

Das Live-Rollenspiel

Die Kieler Szene als Beispiel jugendlicher Vergemeinschaftung Auf der Suche nach Erlebnisräumen

Schriftliche Hausarbeit zur Erlangung des Grades eines
Magister Artium (M.A.)
Der Philosophischen Fakultät der
Christian-Albrechts-Universität zu Kiel

vorgelegt von Florian Meier

Kiel, den 11.02.2003

Referent: Prof. Dr. Günter Endruweit

Korreferent: Prof. em. Dr. Lars Clausen

Tag der mündlichen Prüfung:

Zur Vervielfältigung genehmigt:

Dekan: Prof. Dr. Albert Meier

INHALTSVERZEICHNIS

1	Einleitung	1
1.1	Vorgehensweise der Arbeit.....	2
1.2	Stand der Jugendkulturforschung.....	3
1.2.1	Einordnung des Begriffs Jugendkultur	3
1.2.2	Überblick der Rollenspielliteratur	7
1.3	Öffentliche Wahrnehmung.....	10
2	Das Live-Rollenspiel. Eine soziologische Annäherung	16
2.1	Erläuterungen zum Live-Rollenspiel	16
2.2	Entstehungskontext	18
2.3	Entwicklung des Larps am Beispiel Kieler Live-Rollenspieler.....	22
3	Empirische Untersuchung	29
3.1	Methodologie.....	29
3.2	Das Leitfadeninterview	32
3.2.1	Wahl der Vorgehensweise bei der Interviewführung	32
3.2.2	Zugang zum Feld	33
3.2.3	Vorauswahl der Interviewpartner	34
3.2.4	Durchführung der Interviews und Transkription	36
3.3	Die Experteninterviews.....	37
3.3.1	Biographische Darstellung der Experten	38
3.3.2	Die tendenzielle Entwicklungen der Szene nach Einschätzungen der Experten	42
3.3.3	Allgemeiner Überblick der Live-Rollenspiel-Szene.....	43
3.3.4	Organisationsstruktur der Orgas	46
3.3.5	Inhaltliche Entwicklungstendenzen der Orgas/Cons	49
3.4	Das Leitfadeninterview der Live-Rollenspieler	55
3.4.1	Biographische Darstellung der Live-Rollenspieler.....	55
3.4.2	Das Live-Rollenspiel- Flucht vor der Realität?	60
3.4.3	Der Reiz des Live-Rollenspiels	62
3.4.4	Geschlechtsspezifische Interessen und Merkmale.....	63

3.4.5	Strukturwandel durch non konforme Verhaltensweisen?	65
3.4.6	Gewandung, Ausstattung und Musik als stilistische Merkmale	69
3.4.7	Szenenüberschneidungen	71
3.4.7.1	Heavy Metal.....	71
3.4.7.2	LAN-Partys	72
3.4.7.3	Gothics	73
3.4.8	Medien als Kommunikationsplattform	75
3.5	Teilnehmende Beobachtung	79
3.5.1	Auswertungsparadigmen/ Auswahl der Live-Rollenspielgruppe.....	79
3.5.2	Rahmenbedingungen der Beobachtung.....	80
3.5.3	Genereller Ablauf und Rituale eines Cons am Beispiel „Golddrausch“	83
3.5.3.1	Orientierungs-/Anmeldungsphase	83
3.5.3.2	Phase der Con-Vorbereitung	84
3.5.3.3	„Check-In“/Startphase	84
3.5.3.4	Phase der Verdichtung von Handlungsabläufen.....	85
3.5.3.5	Endphase/„Check-Out“.....	85
3.5.3.6	Phase der Nachbereitung	86
3.5.4	Handlungsrelevante Orte und deren Akteure.....	86
3.5.4.1	Taverne/Dorfplatz.....	87
3.5.4.2	Die Goldminen.....	89
3.5.4.3	Das offene Gelände.....	90
3.5.4.4	Das „Teehaus“.....	90
3.5.4.5	Das Zeltlager.....	92
3.5.5	Sanktionsmöglichkeiten der Orga/SL.....	93
3.6	Sekundäranalyse über ausgewählte Daten der Befragung von Live- Rollenspielern zum Thema „Touristischer Freizeittrend“	94
3.6.1	Methodendesign und Validität	94
3.6.2	Das Sample der Querschnittsanalyse Kieler / schleswig-holsteinischer Live- Rollenspieler	95
3.6.3	Demographische Ergebnisse	96
3.6.4	Organisation und Mobilität	101
3.6.5	Quellen der Information und Kommunikation über das Live-Rollenspiel.	104
3.6.6	Finanzieller und zeitlicher Aufwand	105
4	Analytische Zusammenfassung.....	110
4.1	Stilbildung	113
4.2	Die Darstellung des Charakters	116
4.3	Die Ritualisierung der Darstellung	119

4.4	Ort und ortsbestimmtes Verhalten	120
4.5	Exkurs: Entwicklungstendenzen der Live-Rollenspiel-Szene als Ausdruck institutionellen Wandels?	123
4.6	Eventisierung der Live-Rollenspiel-Szene	127
4.6.1	Das Live-Rollenspiel als vororganisierter Erfahrungsraum	127
4.6.2	Die Organisationseliten	129
4.6.3	Intensivierung und Extensivierung des Erlebnisangebotes	130
5	Jugendliche und Jugendkulturen im Modernisierungskontext	131
5.1	Die differenzierungstheoretische Perspektive	131
5.2	Individualisierung als Folge moderner Lebenslagen	133
5.3	Die Herausbildung der Individualität im Kontext sozialen Wandels	134
5.4	Biographisierung in ‚Eigenregie‘	137
5.5	Schlussbetrachtung	138
6	Literaturverzeichnis	141

Anhang

1.1	Kieler Umfrageergebnisse	I
1.2	Schleswig-Holsteinische Umfrageergebnisse	IX
1.3	S. Neupert: Bundesweite Umfrageergebnisse	XVIII
2	www.larpkalender.de: Veranstaltungsübersicht der in Schleswig-Holstein im Jahr 1997 und 2002 durchgeführten Cons	XXX
3	Leitfaden zum Thema Live-Rollenspiel	XXXII
4	Tabellarische Aufstellung der Dokumentationsbögen.....	XXXIV
5	Rollenspiel-Glossar/ -Abkürzungen.....	XXXIV

1 Einleitung

Vor dem Hintergrund eines stetig wachsenden öffentlichen Interesses an Fantasy-Kinofilmen wie z. B. „Harry Potter“ oder „Der Herr der Ringe“¹ hat sich in Kiel auch die öffentliche Präsenz und jugendliche Akzeptanz des Live-Rollenspiels entwickelt, das Gegenstand dieser Arbeit ist. Interessant für soziologische Betrachtungen ist aber nicht nur das Live-Rollenspiel und seinen zugrundeliegenden Regeln, sondern auch die Akteure dieses Spiels selbst, die im Rahmen jugendsoziologischer und gesamtgesellschaftlich orientierter Theorien betrachtet werden.

Um im folgenden auf die Vorgehensweise dieser Arbeit eingehen zu können, soll eine kurze Einführung in das Live-Rollenspiel einen allgemeinen Überblick des zu untersuchenden Gegenstandes geben.

Seit Beginn der 90er Jahre des vergangenen Jahrhunderts² haben sich in Kiel mehrere Live-Rollenspiel-Gruppen gebildet, mit dem Ziel, in freiem Gelände ein auf Interaktionen beruhendes „Rollenspiel“ zu veranstalten, das meist über drei Tage dauert. Das Live-Rollenspiel wird von einer Organisationsgruppe veranstaltet und findet in der Regel auf einem gemieteten Platz oder einer Burg statt, zu dem sich 20-200 Spieler anmelden können. Eine vorher bestimmte Spielleitung bereitet für dieses Treffen auf der Basis eines geschichtlichen, meist mittelalterlichen Hintergrundes Aufgaben vor, die von den Live-Rollenspielern während des Treffens gelöst werden. Die Live-Rollenspieler müssen dabei passend zu ihrer gewählten Rolle im Spiel entsprechende Kostüme tragen. Als Element des Spiels gilt dabei nicht nur das Ausagieren einer darzustellenden Rolle, sondern es wird auch nach vorgegebenen Regeln gespielt, die dem Live-Rollenspieler anzeigen, mit welchen Fähigkeiten er ausgestattet ist. Mit Fähigkeiten sind Eigenschaften wie Zaubern, Kämpfen, Lesen etc. gemeint. Des Weiteren regelt ein Punktesystem u. a. die Schutzpunkte oder die physische bzw. psychische Stärke eines kämpfenden Spielers. Dabei werden die z. B. mit einem gepolsterten Schwert ausgeführten Schläge nur andeutungsweise ausgeführt, die dem Gegner die getroffene Körperstelle markieren sollen. Der Gegner ist dabei meist Bestandteil einer zu lösenden Aufgabe und daher ein von der Spielleitung instruierter Statist.

¹ Hamburger Morgenpost (2002); Draf (2001); Schmidt (2001).

² Im Folgenden beziehen sich alle in Jahrzehnten angegebenen Jahreszahlen auf das 20. Jahrhundert. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird von den „80ern“ oder „80er Jahren“ und nicht jedesmal erneut von denen „des letzten Jahrhunderts“ gesprochen.

1.1 Vorgehensweise der Arbeit

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich deskriptiv empirisch mit dem Live-Rollenspiel und seinen Akteuren. Grundlage dieser Arbeit sind qualitativ geführte Interviews anhand derer die individuelle Lebensperspektive und Stilbildung der Live-Rollenspieler aufgezeigt werden soll. Unter den befragte Live-Rollenspieler befinden sich einige Experten, die an geeigneter Stelle der nachfolgenden Ausführungen zur inhaltlichen und jugendsprachlich typischen Ergänzung zitiert werden.

Bei der Transkription der Interviews halte ich mich sehr nah am gesprochenen Wort. Lediglich bei abgebrochenen Worten und Wiederholungen nehme ich Kürzungen vor, um die Lesegeschwindigkeit nicht zu stark zu mindern. Auf diese Weise hoffe ich, dem Leser die Möglichkeit zu geben, den flüssigen und z. T. emotionalen Erzählstil nachzuempfinden. Ebenfalls aus diesem Grund werden einige der Thesen in längeren Erzählabschnitten dargestellt. Das Heraustrennen aus dem Sinnzusammenhang könnte in diesen Fällen den Inhalt der Interviews verfälschen.

Das erste Kapitel gibt einen sozialgeschichtlichen Überblick der Forschung zu den relevanten Begriffen wie Kultur, Jugendkultur, Subkultur, anhand derer die Jugendkultur der Live-Rollenspieler exemplarisch dargestellt wird. Nach einem Überblick des gegenwärtigen Erkenntnisstandes in der Wissenschaft zum Thema Rollenspiel/Live-Rollenspiel werden bisherige öffentliche Darstellungen zum Thema Rollenspiel kritisch betrachtet, da sie bis heute den Umgang der Live-Rollenspieler mit den Medien geprägt haben. Kapitel zwei beschreibt umfassend das Live-Rollenspiel und ordnet es in den allgemeinen geschichtlichen Entstehungskontext. Des Weiteren wird exemplarisch die Kieler Live-Rollenspiel-Szene vorgestellt. In Kapitel drei werden die empirischen Ergebnisse der verwendeten Methoden analysiert, anhand derer im nächsten Abschnitt insbesondere der Zusammenhang zwischen gesamtgesellschaftlichen Modernisierungen und der veränderten Lebensphase „Jugend“ aufgezeigt werden soll, um die Voraussetzungen zur Entstehung von Jugendkulturen im Modernisierungskontext zu verdeutlichen. Die Abschließende Betrachtung betrachtet die gewonnenen Erkenntnisse der empirischen Untersuchung im Kontext der Modernisierung.

1.2 Stand der Jugendkulturforschung

1.2.1 Einordnung des Begriffs Jugendkultur

Der Begriff Jugendkultur bezeichnete zunächst allgemein die im Zusammenhang der frühen Jugendbewegung in Deutschland stehende, sich neu formierende Jugend der Jahrhundertwende. Erste Bestrebungen jugendlicher Vergemeinschaftung am Anfang des 20. Jahrhunderts entflammten mit der neoromantischen Bewegung, die vor allem durch Teile der bürgerlichen Jugend getragen wurde. Parallel zu diesen Reformbewegungen ist sicherlich auch die im deutschsprachigen Raum entstandene Jugendmusikbewegung zu sehen, deren Pflege des Volksliedes (H. Breuer, „Der Zupfgeigenhansel“; 1908) und des Volkstanzes einer programmatischen Erklärung gleichkam. Das zunehmende Interesse und die Wiederentdeckung des Wanderns in der Natur führte die in Bünden organisierte neue Gemeinschaft 1913 zum Freideutschen Jugendtag bei Kassel, wo die Grundlegung der zukünftigen Arbeit erfolgte. Nachdem sich nach 1933 ein wesentlicher Teil der Jugend in den Dienst der nationalsozialistischen Ideologie gestellt hatte, erfolgte nach 1945 eine Neuorientierung der Jugendmusikbewegung³.

In den darauf folgenden Jahren etablierten sich weitere öffentlichkeitswirksame Gruppenstile Jugendlicher, die zu einer neuen, kontrovers geführten Debatte besonders in den Sozialwissenschaften, aber auch in den Medien und der Öffentlichkeit führte. Rock n' Roll-Anhänger, Hippies und Gammler galten vielen als Außenseiter der Gesellschaft.

In Anbetracht einer ausdifferenzierten Jugendkultur muss hinterfragt werden, ob Jugendkulturen Subkulturen oder Subkulturen noch Jugendkulturen sind. Ist vielleicht der Begriff Subkultur nicht überholt und in diesem Zusammenhang der Begriff Jugendkultur nicht eher angebracht?

In den 70er Jahren erforschte man vor dem Hintergrund einer gesellschaftsanalytischen und sozialhistorischen Perspektive proletarische Subkulturen⁴. Der Begriff Subkultur impliziert, dass von ihr keine emanzipatorischen, gesellschaftlichen oder kulturellen Impulse ausgehen, beschreibt er doch eine eher in sich geschlossene Gruppe, die sich im Verborgenen, teilweise im Verbotenen aufhält, und sich so etwas wie einer gemeinsamen Kultur, einer Hoch- oder Hegemonialkultur widersetzt.

³ Schilling (1952), „Der Turm“. In: Meyers großes Taschenlexikon (1995).

⁴ Brake, Mike (1981).

„Unter Teilkulturen verstehen wir ‚relativ kohärente kulturelle Systeme, die innerhalb des Gesamtsystems unserer nationalen Kultur eine Welt für sich darstellen.‘ Solche Subkulturen entwickeln strukturelle und funktionale Einheiten, die ihre Mitglieder in einem gewissen Grade von der übrigen Gesellschaft unterscheiden.“⁵

Fragen, worin z.B. die relative Kohärenz besteht und ob es „neben der Welt für sich“ ein kompaktes Gesamtsystem von verhältnismäßiger Einheitlichkeit gibt, bleiben in diesem Frühstadium soziokultureller Studien offensichtlich unbeantwortet.

Clausen richtet sein Augenmerk ganz bewußt auf den emanzipatorischen Charakter Jugendlicher, und zwar auf den Übergang von der Kindheit in seiner imitatorischen, zur antizipatorischen Aktivität⁶. Im Kindesalter passt sich das Kind der Erwachsenenwelt noch an, lebt seine Vorstellung vom Erwachsenendasein noch spielerisch aus. „Dann aber handeln diese Kinder – zunächst nur hie und da, später so merklich, daß man nicht mehr darüber hinweg sehen kann – nicht mehr gefahrlos imitatorisch.“⁷ So tritt der Jugend- Elternkonflikt gegenüber jugendlichem Handeln dann am deutlichsten auf, wenn Innovation als Auftakt neuer Gesellschaftsordnung spürbar wird. „Das latente Verbot, den Erwachsenen zu negieren wird aktuell“⁸ und findet in der Solidaritätsbegründung so genannter „Peer-Groups“ seine Bestätigung. Aktuelle Entwicklungen familiärer und gesamtgesellschaftlicher Strukturen, wie z.B. zunehmende Brüchigkeit der „Patchwork– Familien“ oder der Werteverlust traditioneller Lebens- und Normkonzepte, werfen zunehmend neue Fragen nach dem gewachsenen Einfluss jugendlicher Lebensplanung auf: Welchen sozialisatorischen Stellenwert haben Eltern noch? Oder: Müssen nicht mehrere Orientierungspunkte im Leben der Jugendlichen in Betracht gezogen werden? Dienen die „peer groups“ nur der antizipatorischen Identitätsfindung oder beschreiben sie mehr ein Lebenskonzept, das über das Jugendalter hinaus reicht?

Mit der explodierenden Anzahl verschiedener Jugendkulturen in den letzten drei Jahrzehnten haben sich Jugendliche in kaum überschaubare Parzellen aufgelöst. Die aktuelle Lebenslage Jugendlicher ist durch vielfältige gesellschaftliche Veränderungen gekennzeichnet und manifestiert sich in der fortschreitenden Individualisierung der sozialen Verhältnisse, der Pluralisierung von Lebenslagen und –stilen.

⁵ V. Friedeburg (1983), zitiert nach: Baacke (1987), S. 87.

⁶ S. Clausen (1976), S. 32 f.

⁷ Clausen (1976), S. 33.

⁸ Ebd., S. 34.

In einer heterogenen, pluralistischen Gesellschaft gibt es nicht nur eine bestimmte Kultur, sondern auch eine hohe Anzahl von verschiedenen kulturellen Teil- und Untergruppen. Diese sind durch eine Vielzahl von ästhetischen Ausdrucks- bzw. Lebensformen gekennzeichnet, aus der die Kultur, wenn man sie als einen gesamten Komplex begreift, besteht. Jede Teil- und Untergruppe für sich, verändert durch ästhetisch, kreative Alltagsbezogenheit, welche durch Faktoren, wie soziales Gefüge, Arbeit, soziokulturelle Hintergründe, Alltagserfahrungen, usw. beeinflusst wird, die gesamte heterogene Kultur einer Gesellschaft. Inhaltlich umfasst der heutige Kulturbegriff nicht nur den Bereich der Hochkultur, wie Lyrik, Klassische Musik, Theater, etc., sondern meint vor allem den Bereich des Alltags, in dessen Kontext der Mensch sich bewegt.

So bedeutet Kultur nie einen sich im Stillstand befindlichen Komplex, sondern ein Gefüge, welches sich in einem ständigen Prozess der Veränderung und Weiterentwicklung befindet. Jugendliche sind die Akteure ihrer selbst und suchen zwischen Tradition und Postmoderne ihre eigenen Kontexte zur Selbstsozialisation. Jugendkulturen sind deshalb als Kulturen zu betrachten, weil sie aus dem gesellschaftlichen, kulturellen Zusammenhang entstehen und aus diesem profitieren.

Da Jugendkulturen sich über die eigenen Ausdrucks- und Stilformen in einem Austausch mit der Gesellschaft befinden, wird diese auch mit gestaltet.

Folgender Überblick soll die prägenden Jugendkulturen der letzten 50 Jahre kurz skizzieren:

In den 50er Jahren dominierten die Halbstarken und Rocker die Bilder und Berichte der Medien, in den 60ern die so genannten Hippies oder die „Gammler“ der Studentenbewegung. Diese wurden in den 70ern und frühen 80ern von den Hausbesetzern und Punks abgelöst. In den 90ern galt der hauptsächlich aus der rechtsradikalen Skinhead- und der alljährlich zur „Loveparade“ in Berlin gerichteten „Raver“- Szene besondere Aufmerksamkeit. Eine kleine Minderheit von Anhängern des Fantasy- und Live-Rollenspiels, deren besonderen Merkmale und vielfältigen Erscheinungsformen Gegenstand dieser Arbeit werden soll, konnte sich schließlich Ende der 80er, bzw. Ende der 90er Jahre etablieren. Unter Fantasy-Rollenspiel, auch bekannt unter seinem Kürzel FRSp, versteht man im allgemeinen Spiele, die ausschließlich in der Phantasie und zuhause stattfinden. Der Spielleiter ist Erzähler und Schiedsrichter. Die Mitwirkenden suchen sich verschiedene Rollen in Form von

Spielfiguren aus. Diese sind Phantasiegestalten, leben in einer fiktiven Welt und können sich dort frei bewegen. Der Spielleiter beginnt mit der Erzählung eines Abenteurers, der Aufgabe, die es gemeinschaftlich zu lösen gilt. Die Varianten des FRSp sind „Pen&Paper“-P&P, hierbei reden und würfeln lediglich die jeweiligen Spielercharaktere mit- oder gegeneinander, „Tabletop“, ein Brettspiel mit Spielfiguren und schließlich „Play by Mail“-PBM, ein Postspiel, bei dem die einzelnen Spielschritte der Spieler per Post oder Email an den Spielleiter gesendet werden. Im Gegensatz zum FRSp vollzieht sich das Live-Rollenspiel an authentischen Orten, wie z.B. in Burgen, oder Wäldern. Die Beteiligten verkleiden sich, um eine Rolle darzustellen. Das Live-Rollenspiel ist auch bekannt unter dem Namen Larp⁹.

Jugendkulturen entstehen aus gesamtgesellschaftlichen Zusammenhängen und als Reaktion auf gesellschaftliche Veränderungen und Widersprüche¹⁰. Jugendkulturen symbolisieren und spiegeln diese wider. Gleichzeitig findet aber auch eine Auseinandersetzung mit der Gesellschaft auf einer symbolischen Ebene durch die Ästhetisierung in Stil- und Ausdrucksformen statt¹¹.

Müller-Bachmann¹² gibt an, dass neben der Heterogenität jugendkultureller Stile auch Bereiche wie Medien, Mode, Konsum benannt werden müssen, die in ihrer Funktion der Ausgestaltung und des Transportierens von „Freizeitstilen“ gleichzeitig die Fundamente darstellen, auf denen Jugendliche diese Stile präsentieren können. Weiterhin lassen sich die unterschiedlichsten kontextgebundenen Formen und Foren der jugendkulturellen Vergemeinschaftung an Ereignissen festmachen, an denen nicht ausschließlich Jugendliche in den typischen Altersgrenzen teilnehmen, sondern ebenso postadoleszente und jüngere Erwachsene, und in geringen Ausprägungen auch Erwachsene.

