



Meinst du das Ernst?

Zwischen In-Game Spiel und
Off-Game Streit unterscheiden



Meinst du das Ernst? - Überblick

- Was ist wichtig im Larp?
- Larp als soziales Als-Ob-Spiel
- Kommunikation
- Signale im Larp



Meinst du das Ernst? - Überblick

- Was ist wichtig im Larp?
- Larp als soziales Als-Ob-Spiel
- Kommunikation
- Signale im Larp



Larp heißt auch...

- Soziales Miteinander
- Achtsamkeit
- Signale senden & verstehen
- Missverständnissen vorbeugen



Bild von B. Johnson (tumblr)



Wieso ist klare Kommunikation im Larp besonders wichtig?



- Fremde Rollen im eigenen Körper
 - Reale Person vs. Charakter?
 - Realitätsnahe Situationen im Spiel
- Larp ist soziales Als-Ob-Spiel

Meinst du das Ernst? - Überblick

- Was ist wichtig im Larp?
- Larp als soziales Als-Ob-Spiel
- Kommunikation
- Signale im Larp



Larp als soziales Als-Ob-Spiel

- Kinderspiele: „Vater-Mutter-Kind“, Sand-Eiscreme
- Soziale Rollen werden getauscht
- Sich selbst ausprobieren
- „jemand anderes“ sein
- Realität vs. Fantasie



Meinst du das Ernst?



Larp als soziales Als-Ob-Spiel



- Doppelte Missverständnisse & Unsicherheiten:
 1. Was meint der Charakter?
 2. Metaebene: Charakter vs. Reale Person...?
- Klare Kommunikation und Perspektivwechsel sind hier doppelt wichtig.

Für Näheres zum Thema Larp und Als-Ob-Spiel siehe auch:

Rognli, E. (2008). We Are the Great Pretenders: Larp is Adult Pretend Play. In M. Montola & J. Stenros (Eds.), *Playground worlds: Creating and evaluating experiences of role-playing games* (pp. 199–205). Ropecon ry.

Larp als soziales Als-Ob-Spiel: Chancen & Herausforderungen

- ✓ Sich frei ausprobieren
 - ✓ Neue Facetten an sich und anderen entdecken
 - ✓ Spielend soziale Fähigkeiten verbessern
 - ✓ Rücksichtnahme lernen
 - ✓ Gesellschaftliche Strukturen erforschen
- Missverständnisse sind doppelt möglich
 - Fantasie vs. Realität für viele schwierig
 - „Was im Spiel geschieht, bleibt im Spiel“ ist kaum möglich → Streit zwischen Charakteren – Streit zwischen realen Personen
 - Schwierigkeiten, zwischen Charakter und realer Person zu wechseln (z.B. Character bleed)



