

Daniel Jungblut

LARP-IDEALISMUS

ODER: WIE SCHILLER DAS LIVE-ROLLENSPIEL ERFAND

Als Jugendlicher habe ich mal in einer Ausgabe von Friedrich Schillers *Votivtafeln* einen Spruch gelesen, den ich unendlich blöd und albern fand: *Immer strebe zum Ganzen, und kannst du selber kein Ganzes werden, als dienendes Glied schließ an ein Ganzes dich an.*

Für einen Sechzehnjährigen, der Punkmusik, Alkohol und Haare färben zu seinen Hobbys zählt, ist so etwas hohles Geschwätz. Und da bekanntlich nur tote Fische mit dem Strom schwimmen, kann ein staubiger alter Klassiker mit dämlicher Frisur und seltsamen Sätzen bei der revolutionären Jugend natürlich nicht landen. Was soll also der Spruch vom Ganzen, dem man sich dienend anschließen soll? Das klingt nach Fesseln, das klingt nach Establishment.

Heute, nach mehr als zehn Jahren Live-Rollenspiel, verstehe ich die Bedeutung dieser Worte – ob das allerdings am Live-Rollenspiel oder am Alter liegt, sei einmal dahingestellt. Im Untertitel dieses Textes habe ich jedenfalls recht kühn behauptet, besagter Dichter habe das Live-Rollenspiel erfunden. Aber mit diesen Zeilen? Wohl kaum. Und doch bringt dieses Zitat die Idee hinter Schillers Oeuvre knackig auf den Punkt: *Seid umschlungen, Millionen!* heißt es an anderer prominenter Stelle. Aber was hat das mit LARP zu tun? Ich muss wohl etwas weiter ausholen, damit man mir die Sache abkauft.

Wenn man nach dem Grundgedanken des Live-Rollenspiels fragt, wenn man danach fragt, was Live-Rollenspiel eigentlich ausmacht, blickt man oft in verlegene Mienen. Hakt man etwas nach, heißt es im Allgemeinen recht

vage: *So tun, als ob*. Etwas genauer formuliert bedeutet diese Phrase nichts weniger als die Erschaffung einer neuen Wirklichkeit. Wenn man sich darauf besinnt und etwas genauer darüber nachdenkt, wirft diese Erkenntnis auch neue Fragen auf: Wie funktioniert diese Wirklichkeit? Gibt es ein leitendes Prinzip? Gibt es einen Sinn? Im wirklichen Leben bilden diese Fragen als Metaphysik den Kern jeder Philosophie, und sie regen zum Nachdenken über die Fundamente unserer Realität an.

Aber was hat das mit Rollenspiel zu tun? In der Tat gibt es offenkundige Parallelen zwischen der realen und der nur bespielten Welt: Denn der Charakter ist das Lebewesen auf dieser fiktiven Erde, und das Rollenspiel ist das Leben, das er führt. Wenn wir demnach metaphysische Fragen an das Live-Rollenspiel stellen, beschäftigen wir uns also ebenfalls mit den Fundamenten einer Realität, nur ist es diesmal eine Realität, die von uns selbst erschaffen wurde. Und was ist der Sinn dieser Realität? Was ist der Sinn unseres fiktiven Rollenspiel-Lebens?

Mich persönlich jedenfalls reizt am Live-Rollenspiel seit jeher die Geschichte. Historie einerseits, viel mehr aber auch die Geschichte im erzählenden Sinne, also Drama, Epos und Schauspiel. Nach meinem Dafürhalten geht es beim Live-Rollenspiel genau darum: eine interaktive Geschichte zu erzählen. Dies bedeutet jedoch nicht zwangsweise einen klassischen Plot, sondern kann eben auch den Rahmen einer Feier meinen, der in einem Roman nebensächlich mit den Worten ... *und sie feierten bis in die Morgenstunden* abgehandelt würde. Aber eine Geschichte zu erzählen, bedeutet auch, einen Zusammenhang zu schaffen, in dem alle Mitwirkenden Teil eines größeren Ganzen sind. Diese holistische Idee von Live-Rollenspiel ist allerdings nicht etwa der Versuch, eine gemeinsame, überregionale Szene zu beschwören, sondern bedeutet viel mehr, die Teilnehmer einer einzelnen Veranstaltung unter einem einheitlichen Ideal zusammenzubringen. Um aber ein Ideal für unser gemeinsames Spiel zu finden, müssen wir wissen, wie unsere Spielwirklichkeit funktioniert. Was ist also das grundlegende Funktionsprinzip des Live-Rollenspiels?