Ereignisse dienen zum einen der Integration, aber auch der Abgrenzung gegenüber anderen jugendlichen Gruppenstilen oder gegenüber Verhaltens- und Lebensstilen der Älteren. Identitätsbildung und Selbstvergewisserung der jungen Individuen erfahren sie schließlich durch die bewusste Aneignung und Nutzung dieser Elemente, die nicht unbedingt eine auf Dauer angelegte, „fertige“ Identitätsausbildung zum Ziel haben muss¹³.

⁹ Anmerkung.: Larp gilt in der einschlägigen Fantasy-Literatur als Abkürzung für „Live Adventure Role Play“, oder „Live Action Role Play“.

¹⁰ Vgl. hierzu: Meier, Paone, Vernarelli (2001), S. 146 f. - Ein Beisp. für mediale Verbreitung und Auswirkungen auf jugendkulturelle Lebensstile im urbanen Kontext.

¹¹ Vgl. Baacke (1987), S. 88.

¹² Vgl. Müller-Bachmann (2002), S. 7 f.

¹³ S. ebd., S. 8.

1.2.2 Überblick der Rollenspielliteratur

Die Jugendkultur beschreibt in Deutschland nur eine von vielen unterschiedlichen, teils unverknüpften Disziplinen gesamtgesellschaftlicher Untersuchungsfelder, deren Publikationen gerade in den 90er Jahren begleitend vom wachsenden öffentlichen Interesse¹⁴ regelrecht explodierten. In den letzten Jahren hat sich an der Universität Dortmund unter der Leitung Hitzlers eine Forschungseinrichtung etabliert, die dem Bereich der Jugendkulturen besondere Beachtung schenkt. Es wurden u.a. neue Formen jugendlicher Vergemeinschaftung in Szenen beobachtet, und das Event als szenenbestimmendes Ereignis analysiert. Dieses mag als Grundlage für die Verortung live-rollenspezifischer Kultur sicherlich hilfreich sein, dennoch muss festgestellt werden, dass es kaum wissenschaftliche Literatur zur Rollenspiel Szene gibt.

Die Hauptgruppe der Rollenspieler¹⁵ bilden nach Kathe mit 67%¹⁶ die Schüler (davon 84% Gymnasiasten) und Studenten, die anscheinend auf Grund ihrer Freizeit und der intellektuellen Ausbildung befähigt sind, „sich mit komplizierten Regeln und Tabellen leichter auseinandersetzen zu können als Spieler mit einem niedrigeren Bildungsniveau.“¹⁷ Anders ist es bei der spielerischen Kompetenz: Hier kommt es nicht so sehr auf das Bildungsniveau an.

„Dazu genügen imaginative und kreative Kompetenz, will sagen, Phantasie und Einfallsreichtum - Eigenschaften, die zu bewahren und entwickeln in den verschiedensten leistungs- und verstandesbezogenen Ausbildungs- und Berufsarten gleich schwer ist.“¹⁸

Auf Grund allgemeiner Darstellungen in der Öffentlichkeit, dass Rollenspieler z.B. Fiktion und Wirklichkeit nicht mehr unterscheiden könnten¹⁹ und entsprechende Aussagen, wie z.B. von Dürholt, dass

¹⁴ Müller-Bachmann (2002; vgl., S. 6) bemerkte, dass gerade am Ende des 20. Jahrhunderts die Zeit für Zeitdiagnosen, Resümees, historischen Rückschau, chronologischen Ordnungen, Reflektionen und Prognosen gekommen zu sein schien; Vgl. die aktuelle Dokumentation der deutschen Punk Szene in den 70ern, 80ern: Beispielsweise. Juergen Teipel (2001).

¹⁵ Obwohl ich vier Rollenspielerinnen interviewt habe und der Anteil von Frauen im Live-Rollenspiel mit steigender Tendenz festzustellen ist, verzichte ich zugunsten der Lesbarkeit im folgenden auf die weibliche Form der Worte: Rollenspieler, Fantasy-Rollenspieler, Live-Rollenspieler. Unter den männlichen Pluralformen soll, wenn nicht aus dem Kontext ersichtlich, die Gruppe der Live-Rollenspieler in ihrer Gesamtheit verstanden werden.

¹⁶ Kathe (1986), S. 58.

¹⁷ Antrack (1996), Kap. 2.5.4.

¹⁸ Kathe (1986), S. 58.

¹⁹ Vgl. Wiechmann (2001), S. 9. In: www.rpg.net/252/quellen.quellen.html.

„ [...]ein Streifzug durch die einschlägigen Fantasy-Geschäfte in der Regel das Bild vermittelt, es handelt sich hierbei um eher introvertierte und schüchterne Menschen...“²⁰,

wollte Schmid²¹ in ihrer empirischen Studie (dem NEO-Fünf-Faktoren-Inventar) den Zusammenhang über die Persönlichkeit von Rollenspielern bzw. der Auswirkung langjährigen Rollenspiels auf die Persönlichkeit der Spieler untersuchen. Dabei kam sie zu dem Ergebnis, dass ihre Daten keine Anhaltspunkte bezüglich negativer Auswirkungen auf die Persönlichkeitsstruktur langjähriger Rollenspieler lieferten. Vielmehr zeigte sich, dass Fantasy-Rollenspieler weniger neurotizistisch, d.h. emotional stabiler, etwas extravertierter, ein Stück offener für neue Erfahrungen, etwas sozial verträglicher und hilfsbereiter sind. Einen Zusammenhang mit der Dauer des Spiels fand sie nur in der Offenheit für neue Erfahrungen, die sich bei langjährigem Rollenspiel einstellte. Bereits zwei Jahre zuvor stellten Douse und McManus²² in einer ähnlichen Studie (den „16-Personality-Factors“) fest, dass Rollenspieler zwar deutlich introvertierter und weniger weiblich, weniger androgyn in ihrem Geschlechtsverhalten waren, als ihre Kontrollgruppe, aber keine Auffälligkeiten im Hinblick ihrer Gesprächsthemen gegenüber ihren Freunden, ihrer Freizeitinteressen zeigten. Antrack kommt zu dem Schluss, dass Fantasy-Rollenspieler demnach selbstsichere, gesellige und verträgliche Menschen mit Offenheit für neue Erfahrungen sind²³.

Es gibt Diplomarbeiten, die sich ausschließlich mit dem Fantasy-Rollenspiel als P&P-, PBM-Variante²⁴ in sozialpädagogischer Perspektive beschäftigen. So auch Kathe²⁵, der das FRSp in seiner gruppenspezifischen Struktur analysiert und dessen kompensatorische, integratorische und identifikatorische Funktionen unter dem Aspekt der Anwendung sozialpädagogischer Therapie beschreibt. Unter dem Gesichtspunkt das FRSp in dem Bereich der Sozialarbeit einzuführen, erarbeitet Ritter²⁶ neue Kriterien und Beurteilungen für den möglichen Einsatz in der Gruppenarbeit. Von der Notwendigkeit der Spieler, die Fantasy-Welt von der Wirklichkeit zu trennen, handelt die neuste Betrachtung von Antrack. Allen gemein ist die Aussage über den hohen Anteil männlicher Spieler, die nach Kathe aus dem geschlechtsspezifischen Erziehungsverhalten (das FRSp gilt demnach als typisch „männliches Spielmedium“) und

²⁰ Dürholt (1994), S. 9.

²¹ S. Schmid (1995a).

²² Douse/McManus (1993), S. 509.

²³ Vgl. Antrack (1996), Kap. 2.5.3.

²⁴ S. Kap. 2.1.2.

²⁵ Peter Kathe (1986).

²⁶ Hermann Ritter (1988).

den z. T. chauvinistischen Beschreibungen der Frauenrollen resultieren²⁷. Dieser Meinung sind auch Douse und McManus: Als das FRSp auch als PBM-Spiel am Heimcomputer in den 80er Jahren möglich war, sei die Dominanz der männlichen Spieler mit deren geschlechtsspezifischen Neigung einer „Computeraneignung“ begründet. Die Brisanz in der Öffentlichkeit schließen sie aus abgeleiteten Phantasien der Fernsehgewalttätigkeit und Pornographie, die mit dem FRSp in Zusammenhang gebracht werden und synonym für das mögliche Verhältnis zur Gewalttätigkeit im allgemeinen und zu sexuellen Verbrechen und Raub stehen²⁸.

Hübner unterstreicht mit ihrer Arbeit zum Jugendschutz in Bayern den therapeutischen Effekt des FRSp zur primären Gewaltprävention. Auch das negative Image, das die Fantasy-Rollenspiele begleitet, wird hinsichtlich seines Verleitens zu Okkultismus und Gewaltbereitschaft zu Recht hinterfragt. Als Ausgangspunkt dient hierbei eine Gegenüberstellung der Fantasy-Rollenspiele mit Mythen und Märchen, deren anerkannt therapeutische Wirkung vergleichbar scheint. Die Auswertung des Projekts zeigt die Grenzen der gewaltpräventiven Qualität von Fantasy-Rollenspielen ebenso auf wie das Erfordernis, verstärkt die kreativen Ressourcen in der Jugendkultur aufzugreifen.

Wie anfangs schon erwähnt, untersuchen diese vorgestellten Arbeiten nur den Bereich der FRSp und repräsentieren nur bedingt die Szene der Live-Rollenspieler. Sinnvoll erscheint allerdings der Vergleich in den Bereichen, die Live-Rollenspieler ebenso tangieren, wird der Ursprung des Live-Rollenspiels doch im FRSp vermutet.²⁹ 83,9% der Befragten Live-Rollenspieler hätten bereits vorher P&P gespielt, so dass

„in dem realen Ausspielen eines P&P-Spielercharakters die wesentliche Motivation für das Entstehen von Larp-Veranstaltungen zu finden ist. So sagte Jens Tiefenstädter, dass ‚Pen&Paper, gemischt mit Lagerfeuerromantik und einem stärker erlebten Gruppengefühl, bedingt durch die höhere Teilnehmerzahl, zu Live-Rollenspielen geführt hat.‘³⁰

Augenscheinlich ist auch die Nähe zum Fantasy-Aspekt des Spiels, die die Tradition der Mittelalterliteratur des 19. Jahrhunderts aufgreift und Inhalte aus dem antiken Pantheon Griechenlands oder aus nordischen Göttersagen transportiert, um ein pseudo-religiöses, quasi-mythologisches Ambiente zu erzeugen³¹.

²⁷ Vgl. Kathe (1986), Kap. 5.1, S. 57, bzw. Michael Antrack (1996): Kap. 2.5.2: Der Frauenanteil der FRSp wird auf 14,4% geschätzt; Durchschnittsalter: 22,4 Jahre.

²⁸ Vgl. Douse/McManus (1993), S. 505.

²⁹ Vgl. Neupert (2002), S. 21.

³⁰ Ebd.

³¹ Vgl. ebd., S. 20.

Neben der mir themenzugewandten Arbeit Neuperts, dessen Interesse vornehmlich dem touristischen Freizeittrend der Live-Rollenspieler gilt, war ich auch auf weitere szeninterne Medien angewiesen, die es mir erlaubten, weitere Informationen über Organisationsabläufe, soziodemographische Strukturen, Eigenverständnis der Szene, etc. einzuholen. Eine weitere Hilfe für mich war das Archiv der Jugendkulturen e.V. in Berlin, das mir umfangreiches Material, vor allem im Bereich der Fanzines, aushändigte.

1.3 Öffentliche Wahrnehmung

Das zunehmende Interesse an Themen mit abenteuerlichen, fantastischen Inhalten, Andreas nennt es die Mystifizierung der Gesellschaft³², kommt vor allem im Bereich der Medien zum Ausdruck. So wird in ausführlicher Art und Weise von der Welt Tolkiens und seinen Kreaturen in Print, Funk und Fernsehen berichtet. Fast Zeitgleich feierten neben Kindern und Jugendlichen auch Erwachsene die Kino-Premiere des Bestsellers „Harry Potter“, wobei der Umgang mit Zauberformeln in seinem Unterhaltungskontext sich zur Selbstverständlichkeit manifestierte, und die Anzahl der „Fantasy-Enthusiasten“ stetig zunimmt. Kommerzielle Filme, die zum größten Teil auf den massenkompatiblen Unterhaltungswert setzen, sei es martialische Schlachten in Szene zu setzen oder den Zuschauer in den spannungsgeladenen Alltag eines Zauberlehrlings zu entführen, müssen schriftliche Vorlagen in dem Maße reduzieren, wie sie in ihrem inhaltlichen und charakterlichen Vorgaben dem Aspekt bildlicher Dramaturgie entsprechen. Mystifizierende Darstellungen von „guten“ und „bösen“ Charakteren im Epos „Herr der Ringe“³³ können zuweilen polarisierende Effekte hervorrufen, die auf einzelne, aus dem Kontext herausgegriffene Klischees von Konsumenten abzielen. So wurden für die weiblichen Zuschauer „mutige Elbinnen und Liebesszenen eingebaut, für Jungs bleibt der unwiderstehliche Zauber des Infantilen. Ausreiten! Im freien schlafen! Spiegeleier am Lagerfeuer braten! Mit Pfeilen schießen! Kämpfe! Jagden! Und sich niemals waschen.“³⁴

Obwohl mit der Verfilmung von „Harry Potter“ und „Der Herr der Ringe“ die Akzeptanz des Fantasy-Genre sowohl in der Unterhaltungsindustrie, als auch in der Öffentlichkeit gestiegen ist, haben bis heute negative Berichte die Szene der FRSp und

³² Vgl. Experte-Andreas, S. 12.

³³ Schmidt 2001, S. 58, 59.

³⁴ Draf 2001, S. 66.

der Larper geprägt. Erstes öffentliches Aufsehen erregte im August 1979 das einmonatige Verschwinden des Rollenspielers Dallas Egbert kurz vor einer Prüfung an der Landesuniversität von Michigan (USA), das im Zusammenhang mit dem populärem Spiel „Dungeons&Dragons“ gebracht wurde. Auffällig wurde auch der Junge Irving, der eines Nachts aufstand und aus keinem ersichtlichen Grund 17 Kaninchen und eine Katze aus der Nachbarschaft getötet haben soll. Als er vor einer ähnlichen Prüfungssituation wie Egbert stand, nahm sich das „Super-Genie“, wie er betitelt wurde, das Leben. Die Mutter beschrieb den 16-Jährigen als „stillen, aber glücklichen und normal angepassten Jungen“ und machte D&D für den Selbstmord verantwortlich, da sie keine andere Erklärung für diese Tat finden konnte³⁵. Weil die Firma „TSR“ auf derartige Angriffe zunächst nicht reagierte und kontroverse Debatten eher als umsatzfördernde Publicity ansah³⁶, verstärkte sich dieser Protest derart, dass es in den USA zu einer organisierten Gegenbewegung kam, die ihr Sprachrohr in der Elterninitiative B.A.D.D. (Bothered About Dungeons&Dragons) fand.

Schmid hinterfragt in psychologischer Perspektive im wesentlichen vier Bereiche, die den Rollenspieler längerfristig beeinflussen würden³⁷. Zunächst wurde dem Rollenspiel die Beeinträchtigung der Psyche und Suizidgefährdung nachgesagt. Zweitens sah man die Verleitung zu Kriminalität/Gewalttätigkeit und drittens zum Okkultismus. Weniger in den Medien diskutiert aber vielleicht als Kritikpunkt der Eltern zu verstehen, ist die Sorge, dass die Schule oder Ausbildung vernachlässigt werden könnte.

Der Vorwurf der Suizidgefährdung bei Rollenspielern entspringt aus der Annahme, dass mit zunehmendem Rollenspiel und durch die starke Identifikation mit dem erschaffenen Charakter, der Spieler den Bezug zu seiner realen Welt verlieren würde. Wenn die Spieler mit zunehmender Identifikation ihrer Fantasy-Welt keinen Unterschied zur realen Welt sehen, dann ergeben sich hieraus zwei Konsequenzen: Erstens könnte ihn der Tod seiner Spielfigur so treffen, dass er selbst keinen Sinn im Leben mehr erkennt, und zweitens könnte der Spielleiter aus seiner Position der Stärke die bedingungslose Befehlsgewalt einfordern, auch wenn sie die Person des Spielers akut gefährden würde. Letztere Begründung wird auch im postulierten Zusammenhang zwischen Rollenspiel und Gewaltkriminalität gesehen, denn der Spielleiter (sieht man in

³⁵ Vgl. Cardwell (1994), S. 156.

³⁶ Anmerkung: Der Umsatz vervierfachte sich laut Gygax (1989) in diesem Jahr. In: Cardwell (1994), S. 157.

³⁷ Vgl. Schmid (1995b).

ihm eine Art Sektenführer) wisse um seine Macht über die Spieler, sie an die Gruppe zu binden und gegenüber Außenstehenden mit geheimen Regelwerk abzuschotten³⁸.

Wenn Jugendliche Selbstmord begehen, sind es vor allem die betroffenen Eltern, die eine Erklärung für die Tat ihres Kindes suchen. So sieht Schmid die Vermutungen und Verdächtigungen zum Rollenspiel als ein Versuch der Eltern, ihr eigenes Selbstwertgefühl zu schützen und auch die Integrität ihres Kindes nicht anzutasten³⁹. Soziologisch betrachtet sind magisierende Erklärungsgründe oder die Einführung magischer Kausalketten in eine Erklärung, eine Form des Kausalitätsdenkens in „katastrophalen“ Situationen, wie der Tod eines Live-Rollenspielers⁴⁰. Soziale Katastrophen werden erst durch inadäquate Bewältigung zu solchen gemacht, indem die Betroffenen katastrophal überwältigt werden oder den Schaden routinemäßig bekämpfen bzw. hinnehmen. Geht man bei der Ursachenfindung in dem äußerst schwerwiegenden Fall der Selbsttötung von der Annahme eines kausalen Zusammenhanges zwischen dem Rollenspiel und der Suizidgefährdung aus, so ist es zunächst das Zusammentreffen zweier seltener Ereignisse, die diese Interdependenz hervorrufen. Wenn zudem Elemente der schwarzen Magie in den meisten Regelwerken einen großen Zuspruch erfahren, drängt sich für Außenstehende der Schluss auf, dass das Kind einem okkulten Ritus zum Opfer gefallen sein muss.

Einen nicht unbedeutenden Anteil nimmt hierbei die Rolle der Massenmedien, insbesondere die des Fernsehens ein. Sie gehören eindeutig zu den Katastrophengewinnlern, die bewusst oder unbewusst einzelne Inhalte selektieren und daher immer nur den Teil der Wirklichkeit abbilden, der volkswirtschaftlichen Gewinn einbringt. Für Medien sind Neuigkeiten nur dann interessant, wenn sie publikumswirksam inszeniert werden können und der Unterhaltung dienen. So hinterließen gerade negative Berichte über FRSp in der Öffentlichkeit ein verzerrtes Bild einer Wirklichkeit, die den eigenen Intentionen der Medien folgte. Diese Wirklichkeit nimmt sozusagen einen Eigenwert an, der nach Luhmann auch dann stabil bleibt, wenn ihre Funktionsweise aufgedeckt ist, d.h. auch in späteren Zusammenhängen immer wieder als Angelpunkt aufgegriffen wird⁴¹. Clausen erkennt gleichzeitig die Bedeutung für das Bedürfnis nach einem Verdrängungsmechanismus vor, während und nach katastrophalen Zuständen: „Es gibt also ein gesellschaftlich organisiertes Vergessen von Katastrophenursachen,

³⁸ Vgl. ebd.

³⁹ Vgl. ebd.

⁴⁰ Vgl. Clausen (1978), S. 135.

⁴¹ Vgl. Luhmann (1996), S. 10.

produzierte, katastrophale Geheimnisse, Vorenthalten von Informationen = von positiven Sanktionen, Unwissenheit hier als Macht dort.“⁴² Negative Berichte über FRSp waren publikumswirksamer und wurden daher bewusst von den Medien selektiert. Intentionen der Rollenspieler kamen erst gar nicht in der negativ besetzten öffentlichen Diskussion auf, sondern die Eltern und deren Umfeld suchten ihrerseits nach einem erklärenden Ansatz für den Selbstmord und die Medien instrumentalisierten den Brennpunkt des Geschehens, indem sie den Aufklärungsbedarf der Öffentlichkeit mit ihren spektakulären Ereignissen nährten und objektive Berichterstattung bewusst vermieden wurde.

Natürlich sind es nicht nur die aus Unwissenheit und seltenen Ereignissen entstanden Gerüchte, die zum schlechten Ruf von Fantasy-Spielern geführt haben. Verbreitet durch die Medien, hat das verzerrte Bild der FRSp auch eine Welle der Empörung bei den Menschen entfacht, die dem FRSp Okkultismus nachsagen. Es sind vor allem religiöse Interessengruppen, die eine Gefahr in der praktischen Anwendung von Ritualen und Zaubersprüchen sehen. Die Zeugen Jehovas kritisieren, D&D sei eine mythologische Welt der Gewalttätigkeit, die den Eindruck erwecke, dass es nicht den einen Gott gäbe, sondern es fände ein universeller Krieg zwischen den unsichtbaren Kräften von „Gut und Böse, Gesetz und Chaos statt.“⁴³ So sei D&D „von dem Gedankengut Satans, des Teufels, durchsetzt, der schon immer Habgier, Gewalttätigkeit und Dämonismus gefördert hat.“⁴⁴ In letzter Konsequenz, so beschreibt ein christlicher Comic, fördere das intensive Training des Okkulten die Identifikation mit der eigenen Rolle im Spiel. U.a. handelt der Comic von einem dem Spielleiter hörigen Mitspieler, der quasi als Initiationsritus Selbstmord begangen hat⁴⁵.

Des weiteren wird hier, wie auch in Pat Pullings Buch „Das Teufelsnetz“⁴⁶, versucht, den Nachweis zu erbringen, dass nicht nur christliche Themen und Symbole profaniert würden, sondern Fantasy-Rollenspiele Rekrutierungsmittel von teuflischen Sekten seien.

