

LARP ist tot
– es lebe das LARP!
Ein Versuch in LARP-Theorie

Stefan Jordan

12.-13. Januar 2006

MITTELOPUNKT

Agenda

- Lebensweisheiten
- Am Anfang war... das LARP
- Zwischenstand: Theorie 0 – Flames 1
- Das deutsche LARP ist tot
- Völlig neuer Antrag
- Dreifaltigkeit und andere Wege
- Welches Schweinderl' hätten's denn gern?
- Diskussion

Lebensweisheiten

- Es wird nicht alles so heiß gegessen, wie es gekocht wird.
- Humor ist wenn man trotzdem lacht.
- Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.
- Es ist nur ein Tropfen auf dem heißen Stein.
- Steter Tropfen höhlt den Stein.
- Der Weg ist das Ziel.
- Every journey has a beginning.

Am Anfang war... das LARP

- Lange Zeit galt:
 - LARP-Theorie = Flamewars in der LARPIInfo
- Dann kam das LARP-Wiki
 - wesentlicher konstruktiver
 - widersinnigerweise wird ihm Einseitigkeit vorgeworfen
- Selbst konstruktive Diskussionen beschränken sich oft auf Gegenüberstellungen wie z.B.
 - Regelwerke und punkteloses Spiel
 - Ambiente vs. Plot
 - Powerplayer vs. Bauerplayer

Am Anfang war... das LARP

- In den USA und vielen anderen Ländern wird der öffentliche Diskurs im Wesentlichen über Foren, Bulletin Boards und Mailing Listen geführt – sprich: das Internet – also kein großer Unterschied zu Deutschland
- Mit dem [Knutepunkt] hat Skandinavien ein (weltweit) beispielloses Forum zur Auseinandersetzung mit LARP-Theorie und – Praxis

Am Anfang war... das LARP

- Vorher war ja noch das Tischrollenspiel aka Pen&Paper
- Wo wird hier denn diskutiert?
 - In Spielerunden
 - Auf Conventions
 - Im Web
 - In Verlägen/Autorengemeinschaften
- Und worüber?
 - z.B. Dice vs. Diceless RPG
 - vergleiche: LARP-Regelwerke vs. Punkteloses Spiel...

Zwischenstand: Theorie 0 - Flames 1

- Es gibt bisher k(aum)ein etabliertes öffentliches Forum, in dem Theorien diskutiert und entwickelt werden.
- Es fehlt an einer Streitkultur und an einem „Podium“.
- Also:

Quo Vadis deutsches LARP?

Zwischenstand: Theorie 0 – Flames 1

- Es gibt keine wirklichen Diskussionen, die das LARP als Ganzes voran bringen.
- Keine Weiterentwicklung bedeutet Stillstand.
- Früher oder später wird sich das Hobby überlebt haben.
- Oder auch: Stillstand = Tod.

Das deutsche LARP ist tot.

- Es hat es bloß noch nicht gemerkt.
- Zugegeben: eine vergleichsweise kontroverse Aussage

Aber:

- Was passiert denn eigentlich noch neues?
- Wie viele neue Ideen kann man mit immer ein und denselben Mitteln umsetzen?
- Wie viele Cons gibt es pro Jahr und wie hoch ist der Prozentsatz an neuen Konzepten?

Das deutsche LARP ist tot.

- Aber wieso gibt es dann immer mehr Spiele in neuen Genres?
- Und immer mehr neue Veranstalter?
- Außerdem hat sich das LARP doch so stark verändert seit den Anfangstagen.
- Die Qualität der Ausstattung, Gewandungen und Effekte ist um ein vielfaches besser als früher.

Völlig neuer Antrag

Ein paar Beispiele für *anderes* LARP:

- Maelstrom in England mit seinem revolutionären Downtime-System
- Contemporary LARPs (z.B. [Bürokratie-Ding])
- Politische LARPs (z.B. Europa, System Danmarc)
- Experimente (z.B. Mellan Himmel och Hav)
- Dogma-LARPs (kein Plot, kein SL-Wissen, keine Simulation von Handlungen oder Gegenständen, sozusagen, DKWDK für SL)
- Hamlet als LARP – auf der Bühne

Völlig neuer Antrag

- Ok, das deutsche LARP ist nicht tot.
- Aber: es wird nur einen Bruchteil der Möglichkeiten genutzt, die das Medium LARP bietet.
- Eine Weiterentwicklung erfordert aber erst einmal eine Standortbestimmung.
- Dafür braucht es Analysen.
- Und dafür braucht man
 - Geeignete Methoden
 - Eine Sprache um die Ergebnisse zu beschreiben und neue Theorien zu entwickeln und auszuprobieren

Dreifaltigkeit und andere Wege

- Wer hier im Raum hat schon einmal vom **Threefold Model** gehört?

