

Nabil Hanano

LARP UND PRESSE

SL, komm mal, wir haben ein Problem. Da hinten rennt die Presse rum ... Als Con-Veranstalter gibt es Sätze und Situationen, die man gar nicht gebrauchen kann. Zum Beispiel unangemeldete Pressebesuche. Was soll man dann machen? Die Meute sang- und klanglos rauswerfen? In den sauren Apfel beißen und gute Miene zum bösen Spiel machen? Oder gar gezielt im Vorfeld einladen?

Manch einer mag das öffentliche Interesse schwer nachvollziehen. Aber mit Kettenhemd, Schwert und Schlachtruf durch die Wälder zu streifen, das ist nur für einen minimalen Bevölkerungsteil Hobby und Normalität. Es gibt – von Händlern und Veranstaltern grob geschätzt – rund 45.000 regelmäßig aktive Live-Rollenspieler in Deutschland. 45.000 Live-Rollenspieler – und drumherum mehr als 82 Millionen, die streng genommen keine Ahnung haben und die LARPer im besten Fall mit der (gesellschaftlich akzeptierten) Mittelalter-Szene in einen Topf werfen. Unter diesen 82 Millionen gibt es eine Sorte Mensch, die sich durch besondere Neugier *auszeichnet*: Journalisten. Eine Grundsatzfrage, der sich jeder Journalist permanent unterwirft, lautet: Was interessiert die Leute? Das Neue, das nicht Alltägliche und das Außergewöhnliche ist es, was reizt. Und *normale Menschen* in der Gewandung von Ritter, Magier, Elb und Ork sind für Unbedarfte alles andere als alltäglich, sondern ein gefundenes Fressen.

Man fragt sich: Muss ich aller Welt offenbaren, warum ich am Wochenende mit gezogenem Schwert hinter Orks herrenne? Oder umgekehrt? Was soll das bringen? Die Antwort lautet: Akzeptanz. Ein wenig Public Relation kann nicht schaden. Und wenn es nicht ganz so gut läuft, wird man zumindest noch toleriert. Bestes Beispiel ist da die Freundin oder der Freund, der sagt: *Ich find' Dein Hobby doof, aber es ist Deine Sache. Es macht Dir Spaß, und mir soll's recht sein.*

Muss man einen *allerschlimmsten* Fall befürchten? Ein Verbot von Live-Rollenspielen? Wäre es dann nicht besser, die Füße still zu halten, sich abzukapseln und die Öffentlichkeit auszusperrern? Das könnte schwierig werden, denn die Öffentlichkeit ist längst da. Wir leben, ob wir nun wollen oder nicht, in einer *Mediengesellschaft*. Es gibt den LARP-Kalender, LARP-Bilderarchiv, LARP-Magazine und nicht zuletzt etliche Webseiten von Vereinen und Spielergruppen, über die man beim Surfen im Web stolpern kann.

Das birgt sehr viel Potenzial für Irrtümer und Missverständnisse. Immer wieder gern genommen: Die Gruppe Blutkultisten, die abends im dichten Gehölz ein Ritual vollzieht, auf die verspäteten Tavernenhelden wartet und stattdessen von einer Kindergartengruppe beim Waldspaziergang entdeckt wird ... Oder folgende Szene: Ein Kämpfer geht zu Boden, wird sofort von einer Traube Gegner umringt, die auf ihn eindreschen und dabei Dinge wie *Todesstoß* oder *Kopf ab* rufen. Und dafür muss man nicht einmal spezielle LARP-Seiten besuchen. Wo sowas zu sehen ist? Beispielsweise bei Youtube. Gefilmt mit der Handy-Cam.

