

Gregor Knappe

---

# GUT UND BÖSE GIBT ES NICHT?

**ODER: WIE UNS LIVE-ROLLENSPIEL HELFEN  
KANN, ZU REIFEREN MENSCHEN ZU WERDEN.**

Ich spiele seit 15 Jahren Live-Rollenspiel und habe einen Großteil davon mit Charakteren gespielt, die man allgemein als *böse* bezeichnen würde, beziehungsweise waren es Gestalten, die nach außen hin den Ruf des *finsternen* haben sollten oder hatten. Im wahren Leben versuche ich, ein *guter* Mensch zu sein und befasse mich je nach Lebenslage recht eindringlich mit den Fragen der Moral und des Ethos.

Ich bin der Meinung, dass man über das Medium Live-Rollenspiel mehr über die Begriffe Gut und Böse lernen kann, als man es in der echten Welt je könnte und als man mich gefragt hat, einen Artikel zu diesem Buch bei zusteuern, war dies das erste Thema, das mir in den Sinn kam. Ich bin kein Theologe, kein Psychologe oder Ethiker; ich habe offen gesagt keinerlei fachliche Eignung, zu diesem Thema etwas zu schreiben. Ich dachte mir deswegen, vielleicht lieber über etwas anderes zu sinnieren – aber schließlich habe ich mich entschlossen, den werten Leser doch mit diesem Thema zu konfrontieren: schließlich sind die allermeisten Menschen, so wie ich, keine Fachleute in diesem Gebiet, aber ein jeder von uns *handelt* und handelt daher unweigerlich nach einem Ethos, innerhalb oder seltener auch außerhalb eines moralischen Rahmens.

Wer also gerade Muße hat, kann sich in diesem kleinen Aufsatz mit mir zusammen ein paar Gedanken machen zu den Themen Gut und Böse, Moral und Ethik und den unzähligen Möglichkeiten, ein guter Mensch zu sein, auch und gerade weil man auch ein böser Ork sein könnte.

## WIKIPEDIA HILFT

*Der Ausdruck **Moral** bezeichnet dabei das, was als richtiges Handeln angesehen wird, sei es von einem Individuum, einer Gruppe oder einer ganzen Kultur. Der Ausdruck Moral geht über das französische moral auf das lateinische moralis (die Sitte betreffend; lat: mos Sitte) zurück, das im von Cicero neugeprägten Ausdruck philosophia moralis als Übersetzung von êthikê (Ethik) verwendet wird.*<sup>1</sup>

*Mit **Ethos** (griech. „ἔθος“ „Gewohnheit, Sitte, Brauch“; „ἦθος“ „Charakter, Sinnesart, Brauch, Sitte, Gewohnheit“) als philosophischem Begriff wird die dem Einzelnen vorgängige und ihn mitprägende Lebensgewohnheit bezeichnet. Hieraus leitet sich auch der Begriff der Ethik ab.*<sup>2</sup>

*Unter dem Begriff des **Guten** werden im Allgemeinen die moralischen bzw. ethischen Werte verstanden, die es anzustreben gilt, die wünschenswert und richtig sind. Gegenbegriffe sind das Schlechte, das Übel und vor allem das Böse.*<sup>3</sup>

*Als **Böse** (ahd. bôsi, von vordeutsch \*bausja- „gering, schlecht“, genaue Etymologie unklar) wird in der Philosophie das, was ethisch falsch ist bezeichnet. Das Böse ist das Gegenteil des moralisch Guten. Die Begriffe gut und böse sind normative, präskriptive Begriffe, wer sie benutzt, beschreibt im Allgemeinen nicht nur, sondern wertet und hätte gerne, dass andere ebenso werten und entsprechend diesen Werturteilen handeln.*<sup>4</sup>

Ich finde, man kann den Ethos gut als Begriff für den rationalen, beigebrachten „Maßstab für richtiges Handeln einer Kultur“ nehmen, die Moral etwas gefühlsmäßiger als *Einstellung eines Einzelnen (oder einer Gruppe), was richtiges Handeln ist* – beide Begriffe sind da ambivalent.