Zuhörer: 18

Davon kennen das Modell: 4

Dreifaltigkeit und andere Wege

- Das rgfa (rec.games.frp.advocacy) Threefold Model („Drei-Seiten Modell“) ist Mitte 1997 als ein Versuch entstanden, hitzige Debatten über den richtigen Rollenspielstil zu beruhigen. []
- Ältere Modelle haben sich vor allem mit der Polarität von Storytelling und Rollenspiel auf der einen und Wargaming auf der anderen Seite beschäftigt.
- Das Drei-Seiten Modell versucht drei anerkannte und funktionierende Ziele oder Paradigmen abzudecken, die sich manchmal auch widersprechen können.
- Diese sind:
 - „Drama“ (Schauspiel oder Geschichten)
 - „Simulation“ (Simulation oder Welt)
 - „Game“ (Spiel oder Herausforderung)

Dreifaltigkeit und andere Wege

- Das Threefold Model wurde von Petter Bøckmann für Live-Rollenspiel in das Threeway Model („Drei-Wege Modell“) abgewandelt
- Aus „Drama“, „Simulation“ und „Game“ wurden
 - Drama (Schauspiel oder Geschichten)
 - Immersion (Eintauchen)
 - Game (Spiel oder Wettkampf)
- Es versucht drei unterschiedliche Ziele oder Paradigmen zu beschreiben und in Beziehung zu setzen.

Dreifaltigkeit und andere Wege

- **Dramatist** wird der Stil genannt, der Spielaktionen bevorzugt, die eine befriedigende Geschichte erzeugen. Unterschiedliche Arten von Geschichten werden als befriedigend bewertet, je nach individuellem Geschmack, von hochtrabender Pulp Action bis hin zu glaubwürdigem Charakterdrama. Wichtig ist vor allem das Ergebnis der Geschichte.

Dreifaltigkeit und andere Wege

- **Gamist** ist der Stil, der sich um die Lösung eines Plots bemüht oder ihn zu kreieren (als Spielleiter). Die Aufgaben können taktischer Kampf, intellektuelle Herausforderungen, Politik oder alles mögliche andere sein. Die Spieler versuchen die Probleme, die ihnen gestellt werden, zu lösen und die Spielleitung versucht diese Herausforderungen fair und lösbar für die Spieler zu gestalten.

Dreifaltigkeit und andere Wege

- **Immersionist** ist der Stil, bei dem es wichtig ist eine Rolle mit Leben zu füllen, zu fühlen, was sie fühlen würde. Immersionisten bestehen darauf IT Ereignisse ausschließlich aufgrund von Spielwelt-Faktoren zu beurteilen. Daher wird ein reinrassiger Immersionist nicht versuchen Regeln zu diskutieren um den Hals seines Charakters aus der Schlinge zu ziehen oder den Plot zu retten oder auch nur Hintergrunddetails seiner Rolle, die irrelevant für das Szenario sind, zu ändern um sich dem Spiel anzupassen. Eine Spielleitung, die diesen Stil bevorzugt, bemüht sich den Plot und das Szenario möglichst glaubwürdig zu gestalten.

Welches Schweinderl' hätten's denn gern?

- Also, raus mit der Sprache: Was bin ich? Dramatist, Gamist oder Immersionist?
- Höchstwahrscheinlich weder das eine noch das andere.
- Denn:
Ein individueller Spielstil passt kaum in eine einzige Schublade.

Welches Schweinderl' hätten's denn gern?

Im Gegenteil:

- ein LARP benötigt alle drei Facetten um zu funktionieren
- die meisten Spieler und Spielleitungen werden eine Mischung der verschiedenen Techniken verwenden oder mehr als nur ein Ziel verfolgen.
- Man fühlt sich vielleicht mehr zu einer Ecke des Dreiecks hingezogen, aber die Mischung macht es aus.

Und was kommt jetzt?

- Ich habe die Weisheit nicht mit Löffeln gefressen, aber wir können alle voneinander lernen.
- Das kann (und soll) nicht mehr sein als ein Denkanstoß, ein Versuch die LARP-Diskussion(en) in Deutschland auf neue Wege zu bringen.
- Und jetzt:

Danke für's Zuhören ☺
Diskussion!

Literatur

- The Threefold Model (John H. Kim)
 - <http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/>
- The Threeway Model (Petter Bøckmann)
 - http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_larp.html
 - Auch enthalten in ...
- As larp grows up
 - Buch zum Knudepunkt 2003
 - http://www.laivforum.dk/kp03_book/kp_book/kp03_book.zip
- Beyond Role and Play
 - Buch zum Solmukohta 2004
 - <http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf>
- Dissecting larp
 - Buch zum Knutepunkt 2005
 - <http://knutepunkt.laiv.org/dissectionlarp.pdf>
- No Good (rpg.net column von Juhanna Petterson)
 - <http://www.rpg.net/news+reviews/collists/nogood.html>
- Household name (rpg.net column von Mike Pohjola)
 - <http://www.rpg.net/news+reviews/collists/household.html>
- Knutpunkt 2006 (Nordische LARP-Konferenz)
 - <http://jeepen.org/knutpunkt/>