

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 gruppendifnamischen 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?

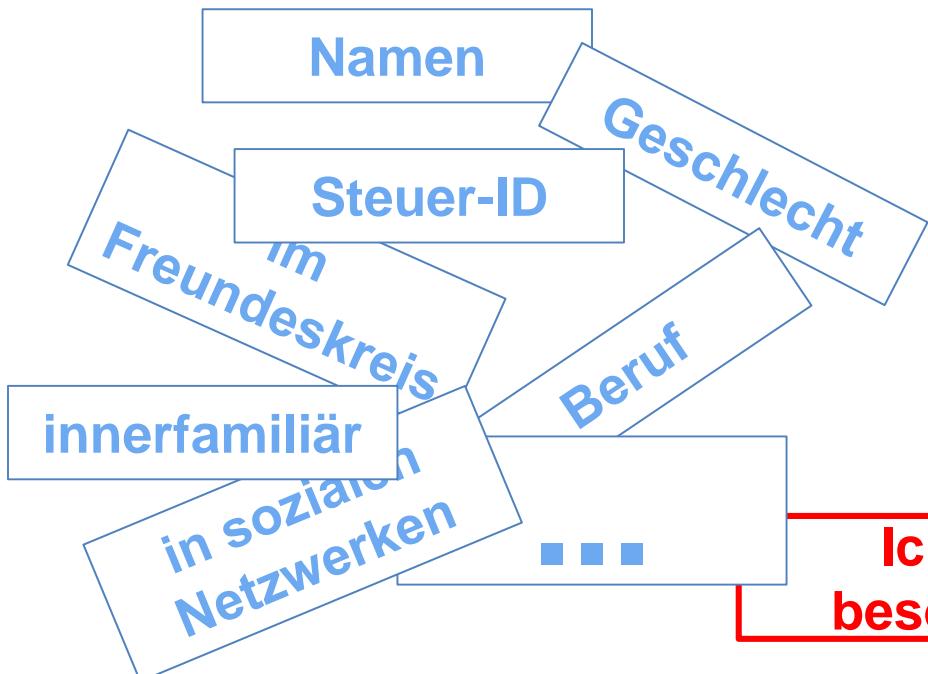
Identität und Persönlichkeitsanteile

- **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.

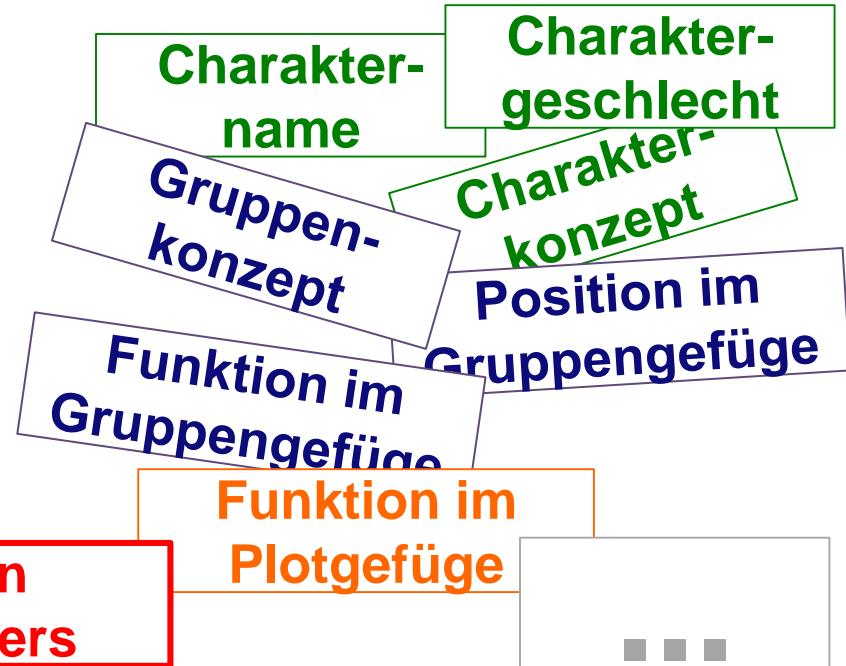
Identität im LARP

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

Realweltidentitäten



Live-Rollenspielidentitäten



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 gruppendifnamischen Aspekten (1/5)

- Elemente der Heldenreise nach Joseph Campell (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 gruppendifnamischen Aspekten (2/5)

- Verweigerung der Rückkehr → Held wird durch innere Beweggründe oder äußerer Zwang zur Rückkehr bewegt → Rettung von außen (Gute Taten vergangener Tage zahlen sich aus)
- Rückkehr über die Schwelle zur Alltagswelt, aus der ursprünglich aufgebrochen → Unglauben und Unverständnis → Integration des auf der Heldenreise gefundenen oder errungenen Wissens ins Alltagsleben
- Herr zweier Welten: Held vereint Alltagsleben mit neugefundenen Wissen (Äußere und Innere Welt) → Freiheit zum Leben

Typische Geschichtenmuster unter gruppendifnamischen 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 gruppendifnamischen 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 gruppendifnamischen Aspekten (5/5)

- Auswahl dreigliederiger 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 (?)

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

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

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

Typische Geschichtenmuster unter dem Blickwinkel von Identität und Individual- bedürfnissen (2/3)

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



Typische Geschichtenmuster unter dem Blickwinkel von Identität und Individual- bedürfnissen (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, konkurrenz-orientiert | Entgegen-kommend, beziehungs-orientiert | 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 Liverollenspielveranstaltung:

- ✧ 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