

Kenne Deine Werkzeuge und Bedürfnisse

Eine Reflektion über Grenzen und Möglichkeiten etablierter Spielmechaniken des Live-Rollenspiels

Dr.-Ing. Kai Vaupel

10.11.2018

Inhaltsübersicht

- Definitionen ... und ihre Möglichkeiten
- Was wollen wir als Veranstalter und was wollen wir als Spieler erreichen?
- Plotbogen und Geschichtenmuster – was geschieht üblicherweise?
- Identität im Larp
- Typische Geschichtenmuster unter gruppendynamischen Aspekten
- Projektstrukturplan – Bedürfnisse und Anforderungen einzelner Projektelemente
- Aus Evaluationen lernen
- Und nun?

Definitionen ... und ihre Möglichkeiten

Eine Definition für LARP:

Live Action Role Play = Erlebnispädagogisch geprägte Form des Improvisationstheaters, bei dem die Teilnehmer zugleich Akteure und Zuschauer sind.

Was wollen wir erreichen?

als Veranstalter

- Geschichte(n) erlebbar machen
- ein gutes Con ausrichten
- nicht auf unseren Kosten für (Location, Ausstattung, ...) sitzen bleiben
- ...

als Teilnehmer

- erleben
- jemand Besonderes sein
- eine gute Zeit haben
- auf unsere Kosten kommen (schließlich haben wir für das Con bezahlt...)
- ...

Plotbogen und Geschichtenmuster

- was geschieht üblicherweise? (1/3)

- **Abenteuercon**

- Beliebiger Anlass, der die SC in das Spiel führt
- Verteidige X vor den Angriffen von Y (Belagerungsszenario)
- Löse N Rätsel um mit dem (magischen) Endritual die Angriffspforte von X zu schließen
- Feier

- **Großcon**

- Ordne Dich einer Fraktion zu
- Generiere Plot für Dein Umfeld
- Kämpfe gegen die Fraktionen A bis bla
- Löse N Rätsel, damit Deine Fraktion besser ist, als die anderen Fraktionen
- Serialisierbar (→ „Kampagnencon“)

Plotbogen und Geschichtenmuster

- was geschieht üblicherweise? (2/3)

- **Ambientecon**
 - Veranstalter liefert den Rahmen und ggf. etwas Plot
 - SC-Spiel mit den anderen Spielern
- **Player vs. Player Con**
 - Ziel: Überlebe (und gewinne)
 - Kämpfe gegen die Fraktionen A bis bla
 - Löse N Rätsel, damit Deine Fraktion besser ist, als die anderen Fraktionen
- **Kampagne**
 - Größerer Zeit- und Handlungsrahmen als Einzelcon → es gibt Etappenziele
 - Spielerhandlungen nehmen Einfluss auf Gesamtentwicklung
 - Vorwissen erforderlich → Ereignisse haben eine längerfristige Bedeutung
 - Spieler mit Vorwissen in der Regel besser integriert und tiefer involviert als neu hinzugekommene Charaktere

Plotbogen und Geschichtenmuster

- was geschieht üblicherweise? (3/3)

- **Typische Charakterklassen**

- Kämpfer
- Zauberkundiger
- Kleriker
- Heiler
- Sonstige

→ ***Fragestellungen:***

- Wie werden diese unterschiedlichen Charakterklassen in den Plot einer Veranstaltung eingebettet?
- Welche Funktionen erfüllen sie wo im Plot?
- In wie weit deckt sich dies mit den (expliziten und impliziten) Bedürfnissen der Teilnehmer?

Identität und Persönlichkeitsanteile

- **Identität:** Merkmal, welches im Selbstverständnis von Individuen oder Gruppen, (kontextbezogen) als wesentlich erachtet wird.
- **Persönlichkeitsanteil:** Im Sinne von Friedemann Schulz von Thun eine metaphorische Veranschaulichung von (eindimensionalen) Persönlichkeitsfacetten und Funktionseinheiten des Menschen. Gefühle und Verhaltensweisen eines Menschen sind die Wirkungen des Handelns eines oder mehrerer Persönlichkeitsanteile.

Identität im LARP

Ein und dieselbe Person besitzt simultan unterschiedliche Identitäten, deren Bedürfnislagen von einander verschieden sein können.

Realweltidentitäten

Namen

Steuer-ID

Geschlecht

Freundeskreis

Beruf

innerfamiliär

in sozialen Netzwerken



**Ich bin
besonders**

Live- Rollenspielidentitäten

Charakter-
name

Charakter-
geschlecht

Gruppen-
konzept

Charakter-
konzept

Position im
Gruppengefüge

Funktion im
Gruppengefüge

Funktion im
Plotgefüge



Identitätsübergreifende Bedürfnisse

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



Selbst-
stärkung



Bestäti-
gung

Wieviel Wandel / Veränderung vertragen wir?