Das Hobby LARP kann sich nicht unsichtbar machen, dafür ist es zu groß geworden. Abschotten oder gar Verheimlichen ist unmöglich. Schließlich kann man sich draußen im Gelände schwer einschließen. Also ist es unter Umständen besser, die Initiative zu ergreifen und dafür Sorge zu tragen, dass sich kein falsches Bild in der Öffentlichkeit verfestigt. Man muss *nur* transportieren, dass LARP nichts Negatives ist. Die Zeiten reißerischer *Guck-mal-diese-Freaks*-Beiträge liegen einige Jahre zurück und scheinen glücklicherweise passé. Das muss weiter verfestigt werden. Es geht ja nicht darum, dass sich demnächst auch Schmitz und Meier in Rüstung werfen sollen. Es geht darum, dass Schmitz und Meier einfach wissen, dass Live-Rollenspieler keine durchgeknallten Realitätsflüchtlinge, keine Sektenanhänger und keine potenziellen Amokläufer sind.

Stichwort Amoklauf. Man stelle sich vor: Der Schüler von Emsdetten wäre LARPer gewesen. Unter Garantie würden Live-Rollenspiele in der gleichen *Killerspiel*-Debatten-Mühle stecken wie die PC-Spiele. Wahrscheinlich noch viel schlimmer. Bei den PC-Spielen, von denen man eigentlich hätte annehmen müssen, dass es keine Geheimnisse und nichts Unbekanntes um sie gibt, ist vieles hanebüchen falsch dargestellt worden. Kaum eine Zeitung oder ein Sender, die nicht mit durcheinander gewürfelten Falschinfos glänzten.

Und nun stellt man sich Live-Rollenspiele vor, wo Kämpfen und Töten elementarer Bestandteil ist. Je nach Szenario gibt es finstere Rituale, manchmal sogar Folter und Mord. Alles fiebert der *Endschlacht* entgegen; bei diesem Begriff ist der Bogen zu *Endsieg* schnell geschlagen. Kaum ausdenken, was sich Politiker, mediengeile selbsternannte *Fachleute* und Journalisten daraus zusammengebastelt hätten. Und LARP genießt nicht den Schutz beziehungsweise die Unterstützung einer milliarden schweren Lobby der Computer- und Spiele-Industrie.

Im Unwissen liegt ein schwer einschätzbares Risiko. Doch um das zu beseitigen, dafür ist die Presse wie geschaffen. Ja, das geht auch prima in die andere Richtung. Aber für Live-Rollenspiele ist die Presse vielleicht die einzige Möglichkeit. Denn anders als bei Mittelaltermärkten sind bei Live-Rollenspielen keine Besucher vorgesehen. Auf Märkten laufen die Leute zwischen Ständen und Zelten herum, knipsen, unterhalten sich mit den Darstellern und machen sich so ein Bild und finden alles „ganz reizend“. Im LARP wäre das ein Albtraum. Aber wenn der *Touri-Dämon* nicht weiß, dass er quasi mitten während einer Vorstellung über die Bühne stapft, wer kann's ihm anlasten? Schilder mit *Geschlossene Gesellschaft* taugen nur bedingt. Renitente Nordic-Walking-Rentner haben sich mit ihren Stöcken noch jeden Burghof frei gekämpft Und *Draußen-Bleiben*-Schilder schüren nur Misstrauen. Sie suggerieren: *Da geschieht etwas Geheimes, vielleicht sogar Verbotenes*. Wenn dann noch Leute in dunklen Roben und mit Waffen zu sehen sind, ist das Sekten-Treffen perfekt.

Was kann man also tun, um das Hobby Live-Rollenspiel in das gute Licht zu rücken, in das es gehört? Soll man bei jedem Tages-LARPi Gott und die Medienwelt zusammentrommeln? Bestimmt nicht. Es ist von der Größe des Cons abhängig. Ein Zeltlager von 70 bis 80 Teilnehmern, im Hintergrund vielleicht eine Burg oder ein Hofgut, das macht schon einiges her, ergibt eine nette Geschichte.

Ein wichtiges Entscheidungskriterium ist der Ort. Vor allem, wenn ein Gelände bespielt wird, das bis dahin noch keine LARPer gesehen hat. Dort ist die Wahrscheinlichkeit von Scharen neugieriger *Touri-Dämonen* sehr viel höher als beispielsweise auf Burg Bilstein. Dort lassen sich die Leute allenfalls blicken, um mitternächtliches Schlachtengetümmel verstummen

zu lassen, oder um Orks aus den Vorgärten zu verscheuchen ... Durch positive Presse kann es leichter sein, Live-Rollenspiele auf neuen Geländen zu etablieren, unter Umständen kann man in den Genuss von Fördermitteln oder Amtshilfe seitens der Gemeinden kommen. Noch wichtiger für die Einladungs-Frage ist das Szenario. Plant man das düstere Ende der Welt in einem Meer aus Kunstblut, sollte man vielleicht doch lieber die Füße stillhalten.