Tatsächlich finden aber keine okkulten Rituale statt, sondern in Rollenspielen, die in Fantasy-Welten spielen, sollen Elemente wie Magie, oder das Auftreten von Zauberern, Dämonen und Monstern Spannung erzeugen. Da die Spieler überwiegend die Rolle der „guten Helden“ spielen, wird gerade bei den ersten FRSp sehr viel Wert auf die

⁴² Clausen (1978), S. 131.

⁴³ Erwachtet! – 22. Juni 1982. In: Der Grüne Gnom (1988), S. 27.

⁴⁴ Ebd.

⁴⁵ Vgl. J.T.C. „Dark Dungeons“.

⁴⁶ Vgl. Schmid (1995b).

detaillierte Beschreibung des „Bösen“ gelegt. Die hierdurch erreichte Spannung zeichnet sich vor allem in der konkreten Bedrohung eines Konflikts für den einzelnen Spieler ab. Da die Spiele-Hersteller und Erfinder von Fantasy-Welten dem abendländisch-westlichen Kulturkreis entstammen, sind es meistens mythologische Gestalten aus der abendländisch-christlichen Welt, die es zu besiegen gilt.

Neben der geschürten Angst, eigene Kinder könnten sich durch derartige Spiele mit Themen befassen, die im kirchlich-dogmatischen Sinne der schwarzen Magie zuzurechnen sind, scheinen sich bei Eltern mit Blickrichtung auf die neuartige Larp-Szene Befürchtung zu mehren, die Jugendlichen könnten sich durch ihr zeitaufwendiges Hobby nicht adäquat auf ihre Ausbildung konzentrieren. Verglichen mit anderen Hobbys ist das Live-Rollenspiel augenscheinlich dem Nachteil unterzogen, dass es nicht direkt auf zukünftige Berufstätigkeiten vorbereite, demnach auch keinen Nutzen hervorbringe. Jugendliche müssen aber ihren eigenen, antizipatorischen Aktivitäten nachgehen, um sich den imitatorischen Vorstellungen der Familie zu entziehen und stellen daher für die Eltern immer ein Problem dar. Folgt man dem Gedanken Clausens, dass antizipatorisches Handeln, das Auslegen einer Wirklichkeit ist, womit Erwachsene verdrängt werden⁴⁷, dann gewinnt die Bedeutung jugendlicher Sprache, Ritus und Stil in ihrer Funktion der Gruppenidentifikation an Aussagekraft, weil sie ein Gefühl der Solidarität innerhalb der Gruppe schaffen, sie aber gleichzeitig eine Distanz zu Eltern oder Andersgesinnten bilden. In den meisten Fällen jugendlicher Vergemeinschaftungen grenzt man sich gegenüber (mehr oder weniger vielen Teilaspekten der Lebenswelt) der Eltern ab, indem man zu seinesgleichen solidarisch ist. Sowohl in der Peer-Group als natürlich auch individuell und parasozial: Über gemeinsam geteilte Medien-, Spiel-, Stil- Sprachpräferenzen. Rollenspieler verwenden nicht nur einen teilweise unverständlichen Fachjargon, sie sondern sich zuweilen auch von Mitschülern oder Bekannten ab. Letzteres ist allerdings oft eine Folge des Unverständnisses der Umgebung, denn nicht nur die Interviewpartnerin Sylvia möchte sich nicht mehr vor ihren Freunden rechtfertigen müssen, wenn sie in Begleitung von „Grufties“ gesehen wird und geht dann lieber einer Diskussion aus dem Weg, wenn sie zunehmend auf Intoleranz stößt⁴⁸.

Besonders befremdlich für Außenstehende wirken die Begegnungen mit Live-Rollenspielern, die sich anders als beim P&P im öffentlichen Raum bewegen. Neuere

⁴⁷ S. Clausen (1976), S. 36.

⁴⁸ Vgl. Sylvia, S. 14.

Fernsehberichte und Zeitungsartikel, aus denen Eltern u.a. ihre Informationen beziehen, präsentieren die Minderheit der Live-Rollenspieler eher, als die Szene der FRSp. Das mag zum einen an der Möglichkeit liegen, spielerische Möglichkeiten besser in Szene zu setzen, aber auch daran, dass verkleidete Rollenspieler optisch wesentlich attraktiver sind. Anknüpfend an das negative Image der FRSp in den 80ern, wurde im Auslandsjournal des ZDF am 8.11.1994 eine Reportage⁴⁹ über einen Jungen gesendet, der durch das Live-Rollenspiel in den Selbstmord getrieben worden sein soll. Es folgten die gleichen stereotypischen Aussagen von vergleichsweise sektenartigen Strukturen bei Live-Rollenspielern, deren psychische Abhängigkeit in der „mächtigen“ Rolle des Spielleiters zu begründen ist. In einem weiteren Fall wird von ein paar Live-Rollenspieler berichtet, die Touristen zu Tode gesteinigt haben sollen. Untermalt wurde die Aussagekraft durch eingespielte, bedrohlich und fremdartig wirkende Szenen aus einem Live-Rollenspiel. Relativiert wurde das Zusammenspiel von Informationen und Bildern nach Bock nur durch die Aussage der Moderatorin, „dass dieses Spiel natürlich nicht immer im Tod enden muss.“⁵⁰

Diese Art der Berichterstattung kann in dieser selektierten Form nicht objektiv sein, sondern fokussiert die Sensationsgelüste der Konsumenten auf die Befremdlichkeit von Live-Rollenspieler in ihrem Auftreten. Durch das Informationsdefizit werden Ängste geschürt, nicht aber Aufklärung im Sinne einer differenzierten Darstellung des abnormen Sachverhaltes der Suizidgefährdung betrieben.

Das Medien neuerdings mit positiven Berichten über Live-Rollenspieler an die Öffentlichkeit gehen, mag vielleicht an den Bemühungen der immer größer und populärer werdenden Anhängerschaft liegen, aufzuklären, zugleich aber auch ein Indiz für das vermehrte Interesse der Öffentlichkeit am Spektakulären, Fantastischen sein. So erscheint dann auch in der Wochenendausgabe vom 5. August 2000 des „Kieler Express“ das Abbild eines als „seltsames Fabelwesen“ umschriebenen Live-Rollenspielers⁵¹. Der Untertitel „Unter Orks und Elfen“ verweist auf das, dem Leser als bekannt voraussetzende, fantastische Werk Tolkiens, mit der Absicht, den Leser zu fesseln, und Berührungsängste, bzw. Vorurteile abzubauen⁵².

Derartige positive Berichte über Live-Rollenspieler bleiben immer noch die Ausnahme und sind in dem vornehmlich negativ geprägten Image der Szene durch die Medien

⁴⁹ In: Bock, (1994).

⁵⁰ Bock (1994).

⁵¹ Kieler Express (2000), S. 1.

⁵² S. ebd., S. 5.

begründet. Wie Ronny nach einem Bericht der Kieler Nachrichten⁵³ über seinen mitbegründeten, ersten Kieler Rollenspiel-Verein erfahren musste, kamen gleich mehrere Anfragen von TV-Sendern, u.a. von SAT 1, ob sie nicht Lust hätten, in einem Beitrag des Regional TV als Protagonisten mitzuwirken. Verlockend war das Angebot schon, zumal sich dadurch der Bekanntheitsgrad erhöhen würde, aber: „[...] das haben wir dann [...] alles abgeblockt! Halt von der Angst her, über die Berichterstattung. Es gibt auch positive Berichterstattung, aber wir wollten das Risiko einfach nicht eingehen, weil man im Endeffekt keine Kontrolle über den Schnitt hat.“⁵⁴

2. Das Live-Rollenspiel. Eine soziologische Annäherung

2.1 Erläuterungen zum Live-Rollenspiel

Das Live-Rollenspiel liegt augenscheinlich dem Theater sehr nahe, bei dem die Spieler in Gewandung in Wäldern und häufig auch in und vor historischer Kulisse ihre gewählten Rollen „ausagieren“⁵⁵. Den Charakter eines Improvisationstheaters erhält der Handlungsablauf durch die spontanen Entscheidungen der Akteure, indem „die Spieler ja prinzipiell freie Hand haben, was sie tun. Man kann denen überhaupt nichts vorschreiben!“⁵⁶ So richtet sich der weitere Spielverlauf nach den handelnden Personen im Rahmen der vorangestellten Szenerie und nicht ausschließlich nach einem vorher ausgearbeiteten Ablaufplan. Die Szene-Kennerin erklärt diesen spontanen Charakter der Spiele folgendermaßen:

„Man kann denen da nichts vorschreiben. Man kann ja auch nicht sagen, du bist da auf einem Larp, und irgend jemand kommt bei dir an: ‚Ich biete dir fünf Gold, wenn du für mich irgendwas aus dem Wald holst,‘ und du sagst: ‚Das interessiert mich einfach nicht!‘ Und das war jetzt der Plotaufhänger⁵⁷, dann ist das Pech! gewesen. Dann muss man sich was anderes ausdenken. Da muss man ein bisschen flexibel sein.“⁵⁸

⁵³ Kieler Nachrichten (2002), Nr. 88, S. 15.

⁵⁴ Experte-Ronny, S. 1.

⁵⁵ Der Live-Rollenspieler versteht hierunter nicht nur das Wirken, Handeln und spielen einer Figur, sondern alle denkbaren Facetten des Rollenspiels; von der Vorbereitung eines erdachten Hintergrundes, einer Figur, der Kleidung bis hin zur Gestik und Sprache im Spiel selbst.

⁵⁶ Vampire-Simone, S. 8.

⁵⁷ Plots sind auf der Hintergrundgeschichte aufbauende, teilweise mit „Statisten“ und Requisiten ausgestaltete Szenen, oder vorbereitete Aufgaben für die Spieler.

⁵⁸ Vampire-Simone, S. 8.

In der Regel sind die Live-Rollenspiele in anderen, meist fantastischen⁵⁹ Welten angesiedelt, dessen Hintergrundgeschichte die Grundlage für den Spielverlauf und deren Zielvorgaben bildet. Ziel ist es, zumeist gemeinschaftlich Abenteuer, Kämpfe und Rätsel in den Grenzen der möglichen Handlungsvorgaben zu bestehen. Die Voraussetzung für das Zusammenspiel gewährleistet ein ausgefeiltes Regelsystem, das anhand individueller Fähigkeiten, Fertigkeiten, gesellschaftlicher Stände, etc., die die darzustellenden Personen haben, den Erfolg, oder Misserfolg einer beabsichtigten Handlung, bzw. den Umgang untereinander bestimmen. Die Spielleitung übernimmt dabei die Ablaufregie der vorher ausgearbeiteten Plots, wobei die Handlungsabläufe je nach Intention und Motivation der Spieler variiert werden können.

Im Unterschied zum Theaterspiel fehlt den Rollenspielern jedoch ein eindeutiges Publikum, dem sie gegenüber treten und mit dem sie kommunizieren können. Dennoch unterliegt das Live-Rollenspiel nicht dem reinen Selbstzweck, sondern zum Spiel gehört der Spaß, die Geselligkeit und die individuelle Freude⁶⁰.

Unter dem spielerischen Aspekt betrachtet, versteht man das Larp als eine Beschäftigung, die gemeinschaftlich und in der Freizeit stattfindet. Zu diesem Zwecke begibt man sich zumeist am Wochenende zu einer so genannten „Convention“, gängig unter der Abkürzung Con.

Weiterhin lassen sich Parallelen zum bereits zuvor in der Spielgeschichte entwickelten Fantasy-Rollenspiel ziehen⁶¹, das seit Anfang der 70er kommerziell vertrieben wurde. Das Fantasy-Rollenspiel ist eine Art Gesellschaftsspiel, das zwar pädagogische Elemente des Gesprächs mit einbeziehen kann, aber hauptsächlich der Unterhaltung dient. Solche Spiele, die hauptsächlich pädagogische Inhalte aufgreifen, enthielten Anfang der 70er noch keine Fantasy-Elemente, sondern stellten z.B. in Form von personenbezogenen Charakterkarten Konfliktsituationen her, die im Laufe des spielerischen Umgangs gelöst und analysiert wurden⁶². Im gleichen Kontext gesellschaftlicher Aufklärung sind auch neue pädagogische Entwicklungstendenzen und Bestrebungen zu sehen, die das Element des Rollenspiels aufgreifen. Diese sollten z.B.

⁵⁹ Anmerkung: Fantasy-, (phantastische) Welt; ist ein feststehender Begriff im Live-Rollenspiel und meint nicht nur die im semantischen Sinne gebrauchte Vorstellungskraft oder den Einfallsreichtum, sondern eine erfundene Welt, in der überwiegend zwei konstitutive Merkmale vorherrschen: 1. Der Bezug zum ständischen und technisch primitiven Mittelalter und 2. das Element des Übernatürlichen, das sowohl Magie als auch mystische Wesen, wie z.B. Elfen, oder Zauberer, die Tolkien in seinem Buch „Herr der Ringe“ beschrieben hat, impliziert.

⁶⁰ Vgl. Baer (1982), S. 10 f.

⁶¹ Vgl. Neupert (2002), S. 7.

⁶² S. Achtnich/Opdenhoff (1973), S. 13 ff.

mit dem Modell der „Familienkonferenz“ das altmodische Verhaltensmuster innerhalb der Familie aufdecken und wollten ein demokratisch, selbstbestimmtes Konzept des Zusammenlebens in der Familie vermitteln.

2.2 Entstehungskontext

Knüpfte man an den Gedanken des theatralischen Rollenspiels an, so stünde das Live-Rollenspiel ganz im Geiste der romantischen Vorstellung vom Theaterspiel und der damit verbundenen idealtypischen Darstellungsweise eines Schauspielers. Der Schauspieler erreichte durch die Kostümierung und Gestik im Melodrama einen solchen Grad der Stilisierung, dass - anders als im realen Leben – die Person eindeutig in Kategorien des Bösewichts, des Liebhabers, etc. eingeordnet werden konnten⁶³.

Interessanter Weise rückt dieser rollenspezifische Ansatz bei einigen Live-Rollenspielern in den Fokus aktueller Diskussionen, die Charaktere neu zu definieren. Mit einem kritischen Blick betrachtet der Experte Björn z.B. die dualistische Charaktergestaltung auf Cons:

„Das Schema ist doch natürlich meistens so: da kämpft Gut gegen Böse, wie im Film. Im richtigen Leben ist das natürlich weniger so. Da ist das dann meistens so, dass man die Grenze zwischen Gut und Böse meistens nicht unterscheiden kann, was wir auf unseren Cons z.B. auch versuchen hervorzuheben, dass nicht unbedingt die alte Frau mit ihrem Hexenhaus auch wirklich die Hexe ist, sondern sie kann auch das Opfer sein! Und das gibt dann den Spielern was zum Nachdenken, zum Grübeln, nicht einfach: Hau drauf!“⁶⁴

Als Grundlage des Live-Rollenspiels dient ein schon im Jahre 1915 aufgestelltes Regelwerk. H.G. Wells veröffentlichte es unter dem Namen „Little Wars“. Das Werk trug entscheidend zur Verbreitung so genannter „Konflikt Simulationen“, kurz KoSims in den USA bei⁶⁵. Darunter versteht man Spiele, die versuchen aus einem historischen Konflikt eine spielbare Simulation zu gestalten. So stellte man vor einem kriegerischen Hintergrund Spielregeln in Form von Würfeltabellen auf und entwarf bestimmte Charakterdarstellungen, um das Spiel für eine breite Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Um die jeweiligen Streitkräfte anschaulich darstellen zu können, begann Wells Miniaturfiguren zu entwerfen, die bis heute u.a. bei Fantasy-Rollenspielen zum Einsatz

⁶³ Vgl. Sennett (1996), S. 45.

⁶⁴ Experte-Björn, S. 10.

⁶⁵ Vgl. Astinus, Part I.

kommen und in den eigens dafür ausgelegten Fantasy-Läden als Sammlerobjekte verkauft werden. 1970 interessierte sich sogar das amerikanische Militär für strategische Rollenspiele, so dass Dave Weseley mit der Entwicklung eines „KoSims“ zur Ausbildung amerikanischer Offiziere beauftragt wurde⁶⁶. Den eigentlichen Durchbruch schaffte allerdings erst Charles Roberts 1953 mit dem Kriegsspiel „Board“, das sich über seine Firma „Avalon-Hill Game Company“, heute eine der größten Spielwarenfirmen, sehr viel effizienter vermarkten ließ⁶⁷.

Spätestens aber im Jahre 1966, mit der Ausgabe des „Herr der Ringe“ von J.R.R. Tolkien, wurde eine Welle unter den „Fantasy-Enthusiasten“ in den USA entfacht. Diese, bis zu 90% jungen männlichen, aus der Mittelschicht stammenden Rollenspieler⁶⁸, wollten nicht länger die „Schlacht von Gettysburg“ simulieren. Jetzt interessierten sie sich vielmehr für die phantastischen Geschichten Tolkiens über den „Kleinen Hobbit“, oder über die Schlacht bei „Helms Klamm“.

So übten die seit den 70er Jahren entwickelten FRSp einen sehr großen Einfluss auf das spätere Live-Rollenspiel aus, insbesondere die eigens hierfür entworfenen Regelwerke. 1971 erscheint mit „Chainmail“ bei Guidon Games eines der ersten KoSims mit phantastischem Hintergrund, dessen Hauptakteure wie z.B. Monster, Drachen, Trolle, Fabelwesen mit z.T. magischen Sprüchen ausgestattet wurden. Das Regelwerk war vor allem in der mittelalterliche Szenerie beheimatet, die in Form von Zinnfiguren im heimischen Wohnzimmer auf eigens vorgesehenen kartografischen Spielbrettern nachgestellt wurde⁶⁹.

Schließlich publizierte Gary Gygax, u.a. der Erfinder von „Chainmail“, dem Postspiel⁷⁰, etc. und einer der Mitbegründer der neuen Firma „Tactical Studies Rules“ – TSR, mit Dave Arneson 1974 das legendäre FRSp „Dungeons&Dragons“, bekannt unter dem Kürzel D&D.⁷¹ Diese Erstfassung beschäftigte sich vor allem noch mit großen Schlachten, dessen Helden, aus dem Kampf zwischen Monstern und einer Vielzahl von Abenteurern hervorgehend, in individualisierter Form auftreten konnten. Mein Interviewpartner Jan M. beschreibt seine ersten Erfahrungen und das grundsätzliche Spielprinzip dieses Genres folgendermaßen:

⁶⁶ S. Neupert (2002), S. 22.

⁶⁷ Vgl. Astinus, Part I.

⁶⁸ Ebd.

⁶⁹ Die KoSims im urspr. gemeinten Sinne spielten z.T. auf nachmodellierten Landschaften; Das auf Spielbrettern beruhende System hieß daher auch „Tabletop-Spiel“.

⁷⁰ Anmerk.: Hierbei handelt es sich ebenfalls um zumeist strategische Fantasy-Spiele, wobei die einzelnen Schritte der Spieler dem Spielleiter auf dem postalischen Wege mitgeteilt werden.

⁷¹ Kliehm (1993), 252-News, Nr. 13.

„Wir basteln uns eine Spielfigur, eine möglichst mächtige Spielfigur, die versucht, möglichst große Monster platt zu machen, möglichst dicke Schätze zu kassieren, um noch mächtiger zu werden, um noch mächtigere Monster platt zu machen, um noch größere Schätze zu kassieren! Das ist „hack“ und „slay“! Das kann sehr lustig sein, sogar, ein paar Abende und vor allem wenn man 14 ist, oder 15 und man sich vorstellt, dass man so all den Frust abbaut, den man vielleicht in der Schule aufgebaut hat, [...], dann kann man das auch ‘ne ganze Zeit mal machen.“⁷²

Unter Larpern⁷³ schätzt man die Dungeons der ersten Stunde noch heute. Die Idee, verborgene Schätze zu finden, Fallen aufzuspüren und Rätsel in einem selbst aufgebauten Dungeon zu lösen wird im Larp z.T. immer noch gerne aufgegriffen. Trotz einfacher Hilfsmittel, zollt ihnen jeder Live-Rollenspieler Respekt, denn mit den Dungeons wird nicht nur Abenteuerlust assoziiert, sondern auch die Gefahr, Ruhm, Ehre und sogar das eigene Spielerleben zu verlieren.

Bereits 1984 hatte die amerikanische Firma „TSR“ einen Umsatz von 35 Millionen Dollar zu verbuchen⁷⁴, dessen Erfolgswelle schließlich Ende der 70er Deutschland erreichte. Als erstes deutsche Fantasy-Rollenspiel wurde 1984 auf der Essener Spielwarenmesse „Das schwarze Auge“, kurz DSA von „Schmidt Spiele“ vorgestellt. Ähnlich wie bei D&D gab es auch hier nur das Regelwerk, Papier, Stifte und Würfel, aber:

„Von den Regeln her waren sie unterschiedlich und vom Flair her waren sie unterschiedlich, weil ‚Das schwarze Auge‘ einen kindlichen Ton in seiner ersten Ausgabe hatte und heranwachsende Jugendliche fanden das natürlich völlig uncool. Da hat man sich lieber auf das Original gestürzt.“⁷⁵

DSA, eine von der Spielgruppe um Ulrich Kiesow entworfene mittelalterliche Fantasy-Welt namens „Aventurien“, war nicht so reglementiert wie sein Vorgänger D&D und entwickelte sich vielleicht deshalb zum meistverkauften Fantasy-Rollenspiel auf dem deutschen Markt. Seinen größten Einfluss hatte DSA allerdings für das bis heute prägende Image von Fantasy-Rollenspielen in der deutschen Öffentlichkeit.⁷⁶

Eine entscheidende Rolle trägt bei allen FRSp der Spielleiter, kurz SL. Er muss mit inhaltlichen Voraussetzungen dem Spiel eine Struktur und Zielsetzung geben, auf spontane Entscheidungen der Spieler reagieren und Änderungen dem Spielverlauf

⁷² Jan M., S. 2.

⁷³ Anmerkung: Unter dem Larper versteht man einen Live-Rollenspieler.

⁷⁴ Kathe (1986), S. 9.

⁷⁵ Jan M., S. 2.

