

Myriel Balzer

DAS ERZEUGEN VON IMMERSION IM LIVE-ROLLENSPIEL

Eine Gruppe von müden aber glücklichen Reisenden sitzt abends in der Dämmerung am Lagerfeuer. Der Geruch von Rauch und gebratenem Fleisch liegt in der Luft und ein Barde spielt auf. Die Reisenden erzählen sich Geschichten von der vergangenen Schlacht und einige singen oder grölen zu den Melodien des Bardens. Alle trinken Met und Bier aus schweren Steinkrügen und prostern sich ausgelassen zu. Plötzlich kommt das Spiel des Bardens ins Stocken, er wirkt auf einmal angespannt. Sein Blick richtet sich auf das unbewachte Haupttor, durch das soeben ein schwarzer Schatten gehuscht ist. In kürzester Zeit bemerken auch die anderen Feiernden, dass etwas nicht stimmt und hören auf zu singen. Sie folgen mit den Augen dem Blick des Spielmanns und entdecken den schwarzen Schatten, der unbeirrt weiter Richtung Taverne geht. Plötzlich kommt Unruhe in die Gruppe, die Krieger ziehen ihre Schwerter und der Magier kramt im Laufenden seine Komponenten aus der Gürteltasche. Mit wildem Kampfgebrüll und bereit ihr Leben für die Verteidigung des Lagers zu geben, stürmt die Gruppe voran, als sich plötzlich der Schatten erschreckt zu ihnen umwendet und die vor der Brust gekreuzten Arme über seinen Kopf nach oben reißt. Die Gruppe der Spieler bleibt enttäuscht stehen. Der Feind den sie soeben angreifen wollten „ist gar nicht da“! Die Krieger stecken murrend ihre Schwerter weg, der hinter ihnen stehende Magier reckt den Hals und erkennt die Lage; seufzend stopft er seine roten Schaumstoffbälle wieder in die Tasche zurück und zieht mit den anderen wieder zum Lagerfeuer. Der Magier berichtet dem Spielmann, der am Feuer in Sicherheit geblieben war, die Lage: Falscher Alarm. Alle setzen sich wieder, aber die ausgelassene Stimmung ist erst einmal dahin.

Jeder, der schon einmal auf einer LARP-Veranstaltung war, kennt solche Situationen: Gerade noch ist man abgetaucht in eine ferne phantastische Welt und vergisst alles, was außerhalb des Spiels stattfindet, und dann passiert so etwas: Es ist nicht einfach nur etwas, was durch das Bild huscht, das im Spiel selbst eigentlich nicht da ist, was man sich also einfach bemühen muss zu ignorieren. Es ist eher, dass man sich nicht sicher ist: Gehört das jetzt zum Spiel oder nicht? Und ehe man sich versieht, ist man nicht mehr Rodan der furchtlose Kämpfer, sondern Thomas der Ingenieurswissenschaften-Student, der überlegt, ob Rodan das wohl gerade sieht oder nicht.

Ein wesentliches Merkmal des Live-Rollenspiel ist, dass eine umfassende Spielwelt erschaffen und zum Leben erweckt wird und dass die Spieler dann anhand ihrer Spielrollen mit dieser interagieren. Für den Spielspaß und die wahrgenommene Qualität der jeweiligen Veranstaltung ist dabei ausschlaggebend, wie „real“ einem das Dargebotene tatsächlich vorkommt und wie stark sich der Spieler in seiner Rolle auf diese Spielwelt bezieht. Mit anderen Worten: Es ist für den Spielspaß entscheidend wie sehr ein Spieler *In-time*¹ ist und es auch bleibt. Doch was heißt das eigentlich, *In-time* zu sein und zu bleiben?

IMMERSION IM LIVE-ROLLENSPIEL

Im Bereich des Game Designs hat sich in den letzten Jahren ein Fachbegriff etabliert – vor allem im Bereich Computer Spiele – der das Eintauchen in diese andere Welt zum Thema hat: der Begriff der *Immersion*.² Wörtlich übersetzt bedeutet er soviel wie *Eintauchen* oder *Vertiefen*.³ Wikipedia bietet für den Begriff der Immersion folgende Definition: *Immersion ist ein Bewusstseinszustand, bei dem der Betroffene auf Grund einer fesselnden und anspruchsvollen (künstlichen) Umgebung eine Verminderung der Wahrnehmung seiner eigenen Person erlebt. Damit beschreibt der Begriff „Immersion“ - ähnlich der filmischen Immersion - im Kontext der virtuellen Realität das Eintauchen in eine künstliche Welt.*⁴

Demnach drängt sich auch für den Organisator von Live-Rollenspiel-Veranstaltungen die Frage auf:

Wie kann man im **Live-Rollenspiel** dauerhaft Immersion bei den Teilnehmenden erzeugen?⁵

Zunächst einmal ist genauer zu konkretisieren, was Immersion im Live-Rollenspiel genau bedeuten kann: Erlebt der Spieler während einer LARP-Veranstaltung Immersion, heißt das, dass die Wahrnehmung seiner eigenen Person zugunsten der Wahrnehmung seines Spielcharakters zurück gedrängt wird. Er fühlt, denkt und handelt also verstärkt so, als wäre er seine Spielfigur und er stützt seine Interpretation der Geschehnisse auf die Spielwelt und nicht auf die Realität.⁶ Das heißt, er interpretiert beispielsweise eine grün angemalte Person mit Zahnprothese nicht als eben diese, sondern als *Ork*.