## DIE POLE DER MORAL

Live-Rollenspiel orientiert sich sehr stark an den klassischen Vorbildern der phantastischen Literatur und zunehmend auch an moderneren Varianten

dieses Genres, wie Computerspielen und vor allem Filmen – diese beiden modernen Medien nehmen aber unweigerlich Bezug auf das klassische geschriebene Wort. Hauptsächlich aber ist Live-Rollenspiel auch eine lebensnahe Umsetzung eines älteren Spieles, nämlich des Pen&Paper- oder Tisch-Rollenspiels. Für die Jüngeren Larper: das war mal, vor Magic und World of Warcraft, ein grandioser Zeitfresser für den fantasy-begeisterten Jugendlichen.

**Pen&Paper:** Hierbei erzählt ein Spielleiter oder „Meister“ eine gekaufte oder selbst geschriebene Geschichte. Die Hauptpersonen dieses Abenteuers (das sich über mehrere Abende und als Kampagne sogar über Jahre hin strecken kann) sind die Charaktere: Spielfiguren, die von je einem Spieler gesteuert werden und eine relativ große Handlungsfreiheit innerhalb der vom Spielleiter aufgespannten Realität haben. Mehr oder weniger komplexe Tabellen von Werten und Fertigkeiten entscheiden bei zahlreichen Proben mit Würfeln über Erfolg und Misserfolg einzelner Aktionen im Spiel.

Im Tischrollenspiel der klassischen Art gab es als Rahmen der korrekten Verhaltensweise schon sehr früh einen Kompass der Ethik: die sogenannte Gesinnung. Weit verbreitet war das Aufspannen von Gut und Böse als eine Achse und Rechtschaffen und Chaotisch als die andere. In diesem simplen Koordinaten-System sollten sich die Charaktere einordnen und je nach Gesinnung entsprechende Handlungen vollführen. Das hat damals schon kaum funktioniert und dieser *Kompass* wurde in den letzten Generationen der Pen&Paper-Spiel zunehmend ignoriert. Entweder behandelte man den Ethos und namentlich die Gesinnung im Zusammenhang mit der Hintergrundwelt und deren *Kultur* oder gar nicht mehr.

Das hat auch ganz klare Gründe: das menschliche Handeln als das einzige Handeln, das wir Menschen nun einmal wirklich kennen und ausüben, ist in seinen ungezählten Entscheidungen an jedem Tag viel zu kompliziert, um so etwas einfaches wie ein poliges Wertesystem anzuwenden. Und das muss sich auch auf das Handeln unserer Charaktere im Spiel auswirken: wenn unsere Avatare auf dem Spielfeld nur die immer gleichen Entscheidungen



treffen können, sind sie nicht mehr als Roboter mit einfachen Programmen und das macht keinen Spaß, jedenfalls nicht für lange.

Insofern ist die Klassifizierung des Handelns in diesem Koordinatensystem von vorne herein zum Scheitern verurteilt – zumindest, wenn man einen einigermaßen modernen Anspruch an die Charaktertiefe von geschriebenen oder gespielten Figuren hat. Es ist ganz gegenteilig sogar besonders interessant, sich mit den Grenzen dieser Bereiche und den Überschreitungen und Diskrepanzen zu befassen – das macht die Literatur so und auch unser Spiel wird dadurch immens bereichert.

Dennoch haben wir alle eine Meinung, was gut oder böse ist, welches Tun schändlich und welches heldenhaft ist. Und diese Meinungen haben eine Schnittmenge, diese einzelnen persönlichen Moralen summieren sich zu einer Gesellschaftsmoral, aus welcher der Ethos einer Generation, einer Kultur erwächst. Über Generationen und Jahrhunderte, meist basierend auf großen religiösen oder geistigen Strömungen, werden *richtig* und *falsch* tradiert. Die Begriffe verankern sich sehr fest in unseren Persönlichkeiten. Da gibt es regionale und familiäre Unterschiede, aber die Schnittmenge ist sehr groß. Wir sind also in unserer Meinung, was nun gut und böse sei, nicht so frei, wie wir das gemeinhin meinen.