Veränderungen erfassen & realisieren zu können benötigt...

- Orientierung
- Mut
- Zeit
- Kraft
- Innere Ressourcen zur Identitätsfortentwicklung
- Konstanten im Umfeld

Veränderungsphasen

1. Verneinung
2. Widerstand
3. Krise
4. Erkundung
5. Akzeptanz

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

Typische Geschichtenmuster unter gruppendynamischen Aspekten (1/5)

- Elemente der Heldenreise nach Joseph Campbell (vgl. auch [1]):
 - Ruf des Abenteuers → Weigerung (Sicherheit aufgeben?)
 - Übernatürliche Hilfe → Überschreiten der 1. Schwelle (Reisebeginn)
 - (nahezu) überwältigende Probleme führen dazu, Ausmaß der Aufgabe zu realisieren
 - Weg der Prüfungen → Begegnung mit gegengeschlechtlicher Macht
 - Versuchung → Versöhnung; (Selbst)-Akzeptanz: Erbe seiner Vorfahren und zugleich sich selbst sein eigener Gegner
 - Apotheose (Realisation, dass Held jemand besonderes) → endgültige Segnung (dokumentiert und symbolisiert durch besonderen Gegenstand, z.B. Excalibur)

Typische Geschichtenmuster unter gruppensdynamischen Aspekten (2/5)

- Verweigerung der Ruckkehr → Held wird durch innere Beweggrunde oder aueren Zwang zur Ruckkehr bewegt → Rettung von auen (Gute Taten vergangener Tage zahlen sich aus)
- Ruckkehr uber die Schwelle zur Alltagswelt, aus der ursprunglich aufgebrochen → Unglauben und Unverstandnis → Integration des auf der Heldenreise gefundenen oder errungenen Wissens ins Alltagsleben
- Herr zweier Welten: Held vereint Alltagsleben mit neugefundenen Wissen (Auere und Innere Welt) → Freiheit zum Leben

Typische Geschichtenmuster unter gruppendynamischen Aspekten (3/5)

- Heldenreise:
 - Es kann nur einen Helden geben.
 - Es kann (übernatürliche) Berater geben.
 - Es kann Gruppengefährten geben.
 - Es muss einen angemessen großen Konflikt geben, gegen den sich die Heldengruppe definiert.
 - Es kann und muss Gegner (= „personalisierte Herausforderung“) geben, die es zu überwinden gilt. (u.a. als „Sparringpartner für den Alltag“)
 - Es kann & muss Alltag geben.

Typische Geschichtenmuster unter gruppendynamischen Aspekten (4/5)

- „There is a western self-image of a civilization that fundamentally abhors war, and thus seeks to end it as quickly as possible by seeking a major and deciding confrontation. Taken to its extreme, this peculiar self-image proposes the superiority of heroic, face-to-face combat, preferably with close-quarter weapons. Largely fictitious as this picture may be, it nevertheless had a profound impact upon the development in medieval Western Europe...“ [2]

Dr. David Nicolle





Typische Geschichtenmuster unter gruppendynamischen Aspekten (5/5)

- Auswahl dreigliedriger Geschichtenmuster:
 - Problem – Dramatisierung – Lösung (**3-Akte-Aufbau**)
 - Darstellung des Helden – Krise des Helden bis zum Tiefpunkt – Wiederauferstehung (**V-Formel von Dave Lieber**)
 - Persönliche Krise – Initiative ergreifen – Vorteile der Initiative (**Dale Carnegies Story-Formel**)
 - **Star**: Darstellung von etwas besonderem – **Chain**: Kette von Argumenten – **Hook**: Call to Action (z.B. „Braveheart-Rede“)

**Aus der Sicht des Einzelnen
nicht unbedingt vollständig
befriedigend**



Typische Geschichtenmuster unter dem Blickwinkel von Identität und Individualbedürfnissen (1/3)

Auf das Selbst bezogene Heldenreise

- Unbefriedigender Alltag 
- Bedrohung (→ Sinnentzug) als Anlass für Heldenreise 
- Konflikt
- Verwandlung
- Rückkehr
- Adaption an den Alltag 
- Herr zweier Welten (?) 