⁷⁶ Vgl. Hübner. Rollenspiel, S. 11 f.; S. auch Kap. 2.3.

anpassen. Es kann sogar sein, dass er von seinen Mitspielern für deren „Versagen“ im Kampf verantwortlich gemacht wird. Für den Spieler ist

„der größte Rückschlag [...] natürlich, wenn eine Spielfigur stirbt! Klar, man hat viel Mühe in die investiert, [...] und dann läuft sie drei Zombies über den Weg und wird erschossen! Klar, das ist natürlich ärgerlich! [lacht] Und nicht selten [...], da wir ja auch noch jugendlich und ungestüm waren, gab's dann oft ziemlich viel Streit, weil manche Spieler natürlich geglaubt haben, der Spielleiter habe das jetzt mit Absicht getan.“⁷⁷

Wichtig bei der Entwicklung darauffolgender FRSp bleibt zu erwähnen, dass sich der Schwerpunkt mit der Zeit vom Kriegsspiel entfernte. Parallel hierzu wurde selbst bei Computerspielen immer mehr Gewicht auf den Abenteuer-Anteil gelegt, d.h., es stand weniger der offene Kampf und die hierfür ständige Erweiterung der eigenen Ressourcen im Vordergrund, als vielmehr die Möglichkeit dem Spieler mit erweiterten Regelteilen eine logisch aufgebaute Spielplattform zu liefern, auf der er frei nach seinen eigenen Bedürfnissen und Zielen agieren konnte.

„Heute ist für uns das Wichtigste, dass wir uns spannende Geschichten erzählen, wobei [...] nicht nur der SL den Spielern was Spannendes erzählt, und die seine Rätsel lösen müssen, sondern es geht durchaus auch umgekehrt, dass man als SL dasitzt und sich von den Anregungen, die die Spieler einbringen, wiederum inspirieren lässt, etwas mit denen zu unternehmen.“⁷⁸

Inzwischen findet man im Bereich der FRSp auch solche Themen, die das Genre des Science Fiction, der Spionage, des Horrors, bedienen, wobei konstatiert werden muss, dass die “reinen” Fantasy-Rollenspiele noch immer marktführend sind.

Bevor im folgenden Kapitel auf das Eigenverständnis und die Entwicklungsphasen der (Kieler) Live-Rollenspieler eingegangen wird, sei an dieser Stelle zusammenfassend dargestellt, worin der Reiz des Tischrollenspiels besteht, das sich gegenüber dem Live-Rollenspiel „perfekt“ im Kopf vorstellen lässt.

„Das schöne beim Tisch-Rollenspiel ist ja, du setzt dich so hin und es funktioniert alles in deinem Kopf. Du erzählst etwas, und andere Leute bringen etwas ein, aber letztendlich läuft in deinem Kopf ein Film ab, der diese Geschichte sozusagen erzählt, die ihr da gerade kreiert. Und im Kopf ist es perfekt! Auf dem Tisch gibt es vielleicht ein, zwei Hilfsmittel, wie die Kartenskizze, oder vielleicht auch mal eine bunt bemalte Zinnfigur, aber das ist dann auch alles.“⁷⁹

⁷⁷ Jan M., S. 2.

⁷⁸ Ebd., S. 3.

⁷⁹ Jan M., S. 6.

2.3 Entwicklung des Larps am Beispiel Kieler Live-Rollenspieler

Wie bereits erwähnt, liegt das Live-Rollenspiel dem auf Fantasy-Elementen basierenden Grundgedanken des P&P-Spiels sehr nahe. Fragt man Kieler Live-Rollenspieler, was das besondere am Live-Rollenspiel sei, so lassen sich die Antworten in zwei Hauptmotiven zusammenfassen. Zum einen möchten die Spieler ihre Fantasien ausleben können. Sie möchten aktiv mitwirken und empfinden dabei die Szenerie z.T. „realer“, als beim P&P. Dieses Spiel liegt der Realität allein durch die Möglichkeit, Monate und Jahre an nur einem Abend überbrücken zu können, weitaus ferner. Im Larp werden hingegen deutlich kürzere Zeitabschnitte bespielt, nämlich exakt die der real bespielten Con-Tage. Der Experte Ronny würde nicht reales Leben dazu sagen, „aber das ist halt irgendwo schon ein Stück realer, als beim P&P“⁸⁰ Es geht ihm darum, die Charaktere „real“ und viel plastischer wirken zu lassen. Die Vielzahl der Leute mit denen man spielen kann, mit denen man konfrontiert wird, vergrößert zudem den Interaktionsradius und damit auch die Komplexität des Spiels, wie sie vielleicht auch im „realen“ Leben empfunden wird.

Zum Anderen stellt sich die Frage des Zeitaufwandes. Wenn man nicht gerade in einer Live-Rollenspiel-Organisation, gängig unter der Abkürzung Orga tätig ist, dann konzentrieren sich die Spielaktivitäten z.B. für Andreas auf wenige Wochenenden, an denen zwar intensiv gespielt wird, die sich aber besser mit dem Privatleben in Einklang bringen lassen⁸¹. Das P&P Spiel kann spontaner stattfinden, braucht nicht so eine lange Vorbereitungszeit, aber wird meistens über einen viel längeren Zeitraum gespielt. Die erzählte Geschichte wird auf lange Sicht entwickelt, mit vielen Storyfäden und Hintergründen, die miteinander vernetzt sind⁸².

Bevor die ersten Cons in Kiel stattfanden, hatten sich bereits einige Studenten, primär Archäologie- und Geschichtsstudenten, die ein „Faible“ für das Mittelalter hatten, organisiert und riefen ca. 1991 die „Bruderschaft des Schwertes“ ins Leben.

„Die haben dann gesagt, dem geben wir einen hübschen Rahmen und machen das mit Gewandungen und mit ein bisschen, na ja, einer losen Ritterschaftsstruktur, aber aus dem Spaßfaktor heraus. [...] Davon hörte ich dann und war mit auf irgendwelchen Feten, [...] fand das interessant - es war noch kein direktes Live-Rollenspiel, aber die Mischung zwischen dieser Ritterschaft und dem Tischrollenspiel ergab dann ja zwangsläufig das Live-Rollenspiel und diese Gruppe kannte dann irgendwelche Live-Rollenspieler und [...] dann haben wir

⁸⁰ Experte-Ronny, S. 2.

⁸¹ S. Experte-Andreas, S. 2.

⁸² Vgl. Jan M., S. 4.

*selber auch in Kiel angefangen ein kleines Live-Rollenspiel mal einen Tag lang zu organisieren. Einfach mal so, wie wir dachten, wie es wäre, so ohne Regeln.*⁸³

Andreas hatte von diesem Spiel 1993 durch einen Aushang in dem Fantasy-Laden „Fantasia“ in Kiel-Gaarden erfahren. Die Spieler mussten sich in Kirchbarkau einfinden und waren mit selbst angefertigten, unförmigen Schwertern bewaffnet. Für Experte Andreas war das „alles total unbeholfen und alles ganz neu. Und das gab’s ja alles noch gar nicht! Und das war nur so eine Schnitzeljagd und da durfte ich als Spieler mitmachen und ein paar Freunde waren halt als NSC da.“⁸⁴

Der erste Versuch, ein Live-Rollenspiel in regelmäßigen Abständen zu veranstalten, begann ab 1994 mit dem Treffen der „KUFFLAR’s“ – Kiels unabhängiges, freies Fantasy Live Action Rollenspiel, das erst im Jahre 2001 eingestellt wurde. An jedem zweiten Samstag im Monat fand in Schönkirchen ein frei improvisiertes Live-Rollenspiel statt. Daran konnte jeder Interessierte, unabhängig davon, welchen Charakter er spielen wollte, teilnehmen. Das Regelwerk bestand aus nur einem DIN A4 Blatt, dessen inhaltlichen Änderungsvorschläge einmal pro Jahr in einer abendlichen Sitzung besprochen wurden. Ansonsten kamen die Live-Rollenspieler noch ohne weitere Organisation und SL- Spielleitung aus⁸⁵.

Neben den regelmäßigen Treffen der „KUFFLAR’s“ hatte sich Andreas wenig später über den Fantasy-Laden „Drachennest“ in Hamburg zu einem dreitägigen Con angemeldet. Als Waldläufer hatte er sich einen Umhang aus Bettlaken gefertigt, dazu sein „unförmiges“ Schwert gegriffen, jederzeit bereit, die Flucht über die Wiesen zu wagen. Die Übernachtungen im Iglu-Zelt taten ihr übriges, um für Außenstehende den Eindruck eines Pfadfinderlagers mit „Räuber und Gendarm“ Charakter zu erwecken. Andreas hatte in seiner Vergangenheit auch schon viel Erfahrungen mit Gruppenarbeit gesammelt und denkt heute, dass sich aus diesem „Pfadfindergedanken“, gepaart mit den spielerischen „Schnitzeljagdelementen“ langsam das Live-Rollenspiel entwickeln konnte⁸⁶.

Die gebräuchlichsten Charaktere jener Tage suchte man hauptsächlich in den Vorbildern der klassischen Fantasy-Welt Tolkiens. Spielorganisation und lange Vorbereitungszeiten waren noch unbekannte Variablen, so dass zunächst einmal nach

⁸³ Experte-Lars, S. 1.

⁸⁴ Experte-Andreas, S. 1; Unter einen NSC versteht man einen „Nicht-Spieler-Charakter“. Dieser bekommt von der Spielleitung eine Rolle zugewiesen. Seine Aufgabe ist es z.B., die Spieler mit Informationen zur Aufgabenlösung zu versorgen.

⁸⁵ Vgl. Experte-Björn, S. 11,12.

⁸⁶ S. Experte-Andreas, S. 2.

dem Muster des „Weltrettungs-Plots“ gespielt wurde: Als Zwerg verkleidet, gegen Orks⁸⁷ kämpfend, zogen sie gemeinsam mit den Elfen und Waldläufern aus, den bösen, weltverschlingenden Dämon zu besiegen⁸⁸. Auf Grund steigender Anforderungen an den Plot, und primitiven Organisationsbedingungen, bildeten schließlich die unterschiedlichsten Freundeskreise ihre eigene Orga. Ihr Ziel war es, eine bessere Organisationsstruktur zu schaffen, die Plots interessanter zu gestalten, und die Anmeldungen über das Internet professioneller anzukündigen⁸⁹.

Mit zunehmender Professionalisierung wurden auch die Cons immer spezieller. Aus den Abenteuer-Cons entwickelten sich allmählich die reinen Schlachten-Cons, die Adels-, bzw. Hofhaltungs-Cons und später auch solche Cons, die aus dem P&P direkt abgeleitet wurden, wie z.B. das „Vampire-Live“, das als Maskerade-Spiel in der Jetztzeit stattfindet, oder das auf Magie und Cyberware basierende Zukunftsspiel des Jahres 2060 - „Shadowrun“.

Die überwiegende Mehrzahl der Orgas ist jedoch dem klassischen Fantasy treu geblieben und erfand z.T. ihre eigenen „Rassen“ und Völker. Ihre Heimat wurde in einer virtuellen Welten via Internet geschaffen, die jederzeit durch andere Spielergruppen erweitert und mit zusätzlichen Orga-Welten verknüpft werden konnte. Es gibt weiterhin einzelne Spielergruppen, die geschlossen als Vertreter eines Territoriums auftreten, das in anderen Spielwelten angesiedelt ist. Die Vernetzung mehrerer Spielwelten findet auf unterer Ebene also innerhalb eines Landes statt, werden Länder miteinander verknüpft, so gleichen sich nicht zwangsläufig deren Regelwerke an, aber es wird die Geschichte der jeweilig hinzugefügten Länder in einer Kampagne individuell angepasst.

Es gibt über die gesamte Bundesrepublik verteilt die Nord-, Süd- und Mittellandekampagne, über die jeweils bis zu 120 Länder in Kontakt treten und sich organisieren⁹⁰.

„Die „Mittellandekampagne ist eine Vereinigung von vielen Larp-Orgas, die sich [...] zusammengetan haben, um zu sagen: die ganzen Länder, die bespielt wurden, werden zu einem Kontinent zusammengesetzt, damit man sozusagen auch diese Diplomatie austragen kann. Und das wurde dann mehr und noch mehr und wir wollen da z.B. auch mit „Markedonien“ rein [...].“⁹¹

⁸⁷ Anmerkung: Orks sind finstere Gestalten aus der Fantasy-Welt Tolkiens. Sie hausen in Hölen tief unter dem Gebirge. Scheu gegenüber der Sonne kommen sie nur Nachts hervor.

⁸⁸ S. Ebd., S. 10.

⁸⁹ S. Kay, S. 9.

⁹⁰ Vgl. Ronny, S. 4.

⁹¹ Jan, S. 10.

„Markedonien“ ist ein Land, das in 9-12 Fürstentümer aufgeteilt ist und von den unterschiedlichsten, zumeist aber von Kieler Gruppen, bespielt wird. Als größte Gruppe wäre der „Orden der Lyconer“ oder die der „Crusades“ zu nennen, deren Interaktionen mittlerweile nicht nur auf den vorgesehenen Cons erfolgen. Mittlerweile wurde für das Aushandeln von Verträgen, diplomatischen Angelegenheiten und sonstigen relevanten geschichtlichen Abläufen das „Aktive Out-Time“ geschaffen⁹². Das „Aktive Out-Time“ wird entweder wie beim PBM über das Internet bespielt oder die Informationen werden ganz real in Form von Schriftrollen weitergeleitet. Für dieses spezielle Zusammenspiel gibt es Leute,

„die halt die Fürsten im Hintergrund mimen, das wird alles so ein bisschen übers Internet [...] gemacht, halt so Verwaltungen über irgendwelche Ländereien. Das Land ist aufgeteilt in Fürstentümer und Baronien [...]. D.h. nicht, dass ich mich In-Time jetzt so anziehe, sondern ich schicke mein Heer über's Internet dahin, ich gebe dir einen Handelsvertrag dahin, du baust mir da eine Passage durch, das läuft dann parallel zum LARP! Das läuft auch geschichtlich, weil wir in Markedonien eine Front haben, die „Schattenlande“ [Orga], die greifen Markedonien an, das sind eine Heerschar von dunklen Kreaturen, die aus diesen Landen kommen und wir versuchen das halt zurückzuschlagen.“⁹³

Prinzipiell wird versucht ein riesiges Netzwerk aufzubauen, das zunehmend auch auf den Spielverlauf und bespielten Inhalten eigener Cons an Einfluss gewinnt. Viel Resonanz und einen „riesigen Zulauf“ erhält das Land Markedonien aus ganz Deutschland. Meistens von den Leuten, die sich von der Hintergrundgeschichte und dem bereits durchgeführten Con der Markedonier angesprochen fühlen⁹⁴.

Zusammenfassend kann man sagen, dass sich nach Expertenaussagen in Schleswig-Holstein in den letzten sechs Jahren hauptsächlich drei Genres auf Cons durchgesetzt haben. Deutlich wird dies durch die Abbildungen 1 und 3⁹⁵. Dort sind alle Fantasy-Cons angegeben, die sich auf der unter Live-Rollenspieler etablierten Internetseite von Thilo Wagner im Larp-Kalender 1997 und 2002 registriert haben und nach Expertenmeinung als repräsentativ und umfassend angesehen werden kann. Es wird hierbei allerdings nur das zu 90%⁹⁶ bestehende Fantasy-Genre der Szene bedacht, dass zum größten Teil die Internetseite als Spielieranwerbung nutzt und ihre Spieler nicht, wie bei den meisten

⁹² S. Kap. 3.2.5.5; hier wird der Begriff „Aktive-Out-Time“ genaustens erklärt; S. auch Anhang 5.

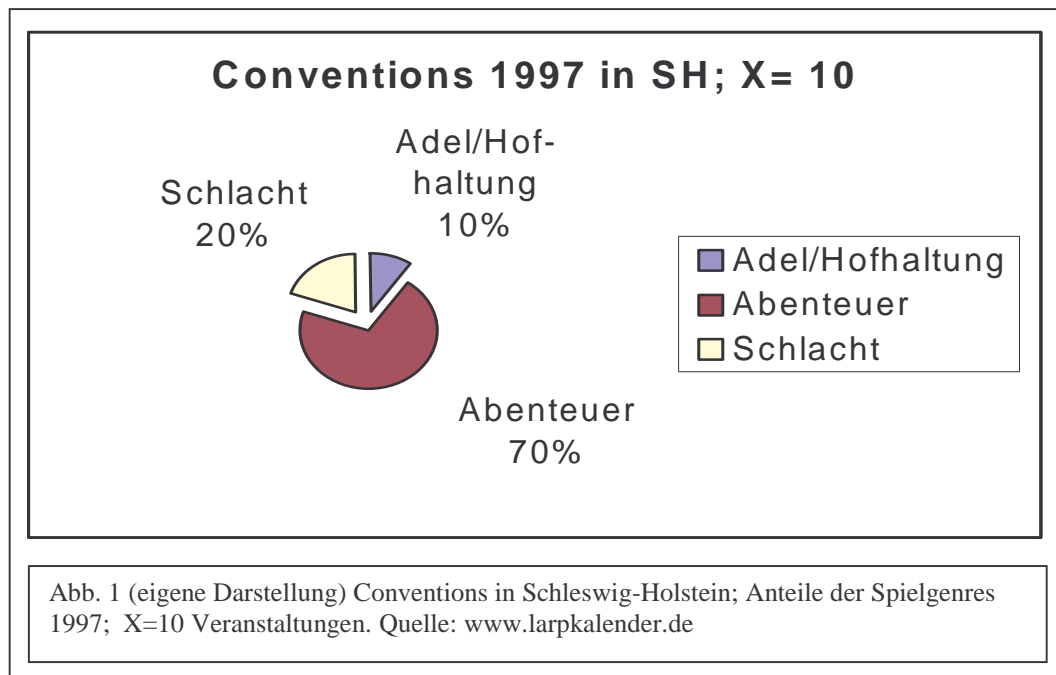
⁹³ Larp-Jan, S. 9.

⁹⁴ Vgl. Experte-Ronny, S. 2 f.

⁹⁵ Anmerkung: Untersucht werden Cons in Schleswig-Holstein, da in Kiel organisierte Live-Rollenspiele nicht ausschließlich von Kielern besucht werden und zudem nicht in Kiel stattfinden. Vgl. Anhang 2.

⁹⁶ S. Experte-Kay, S.9.

„Nischen-Cons“ (z.B. das „Vampire-Live“, „Horror-Cons“, etc.), aus dem engen Freundeskreis rekrutiert.



$AM_{SP} = 90$; Standardabweichung: $S_{SP} = 54,56$

$AM_T = 2$; Standardabweichung: $S_T = 0,77$

$AM_{K/T} = 14,67$ EUR; $S_{K/T} = 10,23$ EUR

$AM_{K/C} = 28,92$ EUR; $S_{K/C} = 25,56$

Nimmt man die beiden Flandern-Cons (2, bzw. 3 Tage a 70,- EUR; Schloss Noer) heraus, da diese wegen zu hoher Preise in den folgenden Jahren nicht weiter angeboten wurden⁹⁷, bzw. die mit höherem Kostenaufwand verbundenen Cons in Schleswig-Holstein in der Anfangsphase noch nicht etabliert waren, so ergibt sich für die Kostenberechnung:

$AM_T = 1,88$; $S_T = 0,93$

$AM_{K/T} = 10,21$ EUR; $S_{K/T} = 3,48$ EUR

$AM_{K/C} = 19,19$ EUR; $S_{K/C} = 15,29$

(**AM** = Arithmetisches Mittel; **S** = Standardabweichung; **SP** = Spieler; **T**= Tage;
K/C = Kosten/Con; **K/T** = Kosten/Tag)

⁹⁷ S. Andreas, S. 10.

