Macht des Diskurses im Live-Rollenspiel: Rollen von Gewicht (*Carl David Habbe*)
- How to become a god – A polemic ... or a toolbox (*Rafael Bienia*)
- Das LARP mit den tausend Gesichtern – Die Verwendung mythischer Strukturen im Live-Rollenspiel (*Nathan Hook*)
- Live-Rollenspiel und Rollenstellen als Selbsterfahrung verschiedener Persönlichkeitsanteile (*Klaus Peill*)
- Positive Negativ-Erfahrungen im Extrem-Rollenspiel (*Markus Montola*)

Literatur: Lesenswert

DANKSAGUNG

Ein besonderer Dank gilt, neben dem *Deutschen Liverollenspiel-Verband*, der *Gilde der Drachenreiter e.V.* und dem Team des *MittelPunkts 2012*, den Sponsoren *McOnis Handelskontor*, *Mittelalterlive*, *Mystische Bauten*, *RPC Germany*, *Phönix Carta*, *RML-Community* sowie *Live Adventure*, die dieses Projekt erst ermöglicht haben.

Die redaktionelle Arbeit unterstützten darüber hinaus Theresa Angebrandt, Stefan Deutsch, Amaru Flores, Alex Jahnke und Katharina Thimmel.

ICH, DIE ANDEREN UND UNSERE GESCHICHTEN

Warum glauben wir, dass fette Elfen schlechte Spieler sind? Welchen Reiz üben extreme Rollenspielerfahrungen auf die Teilnehmer aus? Und was können Plotschreiber von Joseph Campbells *Der Held mit den tausend Gesichtern* lernen? Mit diesen und weiteren Fragen beschäftigen sich die Autoren dieser Aufsatzsammlung zum MittelPunkt 2012. Ihre Beiträge handeln von unserem Verhältnis zu LARP und anderen LARPerN, von uns als Helden und Autoren sowie davon, was wir im LARP lernen und erleben können.

In seinem Essay *Jedem sein LARP* setzt sich Christian Mayer mit der Vielschichtigkeit des Hobbys Live-Rollenspiel auseinander. Er beschreibt, warum LARP nahezu jedem Interessierten eine „Heimat“ bieten kann und weshalb man nicht erwarten sollte, dass jeder Teilnehmer über das gleiche Spielverständnis verfügt wie man selbst. Denn wenn wir die Andersartigkeit akzeptieren, reagieren wir nach seiner Erfahrung viel gelassener und entspannter, wenn auf Live-Rollenspielen unterschiedliche Spielphilosophien aufeinandertreffen.

Und wenn das mit der Gelassenheit nicht klappt? Wer hat sich nicht schon mal über Mitspieler geärgert, die ihre Rollen nicht so darstellen, wie man sich das gewünscht oder gar erwartet hätte? In *Warum wir glauben, dass fette Elfen schlechte Spieler sind* geht Carl David Habbe der Frage nach, woher unser Ärger und unsere Unzufriedenheit aufgrund von „falsch“ gewählten oder dargestellten Konzepten Anderer kommt. Er zeigt, in Anlehnung an Theorien aus der Genderforschung, Mechanismen auf, die zum Tragen kommen, wenn wir unser imaginäres Weltbild bedroht fühlen. Dabei erfahren wir unter anderem, vor welchen Problemen geschlechtslose

Tentakelmonster in sozialen Netzwerken stehen, welche Macht der Live- Rollenspiel-Diskur hat und warum Normen und Ideale auch in phantastischen Welten alles andere als unveränderlich sind.

Passend dazu zeigt Rafael Bienia in *How to become a god* auf, dass auch sogenannte Fanfiktion ein schöpferisch, kreativer Prozess ist. Er ermutigt Fans auf augenzwinkernde Weise dazu, auf Basis ihrer Vorbilder nicht nur zu Schöpfern und Göttern ihrer eigenen, imaginären Welten zu werden, sondern ihre Schöpfungen auch selbstbewusst zu präsentieren.

Auch der nächste Artikel dreht sich um das Schreiben von Geschichten: Bereits Ende der 1940 beschrieb Joseph Campbell das Konzept des „Helden mit den tausend Gesichtern“. Dabei handelt es sich um eine Art mythologischer Erzählstruktur, die den Heldengeschichten vieler Kulturen überall auf der Welt zu Grunde liegt und die von Geschichtenerzähler und Drehbuchautoren genutzt wird, um dramatische, kraftvolle Geschichten zu erzählen. Wie sich diese Struktur auch im Live-Rollenspiel verwenden lässt und welchen Nutzen Plotschreiber daraus ziehen können, zeigt Nathan Hook in *Das LARP mit den tausend Gesichtern*.