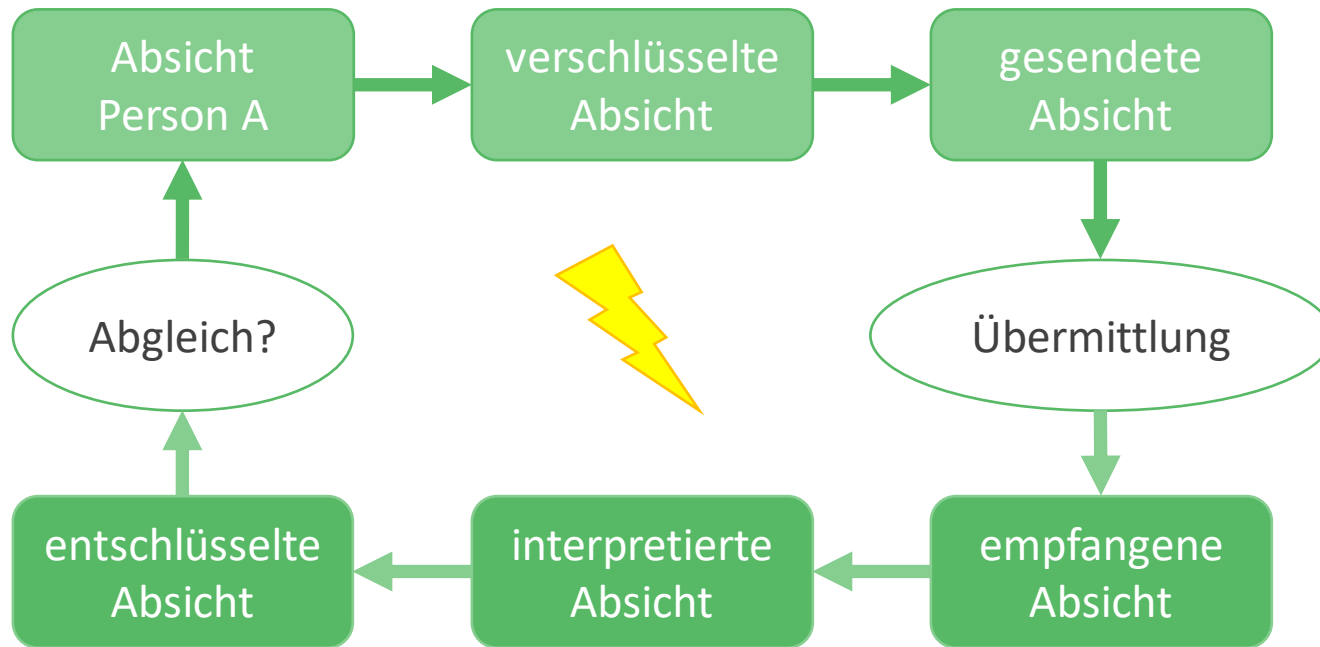
Meinst du das Ernst? - Überblick

- Was ist wichtig im Larp?
- Larp als soziales Als-Ob-Spiel
- **Kommunikation**
- Signale im Larp



Kommunikation

Sender-Empfänger Theorie



1. Eine Person A hat eine Absicht
 2. Sie übersetzt diese in Signale (Worte, Körpersprache, etc.)
 3. Sie sendet diese Signale
 4. Die Signale werden übermittelt
 5. Person B empfängt die Signale (sie nimmt sie wahr)
 6. Sie übersetzt die Signale
 7. Sie interpretiert ihre Bedeutung
- In jedem Schritt können Fehler auftreten, die u.U. gravierend sein können!



Kommunikation

Ich sende Signale:

1. Aufmerksamkeit einfordern
 - Überprüfen: Wird mein Signal wahrgenommen?
2. Eindeutige Signale senden
 - Überprüfen: Wird mein Signal richtig verstanden?
3. Ggf. Wiederholung



Kommunikation

Ich empfangen Signale:

1. Aufmerksamkeit

- Überprüfen: Möchte mir jemand Signale senden?

2. Achtsamkeit

- Überprüfen: Habe ich das Signal richtig verstanden? Gibt es vielleicht andere Interpretationsmöglichkeiten?

3. Ggf. Nachfragen!



Meinst du das Ernst? - Überblick

- Was ist wichtig im Larp?
- Larp als soziales Als-Ob-Spiel
- Kommunikation
- Signale im Larp




Signale im Larp

- Eindeutigkeit ist hier besonders wichtig
 - Missverständnispotential hoch
- Eindeutige Signale müssen her!
- Einführen von künstlichen Signalen



Signale im Larp – „Ampelsysteme“

Signal	Bedeutung	Beispiel
„OK.“ „das Level ist ok“ Daumen Hoch (meist Abfrage der SL) Farbcode: grün	Fortfahren ist in Ordnung	Eine Person macht einer anderen ein Spielangebot, die andere Person antwortet mit „OK.“, um zu signalisieren, dass das Angebot in Ordnung ist und weitergespielt werden kann.
„Take it easy.“ („Mach mal halblang.“) „bitte weniger hart“ Daumen runter (meist Abfrage der SL) Farbcode rot	Die Person wünscht die Reduzierung einer Szene / eines Konfliktes	Eine Folderszene wird jemandem zu extrem
„es geht härter“ 	Für eine Person wäre die Steigerung einer Szene / eines Konfliktes in Ordnung	Eine Folderszene ist wäre extremer auch OK für denjenigen

Signal	Bedeutung	Beispiel
„Stop“	„Not-Aus“, alle Handlungen werden sofort unterbrochen	Jemand hat sich ernsthaft verletzt; jemandem ist die Brille herunter gefallen
Aus-X-en (Arme wie ein X vor dem Körper sichtbar)	Charakter ist nicht im Spiel befindlich / wird ignoriert	Eine NSC-Spielerin muss durch einen bespielten Bereich, doch im Spiel geht der Charakter dort nicht entlang
Look down (nach unten schauen & Augen abschirmen)	Ähnlich wie aus-X-en; wird auch verwendet, um In-Game Konsequenzen für den Charakter zu umgehen, die aus Spielerunfähigkeit entstehen	Ein Charakter ist eigentlich immer pünktlich, aber der Spieler verschläft. Also kommt man mit look-down ins Klassenzimmer (= der Charakter war schon da).
„Oh, Mutter!“ „Ich muss noch Stiefel putzen.“ „wirklich wirklich wirklich“	Der Person die einen Charakter spielt, ist das Spiel unangenehm / möchte es nicht weiter ausspielen	Jemand spielt eine andere Person mit einem Spielinhalt an, die dieser unangenehm ist (bsp. Anmachsprüche, Flirten, körperliche Nähe, unangenehmes Thema, etc.)
Farbliche Codierung von Personen & Gegenständen	Bändchen, Schärpen, Punkte in verschiedenen Farben signalisieren, wie mit dem Gegenstand / der Person umgegangen werden darf	Alles mit rotem Bändchen darf gestohlen werden; Mit NSC-s mit gelbem Band muss im Zweifel vorher abgesprochen werden, wie sie angespielt werden möchten.





**Vielen Dank
für's Zuhören.**

Habt ihr noch weitere Ideen?