Con-Verpflegung in SH 1997



Abb. 2 (eigene Darstellung) Prozentuale Verteilung der Teil-, Selbstverpflegung auf Conventions in Schleswig-Holstein 1997. Quelle: www.larpkalender.de

Conventions in SH 2002; X=17

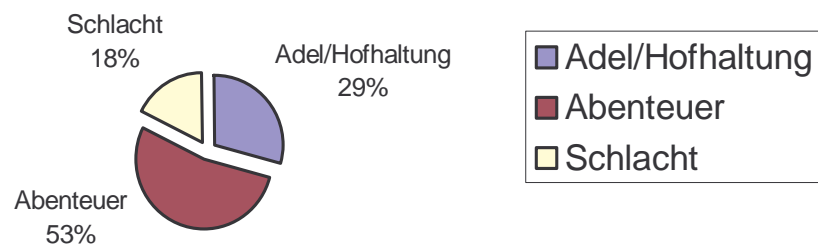
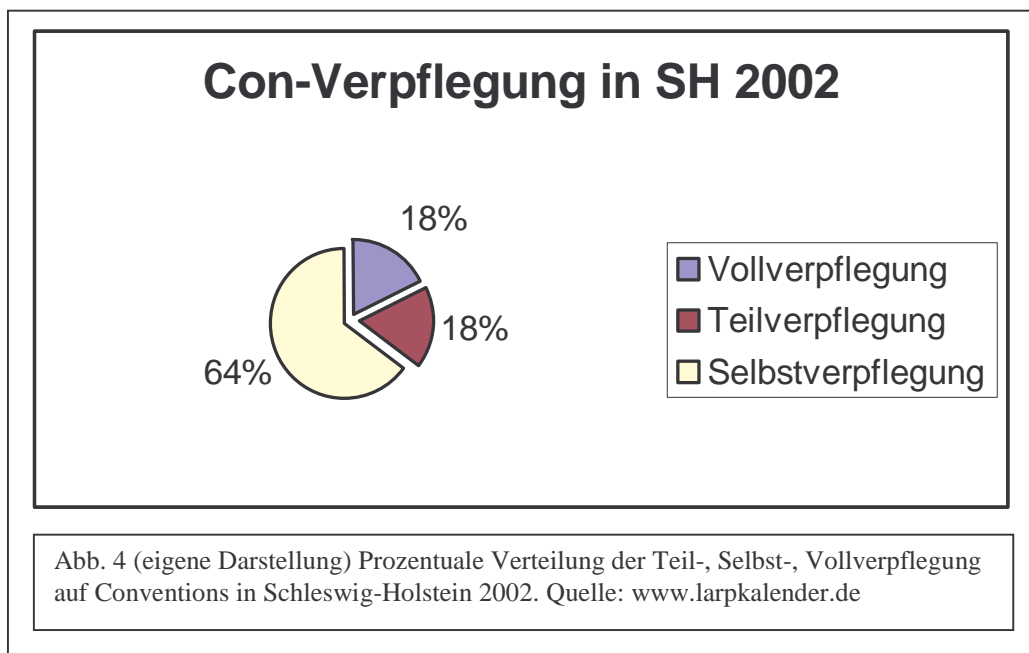


Abb. 3 (eigene Darstellung) Conventions in Schleswig-Holstein; Anteile der Spielgenres 2002; X=17 Veranstaltungen. Quelle: www.larpkalender.de

$AM_{SP} = 131$; $S_{SP} = 64,23$
 $AM_T = 3,35$; $S_S = 1,37$
 $AM_{K/T} = 14,80 \text{ EUR}$; $S_{K/T} = 4,57$
 $AM_{K/C} = 49,06 \text{ EUR}$; $S_{K/C} = 27,94$

(AM = Arithmetisches Mittel; S = Standardabweichung; SP = Spieler; T = Tage;
K/C = Kosten/Con; K/T = Kosten/Tag)



Das Abenteuer-Con, in Norddeutschland auch „Wald und Wiesen-Con“ genannt, entspricht dabei dem ursprünglichen Con-Gedanken, mit den fantastischen Charakteren Drachen zu töten, Schätze zu finden, Rätsel zu lösen, Orks zu schlagen und andere abenteuerliche Geschichten zu bestehen. Mit den Adel-, Hofhaltungs-Cons sind auch solche Cons gemeint, deren Genres im Larp-Kalender als Ambiente-Con betitelt wurden und hauptsächlich auf den höfischen Umgang miteinander, die Diplomatie und der stilvollen Ausgestaltung des Cons, z.B. durch Festmahlzeiten und Tanz, Wert legen. Hierbei wird mehr oder weniger versucht, historische, kulturelle Überlieferungen der mittelalterlichen Ständegesellschaft mit einfließen zu lassen. Als Schlachten-Con werden solche bezeichnet, dessen Hauptaktivitäten sich auf Kämpfe beschränken lassen. Betrachtet man die Entwicklung des Fantasy-Genres in den letzten sechs Jahren, also das Con-Angebot aus dem Jahre 1997 gegenüber dem aus dem Jahre 2002, so fällt auf, dass sich der Anteil des „klassischen“ Abenteuer-Cons von 70% auf 53% reduziert hat. Insgesamt hat sich aber nicht die Summe der Abenteuer-Cons verringert, sondern mit Zunahme der Adel-, Hofhaltungs-Cons konnte sich ein neuer Trend etablieren. 1997 waren Adel-, Hofhaltungs-Cons in ihrer Entstehungsphase gerade mal mit 10% vertreten, 2002 war es fast schon ein Drittel (29%). Neben der Anzahl an angebotenen Cons hat sich auch die Anzahl der Spieler von 90 auf 131 im Mittel erhöht. Die hohe Standardabweichung der teilnehmenden Spieler von 55 bzw. 64 ergibt sich durch die bevorzugte Wahl der Ausrichtung von Cons für grundsätzlich kleine, oder große Personengruppen. Auch die Länge von Cons hat sich von etwa zwei auf fast 3 ½ Tage im Mittel erhöht, und erklärt somit die Kostensteigerung für ein Con pro Spieler um

mehr als das Doppelte. Kostete ein Con 1997 im Mittel noch 19,19 Euro, so waren es 2002 bereits 49,06 Euro⁹⁸. Teilt man die Kosten durch die Anzahl der Con-Tage, so sieht die Entwicklung nicht ganz so dramatisch aus, denn die Kosten pro Con-Tag erhöhten sich lediglich von 10,21 Euro auf 14,80 Euro. Gleichzeitig konnte aber die Con-Verpflegung deutlich verbessert werden, so dass der Anteil der Selbstverpflegung von 70% auf 64% zurückging und dementsprechend zusätzliche Ausgaben für individuelle Essenseinkäufe reduziert werden konnten.

Mit zunehmendem Con-Angebot lokaler Veranstalter dürfte sich nach Meinung von Andreas auch das Reiseverhalten geändert haben. Früher musste man längere Anfahrwege in Kauf nehmen, wenn man regelmäßig an einem Con teilnehmen wollte. 2002 gab es in Schleswig-Holstein schon so viele Cons, dass man die Gewähr hatte, mindestens einmal im Monat spielen zu können. Diese Veränderung der Spielerstruktur und des Reiseverhaltens, so schildert Andreas, sind auch auf den Veranstaltungen der „Elrond-Orga“ gemacht worden:

„Auf unserem ersten Con, 1996 war das, hatten wir Leute, die sind aus Putzbach und Stuttgart angereist. Ich glaub, wir hatten sogar einen aus Österreich. So, die Anzahl der Veranstaltungen steigt ja auch. Die Distanzen sind alle sehr viel kürzer geworden. Also, wenn ich heute auf unsere Anmelde-Liste guck, dann sind 85% aus dem Kieler, oder zumindest Schleswig-Holsteiner Raum.“⁹⁹

3 Empirische Untersuchung

3.1 Methodologie

Das Vorhaben, Live-Rollenspieler in Kiel nach soziologischen Gesichtspunkten zu untersuchen, unterliegt der Schwierigkeit, dass es bisher nur wenige wissenschaftliche Untersuchungen zu dem Thema FRSp gegeben hat. Konkret zum Thema Live-Rollenspiel gibt es in Deutschland, soweit mir bekannt, nur die Diplomarbeit von Sikko Neupert¹⁰⁰, die sich zwar mit der Frage nach einem touristischen Freizeittrend in der Live-Rollenspiel Szene beschäftigt, aber dessen vorangestellte Onlinebefragung für meine Untersuchung einige interessante und vergleichbare Aspekte zu Tage brachte.

⁹⁸ Anmerkung: Die Kosten für ein Con beziehen sich nur auf die Spieler (SC) und nicht auf die NSC, die im Durchschnitt etwa ein Drittel weniger bezahlen müssen. Des Weiteren sind die Gebühren je nach Anmeldezeitpunkt gestaffelt, d.h. als Berechnungsgrundlage gilt das Mittel der niedrigeren Kosten für eine frühe Anmeldung und der etwas höheren Kosten für eine späte Anmeldung zu einem Con.

⁹⁹ Experte-Andreas, S. 7.

¹⁰⁰ Neupert (2002).

Daher sei an dieser Stelle Sikko Neupert gedankt, der mir freundlicherweise das Sample aller, aus Schleswig-Holstein, bzw. Kiel stammenden Teilnehmer zugesandt hat.

In der Literatur und in der Forschungspraxis findet man häufig die Position, dass das qualitative Interview als „explorative Vorstudie zur Vorbereitung der quantitativen Hauptuntersuchung“¹⁰¹ dient und im späteren Stadium als Pretest verwendet wird¹⁰². Seit ein paar Jahren zeichnet sich jedoch in der empirischen Sozialforschung der Trend ab, dass qualitative und quantitative Verfahrensweisen komplementär verwendet werden¹⁰³.

Neben der Funktion einer adäquaten Aussagenüberprüfung geschätzter Werte der Experten, konnte ich während der sekundären Datenauswertung weitere, teils geschlechtsspezifische Merkmale aufzeigen, aus deren interpretatorischen Inhalten sich neue Schlussfolgerungen ziehen lassen.

Nach einem ersten inhaltlichen Zugang zum Feld, konkretisierte sich die Wahl weiterer Methoden, allen voran der teilnehmenden Beobachtung und des Leitfadenterviews. Zunächst war eine teilnehmende Beobachtung in einem von Kieler Orgas ausgerichteten Live-Rollenspiel geplant, um im zweiten Schritt aus den gewonnenen Erkenntnissen die Fragestellungen des Leitfadens zu entwickeln. Die Konzeption, einer teilnehmenden Beobachtung erschien mir am praktikabelsten, denn so konnte man unmittelbar am Geschehen teilnehmen und die sinnlich wahrnehmbaren Beobachtungen während des ganzen Spielverlaufs erfassen. Dabei werden Bedeutungen konstruiert, denen man unterstellt, sie leiteten die Aktionen der Handelnden, wie der Beobachter sie wahrnimmt¹⁰⁴.

Nicht-teilnehmende Beobachtung wäre mit Sicherheit als störend empfunden worden, da das zu diesem Zwecke angemietete Gelände ausschließlich von Live-Rollenspielern genutzt wurde, und der Veranstalter während des NSC-, Orga-Treffens am 20.07.02¹⁰⁵ explizit darauf verwies, man möge sich bis auf begründete Ausnahmesituationen mit seinem Charakter ausschließlich In-Time auf dem Spielgelände bewegen. Der Begriff In-Time bezeichnet in der Live-Rollenspiel-Szene die Zeit, in der der Spieler mit seinem Charakter im Spiel agiert. Müssen z.B. Regelfragen geklärt werden, oder will man sich als Verletzter am Boden während einer Schlacht außerhalb des Kampfgetümmels begeben, so wechselt man in das Out-Time, bei dem der Spieler für

¹⁰¹ Freter, Hollstein, Werle (1991), S. 98.

¹⁰² Vgl. Freter, Hollstein, Werle (1991), S. 98; Schnell, Hill, Esser (1999), S. 354.

¹⁰³ Vgl. Freter, Hollstein, Werle (1999), S. 98.

¹⁰⁴ Vgl. Merkens (1989), S. 15.

¹⁰⁵ NSC Informationen (2002). S. auch Larp-Info unter: www.tanebria.de.

alle sichtbar die Arme vor der Brust kreuzt und damit anzeigt, dass sich sein Charakter nicht im Spiel befindet, und ihn die Spieler im In-Time ignorieren müssen.

Im Gegensatz zu den bisherigen Kritikpunkten¹⁰⁶, dass bei dem qualitativen Verfahren unstrukturierter teilnehmender Beobachtung keine adäquate Validitäts- und Zuverlässigkeitskontrolle möglich sei, meint Girtler, „dass man versucht, die empirische soziale Welt so darzustellen, wie sie für die Untersuchten (!) tatsächlich existiert, und nicht so, wie der Forscher sie sich vorstellt.“¹⁰⁷ Versucht man hypothetische Sachverhalte ohne hinreichende Vorkenntnisse aus einer Ansammlung von Ereignissen zu gewinnen, indem man sich als sogenannter „objektiver“ Beobachter heraushält und sich weigert, die Rolle des Handelnden zu übernehmen, „dann riskiert man die übelste Art des Subjektivismus: Der objektive Beobachter füllt dann leicht den Prozess der Interpretation mit seinen eigenen Mutmaßungen auf, anstatt den Prozess so zu erfassen, wie er im Erleben des Handelnden abläuft.“¹⁰⁸ Das Dilemma der Beobachtung ist hier in zweifacher Hinsicht beschrieben: Der Forscher muss einerseits Zugang zum interessierenden Feld gewinnen; er möchte in einer Weise beobachten, die den reibungslosen Ablauf der Ereignisse möglichst wenig beeinflusst. Insgesamt wird bei diesem Verfahren der Akzent darauf gelegt, dass Handlungsweisen nur der Beobachtung zugänglich seien, Interviews und Erzählungen als Daten nur Darstellungen über diese anbieten können.

Die Zusammensetzung des Leitfadens bildet inhaltlich eine Fragenkombination aus einer sozial oder geschichtlich entstandenen Kontextualisierung und den gewonnenen Erkenntnissen der teilnehmenden Beobachtung. Niemann sieht keinen Widerspruch in der Kombination unterschiedlicher Methoden, sondern betont eher den ergänzenden Charakter, qualitative Ansätze mit quantitativen zu verbinden¹⁰⁹. Ähnliche Ansätze findet man beispielsweise immer wieder in den Shell Jugendstudien. Zunächst wird in einer qualitativen Vorstufe versucht, zu erforschen, welche Themen Jugendliche selber benennen, wenn es z.B. um Deutschland und Deutsche geht und was ihnen daran wichtig ist, in welcher Weise sie sich davon betroffen fühlen¹¹⁰. Dieses Verfahren hat den Vorteil, relativ nahe an den Erfahrungen und Einschätzungen der Jugendlichen selbst zu sein und die Themen zu untersuchen, die junge Menschen in diesem Bereich für wichtig halten.

¹⁰⁶ Vgl. Dechmann (1978), S. 83.

¹⁰⁷ Girtler (2001), S. 50.

¹⁰⁸ Dechmann (1978), S. 16.

¹⁰⁹ Vgl. Niemann (1989), S. 84.

¹¹⁰ S. Münchmeier (2000), S. 309.

Das Leitfadeninterview hatte überdies die Funktion, die im Zusammenhang mit der zuvor durchgeführten teilnehmenden Beobachtung aufgeworfenen Fragen z.B. zu individuellen Beweggründen von Verhaltensmustern zu klären und in brauchbare, systematische Kategorien zu fassen. Nach meinen praktischen Erfahrungen geriet hier das Beobachtungsverfahren an die Grenzen der Überprüfbarkeit. Zwar konnten die beobachteten Verhaltensmerkmale Hinweise auf inhaltliche Zusammenhänge zum Spiel, mit denen sich die Jugendlichen am Ort und in der Situation auseinander setzten, geben, jedoch blieb das tatsächliche Motivationsziel Gegenstand der Vermutung.

3.2 Die Durchführung des Leitfadeninterviews

3.2.1 Wahl der Vorgehensweise bei der Interviewführung

Die Entscheidung, Live-Rollenspieler mit dem empirischen Verfahren des Interviews zu konfrontieren, ging von ersten Vorüberlegungen aus. Die Herstellung des persönlichen Kontaktes durch den Forscher, der als Außenseiter des Forschungsgegenstandes zu betrachten ist, fördert eine größere Bereitschaft zum Gespräch und bietet einen gewissen Bewegungsspielraum für einzelne Schwerpunkte. Besonders geeignet scheint mir zum Zwecke der Informationsgewinnung das qualitative Interview. Denn das Ziel besteht darin, die subjektive Sichtweise von Befragten über „Fakten, Wissen, Meinung, Einstellungen oder Bewertungen im sozialwissenschaftlichen Anwendungsbereich“¹¹¹ zu erfahren. Ausgehend von den gewonnenen Erkenntnissen einer zuvor teilnehmenden Beobachtung über Live-Rollenspieler, wollte ich diese zunächst für konkrete Fragestellungen in einem Interview konvertieren. Um den Befragten dennoch die Möglichkeit zu geben, persönliche Erlebnisse, individuelle Sichtweisen und tiefere „Einblicke in Routinen und Selbstverständlichkeiten“¹¹² des Einzelnen zu gewinnen, entschloss ich mich, für ein Sample von 13 Interviews, die einem Leitfaden folgten, aber auch narrativen Charakter hatten. Eine übergreifende Ergänzung sollten die Experteninterviews mit Blick auf die allgemeinen, organisatorischen und inhaltlichen Entwicklungstendenzen des Live-Rollenspiels liefern.

¹¹¹ Schnell, Hill, Esser (1999), S. 299.

¹¹² Flick 1999, S. 76; Vgl. Bortz/Döring, (1995), S. 283 f.: Auswahlkriterien für das qualitative Interview.

3.2.2 Zugang zum Feld

Gehört hatte ich vom Larp nur durch Freunde, die „früher mal zum Spaß an Cons teilnehmen“ und neben den üblichen P&P Spielen Abwechslung suchten. Meine Aufmerksamkeit auf die Gruppe der Rollenspieler kehrte erst in den letzten zwei Jahren wieder. Denn ein Bekannter begann, seine Aktivitäten immer mehr in diesen Bereich zu verlagern. Er fing sogar damit an, über die Grenzen des Spiels hinaus, z.B. die Errungenschaften neuer Rüstungsteile bei der Arbeit zur Schau zu tragen und berichtete von seinen Erlebnissen an den verlängerten Wochenenden. Die sich rasch bei ihm aufbauende Identifikation mit dem Larp und seine anekdotenreichen Erzählungen weckten mein Interesse an den soziologischen Aspekten dieser Form von „jugendlichen Freizeitaktivitäten“. Zunächst direkt durch ihn und später durch eigene Beobachtungen und Kontaktadressen der einzelnen Orgas im Internet lernte ich weitere Live-Rollenspieler kennen und erreichte so einen Zugang zum Feld.

Es wurde mir schnell klar, dass vor allem die erfahrenen Live-Rollenspieler gerne und häufig über ihre Erlebnisse reden, und daher erhoffte ich mir, in qualitativen Interviews ergiebige Informationen sammeln zu können. Auf ein Interview mit dem befreundeten Live-Rollenspieler verzichtete ich, wegen unserer zahlreichen Vorgespräche, deren Inhalt er unter Umständen als bekannt vorausgesetzt und in der Interviewsituation weggelassen hätte. Stattdessen wählte ich einen Kollegen und befreundeten Live-Rollenspieler aus, der mir aus Gesprächen über andere Themen als erzählfreudig bekannt war. Als zweite Gesprächspartnerin vor dem Termin der teilnehmenden Beobachtung sollte ich Simone im Fantasy-Laden kennen lernen. Sie bot sich als Interviewpartnerin an und berichtete, nicht nur Spielleiterin einer „Vampire Live“ Gruppe zu sein, sondern auch bereits vorher aktiv an Fantasy-Cons teilgenommen zu haben. Weitere Interviewpartner wurden z.T. über Freunde, durch angesprochene Live-Rollenspieler nach der teilnehmenden Beobachtung rekrutiert. Die Auswahl der Experten, wenn diese nicht bereits durch die o. g. Vorgehensweise angesprochen wurden, wurde über die angegebenen Kontaktadressen auf den jeweiligen Kieler Orga-Homepages vorgenommen. Das Kriterium für die Expertenauswahl war die möglichst vollständige Erfassung der am häufigsten gespielten Fantasy-Genres in Kiel.

Der Einstieg in die Szene war mir in dem Maße gelungen, dass die Interviewpartner mir "zwei Wirklichkeiten hinsichtlich ihrer Aktivitäten [eröffneten]: eine, die Außenseitern

präsentiert wird, und eine andere, die für Eingeweihte reserviert bleibt."¹¹³ Eingeschätzt als informierter Außenstehender erhielt ich sehr offene Stellungnahmen zum überwiegenden Teil der Fragen, die nicht in den internen Sprachcodes, sondern in einer dem Laien verständlichen Sprache abgefasst waren.

3.2.3 Vorauswahl der Interviewpartner

Eine generelle Verallgemeinerung der Erzählungen ist nicht das primäre Ziel dieser qualitativen Studie, sondern die Untersuchung einzelner Lebensläufe in Bezug auf die Fragestellung. Ohne Anspruch auf Repräsentativität habe ich trotzdem die Gruppe der Interviewpartner a priori nach groben Auswahlkriterien eingegrenzt, um zu überprüfen, ob ähnliche Rahmenbedingungen ähnliche Aussagen bedingen.

Die Frage, wer "zentrale Figuren einer Szene" oder "Randfiguren"¹¹⁴ sind, ist bei Live-Rollenspielern relativ irrelevant. Zwischen den meisten Aktivisten der Kieler Szene findet nämlich ein ständiger Informationsaustausch statt, so dass sich im Laufe der Zeit alle Spieler ein differenziertes Bild vom Larp machen können. Die ergänzenden Expertenfragen im Leitfadeninterview, die die reflexiven Themen zurückblickender Entwicklungstendenzen aufgreifen sollten, waren ausschließlich den Interviewpartnern vorbehalten, die aus dem Umfeld Kieler Orgas stammen. Die Einschätzungen statistischer Angaben sollte in einem folgenden Schritt durch die vorgenommene Sekundäranalyse in Kapitel 3.4 inhaltlich verglichen werden.

Der Großteil der Live-Rollenspieler rechnet mit einer Eingewöhnungsphase von etwa einem Jahr, nach der von einer spezifischen Qualifikation als Live-Rollenspieler ausgegangen werden kann. Ausgehend von diesem Minimalwert wählte ich Personen aus, die dem Zeitraum entsprechend unterschiedlich lange Erfahrungen auf Cons gemacht haben, um durch die Spieldauer bedingte Abweichungen wahrnehmen zu können. Aus Gründen der Vergleichbarkeit der Aussagen wurde in dieser Arbeit das narrative Interview nach einem Leitfaden strukturiert.

Weiterhin war es wichtig, weibliche und männliche Live-Rollenspieler zu befragen, um die Untersuchungsergebnisse auf geschlechtsspezifische oder –übergreifende Geltung überprüfen zu können. Wegen des geringeren prozentualen Anteils von Frauen in der

¹¹³ P. A. Adler/P. Adler, *Membership Roles in Field Research*, Beverly Hills 1987, zitiert nach: Flick 1999, S. 76 f.

¹¹⁴ Flick 1999, S. 75.

Larp-Szene¹¹⁵, beschränkte ich mich auf vier Live-Rollenspielerinnen unter den 13 Interviewpartnern.

Schließlich wählte ich ausschließlich Personen aus, die in Deutschland aufgewachsen waren. Geringe Teile der Larp-Szene beinhalten Spieler aus Anrainerstaaten, die zum Zwecke der Con-Teilnahme lange Anreisezeiten in Kauf nehmen. Durch die Kommunikation via Internet und die Begegnung bei internationalen Treffen wie das „Drachenfest“, bei dem bis zu 3000 Teilnehmer aus Deutschland, Frankreich, England, Italien, Dänemark, Holland teilnehmen¹¹⁶, findet nicht nur Informationsaustausch, sondern eine Fluktuation zwischen den Städten statt, in denen Orgas existieren.

Der Umgang mit den Herausforderungen des Live-Rollenspiels und mit den Mitspielern, auch in Zusammenhang mit sprachlichen Problemen, die jeweilige Biographie, und die Notwendigkeit, bei jedem Ortswechsel das spielerische Umfeld neu zu erfahren, beinhalten mit Sicherheit attraktive Aspekte für eine soziologische Studie, doch stellen die internationalen Live-Rollenspieler nur einen verschwindend geringen Teil der schleswig-holsteinischen Larp-Szene dar. Eine städte- oder länderübergreifende Untersuchung wäre daher besser geeignet, um diese speziellen Fragen der horizontalen, sozialen und zirkulären, räumlichen Mobilität empirisch zu erhellen. Sozial, horizontal ist die Mobilität, da sich die Art aber nicht unbedingt der Rang der sozialen Position eines Live-Rollenspieler verändern muss; räumlich zirkulär ist sie, da die auf wenige Tage beschränkten Cons nicht mit einem Wohnwechsel verbunden sind¹¹⁷.