Klaus Peill betrachtet in *Live-Rollenspiel und Rollenstellen als Selbsterfahrung* das LARP unter dem Aspekt praktischer und spielerischer Selbsterfahrung verschiedener Persönlichkeitsanteile. Dabei will er Möglichkeiten der Bewusstwerdung und Stärkung der Persönlichkeit aufzeigen. Aus seiner Sicht ermöglicht es den Teilnehmern im geschützten Rahmen des fiktiven Plots bewusste und unbewusste Bedürfnisse zu erproben, ohne dafür Konsequenzen erleiden zu müssen. Es könne von alten Verhaltensmustern und Blockaden befreien, da neue Verhaltensweisen und Aktionen stressfrei ausprobiert werden können.

Alles andere als stressfrei sind dagegen die Spiele, mit denen sich Markus Montola in seinem Artikel *Positive Negativ-Erfahrungen im*

Extrem-Rollenspiel beschäftigt. Er geht der Frage nach, warum Menschen freiwillig an Rollenspielen teilnehmen, die nicht nur keinen Spaß machen, sondern bewusst negative Emotionen hervorrufen sollen. Anhand von strukturierten Interviews mit Teilnehmern solcher Spiele, versucht er dem Reiz derartiger Grenzerfahrungen nachzuspüren, die, ähnlich wie Extremsportarten oder Bungee-Jumping, physiologische Stressreaktionen mit Belohnungskick hervorrufen können.

Viel Spaß beim Lesen!

Karsten Dombrowski

Christian Mayer

JEDEM SEIN LARP

**WARUM JEDER IM LIVE-ROLLENSPIEL SEINEN
PLATZ FINDEN KANN UND WIESO TOLERANZ DABEI
EINE SO WICHTIGE ROLLE SPIELT ...**

EIN PERSÖNLICHER ERFAHRUNGSBERICHT

Wir alle kennen die Situation, dass sich Spieler und Gruppen nach Cons gegenseitig inkonsequentes und falsches Rollenspiel vorwerfen, bis hin zu *Ihr habt überhaupt nicht gespielt*. Gerade solche Äußerungen spiegeln aus meiner Sicht allerdings die Vielschichtigkeit von LARP wider. Und es scheint mir gerade diese Vielschichtigkeit zu sein, die dafür sorgt, dass LARP nahezu jedem Interessierten eine „Heimat“ bieten kann. Wie ich dazu komme? Es ist die Erfahrung, die ich selbst gemacht habe. Aber beginnen wir am Anfang ...

INFIZIERT VOM *LARP-VIRUS*

Vor dem Frühjahr 2004 war mir Rollenspiel nur in Verbindung mit dem Computer oder als Pen&Paper-Spiel ein Begriff. Erst durch den Hinweis eines Freundes wurden meine Tischrollenspielgruppe und ich auf das Thema *LARP* aufmerksam. Abenteuer einmal real(er) zu erleben – das klang interessant. Als NSCs und ohne konkrete

Vorstellung, was uns erwarten würde, stiegen wir an einem Freitagmorgen ins Auto und folgten der Wegbeschreibung in die Natur.

Und dann verging das Wochenende bei gutem Wetter, bitterkalten Nächten, jeder Menge Lagerfeuermusik und einer riesigen Sammlung an neuen Erfahrungen. Unsere NSC-Rollen variierten in diesen Tagen zwischen einfachen Dieben und Händlern bis hin zu Gardisten eines dunklen Lords. Für mich als Einsteiger war es dabei durchweg positiv, dass ich mich in mehrere Rollen einfühlen konnte. Besonders das Tragen eines Schwertes samt Kettenhemd – beides hatte ich mir geliehen – verbunden mit den anschließenden Rückenschmerzen hat mir unglaublichen Spaß bereitet.

Am Ende des Cons war es dann passiert: Ich war hin und weg! Man kann mit Fug und Recht behaupten, dass ich vom *LARP-Virus* infiziert wurde. Die Menschen, das Ambiente, kurz: Alles hat mich begeistert. Kaum zuhause angekommen, wurde der LARP-Kalender nach neuen Spielen durchforstet. Und da sich diese Begeisterung auf unsere ganze Gruppe ausweitete, lag es auf der Hand, sich auch über unser Gruppenspiel Gedanken zu machen. Hintergründe und ein Land wurden entwickelt, an den Wochenenden fanden Bauaktionen statt und die Saison wurde verplant.

ÜBERSCHREITEN DES ZENITS

Alles hätte so schön sein können, läge es nicht in der Natur des Menschen, beständig auf der Suche nach etwas Neuem zu sein. Gerade LARP scheint mir eine ganz besondere Quelle ungewohnter Erfahrungen zu sein. Wo sonst sieht und erlebt man Dinge, die so gänzlich fern den Bildern unseres Alltags sind? Gewandungen, Hintergründe, die Adrenalinstöße bei den ersten Kämpfen, die Barden am Lagerfeuer ... Unzähliges, das uns höchstens aus dem