Was wohl alle Spielstile dieses Hobbys gemein haben, ist der Rückgriff auf Symbole, bzw. symbolische Handlungen. Da wir ja in einer fiktiven Realität spielen, ist dies auch notwendig: Ein Symbol dient uns als abstrakter

Platzhalter, den wir in der Realität wahrnehmen. Durch unseren Verstand wandeln wir diesen Platzhalter in eine konkrete Bedeutung innerhalb unserer Spielwelt um. Das heißt, ein Latexschwert ist das Symbol einer tödlichen Klinge, und ich selbst bin sogar in der weltbesten Gewandung nur das Symbol eines fiktiven Charakters; ich bin immer noch ein heutiger Mensch, der sich verkleidet, um etwas anderes darzustellen. Live-Rollenspiel funktioniert also nur durch Abstraktion. Denn ohne Abstraktion ist ein Latexschwert nur ein Ding aus Schaumstoff, und eine Rüstung ist kein Schutz vor tödlichen Hieben, sondern ein Designerprodukt aus dem Einzelhandel. Auf den Punkt gebracht: Ohne Abstraktion gibt es kein *In-time*.

Wir können also sagen, dass das maßgebliche Funktionsprinzip des Live-Rollenspiels *Abstraktion* ist. Als gemeinsames Ideal muss also ein einheitliches Abstraktionsprinzip gefunden werden, das alle Teilnehmer ihrem Spiel zugrunde legen. Einheitlich bedeutet in diesem Sinne, dass jeder Spieler nach gleichen Maßstäben, also nach gleichen Idealen abstrahiert. Da Abstraktion nur durch Ästhetik (also Wahrnehmung) funktioniert, muss also dieses einheitliche Ideal ein ästhetisches, ein Ideal der Wahrnehmung sein.

Und hier kommt Friedrich Schiller ins Spiel. Die Idee, dass Menschen unter einem ästhetischen Ideal vereint werden, ist nämlich von ihm. *Ästhetischer Idealismus* heißt in diesem Sinne das Schlagwort. Grundlegend für diese Geisteshaltung ist die Annahme, dass die Sinne des Menschen nur mangelhafte Abbilder transzendenter Urbilder wahrnehmen können. Das bedeutet, dass außerhalb des sinnlich Erfassbaren sogenannte Ideen existieren, die von uns in ihrer Gesamtheit nur durch ein Zusammenspiel von Verstand und Sinneseindruck erfahren werden können. Das lässt sich am Besten am berühmten platonischen Höhlengleichnis erklären. Nehmen wir also an, der Mensch säße in einer Höhle, mit dem Rücken zum Eingang. Draußen unter freiem Himmel ist es taghell – in der Höhle jedoch fällt bloß der Schein des Sonnenlichtes durch eine Öffnung. Nun trägt man draußen an der Öffnung Gegenstände vorbei, und ihre Umrisse werden als Schatten auf die Höhlenwand geworfen. Der Mensch, der in der Höhle sitzt, sieht die Schatten; er kann sie beschreiben, ihnen Namen geben, er kann sie

sogar mit etwas Übung differenzieren – aber es bleiben bloße Schatten. Erst wenn er sich umdreht, wenn er den Weg aus der Höhle findet, dann vermag er das wahre Wesen der Dinge zu schauen und kann sie in ihrer ganzen Dimension erfahren. Diese Gegenstände, die am Höhleneingang vorbei getragen werden, sind also besagte *transzendenten Ideen*, die durch Sinneswahrnehmung nur in Ansätzen, aber niemals in Gänze zu sehen sind – denn die Sinne richten sich auf die Höhlenwand, der Verstand dagegen schaut nach draußen.