Plötzlich, mit dem Ergreifen einer anderen, von uns entworfenen Rolle, sind wir von diesen vererbten Begriffen frei. Viele machen sich sicher nicht bewusst Gedanken, was die Einstellung ihres Charakters zu Ethos und Moral ist, aber in jedem Charakterentwurf ist eine Moral verankert, meistens versteckt, aber immer präsent. Unser Charakter entwickelt einen eigenen moralischen Rahmen und in der spielerischen Umgebung herrscht ein ganz eigener Ethos. Das einmal bewusst zu beobachten, gibt einem viele wertvolle Einsichten.

## **DOPPELTES HANDELN – DOPPELMORAL?**

Eine Besonderheit hat die Auseinandersetzung mit ethischem Handeln im Live-Rollenspiel: sie muss (und kann) sich mit zwei Ebenen befassen, der spielerischen Ebene der handelnden Charaktere und der Meta-Ebene des Spiels, wo wir uns als Spieler begeben. Wir haben ja gar keine Wahl und

müssen, um anderen Charakteren zu begegnen, auch anderen Menschen gegenüberzutreten. Und hier spannt sich ein ganz entscheidendes Problem auf, welches zu beobachten mir unheimlich geholfen hat, andere Menschen verstehen zu lernen. Denn es gibt einen deutlich zu spürenden Unterschied zwischen den Bedürfnissen des Charakters und denen des Spielers. Je weiter sich diese Bedürfnisse voneinander entfernen, desto intensiver, aber auch *unspielbarer* wird die Ethik des Charakters.

### **BEISPIELE:**

- Der klassische Held. Die wenigsten von uns riskieren ihr Leben so bereitwillig wie das ihres Charakters. Uns fällt es viel leichter, das Leben einer Spielfigur zu riskieren, um das Gute zu tun. Das macht uns moralisch richtige Entscheidungen leichter. Besonders Entscheidungen der eigenen Moral, also wenn der Charakter die Notwendigkeit sieht, gegen die landläufige Ethik zu handeln. Die daraus resultierenden Gefahren (Illegalität, Ächtung, Gefährdung von Gut und Leben) sind im spielerischen natürlich vorhanden und bieten Gelegenheit für sehr intensives Spiel, haben aber keine echten Konsequenzen für den Spieler.
- Der liebenswerte Schurke. Die meisten von uns halten sich größtenteils an die Gesetze unserer Gesellschaft, sowohl die geschriebenen als auch die ungeschriebenen. Der spielerische Umgang mit dem, was rechtens, aber nicht zwangsläufig richtig ist, ist uns im wahren Leben nicht möglich – im Live-Rollenspiel gibt es viele Möglichkeiten, Gesetze zu übertreten. Und wenn Charaktere das tun, setzt sich ein Spieler automatisch mit dem Begriff der Ethik auseinander, egal, ob er etwas „diebt“, um sich zu bereichern, oder ob er ein finsternes Reich unterwandert.
- Der Bösewicht. Niemand von uns will wirklich bewusst Böses tun. Die Konflikte unseres Alltags entstehen aus unterschiedlichen Standpunkten und den Reibungen und Missverständnissen zwischen ihnen. Im Live-Rollenspiel kann der Charakter, getrieben von Größenwahn, Verblendung oder aus einem finsternen Hintergrund heraus wahrhaftig böswillig agieren, ohne echten Schaden anzurichten.

Schneller als wir denken, reiben sich da unsere echten Auffassungen mit unserem Spielhandeln. Denn wir müssen uns ja überwinden, Dinge zu tun, die nicht in unserem alltäglichen Handlungsrahmen vorhanden sind. Das mag beim *Guten* leichter fallen als beim *Bösen*, aber wenn man genau darüber nachdenkt, macht das eigentlich kaum einen Unterschied: auf einem Con, wo es den Charakteren richtig ans Leder gehen kann, ist es auf einmal gar nicht mehr so selbstverständlich, sich ritterlich den Gegnern entgegen zu stellen. Denn wir haben den Charakter ja gern, er ist unser Besitz, ein bisschen wie ein Haustier, das man schon seit langer Zeit kennt und mit viel Mühe und Kosten ausgestattet hat. Springt dieser Beschützerinstinkt erst einmal an, ist unser Handeln oft viel *kleiner* und egoistischer, als es unser Traumbild vom großen Helden ist.