Wen man einlädt, hängt von der *Presselandschaft* vor Ort ab. Und davon, wie viel Arbeit sich die Orga machen will, denn die Betreuung – wenn man es richtig macht – ist zeit- und personalintensiv! Meist reicht es aus, die lokale Tageszeitung zu informieren, in der Regel sind es nicht mehr als zwei. Bei großen Veranstaltungen (also bei über 200 Teilnehmern), sollte man auch den nächsten lokalen Radio- und TV-Sender einladen, bevor die über andere Kanäle Wind von der Veranstaltung bekommen und plötzlich auf der Matte stehen.

Eine Einladung sollte rund drei bis vier Tage vor Veranstaltungsbeginn erfolgen. Die Frist ist sehr knapp gesetzt, und das bewusst. Beschreibt kurz, worum es geht, also was LARP ist. Macht ganz klar und deutlich, dass es (und warum es) keine Besucher-Veranstaltung ist und dass man Abstand von blumigen Ankündigungen nehmen möge. Denn dann kommen die Touristen-Horden erst recht.

Ladet für einen bestimmten Tag und zu einer bestimmten Uhrzeit ein. Macht deutlich, dass der Termin unter Umständen bis zu zwei Stunden dauern kann. Einen genauen Termin vorzugeben und sich dabei ein großzügiges Zeitfenster zu lassen, hat den Vorteil, dass man sich als Veranstalter besser auf die Situation vorbereiten kann, das gilt auch für die Redaktionen.

Bittet um ein Antwortschreiben (am besten Fax oder E-Mail), ob jemand kommt, und wer kommt (Schreiber + Fotograf, nur ein Schreiber/Fotograf oder ein Mitarbeiter, der beides erledigt). Gebt eine immer erreichbare Kontakt-Telefonnummer an.

Gut eignet sich die Mittagszeit (wichtig bei Winter-Cons, damit der Fotograf genug Licht hat) für den Besuch der Pressemeute. Die Journalisten treffen idealerweise ein, wenn die SCs gerade beim Essen sind. Das hat folgende

Vorteile: Die Reporter werden nicht durch spannende Spiel-Szenen abgelenkt, haben also nicht das Gefühl, etwas zu verpassen. Die Essenspause dient der Vorbereitung zum gemeinsamen Rundgang. Nichts falsch macht man, wenn man die Reporterbagage zum Essen einlädt. In keinem Fall sollte man ihnen etwas *vorkauen*. Bietet auf jeden Fall Getränke an. Die Presse ist ein Monster, das gefüttert werden will

Setzt Euch mit den Journalisten in einem ruhigen Raum (also nicht der Fundus oder der NSC-Raum) zusammen und erklärt, was sie zu erwarten haben. Beschreibt noch einmal, worum es im Live-Rollenspiel im Allgemeinen und bei dem Con im Speziellen geht. Beantwortet die Fragen und kündigt ein abschließendes Treffen an, um weitere Fragen zu klären.

Sammelt schon jetzt die Kontakt-Daten der Journalisten ein. Denn für den Fall, dass kurzfristig ein Reporter weg muss oder nicht zum Abschluss-Treffen will, solltet Ihr Euch bei ihm melden und eventuell offene Fragen klären. Verteilt Pressemappen. Darin sollten Eure Kontaktdaten und eine genaue Beschreibung des Hobbys enthalten sein. Anregungen gibt's beispielsweise beim LARP-Wiki. Außerdem sollten eine Szenariobeschreibung, Teilnehmerzahlen, Infos über den Veranstalter, Weblinks etc. enthalten sein.