Aber wie funktioniert das genau? Wie interpretieren wir das, was um uns herum geschieht und wie beziehen wir uns überhaupt mit unseren Handlungen auf unsere Umwelt? Und wie schafft man eine Spielwelt, die im Stande ist Immersion zu ermöglichen oder gar zu fördern?

Nach der Theorie von Jürgen Habermas bezieht sich eine kommunikativ handelnde Person⁷ auf die sie umgebende Lebenswelt. Die *Lebenswelt* ist dabei nicht einfach ein Ausschnitt aus der realen Welt, die eine soziale Gruppe gerade umgibt. Die Lebenswelt ist vielmehr die Menge aller Interpretationen dieser realen Welt, die die Menschen einer sozialen Gruppe teilen. Beispielsweise ist es Bestandteil unserer Lebenswelt – also in diesem Falle aller derer, die bereits ein paar Tage in den Industriestaaten leben – dass wenn ein lautes, metallisches „Etwas“ mit leuchtenden Augen auf vier Rädern auf uns zu gerollt kommt, wir interpretieren *Ah, das ist ein Auto, was da auf uns zukommt. Vielleicht sollte ich besser aus dem Weg gehen.* und nicht: *Ah, das sieht aber nett aus, das scheint die führende Spezies auf diesem Planeten zu sein, grüße ich sie mal freundlich.*⁸

Ebenso ist es unsere Lebenswelt, aufgrund derer wir, wenn uns jemand dem wir begegnen die Hand entgegen streckt, diese greifen und zur Begrüßung schütteln; bzw. wenn wir nicht die gleiche Lebenswelt teilen, wir unter Umständen ratlos vor der Person stehen und uns fragen, war-

um zum Teufel uns diese Person die Hand entgegenstreckt. Es ist also das normale Verhalten einer Person, die sich ihm bietende Realität anhand der Lebenswelt in der er lebt zu interpretieren und entsprechend zu reagieren.⁹

Wollen wir jetzt während einer Live-Rollenspiel-Veranstaltung Immersion bei den Teilnehmern erreichen, müssen wir also genau dieses natürliche Verhalten, nämlich dass der Spieler die sich ihm anbietenden Geschehnisse anhand seiner realen Lebenswelt interpretiert, in gewissem Maße unterbinden. Wir wollen also nicht, dass sich der Spieler im Angesicht einer grün angemalten Person mit angeklebten Latexohren und einer Zahnprothese denkt: *Da kommt ein kostümierter Mensch auf mich zu, hat der sie nicht mehr alle? Schauen wir mal, warum der so kostümiert ist und was er von mir will.* Sondern wir möchten, dass er sich beispielsweise denkt: *Okay, da kommt also ein Ork auf mich zu, ob der mir wohl freundlich gesonnen ist oder Stress machen will?* Das heißt, wir wollen nicht, dass der Spieler seine reale Lebenswelt als Interpretationsressource verwendet, sondern wir wollen, dass der Spieler in Rolle die Spielwelt als Interpretationsressource benutzt.

Um dies zu erreichen und somit eine alternative Lebenswelt, nämlich die Spielwelt, zu etablieren, ist es zunächst einmal nötig sich genauer anzusehen, wie diese beiden *Welten*, die reale Welt und die Spielwelt, voneinander getrennt werden.

DIE TRENNUNG VON REALITÄT UND SPIELWELT

Die Trennung von Realität und Spielwelt geschieht im Live-Rollenspiel anhand der Unterscheidung von Out-time (OT) – die Bezeichnung für alles, was entsprechend der realen Lebenswelt interpretiert werden kann – und In-time (IT) – der Bezeichnung für alles, was während der Veranstaltung anhand der Spielwelt interpretiert werden soll. Zieht man an dieser Stelle einschlägige Theoretiker hinzu¹⁰, lässt sich diese Unterscheidung von Realität und Spielwelt weiter konkretisieren. Demnach findet die Unterscheidung zwischen Lebenswelt und Spielwelt auf vier Ebenen statt:

Auf *zeitlicher Ebene* erfolgt die Unterscheidung zwischen Realität und Spielwelt durch die Markierung eines deutlichen Beginns und Endes der LARP-Veranstaltung. Bei vielen Veranstaltungen hat die Spielwelt vom obligatorischen *Time In*, zu Beginn des tatsächlichen Spiels, bis zum Ende des tatsächlichen Spiels Gültigkeit. Manchmal gibt es aber auch bewusst Unterbrechungen, wie beispielsweise während der Nacht oder während des Mittagessens, wo die Spielwelt nicht gilt.

Auf *räumlicher Ebene* wird anhand einer Grenzziehung zwischen dem Ort, an dem die Spielwelt der LARP-Veranstaltung gilt, und der restlichen Umgebung unterschieden. Häufig werden beispielsweise die sanitären Anlagen, das SL-Zelt und der Parkplatz von der Spielleitung explizit als OT-Bereich gekennzeichnet.

Auf *sachlicher oder thematischer Ebene* wird die Spielwelt von der normalen Realität anhand eines Themenwechsels unterschieden. Dieser Themenwechsel erfolgt beim Live-Rollenspiel sehr umfassend, indem einerseits OT alle Themen der Realität relevant sind und andererseits IT ausschließlich die Themen der Spielwelt. Wo vor Beginn der Veranstaltung mit den sogenannten OT-Themen z.B. Organisatorisches und Dinge aus dem Alltagsleben relevant sind, sind es vor allem außeralltägliche Themen, die während des Spiels im Fokus stehen.