Neben diesen personenbezogenen Parametern nahm ich eine Auswahl entsprechend der von Kielern bevorzugten Fantasy-Genres vor, die als abhängige Variable zwischen den unterschiedlichen Rahmenbedingungen auf einem Con unterscheidet.

Es werden nicht nur Teilnehmer der bekanntesten Kieler Orgas, wie z.B. die Nordwind-, Elrond-, Markedonien-Orga berücksichtigt, sondern auch Live-Rollenspieler, die neben den schleswig-holsteinischen zu bundesweit veranstalteten Cons fahren. Live-Rollenspieler des „Vampire-Live“, als eigentlich kleinste Gruppe innerhalb der Larp-Genres, nehmen dabei einen Sonderstatus in Kiel ein, denn mit zirka vier aktiven Gruppen sind sie nach Expertenmeinung im bundesdeutschen Vergleich gegenüber dem Fantasy-Genres ungewöhnlich stark vertreten. Es wird nicht, wie im Fantasys-Live-Rollenspiel üblich, ein Gelände gemietet, sondern es werden lokale, öffentliche Räumlichkeiten in der Regel für einen Abend genutzt. Die weiteren, prägnanten

¹¹⁵ Näheres zur Geschlechterverteilung in Kapitel 3.4.3.

¹¹⁶ Vgl. Lasse, S. 16; Hanno, S. 5.

¹¹⁷ S. Endruweit/Trommsdorff (2002), S. 368.

Unterschiede gegenüber den Fantasy-, Mittelalter-Cons liegen in der Häufigkeit des Zusammentreffens, der festeren Gruppenstruktur, dem Auskommen mit weniger Hilfsmitteln und dem Spiel in der Jetztzeit an „realen“ Orten.

Grundsätzlich entscheidend für das Gelingen einer empirischen Erhebung über Interviews ist die Fähigkeit zur Reflexion und Artikulation der untersuchten Subjekte. In informellen Vorgesprächen ermittelte ich 13 Personen, welche alle diese Vorgaben erfüllten und bereit waren, an einem Interview teilzunehmen.

3.2.4 Durchführung der Interviews und Transkription

Die von mir gewählte Interviewform, die Züge eines narrativen Interviews mit denen des Leitfadeninterviews verbindet, eröffnet die Chance, die Themenbereiche miteinander verwoben erzählt zu bekommen aber gegebenenfalls auch gezielt zu fragen zu können. Auf diese Weise kann die Entwicklung der eigenen Biographie im Allgemeinen und die Rolle im Spiel im Speziellen abgefragt werden.

Den Beginn des audiotecnisch aufgezeichneten Interviews bildete eine Eingangsfrage nach der eigenen Geschichte als Live-Rollenspieler seit dem ersten Kontakt mit Insidern des Larps. Neben dieser allgemeinen Erzählaufforderung standen mir vorbereitete Fragen nach der Vorgeschichte, dem Besonderen am Rollenspiel, der Szenenbeschreibung, sowie zum eigenen Verhältnis zum Live-Rollenspiel zur Verfügung, die in geeigneter Reihenfolge frei in das Gespräch einfließen sollten¹¹⁸. Die Aufforderung, den zuletzt erlebten Con zu schildern, ist der Methode des episodischen Interviews zuzuordnen. Ich erhoffte durch diesen Ansatz einerseits Einblicke in die Intention ausgewählter Charaktere zu erhalten und andererseits diesen mit allgemeinen Aussagen vergleichen zu können, die die Live-Rollenspieler über den allgemeinen Ablauf von Cons machen würden.

Es wurde nur selten, bei zu weit vom Untersuchungsgegenstand abschweifenden Erzählungen, eine Rückführung zum Thema mithilfe der vorgegebenen Fragen notwendig, um zumindest eine partielle Vergleichbarkeit der Ergebnisse zu gewährleisten. Aus demselben Grunde integrierte ich Themenkomplexe in spätere Interviews, auf die die ersten Befragten in der Selbstkonstruktion ihrer Biographie oder ihrer Intentionen besonderen Wert legten. Zusätzlich zu den vorformulierten Fragen ergab sich innerhalb der jeweiligen Interviewsituation der Bedarf nach ergänzenden und

Verständnisfragen. Die erzielte durchschnittliche Gesprächslänge von 90 Minuten ließ genügend Freiraum für eine selbstbestimmte Themenauswahl und Interviewstrukturierung durch die Befragten.

Da "mehr Informationen über Hintergrund und Absicht, Vorgehen und Ergebnisse der geplanten Forschung nicht unbedingt zu mehr Klarheit"¹¹⁹ führen, entschloss ich mich, vor Gesprächsbeginn nur eine kurze Erläuterung des formalen Interviewablaufs zu vermitteln. Eine Vorabeingrenzung des Themenbereiches erschien nicht notwendig, denn eine inhaltliche Vorgabe war schon durch die vorformulierten Fragen gegeben. Weitere methodische und grundsätzliche Erläuterungen zur Studie werden in dieser Arbeit nach Beendigung der Aufzeichnung anhand des Verlaufs und der Resultate des Interviews vermittelt.

Da ich, wie oben beschrieben nicht über die Orgas, sondern direkt an die Live-Rollenspieler herangetreten war, ergaben sich bei zwei Interviews Probleme. Einerseits wurde ich mit dieser Vorgehensweise zwar dem unabhängigen Lebensgefühl der Probanden gerecht, andererseits stellten sich bei ihnen Bedenken ein, welche Informationen vertraulich wären. Indem sie ohne Rückfrage die Forschung zuließen, nahmen sie es auf sich, eigenverantwortlich zwischen öffentlichen Bereichen und den gemeinschaftlich schadenden Selbstdarstellungsinhalten abzuwägen; schadend insofern, als dass ihnen anvertraute interne Probleme an dritte weitergereicht werden würden, oder persönliche Affinitäten in Zusammenhang mit gängigen Vorurteilen gesehen werden könnten. Ich sicherte ihnen die Gewährleistung "des Vertrauens-, Interessens- und Datenschutzes"¹²⁰ zu und habe auf Wunsch eine Bemerkung aus einem Interview nicht verwendet sowie die Interviewpartner nur mit dem Vornamen gekennzeichnet.

3.3 Die Experteninterviews¹²¹

Um den Expertenfragen nachzugehen, führte ich Interviews mit sechs Personen, die den Auswahlkriterien entsprachen. Sie waren zum Zeitpunkt der Gespräche zwischen vier und zehn Jahren als Live-Rollenspieler tätig und waren alle (bis auf eine Ausnahme) Mitglieder in unterschiedlichen Kieler Orgas für Live-Rollenspiel.

¹¹⁸ Die vorformulierten Fragen sind in Anhang 3 aufgelistet.

¹¹⁹ Flick 1999, S. 74.

¹²⁰ Flick 1999, S. 77.

¹²¹ Vgl. Anhang 4: Tabellarische Aufstellung der Dokumentationsbögen.

Da die Auseinandersetzung mit den vorgestellten Themenkomplexen eng mit den Biographien der vier Gesprächspartner verknüpft ist, ist es sinnvoll, zunächst die einzelnen Personen vorzustellen und später deren Aussagen im jeweiligen Zusammenhang aufzugreifen. Dabei wird die spezifische Fragestellung zunächst in dem folgenden Kapitel gesondert aufgegriffen; die Inhalte der allgemeinen Aussagen werden an entsprechender Stelle in dem Kapitel 3.2.3 der sonstigen Interviewpartner mit angeführt.

3.3.1 Biographische Darstellung der Experten

Für das erste Interview stellte sich die 23-jährige Simone zur Verfügung, eine erfahrene Live-Rollenspielerin, die selbst eine „Vampire Live“ Gruppe leitet und bereits einige Orga-Erfahrung im „Ascaron-Con“ sammeln konnte. Mit 16 Jahren, noch vor dem Abitur, fing sie an, das Larp für sich zu entdecken und engagierte sich mit drei anderen Frauen und sieben Männern in der Kieler Orga „Ascaron“. Wegen mangelnder Teamfähigkeit durch persönliche und organisatorische Differenzen in der Orga, wurde die Gruppe nach drei ausgeführten Cons aufgelöst. Mittlerweile verdient die Chemiestudentin ihren Lebensunterhalt mit Kellnertätigkeiten in der Kieler „Bergstraße“, einem Gebäudekomplex mit Clubs, Discotheken, Internetcafés und Spielseparees, der auch unter Rollenspielern als bevorzugter Treffpunkt gilt. Außer dem Live-Rollenspiel, zu dem sie anfangs von Freunden eingeladen wurde, weil ihnen noch eine Person in der Gruppe fehlte, hatte sie ein halbes Jahr später Interesse am P&P gefunden, denn „Fantasy ist eine tolle Sache, es ist einfach..., das macht man ein paar mal im Jahr und am Wochenende. Und zum Paper kann man sich halt treffen wenn man Lust hat. Das ist halt mit wesentlich weniger Aufwand verbunden.“¹²² Diese Regelmäßigkeit, die sich mit ihrem Studium vereinbaren ließ, ist es auch, die sie dazu bewogen hatte, eine „Vampire Live“ Gruppe (Die Maskerade – Kiel bei Nacht) mit Freunden zu gründen, die gleichzeitig die SL bilden. Als Mitglied der SL hält sie alle Fäden der Geschichte ihrer Spieler in einer Hand und weiß um das Problem ihres Wissens¹²³, dass sie Out-Time- von In-Time-Informationen trennen muss. Daher spielt sie eine in der „Kanalisation“ zurückgezogene Nosferatu, die nur im Hintergrund reagiert, wenn sie von ihren Mitspielern angesprochen wird:

¹²² Simone, S. 2.

¹²³ Anmerkung: Gemeint ist nicht nur das Wissen um das taktische Handeln ihrer Mitspieler, sondern auch das reichhaltige Hintergrundwissen, das sie sich im Laufe der Zeit mit dem Kauf der Erweiterungsbücher zum P&P Spiel „Vampire“ (erschieden bei Feder&Schwert) angeeignet hat.

„Wenn irgend jemand anfängt: „Du, Constanze, kannst du mir nicht einmal Informationen besorgen?“, dann sagst du: „Was krieg ich denn dafür?“ und tut das dann nach ihren besten Möglichkeiten. Mein Charakter ist gerade neu in der Stadt und ist eigentlich nur ein ganz kleines Licht.“¹²⁴

Lars, 29 Jahre alt, ist inzwischen schon sehr erfahren in Bezug auf das Live-Rollenspiel. Bereits mit elf Jahren hatte er sich zur Projektwoche in der Schule für das Brettspiel „Warhammer“ angemeldet, bei dem er einen Helden in einer Massenschlacht verkörperte und noch vereinfachte Regeln den Kampfverlauf bestimmten. Nach dem Abitur entstand über Freunde die Verbindung zu der „Bruderschaft des Schwertes“, die primär aus Archäologie- und Geschichtsstudenten bestand und ein Faible für das Mittelalter hatten. Im Vordergrund stand das abendliche Beisammensein am Spieltisch, das durch die Verkleidung und mittelalterlichen Rituale ausgeschmückt wurde. Es war noch kein direktes Live-Rollenspiel, aber aus der Mischung der Ritterschaft und dem Tischrollenspiel wurde dann das Live-Rollenspiel selbst entwickelt. Als Mitbegründer der „Tanebria-Orga und –Welt“ organisiert der Bankfachwirt seit 1995 Cons; seit zwei Jahren u.a. mit seiner Lebensgefährtin in der aus Tanebria hervorgegangenen neuen „Nordwind-Orga“. Seine Meinung zum Live-Rollenspiel ist, dass für jeden etwas dabei ist, das einen fasziniert:

„Es gibt Leute, die mögen gerne die Atmosphäre am Lagerfeuer abends, andere aber auch aktionsgeladene Läufe durch den Wald, einige das Rätselraten und Problembewältigung, einfach das soziale Kontaktaufnehmen mit Leuten, die sich einfach eine interessante Geschichte ausgedacht haben und mit diesen einfach [...] zu spielen.“¹²⁵

Kay, auch „Hank“ genannt, ist 28 Jahre alt, wohnt in Kiel, ist angehender Hauptschullehrer und fand seinen Einstieg in die Larp-Szene vor acht Jahren, als Live-Rollenspiel noch viel mit Schnitzeljagden gemein hatte. Vor 14 Jahren hatten Freunde ihn zum FRSP eingeladen, das er in kleinen Runden bis heute noch gerne spielt. Seit dem „Tanebria V“ Con 1998, organisiert er das Catering für seine jetzige „Nordwind-Orga“ und der befreundeten „Tales of Fantasy-Orga“, die u.a. neben der Gruppe „Isgaard“ und dem „Diebes-Akademie-Land Drasnien“¹²⁶, ebenfalls einen Platz im

¹²⁴ Simone, S. 10.

¹²⁵ Lars, S. 2.

¹²⁶ S. Kay, S. 2.

Land Tanebria gefunden haben. Wenn er nicht gerade als Koch engagiert ist, dann spielt er einen Barden, der gelegentlich Lieder auf seiner Laute zum Besten gibt.

„Man trifft die halt immer wieder und man hat halt seinen Spaß damit! Häufig sind es sogar Leute, mit denen man privat eigentlich gar nichts zu tun haben will, aber auf'm Live-Rollenspiel ist es dann irgendwie Klasse, die wieder zu treffen und mit denen irgendwie Orks sammeln zu gehen, o.ä.“¹²⁷

Andreas ist 28 Jahre alt, lebt mit seiner Frau im Eigenheim und arbeitet nach seinem Studium an der Fachhochschule als Softwareentwickler. Den Zugang zum Larp hat auch er durch das P&P Spiel mit seinen Freunden in der Schule gefunden. Heute, in der „Elrond-Orga“ tätig, kann er auf eine neunjährige Erfahrung im Live-Rollenspiel zurückblicken. Die anfängliche Neugierde zum improvisierten Live-Rollenspiel wich der Professionalisierung der Orga-Struktur, den Ansprüchen an sich selbst und der Spieler an den Plots und Effekten, sowie deren Mobilität. Die Erfahrungen in Gruppenarbeiten hatte Andreas auch früher schon interessiert, so dass es ihm nicht schwer fiel, den „Pfadfindergedanken“ in das Live-Rollenspiel zu integrieren¹²⁸. Sein „Talent“ sei es, in Gruppen immer wieder in die Rolle des Rädelsführers zu geraten, auch wenn er das gar nicht beabsichtige¹²⁹. Seinem Naturell kommt die Rolle des Kriegers sehr nahe, wobei man „es ja nicht auf's Hauen reduzieren [muss].“¹³⁰ Die Vorzüge des Live-Rollenspiels leitet Andreas aus seiner ganz persönlichen Perspektive ab:

„Live-Rollenspiel fand ich netter, weil es kreativer ist. Also, ich kann da viel mehr umsetzen, ich kann da viel mehr machen und dazu kommt, dass ich eigentlich einen Beruf hab, ich sitze ja hier vor'm Rechner, ich bin Informatiker, der relativ trocken ist! Also das ist ein gutes Gegengewicht! Und dazu kommt: [...] es hat bei uns in der Pen&Paper-Gruppe genau solange funktioniert, bis irgendwer anfing, eine Freundin zu haben. Und [...] es ist einfacher Live-Rollenspiel über eine so lange Zeit zu machen, [...] es sind halt immer nur so ein paar Wochenenden mal im Jahr, und man kann mal was nebenbei machen [...].“¹³¹

Ronny, 23 Jahre alt, lebt mit seiner Freundin in Kiel und strebt nach seiner Mittleren Reife den Berufsabschluss zum Kaufmann für audiovisuelle Medien an. Ganz klassisch hätte er mit P&P angefangen und sei über Freunde durch Erzählungen vor vier Jahren

¹²⁷ Kay, S. 2.

¹²⁸ Vgl. Andreas, S. 2.

¹²⁹ S. Andreas, S. 7.

¹³⁰ Andreas, S.7.

¹³¹ Andreas, S. 2.

zum Live-Rollenspiel gekommen. Im April 2002 ging aus der Kieler Spielgruppe und Ordensgemeinschaft der „Lyconer“, gegründet im Jahr 1198, mit Sitz im Königreich „Markedonien“ der Rollenspielerverein „Lyconer e.V.“ hervor¹³², dessen zweiten Vorsitz Ronny bestreitet. Am Anfang wären sie noch ein Haufen von Anfängern gewesen, aber mittlerweile hätten sie sich wirklich einen Namen erspielt, so dass jetzt auch Spieler hinzukämen, die schon seit sieben, acht Jahren in der Szene seien¹³³. So setzt sich der heute 20 Mitglieder zählende Verein aus Schülern, Auszubildenden und Studenten im Alter von 16 bis 29 Jahren zusammen. Ronny wünscht sich klare Strukturen durch eine vorgegebene Ständegesellschaft und mehr Authentizität innerhalb der Spielgruppen, um sie näher an das Mittelalter zu führen. Auf die Frage, wie er zu Fantasy-Elementen im Live-Rollenspiel stehe, antwortet er:

„Fantasy? Also, da distanzieren wir uns immer mehr von, wir wollen immer mehr hin zum ‚Low Fantasy‘. ‚Fantasy‘ in dem Sinne - klar, es gibt Elfen, es gibt Magier; es gibt aber nicht 60 Elfen auf hundert Menschen, es ist halt eine kleine Rasse, es ist etwas Besonderes. Genau wie Magier – es gibt wenig Magier in Markedonien, das ist schon etwas Besonderes, wenn man einen trifft. Es gibt auch keine Drachen, oder sonst etwas in Markedonien. Wir wollen momentan halt so ein bisschen zum Adelspiel hin, ein bisschen mehr zum Mittelalter.“¹³⁴

Björn ist 21 Jahre alt, wohnt zwar noch bei den Eltern in Kiel, aber hat eine separate Wohnung. Nach dem Abitur fing er eine Ausbildung als Mediengestalter an und fühlt sich daher auch verantwortlich für die Homepagegestaltung seiner Orga „Melars&Co“¹³⁵. Mit sechseinhalb Jahren durfte er bei seiner Cousine beim P&P Rollenspiel mitmachen, die zwar behauptet hätte, dass das noch nichts für ihn wäre, aber bereits vier Jahre später wollte er schon selber die Spielleitung übernehmen. So war es für ihn kein Zufall, als er mit 14 Jahren im Sportverein von Freunden Gesprächsfetzen aufschnappte, die ihn neugierig auf das Live-Rollenspiel werden ließen. Björn mochte schon in der Schule Theater spielen, oder Fantasy-Bücher lesen. Hinzu kam sein Hang zum Mittelalter, und sein Interesse an Tolkiens Erzählungen über Mittelerde, mit all seinen Menschen und Kreaturen, die er im Live-Rollenspiel versucht, auszuleben. Faszinierend findet er diesen „interaktiven“ Aspekt, dass man selbst die Geschichte verändern, dass man jemand anderes sein kann, der man gerne sein möchte.

¹³² S. Kieler Nachrichten, Dienstag, 16. April 2002, Nr. 88, S. 15.

¹³³ S. Ronny, S. 1.

¹³⁴ Ronny, S.3.

¹³⁵ Anmerkung: „Melars“ steht als Abkürzung für: Mittelerde-Live-Adventure-Rollenspiel.

Jede Person, „die man eigentlich gerne im richtigen Leben wäre, oder in die man sich eigentlich hineinversetzen kann, kann man ja auch spielen, bzw. darstellen, [...]!“¹³⁶ Am liebsten spielt Björn die Rolle eines Dunedeien, dessen Vorbild er in Aragon, dem Waldläufer aus „Herr der Ringe“ sieht. Um diesen Charakter würden sich mittlerweile schon sehr viele Geschichten und Legenden ranken, in denen er die verschiedensten Dinge kennen gelernt hätte, die nur Eingeweihten vorbehalten seien. Er ist eben „eine lebendige Person aus Mitteleuropa, vom Hintergrund her, vom Auftreten, teilweise auch von der Sprache her, von den Beziehungen und Bräuchen her [...]“.¹³⁷ Live-Rollenspiel bedeutet für Björn Abenteuer, Nervenkitzel, bei dem man einen richtigen Adrenalinschub bekommen würde und führt aus:

„Ich will nicht sagen, dass man die Realität vergisst, aber man lebt halt für diese drei Tage seine zweite Realität durch und die kann dann genauso real sein, wie das reale Leben. Man kann zu Ruhm gelangen, man kann krank werden, man kann sogar sterben, gut, hinterher steht man wieder auf und geht weiter, aber grad wenn man das Live-Rollenspiel über Jahre hinweg spielt, wächst man schon mit seinem Charakter zusammen und kann sich damit auch identifizieren. Es ist mittlerweile echt ein Teil von mir geworden!“¹³⁸

3.3.2 Die tendenzielle Entwicklungen der Szene nach Einschätzungen der Experten

Eingangs sollte erwähnt werden, dass geschätzte Daten der Experten zur quantitativen Erfassung des Live-Rollenspiels sich nicht nur auf die Kieler Szene beschränken. Es wurde auch nach der gesamten schleswig-holsteinischen Szene gefragt. Dies liegt zum einen darin begründet, dass Kieler Live-Rollenspieler nicht nur auf solchen Cons vertreten sind, die von Kieler Orgas angeboten werden. Zum Anderem finden in Kiel außer dem „Vampire Live“ selber keine Cons statt, so dass es mir sinnvoll erschien, in Fragen nach den allgemeinen Entwicklungstendenzen und Fakten zum Larp, beide Dimensionen zu berücksichtigen. Nicht klar zu unterscheiden auf welche Szene sich die Antworten beziehen, sind gerade die Fragen, die die Experten nur im gesamten Kontext ihrer Spieltätigkeit sehen und nicht zwischen der schleswig-holsteinischen und Kieler Szene trennen konnten.

¹³⁶ Björn, S. 1.

¹³⁷ Ebd., S. 2.

¹³⁸ Ebd., S. 2.