Was zeigt man den Journalisten? Wichtig ist die aktuelle Spiel-Situation. Wenn das Lager wegen einer mehrstündigen Wald-Wanderung leer ist, steht der Reporter doof da.

Szenen mit (bösen) Ritualen vermeiden! Wenn SCs oder NSCs dunkle Beschwörungen aufsagen und literweise Kunstblut und Gedärm im Spiel ist, mutet man dem LARP-Laien für den Anfang vielleicht zu viel zu. Gefechte sind super, solange es nicht zum Gemetzel wird. Macht in jedem Fall klar, dass Kämpfe zum Spiel dazugehören, aber nicht der alleinige Inhalt sind!

Der Rundgang, oder auch das Journalisten-Gassi, erfordert ein wenig Fingerspitzengefühl. Denn Journalisten sind wie Hunde: am liebsten ohne Leine überall herumlaufen, schnüffeln und *jagen*. Und Konkurrenten werden weggebissen. Am einfachsten ist natürlich der Umgang mit nur einem Reporter-Team. Habt Ihr mehrere, beispielsweise von zwei Zeitungen und einem Radio-Sender, führt sie in einer Gruppe. Sorgt aber dafür, dass zwei oder drei SLs als Ansprechpartner dabei sind. Nach der Devise *kurz und schmerzlos* kann man dann die Meute in einem Rutsch durchschleusen,

anstatt dass man die Reporter den ganzen Tag über am Hacken und weit verstreut hat. Unter Umständen ist man auch länger als das vorher angegebene Zeitfenster unterwegs, rausschmeißen oder antreiben sollte man die Leute deswegen aber nicht!

Wenn es Euch und den Spielern nichts ausmacht, könnt Ihr natürlich auch die Leinen locker machen. Das hängt ein wenig von der Umgangsatmosphäre und der Toleranz der SCs ab. In keinem Fall sollte ein SL ständig neben oder hinter dem Journalisten herlaufen; niemand mag das Gefühl, überwacht zu werden. In Sichtweite zu bleiben reicht aus.

Fragt unter den SCs und NSCs, wer zu einem Gespräch mit Journalisten bereit ist. Vielleicht eine Gruppe Spieler aus der Umgebung? Ein paar vernünftige Leute, die sich einigermaßen klar artikulieren können, sollten sich aufreiben lassen.

Wenn man sich unterhält, kommt normale Höflichkeit am besten an. Nicht schleimen und nicht bellen, auch, wenn jemand arg aus der Reihe tanzt und ungefragt in Spieler-Unterkünfte eindringen will. Wenn das passiert, fragt nach, ob Ihr helfen könnt. Der Journalist will vermutlich Kontakt zu SCs aufnehmen und Fragen stellen. Sagt ihm, dass es dazu in Kürze Gelegenheit geben wird.

Gebt keine Befehle, macht „Vorschläge“. Im Notfall, wenn also ein Reporter herumzickt, müsst Ihr ihm verdeutlichen, dass es nur darum geht, die Spieler nicht zu stören. Wie gesagt, das alles hängt von der Umgangsatmosphäre ab.

Auf keinen Fall sollte man lügen! Wenn beispielsweise die Frage nach Verletzungsrisiken aufkommt, seid ehrlich: *Ja, das Risiko ist da, und Unfälle passieren wie in jeder Sportart. Zum Glück aber sehr selten. Ja, es hat etwas von Realitätsflucht, aber das ist ein Kino-Besuch oder ein Urlaub auch. Mein Nachbar fährt zum Ballermann, ich reise in die Vergangenheit.*

Der Umgang mit Fotografen gestaltet sich etwas anders als der mit Schreibern. Bietet dem Fotografen eventuell eine simple Gewandung an und erklärt, dass er so die Spieler weniger stört, wenn er nah heran will. Gleiches gilt im Grunde auch für die Schreiber. Wie gesagt, anbieten. Nicht aufzwingen. Das aber nur für den Fall, dass niemand etwas dagegen hat, wenn er frei

herumwuselt. Brieft ihn, auf das Spielgeschehen Rücksicht zu nehmen, nicht zu drängeln, nicht in Gespräche einzufallen oder die SCs herumzudirigieren. Höchstwahrscheinlich wird der Fotograf sich eine Action-Szene wünschen. Bietet ihm an, mit einigen NSCs und SCs eine Kampf-Situation zu stellen. In jedem Fall braucht der Fotograf Bewegungsfreiheit, oft hat er auch viel weniger Zeit als der Schreiberling. Erkundigt Euch danach, dann kann man vorab eine Szene stellen und ist so eine Person schneller wieder los.