Mehr noch: als Menschen leben wir in einer Umgebung, die einen Ethos hat, ein Wertesystem, das sich bei uns tief verankert hat und welches wir nicht ohne weiteres ablegen können, nur um ein Spiel zu spielen.

Ein Beispiel: in allen von mir beobachteten *finsternen* Kulturen zerbrach die Illusion des immer Bösen letztendlich an den Darstellern des Bösen selbst. Die Drow-Häuser, Vampirhöfe und Chaoskulte müssen irgendwann mit dem Spiel pausieren, weil es die Menschen einfach nicht übers Herz bringen, 100 Prozent der Spielzeit so garstig und schrecklich zu sein. Früher oder später wird einem Durstigen etwas zu Trinken angeboten, ein Witz wird gemacht, oder man bittet um Hilfe bei irgendeiner Kleinigkeit. In einer echten Kultur des Bösen kann eine Person nicht auf diese Ideen kommen – wir aber können sie nicht ablegen, und glücklicherweise wollen wir das auch gar nicht.

Ein anderes Beispiel: Viele *guten* oder *lichten* Gruppierungen haben erklärte Gegner, die zu vernichten sie in ihrem Hintergrund geschworen haben. Wenn nun genau so ein Gegner als Spieler auf einem Con auftaucht, ist das Dilemma da: es fällt einem (glücklicherweise) nicht so leicht, einen anderen Charakter umzubringen, denn auch wenn die Gestalt für diesen Charakter das *Böse* verkörpert, begreifen die meisten Spieler doch, dass sich dahinter ein anderer Spieler befindet, der das gleiche Bedürfnis an Spielspaß hat – und das gleiche Recht.



## DER EPISCHE KONFLIKT UND DAS ALLTÄGLICHE MITEINANDER

Aus diesem *Nicht so können, wie es die Figur in ihrem Entwurf verlangt* resultieren viele spannungsgeladene Situationen:

### DIE BRÖCKELNDE FASSADE DER FINSTERNIS

Die böse Kultur erscheint auf einmal gar nicht mehr so böse, kalt und perfekt, weil die anwesenden Spieler (von guten *und* bösen Charakteren) ja ständig sehen, dass der finstere Ethos gebrochen wird. Da es keine Kulissen gibt, hinter denen der Darsteller des Bösewichts treten kann, um mal durchzuatmen, zu lachen, einfach Mensch zu sein, wird jedes Ausbrechen aus dem bösen Verhalten sichtbar und die Fassade bröckelt. Und da man sich ja sehr viel Mühe gegeben hat, diese aufzubauen, frustriert das. In der Tat erinnere ich mich an recht viele Spielergruppen mit sehr unmenschlichen, finsternen Kulturentwürfen, die mir ganz schön angespannt und irgendwie unzufrieden erschienen.

### DIE MANGELNDE EINSICHT DES LICHTES

Ein anderes Problem haben die Spieler der *lichten* oder *guten* Gruppen und Hintergründe: sie missverstehen ihren In-time-Entwurf von *gut und richtig* oftmals als das, was im gesamten Spiel das Richtige sei. In der Annahme, die Helden der Geschichte und so wie ihre Vorbilder aus Buch und Film automatisch im Recht befindlich zu sein, neigen viele Spieler von sehr guten Charakteren dazu, recht gereizt darauf zu reagieren, wenn sie im Spiel mit dem Durchziehen ihres Konzeptes keinen Erfolg haben. Tatsächlich ist es doch aber so, dass die meisten Cons einen so losen und unsicheren Plot haben (und spätestens durch die anwesenden Spieler und ihre Unmengen an Entscheidungsmöglichkeiten wird jeder Plot unvorhersehbar), dass es immer eine Vielzahl an erfolgversprechenden Ansätzen gibt. Eben auch für die *Anderen*, die *Bösen*.