Beziehen wir dieses Gleichnis nun auf das Live-Rollenspiel, sind demnach alle realen Out-time-Objekte einer Veranstaltung, also alle Objekte, mit denen realiter gespielt werden kann, derartige Schatten auf einer Höhlenwand. Erst dadurch, dass wir uns durch Denken in diese Spielwelt versetzen, dass wir unseren Verstand auf das als wahr angenommene Wesen dieser Objekte richten, erst dadurch werden sie in unserer Spielwelt Realität. Nur so erkennen wir in der Wahrnehmung eines Latexknüppels die transzendente Idee eines Streitkolbens oder in angeklebten Plastikohren die transzendente Idee eines Elfen.

Auf der Grundlage des beschriebenen Modells von Idee, Wahrnehmung und Abstraktion müssen wir also ein gemeinsames Ideal finden, das alle Mitwirkenden Teil eines größeren Ganzen, Teil einer einzigen Geschichte werden lässt. Deshalb müssen wir uns auf einheitliche Ideen und damit eine einheitliche Spielwelt einigen. Und hier betritt die Spielleitung die Bühne: Wenn nämlich die Spielwelt unsere Realität ist, und das Rollenspiel unser Leben, kann das Prinzip *Gott*, als erschaffendes, allmächtiges Prinzip, nur die Spielleitung sein. Sie schafft den Rahmen, sie initiiert diese Schöpfung, und um biblisch zu bleiben: Ihre Genesis trägt den Titel *Con-Einladung*. Die Spielleitung muss neben den realen Voraussetzungen – also der Organisation der Veranstaltung – auch den fiktiven Rahmen schaffen. Sie muss die Spielwelt bestimmen und alle Spielfaktoren unter einen Hut bringen. Nur somit ist gewährleistet, dass jeder Spieler in einem bestimmten NSC auch den geplanten Dämonenfürsten sieht und nicht etwa einen verkleideten Kultisten, einen Schauspieler im Kostüm oder den Bassisten von Kiss.

Die Spielleitung ist demnach nicht nur Dirigent, sondern ebenso Komponist. Sie komponiert Ideen. Sie schafft die Voraussetzung, die Stimmung, das Ambiente, den Stil, die Geschichte eines Cons – eben das, was man gemeinhin und auch in diesem Falle *Poesie* nennen kann. Sie ist für all das verantwortlich, was die Veranstaltung ausmacht; sie ist dafür verantwortlich, wie sich die Veranstaltung für den Spieler *anfühlt*. Und nur, wenn der Spieler bereit ist sich darauf einzulassen, nur, wenn er nach den Maßstäben der Spielleitung abstrahiert – dann kann er teilhaben an dieser Welt, und nur dann ist LARP auch mehr als die Summe seiner Teile.

... als dienendes Glied schließ an ein Ganzes dich an. Jetzt können wir nämlich nachvollziehen, was Schiller damit meint. Konkret bedeutet diese Sicht der Dinge, dass die Spielleitung ihre Welt sorgfältig planen muss. Jeder Spieler muss sich über seine Umgebung und seinen Platz in ihr vollständig im Klaren sein. Jeder Spieler muss sich mit den rollenspielerischen Absichten der Spielleitung identifizieren, und jede Spielleitung muss zusammen mit den Spielern an der gemeinsamen Welt arbeiten: die einen durch den Hintergrund, die anderen durch den Vordergrund, also die Charaktere. Das bedeutet nicht, dass alle Spieler alle Geheimnisse der Spielwelt kennen müssen – sie müssen lediglich deren *Naturgesetze* und *Fundamente* anerkennen. Spieler müssen selbst ihre Charaktere mit dem Hintergrund der Spielleitung abgleichen, und Spielleitungen müssen konsequent bei der Auslese der Charaktere sein. Wohlgemerkt bei der Auslese der Charaktere, nicht bei der Auslese der Spieler. Letztendlich muss realisiert werden, was Ralf Hüls mit der nahezu sprichwörtlichen Teilung der LARP-Szene meint – allerdings hat der Graben nicht zwischen den Teilnehmern, sondern zwecks Zusammenhalt um sie herum zu verlaufen, damit sie buchstäblich genau das werden: Teil-Nehmer.