3.3.3 Allgemeiner Überblick der Live-Rollenspiel-Szene

Auf die Frage, wie viele Veranstalter es in Schleswig-Holstein bzw. Kiel gibt, sind sich alle Experten einig, dass Kiel als „Hochburg“ der Larp-Szene zu sehen ist, aber auch in den Städten wie Lübeck, Flensburg, Elmshorn und Kellinghusen haben sich Orgas zu Interessengruppen zusammengeschlossen, die eigene Cons ausrichten. In Kiel sind nach Expertenaussagen zirka zehn aktive Orgas tätig, in ganz Schleswig-Holstein zirka 15-20. Unter allen Orgas befänden sich, nach Andreas Einschätzung¹³⁹ aber höchstens sieben, die schon über einen längeren Zeitraum Cons veranstalten. Bisher wäre die Fluktuation von Orgas noch sehr hoch gewesen, da die vorherigen Orgas sich entweder nicht etablieren konnten, oder sich nach dem ersten, oder zweiten Con aufgelöst hätten¹⁴⁰. Die Größe der Kieler Live-Rollenspieler-Szene wird im Mittel auf ungefähr 250 Aktivisten geschätzt, die der schleswig-holsteinischen auf zirka 650¹⁴¹. Diese Zahl hätte sich aber in den letzten fünf Jahren verdoppelt, wenn nicht gar verdreifacht¹⁴², was nicht zuletzt darauf zurückzuführen ist, dass Jugendliche, angeregt durch das Kinoangebot laufender Fantasy-Filme, die Rolle ihrer Helden einmal nachspielen wollen würden. Kinoerfolge wie beispielsweise „Brave Heart“¹⁴³ haben viel zum Bekanntheitsgrad von Live-Rollenspiel beigetragen, denn

„ein halbes Jahr später, hatten wir 50 neue Gesichter, oder 100 und die wollten alle Schotten sein [...] und wir haben letztes Jahr gesagt: ‚Nein, nicht der Herr der Ringe!‘ Wenn ‚Herr der Ringe‘ nämlich in den Kinos ist, dann haben wir ein halbes Jahr später dann jede Menge Hobbits oder Elfen.“¹⁴⁴

Spätestens aber nach der Verfilmung von „Herr der Ringe“ beschreibt Kay die Aspekte, die auch in dem Live-Rollenspiel zunehmend eine Rolle spielen und gerade die jungen Spieler anspricht:

„Das ist eher so dieses Ding: Naturverbundenheit, ewiges Leben, Weisheit, latent Magie möglich. Abgesehen davon, habe ich manchmal das Gefühl, dass spitze Ohren einfach nett aussehen, keine Ahnung. Ich kann’s auch nicht ganz genau sagen. Es ist schon so, dass da ein gewisse Faszination von ausgeht [...].“¹⁴⁵

¹³⁹ S. Andreas, S. 13

¹⁴⁰ S. Andreas, S. 13.

¹⁴¹ Vgl. Andreas, S. 14; Kay, S. 3; Lars, S. 5; Björn, S. 11.

¹⁴² S. Björn, S. 11; Kay, S. 7.

¹⁴³ Anmerkung: Angelehnt an die historische Heldenfigur eines schottischen Unabhängigkeitskämpfers, thematisiert der Film „Brave Heart“ u.a. mittelalterliche Vorstellungen von Ruhm, Ehre, Leid und Tapferkeit.

¹⁴⁴ Andreas, S. 10.

¹⁴⁵ Kay, S. 4.

Das Durchschnittsalter der Live-Rollenspieler liegt momentan bei 21/22 Jahren¹⁴⁶ und hat sich in seiner Alterstruktur dahingehend gewandelt, dass seit den Anfängen des Live-Rollenspiels sich mit den verbleibenden älteren Spielern ein homogeneres Bild entwickeln konnte. Der Altersdurchschnitt wurde dadurch zwar leicht erhöht, aber im Vergleich zu den ersten Spielergruppen, gibt es nun ebenso viele alte Spieler, die Ende 20, Anfang 30 sind, wie junge, unerfahrene Spieler hinzu kommen. Das Einstiegsalter liegt generell bei 15 Jahren bis Ende 20 und ist, „ähnlich wie damals, gleich geblieben.“¹⁴⁷ In der Regel steigen die meisten Anfänger zwischen 18 und 21 Jahren ein, denn die unter 18-jährigen müssen aus versicherungstechnischen Gründen die Einwilligung der Eltern vorweisen. Die Endzwanziger sind deshalb weniger als Anfänger vertreten, weil das Interesse am Rollenspiel meistens durch Erzählungen von Freunden geweckt wird, die schon früh mit dem Rollenspiel begonnen haben.

Der sehr hohe Anteil von Schülern, Abiturienten, Akademikern in der Larp-Szene liegt zum einen in der teils hohen Eigenleistung und dem damit verbundenen Zeitaufwand des einzelnen Spielers begründet, die den arbeitenden Bevölkerungsschichten, oder Familiengrüdern weniger zur freien Verfügung stehen. Einige wenige Familienväter/-mütter, die beispielsweise auf dem „Tanebria-Con“¹⁴⁸ anzutreffen waren, sahen in dem aktiven Wochenende persönlich eher den Erholungswert und eine willkommene Abwechslung ihrer mitgebrachten Sprösslinge und weniger das intensive Rollenspiel. Zum anderen bilden aber auch solche szenespezifischen Aktivitäten wie die Recherche und das Interesse an historischen Kleidungen, Ereignissen, Orte zur Gestaltung des eigenen Charakterhintergrundes vielfach die erste Hürde für den Neuling. Simone beschreibt die Vorgehensweise eines geschichtlichen Hintergrund als Basis charakterlicher Darstellungen und Interaktionen ihrer „Vampire Live“ Gruppe als möglichst authentische Suche nach zeitgeschichtlichen Dokumenten, die anhand mystifizierender Erklärungsansätze der Vampirchronik angepasst werden.

„Es ist alles so genommen, dass die Geschichte zwar so passiert ist, aber im Hintergrund die Mythen und Legenden in Wirklichkeit passiert sind. Und du spielst jetzt halt diese Mythenwelt. Die Grundrahmen der Geschichte sind gelegt, [...] z.B. eine von uns studiert Geschichte und macht sich immer einen unheimlichen Spaß daraus, die Spieler [virtuell] in die Städte zu schicken, wo er gerade Arbeiten drüber schreibt. So, weil man halt alles benutzen kann; man kann sich prinzipiell

¹⁴⁶ S. Andreas, S. 6; Björn, S. 8; Simone, S. 22.

¹⁴⁷ Lars, S. 6.

¹⁴⁸ S. Kap. 3.3.

*Straßenkarten nehmen, man kann sich Geschichtsbücher greifen und kann die eigentlich alle benutzen.*¹⁴⁹

Enttäuschend kann das Live-Rollenspiel für denjenigen werden, der zwar eine gewisse Affinität zu Fantasy-Themen entwickelt hat, sich aber keine bestimmten Vorstellungen über den Ablauf von Cons selbst machen konnte. Anfänger werden meistens durch bereits spielende Bekannte an das Live-Rollenspiel herangeführt, die glauben, dass das Live-Rollenspiel eine Bereicherung für sie bieten könnte und zudem von ihrer Lust am Spiel überzeugt sind. Deshalb scheitern viele bereits schon bei den Vorbereitungen ihrer Gewandungen, wobei es auch Personen gibt, die mit einer sehr einfachen Gewandung auskommen: „Ein Piratenhemd kannst du in jeder Ecke kaufen, eine Lederhose kriegst du auf jedem Flohmarkt, aber du musst halt auch auf'n Flohmarkt hingehen und suchen! Oder einen Freund fragen!“¹⁵⁰ Es gibt aber auch Anfänger, die nach ihrem ersten Con aufhören, weil sie feststellen müssen: „Nee, ist ja doch nix für mich! Ich dachte, ich kann in der Ecke sitzen, ein bisschen zugucken und wenn ein Ork mir auf den Tisch springt, kann ich ihn verhauen.“¹⁵¹ Im Gegensatz zu diesem extremen Beispiel, lebt der Con von der Aktivität jedes einzelnen Spielers, denn „ohne Aktivität bringt einem das Spiel nichts. Ein Con funktioniert nur, wenn Orga, Spielleitung, NSC und Spieler zusammenspielen. Wenn eine von diesen Fraktionen nicht funktioniert, dann, dann läuft's für alle nicht.“¹⁵² Etwas weniger Vehemenz räumt Ronny der Orga ein, die seiner Meinung nach nur ihre individuellen Vorstellungen vom Live-Rollenspiel und dessen Ausgestaltung in den Zielsetzungen ihres Spielvorhabens vorgeben kann. Sie sollte „den Rahmen der Spielwelten, des Hintergrundes geben, bei dem „die Hauptakteure ganz klar die Spieler sind! Man kann es halt nur bedingt durch die NSC leiten, wenn man so möchte. Es hat halt eine ganz große Eigendynamik. Die Spieler machen eigentlich immer genau das Gegenteil von dem, was man sich gedacht hat.“¹⁵³

Bezüglich des Geschlechterverhältnisses fällt auf, dass schleswig-holsteinische, bzw. Kieler Cons mit einem Frauenanteil von 30 bis 50% einen enormen Zuwachs von Frauen seit Beginn der Live-Rollenspiel-Szene (mit anteilig 5%¹⁵⁴) erfahren haben und damit z.B. im Vergleich zum Frauenanteil von 10% des Berliner Veranstalters

¹⁴⁹ Simone, S. 4.

¹⁵⁰ Lars, S. 11.

¹⁵¹ Ebd.

¹⁵² Lars, S. 11.

¹⁵³ Ronny, S. 4.

¹⁵⁴ S. Andreas, S. 6; Björn, S. 4.

„Odyssee“¹⁵⁵ überdurchschnittlich hoch liegen. Der Anteil der Frauen richtet sich hierbei immer nach dem bespielten Genre, d.h., bei Schlachten-Cons gibt es etwa 20-30% an spielenden Frauen. Abenteuer-Cons, wie der „Goldrausch“ in Tydal, verbuchen eine Anmeldequote der Frauen von ca. 35%. Zu Hofhaltungs-, Adels-Cons, die meistens auf süddeutschen Burgen abgehalten werden, erscheinen anteilig 40%¹⁵⁶, bei den kleinen Gruppen der „Vampire Live“ Spielern sind sogar bis zu 50% der Teilnehmer Frauen¹⁵⁷.

3.3.4 Organisationsstruktur der Orgas

Die ersten Orgas in Kiel hatten sich aus einer Interessengemeinschaft von Freunden heraus entwickelt, die in der gemeinschaftlichen Zusammenarbeit die Chance sahen, das Live-Rollenspiel inhaltlich mehr zu strukturieren und eine größere und im Vergleich zu den früheren Ein-Tages-Cons eine länger andauernde Veranstaltung planen. Im Gegensatz zu heute, „hatte man in den ersten paar Jahren keine Möglichkeit Cons mit über 100 Leuten zu machen, das gibt es jetzt!“¹⁵⁸ Aus der Orga Tanebria ist dann das eigene Regelwerk „Live Quest“ mit Weltenbeschreibung hervorgegangen, dem sich seit der Anmeldung beim Patentamt in München vor zehn Jahren weitere kleine Gruppen oder unbekannte Orgas z.B. aus Kiel, Berlin, Paderborn angeschlossen haben¹⁵⁹.

Gerade in Kiel arbeiten die Orgas, die sich aus der Gründungszeit kennen oder aus einer gemeinsamen Orga hervorgegangen sind, recht gut zusammen. Andreas hält besonders die persönlichen Kontakte für wichtig, denn so könne man sich mit Requisiten und dem Maskenfundus aushelfen, oder sich noch verspätet zu einem Con anmelden. Internetbeziehungen würde es nicht so viel geben, aber das „Internet ist eine klasse Informationsquelle und im Internet bin ich immer gut informiert über alles mögliche und ich kann mir viele Anregungen holen. Zusammenarbeit, oder Zusammenhalt fördert das, glaub ich, eher nicht.“¹⁶⁰ Weniger positiv sieht Björn die Terminabsprachen unter den einzelnen Orgas, hier wünsche er sich für die Zukunft eine Verbesserung der Zusammenarbeit. „Gerade wo früher weniger Cons veranstaltet worden sind, es demnach auch weniger Orga-Gemeinschaften gab, war halt dieses untereinander

¹⁵⁵ S. Buschboom (2001), S. 16; S. auch Sekundäranalyse, Kap. 3.4.3.

¹⁵⁶ S. Ronny, S. 9.

¹⁵⁷ S. Simone, S. 19; S. Lars, S. 6.

¹⁵⁸ Vgl. Lars, S. 6.

¹⁵⁹ S. Lars, S. 5.

¹⁶⁰ Andreas, S. 11.

Absprechen, Austausch von den Organisatoren her wesentlich verbreiteter und ein größerer Zusammenhalt.“¹⁶¹ In diesem Jahr habe es den Fall gegeben, dass der „EH-TE-EH-RAR-Con“ in Schleswig-Holstein abgesagt werden musste, da das Angebot zu groß war, denn „an dem Wochenende waren ungefähr 15 Cons in Deutschland, davon zehn in Norddeutschland, das ist immer so Hannover, Berlin, so die Ecke, da ist bestimmt die Hälfte wegen zu geringer Teilnehmerzahl ausgefallen.“¹⁶²

Neben den Interessengemeinschaften haben einige wenige Orgas in Kiel, wie z.B. die „Askaron-Orga“, einen eingetragenen Verein gegründet. Die Vorteile liegen auf der Hand, denn als gemeinnütziger Verein sind sie öffentlich sozial anerkannt und bekommen von den jeweiligen Jugendämtern Zuschüsse. Zudem gibt es einige wenige Gelände von den Jugendämtern, die ausschließlich an eingetragene Vereine vermietet werden¹⁶³. Kay dagegen sieht nicht unbedingt einen Vorteil darin. „Ganz einfach aus dem Grunde, weil man in dem Moment auch eingetragen ist, man bekannt ist; dann [...] kann man ganz schnell mit dem Ordnungsamt, oder sonstigen Geschichten in Konflikt geraten.“¹⁶⁴ Mit dem Bekanntheitsgrad würden auch mehr Spieler kommen, die sich allein durch die Vielzahl ihrer Stammspieler (70%¹⁶⁵) nicht alle zu ihrem Con anmelden könnten.

Ronny sieht für seinen Verein „Lyconer e.V.“ einerseits den pragmatischen Vorteil, dass ihnen von der Stadt Räumlichkeiten zur Verfügung gestellt werden. Inzwischen wären sie schon so viele Leute, dass es ihnen Probleme bereite, ihre Treffen in privaten Wohnungen abzuhalten¹⁶⁶. Hervorgegangen ist die Gruppe auch aus einem engen Freundeskreis, die ihre Individualität im Verein dadurch erhalten möchte, indem neuerer Zulauf einem persönlichem Auswahlverfahren unterzogen wird. Sinn und Zweck der monatlichen Sitzungen sei es nicht nur Probleme zu besprechen, sondern auch gemeinschaftliche Interessen und Ziele zu verfolgen, die sich mit dem Verein besser regeln lassen würden. Jan, ein Vereinsmitglied der „Lyconer“, unterscheidet diese Interessensgebiete in vier Kategorien¹⁶⁷: Die erste Kategorie beinhaltet das Organisieren von kostenlosen Räumlichkeiten, die regelmäßig für ein gemeinschaftliches P&P-Spiel genutzt werden könnten. Die zweite Kategorie umfasst den Bereich des Waffen- und Rüstungsbaus. So sollen anteilig vom Mitgliedsbeitrag

¹⁶¹ Björn, S. 10.

¹⁶² Ebd., S. 11.

¹⁶³ Lars, S. 5.

¹⁶⁴ Kay, S. 3.

¹⁶⁵ Ebd., S. 2.

¹⁶⁶ S. Ronny, S. 1.

¹⁶⁷ Vgl. Jan, S. 7, 8.

Rohmaterialien gekauft werden, die der einzelne unter fachkundlicher Aufsicht für den Waffenbau verwenden kann. Die dritte Kategorie betrifft das Live-Rollenspiel selbst und alles

„ [...] was damit zusammenhängt; story-line-technisch; unseren Orden: [...] wenn da jemand mitspielen möchte, der kann dann mal irgendwie einen normalen Soldaten bei uns [spielen]. Falls er mal schnuppern möchte, kann er mal ein Wochenende mitkommen, [denn] da wird dann auch Waffentraining gemacht, so ein bisschen gezeigt, wie man mit den Schwertern umgeht.“¹⁶⁸

Zur vierten und letzten Kategorie gehöre die Realisation von Lan-Partys, denn nicht nur die Larper in dem Verein besäßen einen Computer, sondern „Computer hat fast jeder jetzt und es gibt halt auch schöne Rollenspiele auf dem Computer, wie z.B. ‚Another Winter Nights‘.“¹⁶⁹ Das Konzept des Vereins sähe vor, dass Mitgliedsgelder auf alle Rubriken verteilt würden, so dass auch die Möglichkeit bestünde das „Emotion Café“¹⁷⁰ für einen Nachmittag zu mieten, um „Counterstrike“ gemeinschaftlich zu spielen¹⁷¹.

In der Zielsetzung des Vereins „Lyconer“ steht zusammenfassend nicht nur die direkte Con-Vorbereitung ihrer Live-Rollenspiel-Gruppe die „Lyconer“ im Sinne der Organisation von Fahrgemeinschaften, der Herstellung von Gebrauchsutensilien, etc., sondern im Fokus der Beschäftigung stehen auch gemeinschaftliche Aktivitäten, die nicht unmittelbar mit dem Live-Rollenspiel im Zusammenhang stehen. Für die „Nordwind-Orga“ dagegen, ist es nur wichtig, einen festen Stamm für die Planungen ihrer Cons aufrechtzuerhalten. Kay sieht in der „Nordwind-Orga“ eher eine freundschaftliche Verbindung, die sich auch auf Lebensbereiche außerhalb des Live-Rollenspiels erstreckt. Er zählt einen Großteil der Orga zu seinen Freunden, die sich zwecks Informationsaustauschs oder Zusammenkünften z.T. in öffentlichen Etablissements verabreden.

„Lars, Kitty, das sind schon wirklich Freunde von mir, die habe ich halt darüber kennen gelernt und es gibt andere Live-Rollenspieler, mit denen ich mich auch ständig treffe. Es gibt halt in Kiel irgendwo ein Anlaufpunkt, wo man hinget und garantiert fünf, sechs Leute von denen trifft, das ist in den Katakomben der Bergstraße, im ‚Voltaire‘.“¹⁷²

¹⁶⁸ Jan, S. 8.

¹⁶⁹ Ebd.

¹⁷⁰ Anmerkung: Internetcafé mit LAN-Spielmöglichkeiten; LAN: „Local Area Network“.

¹⁷¹ Vgl. Jan, S. 8.

¹⁷² Kay, S. 5.

3.3.5 Inhaltliche Entwicklungstendenzen der Orgas/Cons

Andreas hält gar nichts von „Schlachten-Cons“, weil man ab 250 Spielern nur noch die Massen bewegen könne und keinen vernünftigen Plot gestalten könne¹⁷³. Er mag es lieber Geschichten zu erzählen, eine Geschichte, durch die die Mitspieler interagieren können.

„Das ist dann nicht mehr so der Plot: „So, das muss jetzt gelöst werden!“, sondern es ist etwas was passiert und wir haben diese Rahmenbedingung und wir haben auch einen Handlungsstrang und mit dem kann halt interagiert werden und wir wollen auch eine Geschichte erzählen [...], um halt so'n bisschen von dem wegzukommen: „Du musst die Truhe im Wald aufmachen, damit du den Schlüssel findest, damit du unten am Friedhof irgendwie an das Grab kommst, wo du dann den einen Typen finden musst. Den kannst du dann nach und nach ablösen, damit er irgendwo anders den Drachen töten kann.“¹⁷⁴

Dadurch, dass sich immer mehr Spieler für das Live-Rollenspiel interessieren, wollen fast ein Drittel der Kieler Orgas¹⁷⁵ den Zulauf neuer Spieler auf ihren Cons einschränken, indem sie dazu übergegangen sind, ihre Veranstaltungen nicht mehr frei auszuschreiben, sondern als Einladungs-Cons auszuweisen. Dies hat den einen Effekt, dass zu 70% nur ihre erfahrenen Spieler und die Leute, die persönlich empfohlen werden, kommen. Man möchte so seinen Ansprüchen genüge tragen und das eigene Qualitätsniveau stabilisieren¹⁷⁶. Hinzu kommt, dass man dadurch auch eine gewisse Handlungskontinuität in einer Con-Reihe erreichen möchte, d.h., wenn die ausgespielte Geschichte von Con 1 nach Con 2 weitergetragen wird, sollten zumindest die Handlungsträger im darauffolgenden Con vertreten sein. Der Vorteil läge für Kay auf der Hand: Nicht nur das er auf einem Con wie z.B. dem „Golddrausch“, 70% der Teilnehmer kennen würde, sondern sich zu 40% mit denen ganz gut verstünde¹⁷⁷. Bei größer ausgelegten Cons besteht zudem immer die Gefahr, dass sie unpersönlicher werden. Gegen neue Kontakte habe man grundsätzlich nichts, aber es bestünde die Gefahr, dass eine zu große Fluktuation die Gefahr der Anonymität mit sich brächte¹⁷⁸. Worauf sich Andreas immer freut, ist „Leute zu treffen, die [er] schon kenne - die Leute dann wiederzusehen, weil [er] mit denen im letzten Jahr halt auch schon Spaß hatte.“¹⁷⁹

¹⁷³ S. Andreas, S.9.

¹⁷⁴ Andresa, S.11.

¹⁷⁵ Lars, S. 6.

¹⁷⁶ Kay, S. 8.

¹⁷⁷ Ebd., S. 2.

¹⁷⁸ Vgl. Andreas, S. 7.

¹⁷⁹ Andreas, S. 7.