Und auf *sozialer Ebene* entsteht die Spielwelt anhand der Unterscheidung von realer Person und Spielrolle, dem sogenannten Charakter. Klassisch wird dies im Live-Rollenspiel mit *in die Rolle gehen* oder *IT-sein* bezeichnet, dabei sind der reale Teilnehmer der LARP-Veranstaltung und die Rolle die er verkörpert niemals identisch.

Bereits an dieser Stelle lassen sich nun interessante Rückschlüsse für die Durchführung einer LARP-Veranstaltung ziehen:

Will man, dass die Spieler das ihnen Dargebotene anhand der Spielwelt und nicht anhand ihrer Lebenswelt interpretieren, ist es zunächst wichtig große Sorgfalt darauf zu verwenden, die Trennung von Spielwelt und Realität auf allen vier Ebenen so eindeutig wie möglich zu gestalten. Das heißt, zunächst muss vor der Veranstaltung einvernehmlich festgelegt werden wo und wann genau die Spielwelt gilt: Gibt es Bereiche in denen generell nicht gespielt wird, wie beispielsweise im Bereich der sanitären Anlagen

oder auf dem Parkplatz? Gibt es Zeiten, in denen generell nicht gespielt wird, beispielsweise bei der Anreise oder während gewisser Nachtstunden? Dies sollte dann vor der Veranstaltung – am besten im Handout, das die Spieler und NSC`s nach der Anmeldung bekommen und noch mal während der IT-Ansprache – allen Spielern als verbindlich mitgeteilt werden. Auch Schilder, die etwaige OT-Zonen nochmals eindeutig kennzeichnen, sind durchaus hilfreich. Hierbei gilt es Uneindeutigkeiten und Uneinigkeit zu vermeiden, wie zum Beispiel, dass ein Teil der Spieler während der Anreise bereits in Rolle ist und ein anderer noch mit dem Auto auf das Gelände fährt. Denn häufig reicht es schon, wenn ein kleines Missverständnis oder eine Uneinigkeit, wie oben im Beispiel, das aktive Spiel nur kurz unterbricht, um die bis dahin entstandene Immersion erst einmal gänzlich zunichte zu machen.

Da wir nun wissen auf welchen Ebenen die Spielwelt von der Realität unterschieden wird, stellt sich die Frage wie diese Trennung dem Spieler praktisch vermittelt wird. Hierfür finden im Live-Rollenspiel verschiedene Arten von Regeln Anwendung, die zumeist nicht explizit formuliert oder gar bewusst wahrgenommen werden.¹¹

DIE VERSCHIEDENEN ARTEN VON REGELN IM LIVE-ROLLENSPIEL

Für die konkrete Trennung von Spielwelt und Realität und deren Aufrechterhaltung sind vor allem die *Regeln der Irrelevanz* verantwortlich: Die Regeln der Irrelevanz definieren was während des Spiels kurz gesagt nicht von Interesse ist, und dass der Spieler eben diese Dinge möglichst nicht beachten sollte. Während einer Live-Rollenspiel-Veranstaltung sind dies somit alle Aspekte, die als Out-time betrachtet werden: beispielsweise die Autos auf dem angrenzenden Parkplatz, ein ungeschminkter Nicht-Spieler-Charakter (NSC)¹², der mit über dem Kopf gekreuzten Armen durch die Spielzone läuft und damit signalisiert, dass er IT *nicht da ist*, das herüber tönende Geräusch der Autobahn oder ein Hinweisschild auf ein Wasserschutzgebiet, was für die Veranstaltung nicht abgebaut

werden konnte. Anhand der Regeln der Irrelevanz wird somit definiert, was als In-time, somit als die relevante Spielwelt zu betrachten ist, und was als Out-time und somit als während des Spiels irrelevant zu betrachten ist. Der Spieler ist durch die Regeln der Irrelevanz dazu angehalten ausschließlich auf das Wissen zurück zu greifen, welches seine jeweilige (Spiel)Rolle innehat und nicht auf dasjenige, welches er als Person, eben als Spieler, innehat.

Eine weitere Art von Regeln die im LARP teils explizit, teils implizit Anwendung finden, sind die *konstitutiven Regeln*. Die konstitutiven Regeln bestimmen, wie bestimmte Alltagsgegenstände im Rahmen der Spielwelt uminterpretiert werden; dass beispielsweise ein Schaumstoffschwert als ein echtes Schwert betrachtet wird, dass ein roter Ball, den der Spieler auf seinen Gegner wirft, im Spiel als magischer Feuerball betrachtet wird oder dass eben ein grün geschminkter Mensch mit angeklebten Latexohren, Maskenteilen und einer Zahnprothese ein Ork ist. Darüber hinaus definieren die konstitutiven Regeln auch wie die Aspekte dargestellt werden, welche in der realen Welt so nicht existieren, etwa Magie. Des weiteren sind es im Live-Rollenspiel die konstitutiven Regeln die definieren, dass die Teilnehmer eines Rollenspiels eine fiktive Rolle übernehmen und sich anhand dieser in eine zweite fiktive Realität begeben und auch, dass überhaupt diese zweite fiktive Realität – die Spielwelt – im Rollenspiel existiert und wie diese genau aussieht; zum Beispiel ob es Magie gibt, wie in bestimmten Teilen der Spielwelt üblicherweise mit Konflikten umgegangen wird oder welche Normen üblich sind.