Hat man nur einen oder zwei Journalisten zu betreuen, sollte man unbedingt eine Gewandung anbieten und versuchen, sie in das Spiel einzubinden. Das hängt natürlich auch davon ab, wie offen sich die Besucher gegenüber der Sache zeigen. Gebt Ihnen ruhig mal ein paar Schwerter in die Hand und erklärt, wie man kämpft. So erfahren die Journalisten quasi am eigenen Leib, dass LARP (idealerweise) nichts mit stumpfem Geholze zu tun hat. Sollte – auch in der großen Meute – ein Reporter den Wunsch äußern, näher ans Geschehen heranzuwollen, zu interagieren, sich für eine Weile in die Taverne zu setzen oder eine Spielergruppe in den Wald begleiten zu wollen, sollte er verkleidet werden. Wenn Ihr merkt, dass da jemand Feuer fängt, könnt Ihr ihn zum Tavernenabend (in Leihgewandung) einladen.

Bestimmt gibt es Fragen, also klärt diese. Bietet angesichts der Fülle an Material und Eindrücken an (nicht fordern!), den fertigen Text zu lesen oder ihn per Telefon zu hören, um auf inhaltliche Fehler *hinweisen* zu können. Wer richtig aufdrehen will, kann eine Kleinigkeit verschenken. Tonbecher, Spielmünzen, Elfenohren, Kettenhemd, irgendwas halt.

Und was tun, wenn die Journaille ungebeten und unangekündigt aufschlägt und man sie unbedingt wieder loswerden will? Erklärt (höflich!), dass es sich um eine private Veranstaltung handelt, für die die Teilnehmer bezahlt haben. Ungefähr so: *Es tut mir leid, aber ein Pressebesuch ist heute leider nicht möglich. Es handelt sich nicht um eine öffentliche Veranstaltung, die Leute haben für die Teilnahme bezahlt und verbringen hier quasi ihren Urlaub. Im Prinzip spricht ja nichts gegen einen Bericht, es wäre auch nicht das erste Mal. Nur muss man sowas vorher abklären, insbesondere mit den Teilnehmern.* Erklärt ruhig in aller Länge, was Live-Rollenspiele sind, damit kein falscher Eindruck entsteht. Idealerweise habt Ihr Info-Flyer/Info-Mappen zur Hand. Bietet unter Umständen an, bei der nächsten Veranstaltung die Presse ein-

zuladen oder den Kontakt zu einem anderen Veranstalter herzustellen. Das sollte mehr als genügen, damit die Journalisten ein Einsehen haben und von dannen ziehen.

Wenn es darum geht, renitente Journalisten rauszuwerfen (was eigentlich die absolute Ausnahme sein sollte; Boulevard-Stil ist von einem regulären Lokal-Medium nicht zu erwarten), geht das nur über den Hausherrn. Und auch nur dann, wenn das Spiel auf privatem Grund stattfindet. Man wird nicht verhindern können, dass sich die Reporter auf öffentlichen Straßen aufhalten und von dort aus Bilder machen und sich Dinge zusammenreimen. Einen Beitrag zu verhindern, ist äußerst schwierig und klappt womöglich nur über den Rechtsweg. Wie gesagt, solchen Stil braucht man von lokalen Medien nicht zu erwarten.

Gut vorbereitet ist der Umgang mit Journalisten kein Problem. Die oben genannten Punkte sollten auch nicht auf Teufel komm' raus und nach Strich und Faden angewandt werden. Sie sollen auch keine PR-Offensive auslösen! Sie sollen eine Hilfestellung sein, wenn man für sein Hobby eine Lanze brechen möchte.

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