### NICHT MITEINANDER, NICHT GEGENEINANDER ...

Wenn auf einer Veranstaltung einzelne Charaktere oder sogar ganze Gruppen aufeinander treffen, deren Ethiken sich so vehement voneinander unterscheiden, dass ein friedliches Zusammenspiel unmöglich wird, ent-

stehen oft erhebliche Spannungen. Denn viele Plots sind so ausgelegt, dass jeder daran teilnehmen kann und oft sogar muss: spätestens, wenn es zu einer großen Prügelei kommen soll, müssen sich ja schon alle anwesenden Spieler auch einfinden. Und in der klassischen Aufstellung *NSCs gegen SCs* bedeutet das einfach, dass der finstere Kult mit den lichten Paladinen gegen Gegner X antreten muss – obwohl der eigentliche, erklärte Gegner sich auf der gleichen Seite des Schlachtfelds befindet ...

### **MÄNNER, FRAUEN, BÖSEWICHTE**

Und als letztes Beispiel gibt es da noch die zahlreichen ganz alltäglichen Zwänge, denen wir als Spieler unterworfen sind: wir müssen essen, trinken, die Toilette aufsuchen und haben ein Bedürfnis an Schlaf und Körperpflege. In den meisten Locations für Cons wird das eher früh als später dazu führen, dass *Gut* und *Böse* sich sehr nahe kommen. Der Abstand, der für den ein gepflegtes *Hass-Spiel* notwendig ist, lässt sich in festen Örtlichkeiten eigentlich nie realisieren. So kommt es zu der Situation, dass neben dem Tisch der finsternen Paladine die guten Druiden sitzen müssen. Und das führt automatisch zu einer Deeskalation in der spielerischen Ebene (weil man ja nicht spielen kann, dass man den Speisesaal der Jugendherberge erst einmal von den Einflüssen der Finsternis reinigt, ohne dabei die Essenszeiten erheblich zu verlängern ...)

### **KLÄRUNG DER FRONTEN**

Die Konzepte des *Guten* und *Bösen*, die zur spielerischen Darstellung kommen sollen, sind also teilweise herben Belastungen ausgesetzt. Wir alle sind Menschen mit dem Zwang, auf einem Con zunächst einmal zu leben, unsere Grundbedürfnisse zu erfüllen und darüber hinaus mit dem Wunsch, eine möglichst schöne Zeit mit dem Hobby auszufüllen. Und wenn man sich etwas Muße gönnt, das zu beobachten, hat man viele Einsichten in das Miteinander von Menschen.

Dadurch, dass wir unsere eigenen, echten Persönlichkeiten einbringen müssen, und die Charaktere ja nur geschauspielerte Kreaturen aus unserer Feder sind, die zusätzlich noch vor einem Hintergrund agieren, der nicht alleinig von uns gestaltet wird, entstehen viele komplexe Zusammenhänge.



Das führt sehr häufig zu echtem Frust, besonders wenn es um die Gegenüberstellung von erfundenem *Gut* und *Böse* geht. Schließlich haben wir alle den Anspruch, unser Spiel irgendwie erfolgversprechend zu spielen, die unseren Charakteren gesetzten Ziele auch zu erreichen. Und wenn innerhalb der anwesenden Charaktere durch ethische Hintergründe feindselige oder kämpferische Situationen auftreten, bleibt eines tendenziell auf der Strecke: der Plot an sich. Denn der Gegner im eigenen Lager ist eine im wahrsten Sinn des Wortes näher liegende Bedrohung.

Aber es gibt doch eine Bedrohung, die vom Organisator gewollt ist und die durch NSCs ins dargestellte Spiel gebracht wird. In dieser Geschichte steckt jede Menge Vorbereitung und es ist meistens sehr schade, wenn der Plot sich nicht, wenigstens in den großen Abschnitten, zu Ende entwickeln kann.