Schlussendlich steuern die *regulativen Regeln* den Spielablauf an sich und sind mit den jeweils geltenden Spielregeln gleichzusetzen. Während die konstitutiven Regeln beispielsweise besagen, dass ein roter Schaumstoffball, den ein Spieler auf einen Mitspieler wirft, während des Spiels als Feuerball betrachtet wird, definieren die regulativen Regeln beispielsweise, wann genau geworfen werden darf, ob davor eine Formel gesprochen werden muss, wie viel Schaden das Opfer im Spiel erleidet etc. Einen guten Überblick über die drei Arten von Regeln und ihre Auswirkungen auf die Materielle Welt einerseits und Beziehungen andererseits gibt die unten folgende Tabelle von Denker und Ballstaedt:

	Materielle Umwelt	Beziehungen
Regeln der Irrelevanz X gilt nicht als Y	Entstehung eines Spielraums durch Ausgrenzung irrelevanter Gegenstände	Nivellierung sozialer Unterschiede [zwischen den Spielern], bestimmte Formen affektiver Disziplin
Konstitutive Regeln X gilt als Y	Umdefinition von Alltagsgegenständen (Transformationsregeln) traditionelle Spielmaterialien	Festsetzung eines Rollengefüges: Spielrollen Schlußregel oder Gewinnregel
Spielregeln = regulative Regeln Wenn X, dann tue Y	---	Vorschriften für die Spielinteraktion

Abbildung 1 – Regeln von Spielsituationen nach Denker und Ballstaedt¹³

Von den drei Arten von Regeln werden im Live-Rollenspiel häufig nur die regulativen Regeln, also die tatsächlichen Spielregeln umfassend ausformuliert. Diejenigen Aspekte der konstitutiven Regeln, welche sich auf die Darstellung von Fähigkeiten und Aktionen der Spielfiguren beziehen, wie etwa Magie, Kampf oder Kräuterkunde, werden ebenfalls zumeist im Regelwerk mit aufgeführt. Bei Veranstaltungen, die auf eine ausgefeilte Spielwelt zurückgreifen, werden auch die Aspekte der konstitutiven Regeln, die sich auf die Spielwelt als ganze beziehen, zumeist ausführlich expliziert. Bei Veranstaltungen, wo dies nicht der Fall ist, findet man häufig in der Ausschreibung der Veranstaltung anhand des verwendeten Genres Hinweise auf die verwendete Spielwelt. Die Regeln der Irrelevanz werden dagegen allerdings meistens als den Spielern bewusst vorausgesetzt, da sie ein derart fundamentaler Aspekt von Rollenspiel sind.

Auch hier lassen sich interessante Rückschlüsse für das Veranstellen einer LARP-Veranstaltung ziehen:

Da sowohl die Regeln der Irrelevanz wie auch die konstitutiven Regeln wesentlich für die Trennung von Spielwelt und Realität sind, ist es ratsam,

auch die wichtigsten Aspekte dieser Regeln eindeutig festzulegen und explizit zu kommunizieren – beispielsweise eben in einem Spieler-Handout oder/und in der IT-Ansprache. Hierbei gilt es Fragen zu klären wie etwa: Gibt es Gebiete oder Zeiten, in denen die Spielwelt nicht gültig ist? Wie genau soll Magie dargestellt werden? Und ist dies einheitlich verbindlich für die Magier, Schamanen und Geistlichen verschiedener Schulen? Was ist in etwa der Gegenwert einer Goldmünze? Kann ein Spieler selbstständig vorübergehend OT gehen und wenn ja, wie hat er dies zu signalisieren? Was genau rufe ich, wenn ich einen OT-Sanitäter brauche und was genau, wenn ich einen IT-Heiler brauche? Ist das Schild an der alten Holzhütte, das die Geschichte der angrenzenden Mine beschreibt IT oder OT? Nimmt es mein Spiel-Charakter also wahr oder nicht?

Zudem ist es ratsam, einen generellen Umgang mit OT-Konflikten und OT-Diskussionen zwischen Spielern oder zwischen Spielern und Spielleitern während des Spiels fest zu legen und zu etablieren. Nichts stört den Spielspaß mehr als eine lautstark ausgetragene Diskussion zwischen Spieler und Spielleiter, die einfach nicht enden will und zu keinem Ergebnis führt. Hierzu gibt es sinnvolle Ansätze von der Maxime *Die SL hat während des Spiels immer recht über Diskussionen werden niemals während des Spiels, sondern immer nur davor oder danach geführt bis hin zu Diskussionen werden immer ins SL Zelt oder ins NSC-Lager verlegt*. Dabei ist es letztendlich Geschmackssache welche Regelung gewählt wird, solange es eine einheitliche gibt, die einen mehr oder weniger reibungslosen Ablauf gewährleistet.

Gerade in dem Bereich der konstitutiven Regeln und der Regeln der Irrelevanz kommt es immer wieder zu Uneinigkeiten, Missverständnissen und Diskussionen, die sich nachhaltig negativ auf die Immersion bei den Teilnehmern auswirken: War dieser Spieler jetzt IT oder nicht, als er von dem NSC angegriffen wurde? Ist ein Zwerg auch ein Zwerg, wenn er 1,90 m groß ist? Darf sich ein Spieler bei einem Kampf in den sanitären Anlagen, die explizit als OT ausgewiesen sind, verstecken oder nicht? Auch wenn sich diese Uneinigkeiten während der Veranstaltung wohl nie ganz vermeiden lassen, kann eine konkrete Ausformulierung und deren eindeutige Kommunikation nicht nur der regulativen Regeln, sondern eben auch der konstitutiven Regeln und der Regeln der Irrelevanz doch zahlreichen Diskussionen vorbeugen.