Die konsequenteste Variante dieses Idealistischen Ansatzes ist sicherlich eine Veranstaltung, bei dem die Charaktere im Vorfeld vorgegeben sind. Sie sind fest verankert in einer fixen Spielwelt mit mehr oder weniger greifbaren Zielen, welche von den Spielern durch Charaktermittel erreicht werden wollen. Auf verschiedenen Genre-Cons wird dieses Spielprinzip beispielsweise praktiziert. Eine tolerantere Variante bieten Veranstaltungen, die eine

einheitlich konzipierte Hintergrundwelt bieten und in der Charakterwahl weitestgehend frei sind – solange die Hardware anerkannt wird, kann jede passende Software bedenkenlos installiert werden. Veranstaltungsarten, die gezielt auf diese Homogenität setzen (und die *Große Turney* ist nur das prominenteste Beispiel) haben gemein, dass ihre Atmosphäre als sehr dicht beschrieben wird. Man hat eben das Gefühl *mittendrin* zu sein.

Auf einer herkömmlichen Veranstaltung hingegen ist es häufig anders. Oft überschneiden sich viele Spielauffassungen und sorgen nicht selten für Streit. Das können einfache Regelauslegungen sein, aber auch unüberbrückbare Differenzen auf der Charakterebene: Für manche ist ein Halbdrache eben ein bereicherndes Konzept, für andere schlichtweg grober Unfug. Auf reiner Spielebene kann man diesem Problem nicht beikommen; derartige Kluften im Spielideal fördern Out-time-Blasen und stören letztendlich den harmonischen Spielverlauf.

Aber darum genau geht es: Harmonie. Allerdings nicht in Gestalt von konfliktfreiem Blümchenlarp mit Zuckerguss und Happyend, sondern als poetische Harmonie einer gemeinsam erlebten Geschichte. Auch Tragödien sind harmonisch – Schiller macht es uns vor: Don Karlos, Kronprinz und idealistischer Vorkämpfer der Freiheit, scheitert am Ende an der grausamen Realpolitik seines Vaters. Aber im Innern sind er und die Geschichte mit ihm vollendet.

Ich möchte einen weiteren Idealisten kurz zu Wort kommen lassen. Georg Wilhelm Friedrich Hegel hat mal etwas geschrieben, das in seinem Sinne auch auf das Live-Rollenspiel bezogen werden kann. In der Vorrede seiner berühmten *Phänomenologie des Geistes* schreibt er: *Das Wahre ist das Ganze*. Das klingt zunächst nach einer schwammigen Binsenweisheit; man muss diese Aussage jedoch geschichtsphilosophisch verstehen. Dieses Ganze, also die Welt an sich, entsteht durch den Prozess der Geschichte, an deren Ziel, wie er so schön sagt, *die Vernunft zu sich selbst kommt*. Für Hegel besteht die Geschichte aus dialektischen Prozessen, aus kleinen Konflikten, die durch Verbindung zu etwas Höherem, also einem weiteren Schritt zur Vollendung, werden. Das alte Prinzip *These + Antithese = Synthese*. Dieses

dialektische Prinzip bezog er auf die Weltgeschichte: Als eine Unmenge von kleinen Teilprozessen aber auch als allgemeines Programm. Wenn wir Hegel Glauben schenken wollen, steuert ein sogenannter *Weltgeist* das Geschehen, der es versteht, durch verschiedene Tricks die Geschichte in entsprechende Bahnen zu lenken.