Da hilft nur eines, und das ist im Prinzip der Kern dieses Aufsatzes: man muss sich bewusst machen, dass alle Spieler gemeinsam auf diesem Con Spaß haben wollen und jeder muss mit seinem Spiel genau dieses Ziel auch ermöglichen. Natürlich kann das bedeuten, dass die unerbittlichen Paladine doch ein Auge zudrücken, wenn es um die Anwesenheit von dubiosen Fremden geht und die heimtückischen Kultisten eben nicht jeden gleich umbringen, der ihnen im Weg steht. Aber hier, so finde ich, steht der Ethos der Spielgemeinschaft eindeutig über dem Anspruch seinen Charakter-Entwurf durchzusetzen.

Das mag nach einem allgemeinen Aufruf nach *Weichspülen* der Spielkonzepte klingen. Aber tatsächlich ist genau diese Einsicht, nämlich dass jedes Extrem eine der Gemeinschaft schädliche Haltung ist, ein Sache, die mir beim *erwachsen werden* sehr geholfen hat. Wer um jeden Preis sein Konzept, seine Vorstellung von dem *richtig* des Handelns in diesem Spiel realisieren will, handelt unfair – und das ist einfach ein modernes Wort für unethisch. Hier ist natürlich der Ethos des Spiels gemeint, die gemeinsam getragene Haltung, dass es jeder verdient hat, auf so einem Con Spaß zu haben und dass demzufolge auch jeder die Pflicht hat, das zu ermöglichen oder wenigstens nicht zu verhindern.

Es ist durchaus möglich, Charaktere zu entwerfen, die sehr extreme Ansichten haben und dank des fantastischen Spielhintergrunds hat auch jedes Extrem einen Platz in der bunten Welt, sei es nun der Gottestadt der Paladine oder die unterirdische Drow-Kultur. Es stellt sich nur die Frage, ob dieser Platz auch auf jedem Con zu finden ist.

## DIE WELT IST EINE BÜHNE ...

Es gibt eigentlich keinen Charakterentwurf, den es nicht davor schon einmal gegeben hat. Seit dem modernen Theater ist jede noch so zerrissene Persönlichkeit schon mal gezeigt worden. Die Besonderheit der fantastischen Literatur, nämlich ganze Welten um die Handlungsträger aufzubauen, macht einige Persönlichkeiten plakativer – es ist nicht notwendig, das Handeln einzelner komplex zu erläutern, der Autor konstatiert das einfach als Ethos dieser Kultur.

Weil die Fantasy ganze Welten gestaltet, tritt das Innere der Charaktere oft zurück. Das ändert sich mit der modernen fantastischen Literatur ein Stück weit, aber die Gestalten der großen Vorbilder unseres Spiels sind schon das, was man eher einfach nennen kann. Das ist auch gut, denn die wenigsten von uns wollen sich mit der Darstellung eines komplexen, wechselhaften Charakters abmühen. Im Gegenteil, einfache Entscheidungen und klare Lösungswege sind doch das, was wir im wahren Leben nicht haben und im Spiel so gerne mögen.

Aber hier begegnen wir einem Dilemma, wenn es um die Konfrontation von Gut und Böse im Live-Rollenspiel, auf Spielerseite geht:

In jeder klaren Erzählstruktur, sei es im Märchen, in der großen Oper oder im modernen Fantasy-Kino, muss das Böse scheitern. Und diese Vorbilder haben tiefe Eindrücke bei uns hinterlassen – seit Kindertagen erwarten wir, dass die böse Hexe im Ofen landet, die Stiefmutter am Ende verliert, der finstere Lord an seinen Plänen scheitert. Eine tiefe Frustration macht sich breit, wenn eine so klassisch aufgestellte böse Figur nicht scheitert. Tatsächlich auch auf böser Seite: der Entwurf des Bösen, so sieht man in vielen literarischen Beispielen, ist selten zu Ende gedacht. Was passierte denn, hätte am Ende der Zauberer mit seinen Weltherrschaftsplänen Erfolg und würde, umgeben von geistlosen Sklaven über eine leere, stille Welt herrschen? Wir können uns nicht vorstellen, dass dies eine wirkliche Befriedigung sein kann – eben weil *wir* nicht so sind.

Aus dem gleichen Grund, warum wir keine dunkle Kultur richtig verinnerlichen und ein ganzes Wochenende durchhalten können, erwarten wir (egal auf welcher *Seite* wir spielen), dass es ein *Böses* gibt, dass am Ende

verliert. Je komplexer und undurchschaubarer unser eigenes Leben ist, desto wichtiger ist uns diese Gewissheit.