Nachdem nun klar ist auf welchen Ebenen die Spielwelt von der Realität unterschieden wird und wie diese Unterscheidung dem Spieler eindeutig kommuniziert werden kann, stellt sich die Frage: Wie bewegt man einen Spieler dazu, das ihm während der Veranstaltung Dargebotene tatsächlich nicht anhand seiner realen Lebenswelt, sondern anhand der Spielwelt zu interpretieren? Dafür müssen wir zunächst einmal herausfinden inwiefern eine Spielwelt überhaupt als alternative Lebenswelt benutzt werden kann. Hierfür wiederum müssen wir wissen, wie genau der Spieler sich anhand seiner Lebenswelt auf die Realität bezieht, wenn er kommunikativ handelt. Erst anschließend können wir prüfen, ob dieser Vorgang auch/überhaupt in einer Spielwelt möglich ist.

DIE INTERAKTION DES SPIELERS MIT DER SPIELWELT

Wir wissen nun, dass sich eine Person die kommunikativ handelt anhand ihrer Lebenswelt, die sie als Interpretationsressource benutzt, auf die sie umgebende Realität bezieht. Aber was tut ein Mensch genau wenn er *kommunikativ handelt* und wie steht dies genau in Verbindung mit seiner Lebenswelt?¹⁴

Das Ziel eines kommunikativ Handelnden ist zuallererst, sich mit seinem Gegenüber zu verständigen. Er möchte sich verständigen und auf dieser Basis mit seinem Gegenüber einen einvernehmlichen Handlungsplan entwickeln. Das heißt, die beteiligten Personen wollen kooperieren. Bei diesem Verständigungsprozess greifen alle daran Beteiligten zumeist unbewusst auf die Lebenswelt als gemeinsame Interpretationsressource zurück. Nur wenn sich die Lebenswelten der Beteiligten hinreichend überschneiden, ist kommunikatives Handeln als solches möglich. Wenn beispielsweise zwei Personen einander vorgestellt werden und sie sich gerne angemessen begrüßen wollen, müssen sie sich auf das passende Ritual dafür verständigen. Teilen sie beide die gleiche Lebenswelt, ist dies nicht weiter schwer. Beide haben die gleiche Auffassung darüber, wie so etwas zu geschehen hat: Sie reichen sich beispielsweise einvernehmlich die Hand, verbeugen sich voreinander oder geben sich in vorgegebener Art drei Küsschen. Teilen sie nicht die gleich Lebenswelt, können sie nicht auf eine gemeinsame Interpretation der Situation – welches das

adäquate Ritual zur Begrüßung ist – zurückgreifen und müssen erst eine individuelle Einigung darüber erzielen, wie sie mit der Situation verfahren wollen.

Dabei hält die Lebenswelt Interpretationen über drei „Welten“ bereit: Über die Objektive Welt¹⁵, über die Soziale Welt¹⁶ und über die Subjektive Welt¹⁷. Der kommunikativ Handelnde bezieht sich implizit immer auf diese drei Welten. Er vereint dabei drei Handlungsweisen: das *teleologische Handeln*, das sich ausschließlich auf die objektive Welt bezieht und ein ganz konkretes strategisches Ziel verfolgt, das *normative Handeln*, welches sich auf die soziale Welt bezieht und mit dem der Handelnde sich auf bestimmte Normen stützen will und das *dramaturgische Handeln*, bei welchem sich der Handelnde auf seine subjektive Welt bezieht und diese in entsprechender Weise der Außenwelt präsentieren möchte. Dabei verfolgt der kommunikativ Handelnde keine dieser drei Motivationen explizit. Ihm geht es primär um Verständigung und er greift lediglich diese drei Motivationen, die an die drei anderen Handlungsbegriffe geknüpft sind, implizit auf, ebenso wie er sich implizit auf alle drei Welten bezieht.¹⁸

Handlungsart	Geltungsanspruch	Weltbezug
Teleologisches Handeln	Wahrheit	Objektive Welt
Normatives Handeln	Richtigkeit	Soziale Welt
Dramaturgisches Handeln	Aufrichtigkeit (Wahrhaftigkeit)	Subjektive Welt
Kommunikatives Handeln	Verständigung	Reflexiver Bezug auf alle drei „Welten“

Abbildung 2 - Überblick über die Handlungsbegriffe¹⁹

Ebenso wie man nur kommunikativ handeln kann wenn eine hinreichend überlappende Lebenswelt besteht, ist die Lebenswelt und ihr Fortbestehen abhängig davon, dass Menschen kommunikativ handeln und sich damit auf sie beziehen. Denn die in der Lebenswelt enthaltenen Interpretationen gelangen nur dadurch immer wieder zu Gültigkeit, dass der kommunikativ

Handelnde sich immer wieder auf sie bezieht. Wenn also unsere beiden zuvor erwähnten Personen, die einander vorgestellt werden, zwar die gleiche Lebenswelt teilen, aber dennoch darauf verzichten dieses Ritual anzuwenden, verliert diese Interpretation der Lebenswelt für sie an Gültigkeit. Folgen ihrem Beispiel alle diejenigen, die diese Lebenswelt teilen, verliert dieser Aspekt der Lebenswelt auf Dauer an Gültigkeit. Nur dadurch, dass sich diejenigen, die eine Lebenswelt teilen, immer wieder auf sie beziehen und damit aktuelle Situationen an die Lebenswelt anschließen, bekräftigen und legitimieren sie die in ihr enthaltenen Interpretationen immer wieder und die Lebenswelt behält so ihre Gültigkeit. Deswegen spricht Habermas auch davon, dass ausschließlich durch kommunikatives Handeln die Lebenswelt reproduziert wird und werden kann.