Was passiert, wenn
Ausnahme zur Regel wird? →
LarpOut? (vgl. [3])

Auf das „Gute der Welt“ bezogene „Ambientedenken“

- hohes Maß an Glaubwürdigkeit
- Möglichkeiten sind vorhanden
- etwas tun (können)
 - Arbeit (& Alltag) ist befriedigend 
 - Anerkennung für Arbeit
- Staunen
- Einzigartigkeit der Vielfalt 

„Preiset die Schönheit!“
(Maraskanischer Sinnspruch, Das Schwarze Auge P&P RPG)

Typische Geschichtenmuster unter dem Blickwinkel von Identität und Individualbedürfnissen (2/3)

- **Sozialdynamische Aspekte**
 - **Sozialvergleiche**
 - Besser
 - Gleich
 - Schlechter
 - **Deutungshoheit**
 - „*Herr(scher)* zweier Welten?“

nicht
wünschgemäß

Zweifel
und
Selbst-
zweifel

Typische Geschichtenmuster unter dem Blickwinkel von Identität und Individualbedürfnissen (3/3)

Zentrale Fragen:

- ***Ich fühle mich immer noch (unsicher, häßlich,)***
 - Warum reicht meine Heldenreise nicht aus?
 - Hat meine Heldenreise versagt?
 - Habe ich etwas falsch gemacht?
 - Wer ist schuld? (→ Einstieg in eine neue Heldenreise ???)
- ***Die Welt sollte Gut sein – warum wird sie immer wieder zerstört?***
 - Warum sind Mitlarper(!) so schlimm / grausam,
 - Am Arsch! (→ Verbitterung)



nicht
erwartungs-
gemäß



nicht
erwartungs-
gemäß

Kommunikationsstile nach Virginia Satir

(nach [4])

Haltung	Ankläger	Beschwichtiger	Rationalisierer	Verwirrer
Nonverbale Merkmale	schnelle Rede, hohe Stimme, Brust raus, konfrontative Haltung	langsame Rede, tiefe Stimme, bittend, gebeugte Haltung	monotone Stimme, rigide, geschlossene Haltung	inkohärent, unterbrechend, verpasst Gelegenheiten
Haltung	Aggressiv, konkurrenzorientiert	Entgegenkommend, beziehungsorientiert	emotionslos, sachlich, kontrolliert	chaotisch, von sich ablenkend
Grundgefühl	erfolglos, einsam	wertlos	emotional verletzbar	ungeliebt
„Pacing“- Haltung	„Ich achte Dich“	„Ich bin für Dich da“	„Ich schütze Deine Integrität“	„Du wirst mir nicht zu viel“

Projektstrukturplan (1/2)

Ein Projektstrukturplan ist das Ergebnis einer Gliederung eines Projektes in handhabbare Elemente.

Projektstrukturplan (2/2)

Typische Strukturelemente einer Live-Rollenspielveranstaltung:

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

Fragestellungen:

- ✓ Was sind die Anforderungen und Bedürfnisse innerhalb der einzelnen Elemente?
- ✓ Was ist der Zustand der einzelnen Elemente → Umsetzung in PSP
- ✓ In wieweit erfüllen Anforderungen, Bedürfnisse und Zustände innerhalb eines PSP-Elementes die Bedürfnisse der bearbeitenden Personen?

Aus Evaluationen lernen

- ***Was will ich über meine Veranstaltung wissen?***
 - Ablauforganisation
 - Wahrnehmung zentraler Schlüsselemente
 - Unterkunft
 - Essen
 - Plot
 - ...
 - ➔ Was ist organisatorisch gestaltbar?
 - ➔ Wie habe ich mich als Veranstalter im Vergleich mit vorangegangenen Veranstaltungen entwickelt?
- ***Was erhalte ich an zusätzlichem Feedback?***

... und nun?

- **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 Teilnehmer auf der Veranstaltung und das ausführende Projektteam während des Gesamtprojektes sehr wahrscheinlich haben?
- **Wie** kann ich jedem Teilnehmer (egal ob SL, SC, NSC,...) einen besonderen Moment mit persönlichem Bezug ermöglichen?
- **Was sollte gemacht werden / eintreten**, damit ich als
 - Veranstalter und als
 - Teilnehmer mit der Veranstaltung zufrieden sein werde?

**Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit!**

Quellen

[1] Wikipedia: Heldenreise

<https://de.wikipedia.org/wiki/Heldenreise>
abgerufen am 11.11.2018

[2] David Nicolle: European Medieval Tactics (1), Osprey Publishing, 2011

[3] Karsten Zingstheim: LARP-Out – Wenn mehr als nur die Luft raus ist... In
Teilzeithelden, 2017/10/03

<https://www.teilzeithelden.de/2017/10/03/larp-out/>

Abgerufen am 10.11.2018

[4] Dirk Revenstorf, Burkhard Peter (Hrsg.): Hypnose in Psychotherapie,
Psychosomatik und Medizin. Heidelberg, Springer Medizin Verlag, 2.
Auflage 2009