Mit einiger Berechtigung könnten wir in unserem Sinne die Spielleitung als diesen *Weltgeist* bezeichnen. Die Spielleitung schafft es durch Kniffe und Winkelzüge, während der Veranstaltung eine Geschichte zu erzählen. Nennen wir diese Geschichte ruhig *Plot*. Aber nicht im Sinne des klassischen Artefaktbaukasten-Ritual-Endschlacht-Szenarios, sondern *Plot* als von der SL erwünschter, genereller Verlauf einer Veranstaltung – beispielsweise das Abhalten einer Hofhaltung oder die entscheidende Schlacht eines Feldzuges. Das LARP ist aber in der Planungsphase noch kein Rollenspiel. Erst nach Abpfeiff, also am Ende der Veranstaltung, kann man von einem wirklichen Erlebnis, von einem stattgefundenen Live-Rollenspiel sprechen. Wenn *Plot* also das Konzept ist, kann man frei nach Hegel schließen: Der Plot ist der Prozess, durch den Live-Rollenspiel zu sich selbst kommt. Durch kleine dialektische Raffinessen vermag es der Weltgeist (also die SL) die Spieler als Teil des Prozesses einzubinden: These: *Ich möchte ein Artefakt*. Antithese: *Das Artefakt ist in einem Labyrinth*. Synthese: *Abenteuer!* Auch bloßes Rollenspiel funktioniert dialektisch: Zwei unterschiedliche Positionen verbinden sich durch kommunikative Interaktion zur Synthese im Rollenspiel.

Wer das jetzt als etwas akademische Hegelei abtut, dem möchte ich sagen, dass wir dem alten Staatsphilosophen etwas Wichtiges verdanken: Hegel hat nämlich den NSC erfunden. Bei ihm heißt er freilich nicht NSC, sondern *welthistorisches Individuum*. So nennt Hegel solche Menschen, die zu Lebzeiten den Willen der Geschichte in die Praxis umgesetzt hätten: Alexander, Cäsar, Napoleon – NSCs der göttlichen Schöpfung. Der *Weltgeist zu Fuß* nannte Karl Marx das spöttisch. In unserem idealistischen Spielmodell haben wir auf diese Weise also Faktoren, die unseren Plot in die Praxis umsetzen. Das kann der Quest-NSC mit dem Ausrufezeichen sein, der Bösewicht aber auch der Graf, der nur zu einer Feier lädt. Sie alle sind

der Plot zu Fuß, also Erfüllungsgehilfen der Spielleitung. Dieses *plotbedeutende Individuum* ist also eine von der Spielleitung eingesetzte Rolle, die gewisse Funktionen innerhalb des angestrebten Verlaufs hat. Durch diese Erfüllungsgehilfen kann die Spielleitung ihre Geschichte kommunizieren.

Diese Form von idealistischer Spielauffassung bedeutet nun aber nicht, dass ein Con zu einer Fließband-Attraktion gerät, indem NSCs napoleonartig durch die ganze Handlung marschieren und den Spielern nur ein Minimum an Möglichkeiten zugestanden wird. Inwiefern nämlich die Spielleitung es für nützlich erachtet das Geschehen zu lenken oder szenenartige Abläufe präsentiert, ist jedem Geschmack selbst überlassen und beeinflusst letztendlich das beschriebene Modell nicht.