Wir wissen nun, dass sich eine Person, die kommunikativ handelt, anhand ihrer Lebenswelt auf die Realität bezieht und dass die Lebenswelt Interpretationen sowohl einerseits für die objektive Welt und die soziale Welt als auch andererseits für die subjektive Welt der Person beinhaltet. Vergleichen wir nun Lebenswelt und Spielwelt bezüglich ihres Potentials als Interpretationsressource:

So wie die Lebenswelt in der Realität – also Out-time – für den Spieler Interpretationen über die objektive Welt beinhaltet, beinhaltet auch die Spielwelt Interpretationen über die Realität, die dem Spieler während einer LARP-Veranstaltung dargeboten wird. So erklärt sich nur aus dem Kontext der Spielwelt, warum eine Gruppe zunächst friedlich feiernder Reisender plötzlich im Angesicht einer schwarz verummten Person, die das Lager im Dunklen betritt, aufspringt und mit Kampfesgebrüll auf diese zustürmt.

Ebenso wie die Lebenswelt eines Spielers ihm als Interpretationsressource der drei Welten – nämlich der objektiven Welt, der sozialen Welt und der subjektiven Welt – dient, dient dem Spieler in Rolle die Spielwelt als Interpretationsressource des sich ihm anbietenden:

So hält die Spielwelt für den Spiel-Charakter zunächst Interpretationen über die objektive Welt bereit: Ein roter Schaumstoffball ist ein Feuerball, jemand der zunächst fremdartige Worte spricht und dabei seltsam gestikuliert, um anschließend diesen Ball auf einen Gegner zu werfen, übt Magie

aus: er beschwört einen Feuerball und schleudert diesen auf seinen Gegner, der daraufhin verletzt wird. Ebenso hält die Spielwelt auch über die soziale Welt Interpretationen bereit: *Mein Gegenüber ist nicht meine zurückhaltende Schwester Julia, sondern Dragonia, die dunkle Magierin, die alle mit ihrer Magie in ihren Bann zieht.* Es ist unter Umständen angemessen sich mit jemandem in der Taverne zu *prügeln*, weil er etwas Abfälliges über mich gesagt hat. Vielleicht ernte ich dafür anschließend sogar Anerkennung, dass ich nicht wie ein Maulheld große Worte gemacht habe, sondern Taten habe sprechen lassen. Auch über die subjektive Welt hält die Spielwelt Interpretationen bereit: *Ich bin nicht Thomas, der Ingenieurwissenschaften-Student, sondern Rodan, der furchtlose Kämpfer. Rodan kann nicht lesen, aber das macht nichts, in dieser Welt kann sowieso fast keiner lesen.*

Obwohl die Spielwelt demnach für den Spiel-Charakter In-time das ist, was für den Spieler Out-time die Lebenswelt ist, und auch analog genauso funktioniert, gibt es einen wesentlichen Unterschied: Unsere reale Lebenswelt ist etwas in das wir hinein geboren werden. Wir können vielleicht einzelne Aspekte thematisieren, aber nicht die Lebenswelt in Gänze hinterfragen, denn sie war schon immer da. Ebenso wie ein Wanderer trotz seines stetigen Fortschreitens nie die ganze Welt erblicken kann, weil sich der Horizont stets mit verschiebt, ist es nicht möglich die eigene Lebenswelt in Gänze zu erfassen. Als solche bildet die Lebenswelt eine nahezu unerschöpfliche Ressource an möglichen Interpretationen der drei Welten, auf welche sich jeder kommunikativ Handelnde implizit bezieht.²⁰

Die Spielwelt dagegen ist lediglich ein Modell einer Lebenswelt und nicht ansatzweise so umfassend und unerschöpflich wie eine echte Lebenswelt. Auch kann sie in Gänze thematisiert und problematisiert werden und somit relativ leicht zusammenbrechen. Während die Lebenswelt immer schon da ist und durch kommunikatives Handeln lediglich *reproduziert* und aktualisiert wird, muss eine Spielwelt durch kommunikatives Handeln *gänzlich produziert* werden, weil sie ansonsten sofort ihre Gültigkeit verliert und zusammenbricht. Denn wenn die Teilnehmer einer LARP-Veranstaltung nicht akzeptieren und nicht *so tun als ob*²¹ eine grün angemalte Person mit Zahnprothese ein Ork ist, ist sie es auch nicht!

Hierbei ist im Rollenspiel auch ein wesentlicher Faktor, dass die Spielwelt, im Sinne des Modells einer Lebenswelt, das Produkt einerseits aus den Ideen

der Organisatoren, in Form der angebotenen Spielwelt, und andererseits aus den Vorstellungen der Spieler ist, die sie durch ihre Spielcharaktere mit einbringen. Das heißt es ist vorprogrammiert, dass uneinheitliche Auffassungen der Spielwelt existieren, die zwar das Spiel bereichern können, unter Umständen aber Immersion auch behindern können. Dem kann der Veranstalter in einem gewissen Maße begegnen: Bei der Erschaffung der Spielwelt anhand der konstitutiven Regeln sollte darauf geachtet werden, dass sie dem Spieler auf der einen Seite genügend Raum für die Erschaffung seines eigenen Spielcharakters gibt. Zum anderen ist aber auch darauf zu achten, welche Einschränkungen sie dem Spieler auferlegt. Zum Beispiel kann ein Spieler in einer Steampunk-Welt möglicherweise keinen Ork spielen, oder in einer Welt, in der es nur furchtbar nette Elfen gibt, keinen Dunklelfen. Diese Einschränkungen sollten bereits vor der Veranstaltung klar kommuniziert werden und auch beim Einchecken nicht außer Acht gelassen werden, damit eine gewisse Konsistenz der Spielwelt in jedem Fall bestehen bleibt.

