

Einleitung / Eröffnung der ConTakt 2015

Aus Angst davor, dass nur erzählt wird, was man so "super - tolles" erlebt hat, habe ich diese Einleitung geschrieben und an der ConTakt 2015 auch am Freitagabend kurz und bündig vorgetragen.

Was machen wir überhaupt?

Live Action Role Play. Live Adventure Role Play.

Was ist Larp?

"Räuber und Gendarm" für Erwachsene

[Beliebige Antwort aus dem Publikum]

Wie wollen wir über etwas reden, was wir nicht einmal zu aller Zufriedenheit beschreiben können? Es gibt eine Denkweise, die hilft mit der Thematik umzugehen. Aus dem larpmwiki.de habe ich folgendes Beispiel: Stellt euch vor es gibt im Internet ein Forum zum Thema "Ballspiele". Dort treffen sich die Leute, und reden über Ballspiele. Doch ständig gibt es Streit; Einer meint, alles ausser dem Fuss sei Betrug, während sich Einer fragt: "Auf einer Wiese? Ernsthaft?" und der Dritte will wissen, warum der Erste meint, ohne Schläger, "Ball spielen" zu können. Nach einigen Monaten halten sich die Ballspieler gegenseitig für Idioten, die nicht verstehen, wozu "Ballspielen" dient. Ungefähr so sind Diskussionen über Larp...

Das Beispiel soll illustrieren, dass niemand die Oberhoheit darüber hat was Larp ist – und vor allem, was Larp nicht ist. Trotzdem sind wir hier [*An der ConTakt2015*], um darüber zu reden, was wir so machen – und dabei hilft es, sich Larp nicht als Kanon von Dingen vorzustellen, die "Larp sind" mitsamt einem Ausschlusskriterium, "was Larp nicht ist", sondern eher als Perspektive, als Aussicht – nur weil etwas nicht aus der eigenen Sicht als Larp gilt, heisst das nicht dass es das nicht ist. Oft werden derartige Differenzierungen als "Spielstil" bezeichnet, und mit dieser Einteilung kann man eine Menge an Ärgernissen erkennen. Teilweise sogar bevor sie ärgerlich werden. Man stelle sich also vor, Larp sei das was man selber gerade macht. Alle anderen, die Larp machen, sind in einer bestimmten Distanz und ungeachtet der Länge dieser Distanz sind sie trotzdem auch Larper.

Ich schlage vor, dass wir an der ConTakt2015 jeweils ein Element im Larp isolieren und es genau betrachtet. Das kann ein Spielmechanismus sein, das kann eine Ausrüstungstendenz oder ein Schauspielelement sein, aber wir werden es ansehen, sorgfältig untersuchen und auf brauchbare und unbrauchbare Anteile testen. Damit verhindern wir ein Stück weit relativierende Aussagen und arbeiten auf ein Ziel hin.

Ich schlage weiterhin vor, dass wir uns an Modellierung versuchen. Es gibt bestehende Ansätze, die bieten Grundlage der Diskussion. Dabei wird es nicht darum gehen, die Grenzen einer solchen Modellierung aufzuzeigen, dabei geht es eher um die Aussage: "Was können wir mit diesem Modell veranschaulichen und was können wir daraus lernen?"

Im schlechtesten Fall endet es bei faden Spielstil – Diskussionen. Aber ich glaube, dass wir am Sonntagmorgen in der Lage sind, einzelne Elemente von "Larp" geschärfter, genauer und vielseitiger anzusehen. Am Sonntagmorgen sind wir in der Lage, mit neuem Wissen besseres Larp zu machen. Das soll nämlich das Ziel einer Konferenz wie dieser sein: Besseres Larp!