Und das Böse zieht seine Attraktivität auch genau aus diesem Scheitern: die Bösewichte haben einen Drang, ein unbedingtes Wollen, sie repräsentieren das Unbewusste, das *es*, das kindisch-egoistische, dass in einem funktionierenden Miteinander (auf das wir alle angewiesen sind) letztlich scheitern muss, es aber mit einer Größe und Coolness tut, die einfach sexy ist. Als Darsteller des Bösen kann man einmal einfach wollen, etwas tun, sich einen Dreck scheren. Wenn da nicht die anderen wären ...

Wer also eine richtig böse Figur spielen und genießen will, tut gut daran, seinen Charakter selbst zum Scheitern zu verurteilen. Vielleicht ist es sogar besser, solche Gestalten als NSC und somit gleich in den Dienst eines schönen Spiels zu stellen.

Wer aber etwas richtig Gutes spielen will, sollte sich bewusst machen, dass die Vorstellung von *Gut* sehr häufig mit dem Begriff einer *höheren Gewalt* verbunden ist – nicht umsonst sind viele *gute* Gestalten Vertreter einer Religion. Aber Götter gibt es im Live-Rollenspiel viele, keine verbindliche Einigung darauf, was *da oben* nun wirklich los ist. Die göttliche Weisung als ultimative ethische Richtschnur funktionierte in der Weltgeschichte schon nicht und kann in einer Fantasy-Welt erst recht nicht Erfolg zeitigen. Und auch historisch, gesellschaftlich und rechtlich gibt es keine *Wahrheit* auf unserem Spielfeld. Es kann also auch keine Helden geben, die mit innerem Recht handeln. Live-Rollenspiel ist, ähnlich wie unser echtes Leben, viel zu komplex, als dass es eine einzige Wahrheit, ein einziges *gut* geben könne. Nur die Gemeinschaft der anwesenden Spieler als die *Helden* im literarischen Sinn sind Träger des *Guten* und haben in ihrem Kampf gegen das *Böse* der Geschichte *Recht*.

Weiterdenken!

---

- 1 <http://de.wikipedia.org/wiki/Moral> (abgerufen am 30.11.2008)
- 2 <http://de.wikipedia.org/wiki/Ethos> (abgerufen am 30.11.2008)
- 3 [http://de.wikipedia.org/wiki/Das\\_Gute](http://de.wikipedia.org/wiki/Das_Gute) (abgerufen am 30.11.2008)
- 4 [http://de.wikipedia.org/wiki/Das\\_B%C3%B6se](http://de.wikipedia.org/wiki/Das_B%C3%B6se) (abgerufen am 30.11.2008)



Karsten Dombrowski (Hrsg.)

# LARP: HINTER DEN KULISSEN

## AUFSATZSAMMLUNG ZUM MITTELPUNKT 2009

Welchen Bezug hatten Lord Byron und Mary Shelley zum Thema LARP? Wieso unterstützt die Bundeszentrale für politische Bildung Live-Rollenspiel? Und was macht man, wenn auf einer Veranstaltung unangemeldet die Presse vor der Tür steht? Mit diesen und anderen Fragen beschäftigen sich die Autoren der Aufsatzsammlung LARP: Hinter den Kulissen. In elf ausgesuchten Beiträgen wagen sie philosophische und historische Betrachtungen des Hobbys, geben hilfreiche Tipps und Anregungen für Organisatoren und stellen Beispielprojekte vor. Ein Buch für Veranstalter und Interessierte, die der Blick hinter die Kulissen des Live-Rollenspiels reizt.

Zusammengestellt und aufbereitet anlässlich der Live-Rollenspiel-Konferenz Mittelpunkt 2009.



128 Seiten, Softcover, 14,8 x 21 cm, ISBN 978-3-938922-21-7, 9,90 Euro

W W W . Z A U B E R F E D E R - V E R L A G . D E  
W W W . Z A U B E R F E D E R - S H O P . D E