IMMERSION IM LIVE-ROLLENSPIEL HERSTELLEN

Um uns ein abschließendes Bild der Thematik Immersion im Live-Rollenspiel zu machen, schauen wir uns zunächst noch einmal die wesentlichen Erkenntnisse an:

1. Immersion im Live-Rollenspiel bedeutet, dass der Spieler während der Veranstaltung die Spielwelt als Interpretationsressource verwendet und nicht seine Lebenswelt. Das heißt, er bezieht sich anhand der Spielwelt auf die drei Welten – die objektive Welt, die soziale Welt und die subjektive Welt.
2. Um dies zu fördern und damit Immersion im Live-Rollenspiel zu erreichen ist es essentiell, dass die Spielwelt möglichst genau von der Realität abgegrenzt ist und zwar auf vier Ebenen: Auf der zeitlichen Ebene, auf der räumlichen Ebene, auf der thematischen Ebene und auf der sozialen Ebene.
3. Es gibt mindestens drei verschiedene Arten von Regeln, die im Live-Rollenspiel Anwendung finden: die regulativen Regeln (Spielregeln),

die konstitutiven Regeln und die Regeln der Irrelevanz. Die Trennung von Realität und Spielwelt wird dem Spieler dabei vor allem anhand der Regeln der Irrelevanz und anhand der konstitutiven Regeln kommuniziert. Es ist dienlich, alle drei Arten von Regeln konkret auszuformulieren und sicherzustellen, dass jeder diese kennt – zum Beispiel über ein Spieler-, NSC- und SL-Handout und eine prägnante IT-Ansprache.

4. Die Spielwelt fungiert während des Spiels für den Spielcharakter ebenso als Interpretationsressource, wie die Lebenswelt Out-time als Interpretationsressource für den Spieler fungiert. Dabei ist die Spielwelt aber im Gegensatz zur Lebenswelt nur ein Modell einer Lebenswelt und demnach keine unerschöpfliche Interpretationsressource. Zudem muss sie nicht wie eine echte Lebenswelt lediglich *reproduziert* und aktualisiert werden, sondern sie muss gänzlich *produziert* werden – andernfalls bricht sie zusammen.

Wie wir gesehen haben ist für die Immersion der Teilnehmer nicht nur absolut entscheidend, dass sie während der Veranstaltung die Spielwelt als Interpretationsressource verwenden. Auch die gültige Existenz der Spielwelt während einer Veranstaltung hängt einzig und allein davon ab, dass die Teilnehmer diese als gültig akzeptieren und somit als Interpretationsressource verwenden. Nur wenn sie während der Veranstaltung in ihrer Rolle die Spielwelt als Interpretationsressource verwenden, indem sie kommunikativ handeln, kann die Spielwelt als Modell einer Lebenswelt *produziert* werden. Das heißt, Immersion ist nicht nur die höchste Form von Entertainment im Live-Rollenspiel, weil sich der Spieler dabei voll in das Spiel vertiefen kann, sondern auch die Grundvoraussetzung dafür, dass ein Live-Rollenspiel wie wir es kennen überhaupt möglich ist. Nur dadurch, dass die Spieler die Spielwelt als Interpretationsressource verwenden und sie so Immersion erreichen, kann man als Veranstalter die dramaturgischen Möglichkeiten des Erzählens einer Geschichte voll ausschöpfen und ein einzigartiges Erlebnis für die Teilnehmer kreieren.

So wie Terry Pratchet gesagt hat *Die Magie der Rundwelt* (also der realen Welt)²² *ist das Narrativum*, so behaupte ich: *Die Magie des Live-Rollenspiels ist die Immersion!*

MYRIEL BALZER ist Diplom-Soziologin und selbständige Game-Designerin (www.phoenixgamedesign.de), mit Erfahrungen in den Bereichen Computerspiel und Live-Rollenspiel. Ihre Diplomarbeit ist 2009 unter dem Titel *Live Action Role Playing – Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten* erschienen.

- 1 In-time (IT) sein bedeutet unter Live Rollenspielern soviel wie im Spiel zu sein und die Aspekte der realen Welt auszublenden. Für eine konkretere Erläuterung des Begriffs, siehe Seite 20.
- 2 Dabei ist die Verwendung des Begriffs der Immersion im Live Rollenspiel umstritten. So geht Holter so weit zu sagen: *Stop saying „immersion“* (Holter, Matthijs: *Stop saying „immersion“*. In: Donniss, Jesper/Gade, Morten/Thorup, Line (Hrsg.): *Lifelike*. Knudpunkt 2007. Copenhagen, 2007) weil der Begriff in der Live Rollenspiel Forschung oft stark uneinheitlich und stark subjektiv konotiert verwendet wird. Für eine tiefere Auseinandersetzung mit dem Begriff der Immersion und wie er in der Game Development Literatur bezüglich Computerspiele Verwendung findet, empfehle ich: Bartle, Richard A.: *Designing Virtual Worlds*. Berkeley, 2004.
- 3 Pons Großwörterbuch, 2002, S.437
- 4 Wikipedia: [http://de.wikipedia.org/wiki/Immersion_\(virtuelle_Realit%C3%A4t\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Immersion_(virtuelle_Realit%C3%A4t)) (abgerufen am 20.12.2009)
- 5 Harviainen geht sogar so weit zu sagen: *The key difference between role-playing games and other forms of role playing is that in the former, a possibility for reality immersion exists*. Harviainen erläutert im gleichen Artikel auch sehr systematisch die verschiedenen Typen von Spielern im Bezug auf Immersion: Harviainen, J. Tuomas: *The multi-tier game immersion theory*. In: Gade, Morten/Thorup, Line/ Sander, Mikkel (Hrsg.): *As Larp Grows Up - Theory and Methods in Larp*. Knudpunkt 2003. Frederiksberg, 2003 (nur in der Online-Fassung verfügbar).
- 6 Auch Harding definiert Immersion als Wechsel der Interpretationsgrundlage, siehe hierzu: Harding, Tobias: *Immersion Revisited: Role-Playing as Interpretation and Narrative*. In: Donniss/Gade/Thorup (Hrsg.): *Lifelike*.
- 7 Ich erkläre den Begriff des kommunikativen Handelns ausführlich weiter unten im entsprechenden Kontext.
- 8 In dem ersten Buch der Serie „Per Anhalter durch die Galaxis“ hält Ford Perfect, ein intergalaktischer Reisender, die Autos für die führende Spezies auf dem Planeten Erde und wird deswegen beinahe überfahren. Douglas, Adams: *Per Anhalter durch die Galaxis*, München, 1981.
- 9 Lappi verwendet einen ähnlichen Ansatz mit seinem Konzept der Alltäglichkeit (*Everydayness*), welches er bei Heidegger und Wittgenstein entlehnt, bei dem er die