Wir halten also fest: Jede Veranstaltung braucht Prämissen, denen sie folgt. Diese Prämissen müssen von allen Teilnehmern ohne Zwang einheitlich anerkannt werden; genau das ist nämlich das ästhetische Ideal, von dem eingangs die Rede war. Dieses Ideal muss vor der Veranstaltung definiert und jedem bekannt sein, und jeder Spieler muss dieser objektiven Wahrheit teilhaftig sein. In der realen Welt ist es unmöglich, objektive oder absolute Wahrheit zu erkennen. In der Spielwelt nicht. Diese Welt haben *wir* erschaffen, und deshalb können wir in ihr sehr wohl die absolute Wahrheit erkennen – wir haben sie schließlich selbst definiert. Zwar sind die Rollen die wir verkörpern an die Zwänge, Gesetze und Grenzen der Spielwelt gebunden – wir Spieler sind es nicht. Und doch müssen wir uns einig sein. Wir müssen uns auf eine gemeinsame Welt einlassen, deren Wahrheit und Wirklichkeit wir kennen. Wir müssen unser Ego in den Dienst der Allgemeinheit stellen, indem wir für andere spielen. Wir müssen die Logik in den Dienst der Spielwelt stellen und bei unseren Aktionen auf destruktive Wirkung verzichten. Und wenn jeder für andere spielt, dann wird für jeden gespielt, dann wird *mit* jedem gespielt.

Eine homogene Welt ist nur auf diese Weise möglich. Denn wie auch der Mensch ein *zoon politikon* ist, also ein Gesellschaftstier, so ist auch Rollenspiel nur durch Interaktion möglich. Ein Mensch, der in bester Gewandung in schönstem Ambiente das perfekte Bild abgibt – dieser

Mensch kann erst dann wirklich Rollenspiel machen, wenn er jemanden hat, mit dem er spielen kann. Ein egozentrischer Ansatz jedoch, bei dem jeder Mensch die Spielwelt nach eigenem Gusto kreiert, würde schließlich in der vollkommenen Autarkie, also der völligen Isolation des Einzelnen gipfeln, und Rollenspiel wäre damit unmöglich. Es würde keinen Spaß machen, soviel steht fest.

Hat Friedrich Schiller nun das Live-Rollenspiel erfunden? Vielleicht war die Pointe etwas zu spitz; aber ich hoffe gezeigt zu haben, dass mit seiner Weltanschauung, die er sicherlich nicht allein erfunden, aber dennoch entscheidend geprägt hat, uns allen das LARP etwas mehr Spaß bereiten könnte.

Ich möchte zum Schluss noch einmal Schiller das Feld überlassen; bereits 1784 hat er geschrieben, was wir heute noch nachempfinden können, wenn wir von einer gelungenen Veranstaltung nach Hause fahren:

Das Spiel führt uns eine mannigfaltige Szene menschlicher Leiden vor. Es zieht uns künstlich in fremde Bedrängnisse und belohnt uns das augenblickliche Leiden mit wollüstigen Tränen und einem herrlichen Zuwachs an Mut und Erfahrung. In dieser künstlichen Welt träumen wir die wirkliche hinweg, wir werden uns selbst wieder gegeben, unsre Empfindung erwacht, heilsame Leidenschaften erschüttern unsre schlummernde Natur und treiben das Blut in frischeren Wallungen. Der Unglückliche weint hier mit fremdem Kummer seinen eignen aus – der Glückliche wird nüchtern und der Sichere besorgt. Der empfindsame Weichling härtet sich zum Manne, der rohe Unmensch fängt hier zum ersten Mal zu empfinden an. Und dann endlich – wenn Menschen aus allen Kreisen und Zonen und Ständen, abgeworfen jede Fessel der Künstelei und der Mode, herausgerissen aus jedem Drange des Schicksals, durch eine allwebende Sympathie verbrüdet, in ein Geschlecht wieder aufgelöst, ihrer selbst und der Welt vergessen und ihrem himmlischen Ursprung sich nähern. Jeder Einzelne genießt [dann] die Entzückungen aller, die verstärkt und verschönert aus hundert Augen auf ihn zurückfallen, und seine Brust gibt jetzt nur einer Empfindung Raum – es ist diese: ein Mensch zu sein.

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