- Möglichkeiten für einen Spieler Immersion zu erreichen und die sich daraus an ihn stellenden Anforderungen näher untersucht. Lappi, Ari-Pekka: Playing Beyond Facts: Immersion as a Transformation of Everydayness, In: Donnis/Gade/Thorup (Hrsg.): Lifelike.
- 10 Ich verwende an dieser Stelle den Artikel von von Ameln, Falko/Kramer, Josef: Wirkprinzipien handlungsorientierter Beratungs- und Trainingsmethoden. In: Zeitschrift für Gruppendynamik und Organisationsberatung, Vol.38, Nr.4 / Dezember 2007, S.389-406 und deren Unterscheidung von Realität und surplus reality bezogen auf didaktisch eingesetzte Rollenspiele. Aber auch Montola und Stenros haben in ähnlicher Weise die Trennung, bzw. die Vermischung von Spielwelt und Realität auf verschiedenen Ebenen betrachtet, allerdings konkret auf Live-Rollenspiele und Pervasive Spiele bezogen: Stenros, Jaakko: The Frames of Pervasive Live Action Role-Playing Games. A Case Study Applying Frame Analysis on Momentum. Master's thesis, Department of Sociology, University Helsinki, 2008 und Montola, Markus/Stenros, Jaakko/Waern, Annika: Pervasive Games: Theory and Design. San Francisco, 2009
 - 11 Obwohl es zu den impliziten Regeln im Live-Rollenspiel einige einschlägige Ansätze gibt (allen voran: Montola, Markus: The invisible Rules of Role Playing. The Social Framework of Role-Playing Process. In: International Journal of Role Playing, Issue I, S.22-36. (<http://journalofroleplaying.org/>), greife ich an dieser Stelle auf die allgemein für Spiel geltenden Regeln von Denker, Rolf/Ballstaedt, Steffen-Peter: Aggression im Spiel – mit Anleitungen zu Gruppen und Gesellschaftsspielen, Stuttgart, 1976 zurück. Sie erscheinen für meine Zwecke an dieser Stelle am ehesten als funktional, da sie weniger spezifisch sind.
 - 12 Häufig auch NPC genannt, nach dem englischen Non-Player-Charakters.
 - 13 Tabelle zitiert nach: Denker/Ballstaedt: Aggression im Spiel – mit Anleitungen zu Gruppen und Gesellschaftsspielen, S.58.
 - 14 Für die Erläuterung des Begriffs des kommunikativen Handelns beziehe ich mich auf Habermas, Jürgen: Theorie des kommunikativen Handelns, Band I&II, Frankfurt/Main, 1981. Für die Ausführungen wie ein Spieler im Live-Rollenspiel kommunikativ handeln kann, stütze ich mich auf Balzer, Myriell: Live Action Role Playing. Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten. Marburg, 2009.
 - 15 Die objektive Welt ist bei Habermas als die „Gesamtheit der Sachverhalte definiert, die bestehen oder eintreten, bzw. durch gezielte Interventionen herbeigeführt werden können“ Habermas: Theorie des kommunikativen Handelns, Band I, S.127f.
 - 16 Bestehend aus „einem normativen Kontext, der festlegt, welche Interaktionen zur Gesamtheit berechtigter interpersonaler Beziehungen gehören“ Habermas: Theorie des kommunikativen Handelns, Band I, S.132f.
 - 17 Habermas definiert die subjektive Welt als die gesamte Innenwelt eines Individuums, somit als seine Bedürfnisse, Neigungen, Wünsche, Gefühle und Stimmungen. Habermas: Theorie des kommunikativen Handelns, Band I, S.128,140f.
 - 18 Habermas: Theorie des kommunikativen Handelns, Band I, S.142ff.
 - 19 Tabelle zitiert nach: Resse-Schäfer, Walter.: Jürgen Habermas. Frankfurt/NewYork, 2001, S.53.
 - 20 Habermas: Theorie des kommunikativen Handelns, Band II, S.184,198f, 201, 205, 228.
 - 21 Der Begriff des „so tuns als ob“ umschreibt einen wesentlichen Aspekt im Rollenspiel, anschaulich dargestellt z.B. in Broich, Josef: Rollenspiele mit Erwachsenen. Köln, 1992.
 - 22 Anmerkung der Autorin