Gerade die laienhafte und freundschaftliche Art sei das charmante am Live-Rollenspiel, betont Andreas, aber

„manchmal habe [er] das Gefühl, die Leute laden ein, wie zu einem Kinobesuch: ‚Buchen Sie doch einfach ihr Abenteuerwochenende bei uns hier, bei Live-Rollenspiel GmbH‘ und: ‚Sie reisen dahin, und sie bekommen Vollverpflegung und sie werden untergebracht und sie bekommen einen tollen ‚Check in‘ und sie kriegen irgendwie das Monster vorgebucht.‘“¹⁸⁰

Ihn stört die kommerzielle Veranstaltermentalität, die wenig mit der Idee einer Zusammenkunft von kreativen Individuen zu tun hat. Deutlich würde der Trend bei den Großveranstaltungen, wie sie das „Drachenfest“, oder das „New Order“ verkörpern. Es ist nach Andreas vielleicht ganz eindrucksvoll, sich mit jeweils 1000 Mann in einer Reihe gegenüber zu stehen und brüllend aufeinander loszustürmen, jedoch bleibt für ihn „das Individuelle immer wichtig, dass der Einzelne sich mit einbringt, das finde [er] halt wichtig und das kann da nicht passieren.“¹⁸¹ Ronny sieht im Gegensatz dazu eher die Faszination der Großveranstaltungen in der Verbindung von individueller Kostümierung und dem vielschichtigen Lagerleben. Er findet „es halt irrsinnig faszinierend; diese Welt, mit Hunderten von Leuten wie auf dem Drachenfest. Da waren fast 3000 Leute da - das ist schon irre, was da für eine Dynamik, Eigenleben drinsteckt; was Leute da in Zeit für Kostüme reinstecken.“¹⁸²

Eine Möglichkeit die sich für Orgas bietet, die ihre Cons einem breiten Publikum eröffnen möchten, liegt in dem Anschluss ihrer Larp-Länder an eine Kampagne. Der Begriff Larp-Land meint das virtuell erdachte Land einer Orga. Die Größe des Landes richtet sich nach den ihr angeschlossenen Spielgruppen, die ebenfalls in diesem Land spielen möchten. In Deutschland haben sich die sogenannten Nord-, Süd- und Mittellandekampagnen gebildet, dessen räumliches Einzugsgebiet in etwa den Bundesländern entspricht, die sich im Norden, Süden oder der Mitte der Bundesrepublik befinden. Das Hauptanliegen dabei liegt in der Verknüpfung der mittlerweile bis zu 110¹⁸³ umfassenden Larp-Länder zu einem gemeinsamen Kontinent, damit auch außerhalb des Cons weiterhin Diplomatie und Strategie stattfinden kann¹⁸⁴. Schwierigkeiten sieht Björn vor allem in der Anpassung des bespielten Hintergrundes der Länder, weil die Orgas jeweils eigene LARP-Länder aufgebaut hätten, die nicht

¹⁸⁰ Andreas, S. 15.

¹⁸¹ Ebd., S. 9.

¹⁸² Ronny, S.3.

¹⁸³ S. Andreas, S. 9.

¹⁸⁴ Vgl. www.rolegame.com/mittellande/index.html.

ohne weiteres in das bestehende, feste Gefüge einer Kampagne einzugliedern wären¹⁸⁵. Die Problematik wird verständlicher, wenn man feststellt, dass ein Larp-Land immer Ausdruck dessen ist, welche Geschichte, Rassen¹⁸⁶ und Spiel-Genres die Orgas diesem Land zugrunde gelegt haben.

Die Idee der Mittellandekampagne, hauptsächlich Länder aufzunehmen, die einer mittelalterlichen Ständegesellschaft beruhen zu lassen, auf der nur wenig Fantasy-Charaktere (z.B. Magier) beheimatet sind, hat Ronny zu der Überlegung veranlasst, mit seiner „Markedonien-Orga“ einzutreten. Er möchte mit reinen Hofhaltungs-Cons auch die Spieler aus den südlich gelegenen Bundesländern ansprechen, die häufig adlige Charaktere spielen wollen und das mittelalterliche Ambiente lieben¹⁸⁷. Einen Grund in der Entwicklung unterschiedlicher Richtungen zwischen Nord- und Süddeutschland, sieht Ronny z.B. darin, dass man in Süddeutschland die Möglichkeit hat, für ein mittelalterliches Live-Rollenspiel Burgen anzumieten: „Adel-Hofcon kann man nicht in Tydal machen, das geht einfach nicht, das wirkt lächerlich! Da muß man schon die entsprechende Location, die Burg, haben.“¹⁸⁸

Im Spiel der Markedonien-Cons werde besonders darauf Wert gelegt, „dass der feudale Staat, die Armee und auch der Adel [...] sehr authentisch ausgespielt wird.“¹⁸⁹ Fantasy-Aspekte tauchen dabei nur auf, um das Spiel interessanter gestalten zu können. Für etwas Aufregung habe nach Ronny daher auch die letzte Markedonien-Con-Ankündigung unter den norddeutschen Live-Rollenspieler gesorgt, deren phantastische, ständefreien Charaktere sich ohne weiteres in den bisherigen Kontext schleswig-holsteinischer Cons, wie z.B. die der „Elrond-Orga“ oder der „Nordwind-Orga“, eingliedern ließen:

„Bei Markedonien hatten wir auf der Anmeldeliste ganz klar festgelegt, das wir solche Charaktere nicht so gerne bei uns haben möchten. [...] Die möchten wir nicht, die passen nicht in unsere Welt! Da habe ich freundlich drum gebeten: ‚wenn ihr kommen möchtet, seit ihr alle herzlich eingeladen, aber bitte mit anderen Charakteren.‘ Das hat einen großen Aufschrei gegeben,[...] aber unser Con war nach einem Monat brechend voll!“¹⁹⁰

¹⁸⁵ S. Björn, S.7.

¹⁸⁶ Anmerkung: Die Unterteilung der Charaktere in Rassen kategorisiert die Art des gespielten Wesens entsprechend ihrer kennzeichnenden Merkmalen. Die Rassen entstammen zum größten Teil der Fantasy-Literatur, aber auch aus mythologischen Überlieferungen des Abendlandes. Hierunter fallen z.B. Menschen, Echsenmenschen, Elfen, Minotauren, Lykanthropen (wie z.B. die Werwölfe), Untote (wie z.B. die Vampire), etc.; vgl. Lange, Wächtershäuser (2002), S. 23-31.

¹⁸⁷ Vgl. Ronny, S. 4.

¹⁸⁸ Ronny, S. 3.

¹⁸⁹ www.markedonien.de/Markedonien/Konzept/Konzeptseite.htm.

¹⁹⁰ Ronny, S. 4.

Anknüpfend an die Idee der schriftlichen Diplomatieführung in der Mittellandekampagne, hat die „Markedonien-Orga“ das Konzept „Aktive-Out-Time“ entwickelt, dessen Zielsetzung darin besteht, neben den Con-Veranstaltungen ein fortführendes Spiel der zwölf Fürstentümer innerhalb des Out-Time zu haben¹⁹¹. Eine detaillierte Erläuterung der Absichten liegt in folgendem Wortlaut auf der Homepage der „Markedonien-Orga“ vor:

Für viele Charaktere hört das Spiel nach einer Veranstaltung auf. Dies soll nun mit dem AO [Aktive-Out-Time] unterbunden werden. Hierbei wird der Spieler nicht nur dauerhaft gefordert, sondern er bekommt das Gefühl, dass sein Land lebt. Je nach Charakter bekommt der Spieler mehr oder weniger Informationen aus seinem Land. Diese Informationen zwingen ihn oder Veranlassen ihn öfter zum Handeln. Aus diesen Aktionen seinerseits entstehen wieder Reaktionen.“¹⁹²

Das Handeln eines Fürsten kann z.B. durch die Information eine Dürreperiode in seinem Land dahingehend beeinflusst werden, dass er aufgrund fehlender Staatseinnahmen die Steuern in seinem Land erhöhen muss. Würde diese Erhöhung in keinem Verhältnis stehen, dann wanderten ihm natürlich die Bauern ab, oder es gäbe einen Bauernaufstand, was sich natürlich auf die angrenzenden Fürstentümer auswirkt. „Das spitzt sich immer weiter zu! Es ist halt ein riesiges Netz, was sich da entwickelt!“¹⁹³

Die Schwierigkeit solcher Konzepte liegt in der Vereinbarkeit mit anderen Welten und deren Regelwerken, denn alle Regelwerke unterliegen der Spielphilosophie ihrer Spielleitungen. Einige Spielleitungen finden es z.B. wichtig, die Fähigkeiten eines Charakters zu reglementieren, andere meinen, es läge in der Verantwortung der Spieler, ihre charakterlichen Fähigkeiten am Maßstab der Darstellungsmöglichkeit auszuwählen¹⁹⁴. Konflikte gibt es aber auch im Bereich der entworfenen Hintergründe, wenn fremde Spieler sich in einem neuen, reglementierten Gefüge von Religion, Gesellschaftsordnungen oder geschichtlichen Hintergründen zurechtfinden müssen. Für Björns Live-Rollenspiel-Gruppe stellt sich das Problem der Charakterkompatibilität auf regelfremden Cons so dar:

¹⁹¹ Vgl. Ronny, S. 2.

¹⁹² www.markedonien.de/Markedonien/Konzept/Konzeptseite.htm.

¹⁹³ Ronny, S. 2.

¹⁹⁴ Vgl. Andreas, S. 5.

„Das ist natürlich schade, wenn wir gezwungen sind, Charaktere umzukrempeln und plötzlich ist man etwas völlig anderes, mit Sachen [Fähigkeiten], von denen man noch nie etwas gehört hat und die Hälfte der Sachen, die einem ganz banal erscheinen, die kann man nicht mehr! Das ist so ein bisschen diese Regelfuchserie, die wir nicht gut finden.“¹⁹⁵

So gesehen ergibt sich eine Diskrepanz zwischen dem Bestreben, eigene Larp-Welten mit anderen zu verknüpfen und den unterschiedlichen Regelwerken, die den individuellen Bedürfnissen der Orga angepasst wurden. Die Folge ist, dass Charaktere auf regelfremden Cons ihren Charakter konvertieren müssen, oder Orgas, wollten sie sich an eine Kampagne anschließen, den geschichtlichen Hintergrund ihrer Larp-Länder der bestehenden Welt anpassen.

Weniger dynamische Teilnehmerschiebungen findet man in der „Vampire-Live“-Gruppe um Simone, deren Spiel nicht öffentlich über das Internet bekannt gegeben wird, weil sie einen festen Stamm an Mitspielern haben, die ihre terminlichen Absprachen untereinander regeln. Kontakte zu befreundeten „Vampire-Live“-Gruppen gibt es in Neumünster und Hamburg, von denen sich einige untereinander besuchen. Es kann auch vorkommen, dass z.B. ein Charakterdarsteller nach Kiel fährt, um „Vampire Live“ in der Kieler Gruppe mitzuspielen¹⁹⁶. Der Sinn, sich auf wenige Spieler zu konzentrieren, zeichnet sich durch die Art und Weise ab, wie das Spiel aufgebaut ist. Die Welt der Vampire ist streng hierarchisch gegliedert. Es wird ein Prinz für jede Stadt gewählt, der unter sich 13 Stämme, sogenannte Clans befehligt und richtet. Jeder Clan folgt seiner quasi mythologischen Bestimmung und seinen teils vorbestimmten guten bzw. schlechten Eigenschaften und seinen Instinkten¹⁹⁷. Der Clan der „Gangrel“ lebt z.B. nach seinen tierischen Instinkten, der Clan der „Ventruue“ verkörpert den Geschäftssinn, die Gier nach Geld, der Clan der „Nosferatu“ hält sich durch die Berufung zum Spion und wegen seiner Hässlichkeit im Untergrund auf, usw.¹⁹⁸. Jeder Live-Rollenspieler sucht sich den Clan aus, dessen Fähigkeiten (auch Clandisziplin) zu seinem Charakter passen. Innerhalb der Clans gibt es wiederum die hierarchische Gliederung nach „Ancilla“, den Ahnen, „Neonate“, den Erwachsenen und „Child“, den noch nicht vollmündigen Vampiren, die noch keine Rechte besitzen und einem „Sire“¹⁹⁹ unterstehen²⁰⁰. Ausgespielt werden das konkurrierende Verhalten und die intrigierenden

¹⁹⁵ Björn, S. 7.

¹⁹⁶ S. Simone, S. 8.

¹⁹⁷ Vgl. Ronny, S. 12; Clans sind Gruppen, die entsprechend ihrem Hintergrund einem eigenen „Verhaltenschemata“ folgen, das man sich mit der Wahl der eigenen Rolle auferlegt.

¹⁹⁸ Vgl. Simone, S. 5; Vgl. Mietrach (2002), S. 47-49.

¹⁹⁹ Anmerkung: „Sire“ steht für die mittelalterliche Bezeichnung für das englische „Sir“= „mein Herr“.

²⁰⁰ Vgl. Simone, S. 6.

Machenschaften der Clans untereinander und innerhalb der jeweiligen Clans, um Macht und Prestige zu festigen oder auszubauen. Simone beschreibt dieses Prinzip wie folgt:

„Stell dir eine Firma vor, in der du irgendwann befördert wirst, wenn der über Dir in Rente geht. Schöne Sache, aber was ist wenn keiner in Rente geht? Was machst du dann? Von daher muss man dran arbeiten, dass man irgendwie vorwärts kommt. Ich meine, wenn alle unsterblich sind, wird es ziemlich interessant. [...] Es geht nicht darum irgendwie: wir gehen den Drachen Töten und holen den großen Schatz, sondern, dass du wirklich eine Geschichte spielst! Du musst- gerade weil du es ja über eine längere Zeit spielst- dir wirklich Gedanken über den Charakter machen!“²⁰¹

Interessant ist dieses Spiel auch in der Ambivalenz seiner Prozesse. Dynamischer Wandel kennzeichnet hier in seinen vielfältigen Möglichkeiten, Rückschlägen und Erfolgen die Beständigkeit des Spiels. Es ist ein immer währender Prozess der scheinbar endlos von den Spielern des „Vampire Live“ fortgetragen werden könnte. Das Hauptproblem für das Scheitern einer „Vampire Live“-Gruppe liegt in der zu hohen Anzahl der Teilnehmer und in einer hohen Fluktuation, die es zu kontrollieren gilt.

Nach Abschluss der Experteninterviews lassen sich demnach drei Kategorien zur strukturellen Organisation von Cons bilden:

- (1) Die erste Kategorie umfasst die Orgas, die ein, von anderen Orgas unabhängiges Live-Rollenspiel ausrichten. Diese Orgas können zwar in freundschaftlichem Kontakt stehen, um z.B. Requisiten auszutauschen, oder terminliche Absprachen vorzunehmen, aber die Ausrichtung des eigenen Cons richtet sich nach dem Fortschreiten ihrer fiktiven Welt. Die Cons selber können entweder jedermann zugänglich, oder durch die Vergabe von Einladungen einem engen Kreis vorbehalten sein.
- (2) In der zweiten Kategorie werden die Orgas erfasst, die auch nach dem Con weiterhin in Verbindung mit den Spielergruppen stehen wollen. Dies geschieht zum einen durch öffentliche Bekanntmachungen auf den eigenen Homepages oder Mitteilungen in Form von Schriftrollen, das „Aktive-Out-Time“. Zum anderen wollen viele Orgas ihre Larp-Länder mit weiteren verknüpfen, um so die Lebendigkeit und Interaktionsmöglichkeit zu steigern. Der Anschluss an die Kampagnen beinhaltet allerdings den Konsens über die staatliche, geschichtliche Anpassung der Larp-Länder.

²⁰¹ Simone, S. 5.

- (3) Die dritte Kategorie bezieht sich auf die Genres, deren fester Handlungsrahmen und Interaktionsradius eng mit der Kontinuität einzelner Spielcharaktere verknüpft ist. Gastspieler sind zwar erwünscht, aber kommen ausschließlich aus dem Bekanntenkreis und müssen wegen der niedrigen Stammbesetzung von ca. 20 Personen eingeschränkt werden. Das Spiel konzentriert sich auf einzelne, wiederkehrende Örtlichkeiten, kann aber in seltenen Fällen auch mit weiteren Spielgruppen aus anderen Städten kombiniert werden.

3.4 Das Leitfadeninterview der Live-Rollenspieler

Insgesamt sind es 13 Kieler Interviewpartner, bestehend aus sechs Experten und sieben aktiven Live-Rollenspielern, die das Sample für die Fragen nach dem persönlichen Verhältnis, der Szenenbeschreibung und den Überschneidungen des Larps mit anderen Szenen bilden. Die aktiven Live-Rollenspieler gaben an, anderthalb bis sieben Jahre Live-Rollenspiel gespielt zu haben und entsprechen somit, wie auch der Expertengruppe, dem Auswahlkriterium einer mindestens einjährigen Erfahrung mit dem Spiel. Treffpunkt war eine, dem Interviewpartner vertraute Umgebung, die auf Wunsch das eigene Zuhause, oder z.B. ein ruhiger Ort eines Hinterhofcafés sein konnte. Um die Live-Rollenspiel-relevanten Aspekte der Interviewten im individuellen Zusammenhang darstellen zu können, werde ich im folgenden kurz die einzelnen Biographien der noch verbleibenden Live-Rollenspieler skizzieren.

3.4.1 Biographische Darstellung der Live-Rollenspieler

Jan M. ist 30 Jahre alt, alleinstehend, Scheidungskind und hat das Studium der Geschichte abgeschlossen. Zur Zeit lebt er noch in seiner Ein-Zimmerwohnung aus Studententagen und jobbt als Digitalisierer. „Nicht ganz so langweilig“, wie er meint, sollte sein zukünftiger Berufswunsch ausfallen, aber im Moment findet er ausreichend Ausgleich in dem Bereich des Sports als Leichtathlet, seinem Interesse an kulturellen Erlebnisreisen und seinen drei überwiegend aus männlichen Singles bestehenden P&P-Gruppen, die sich im Schnitt alle zwei Wochen treffen. Angefangen habe er mit dem FRSp, als er vor 18 Jahren auf einem Kindergeburtstag das legendäre D&D kennen lernte. Sich für das FRSp begeistern konnte er jedoch erst ein Jahr später durch seinen Cousin. Zum Live-Rollenspiel ist er ca. vor zwei Jahren durch einen Freund gekommen,

der ihn überredete, die Rolle eines Boten bei „Vampire Live“ zu übernehmen. Aus Gründen der Bequemlichkeit, zieht er mittlerweile das FRSp dem Live-Rollenspiel vor, denn, wie er sagt, „mit deinen Pen&Paper-Freunden setzt du dich in die warme Stube, kannst was daneben futtern und musst eben nicht mehr so viel mitbringen, außer Zettel, Stift und Würfel.“²⁰²

Lasse, 18 Jahre alt, möchte über den zweiten Bildungsweg seine Fachhochschulreife erwerben. Seinen Unterhalt und das WG-Zimmer finanziert er sich durch einen Tresenjob im Bergstraßenkomplex gelegenen „Tucholsky“, einer von Live-Rollenspieler hoch frequentierten Diskothek. Seine Freundin, von der er sich bereits getrennt hat, erzählte ihm von ihrer Tätigkeit in der „Ascaron-Orga“ und dem Vorhaben, einen Con zu organisieren, so dass er vor anderthalb Jahren selber anfing, sich für das Live-Rollenspiel zu interessieren und sich zum „Ascaron-Con“ anmeldete. Mit Ausnahme einer Rolle als Kämpfer in Dämonenschlachten, habe er sich bisher nicht mit „Vampire Live“ auseinandergesetzt, weil ihm die Leute größtenteils zu anstrengend wären²⁰³. Er zöge es vor, in einer Söldnergruppe die riesige Schlacht auf dem „New Order“ zu erleben, bei der er seinen, als impulsiv beschriebenen Spieler-Charakter eines „Großmauls“ ausleben könne. Aber auch in der Rolle als „pappnasiger Ehemann“ einer Hexe fände er gefallen, weil es nicht darauf ankäme, an Kämpfen teilzunehmen, sondern: „Da kann man im Lager, in der Taverne mal sitzen oder was auch immer uns einfällt machen wir dann.“²⁰⁴ Den Vorteil sieht Lasse darin, dass „man halt keine wirklich großen Aufgaben hat und wenn man mal an den Plot gerät, dann macht man halt da mit oder hilft wo man kann, oder ist einfach nur ‚Tratschtante‘.“²⁰⁵

Jan ist gelernter Zimmermann, 22 Jahre alt und seit zwei Jahren angestellt als Tresenkraft im „Tucholsky“. Den ersten Kontakt zum FRSp hatte Jan, als er mit neun Jahren zusammen mit seinen älteren Brüdern und seiner Mutter nach Dänemark in den Urlaub fuhr und die neuste Version von DSA spielten. Die erste feste FRSp-Gruppe hatte er mit 14 Jahren. Damals wohnte er noch in Bad Segeberg und lernte die „langhaarigen Zivildienstleistenden“ im „Kaffee Koma“ bei einem Gespräch über Rollenspiele kennen. Sie tauschten Telefonnummern aus und spielten sechs Jahre „Shadowrun“. Weil bald darauf in Segeberg nicht mehr viel los war²⁰⁶, wurde er mit 19 Jahren öfter mit seinem Freund nach Kiel zum „Vampire Live“-Spiel mitgenommen.

²⁰² Jan M., S. 6.

²⁰³ Lasse, S. 4.

²⁰⁴ Lasse, S. 9.

²⁰⁵ Lasse, S. 10.

²⁰⁶ S. Jan, S. 2.

Der erste Eindruck war, dass „Vampire Live“ für ihn zu morbide sei und er nicht in der „Dunkelheit“ spielen könne. Jan ist „ein Mensch, der niemals was abgrundtief böses spielen kann. [...] In der Dunkelheit muss irgendwo immer ein Licht sein!“²⁰⁷ Ein halbes Jahr später wurde er von der SL zu einem Fantasy-Live-Rollenspiel mitgenommen, das ihn fortan begeistern konnte. Seitdem spielt er einen Charakter Namens „Gris“, Sohn eines Paladins und einer Dryadin. Zur Zeit bemüht er sich, regelmäßig eine Gruppe für das Computerspiel „Counterstrike“ zu mobilisieren und engagiert sich abends im Verein „Lyconer e.V.“. Dennoch, wie Jan sagt, ist das Live-Rollenspiel sein Leben: „Das ist mein Hobby und da investiere ich Zeit und Geld und alles! Das ist so, als ob jemand seiner Eisenbahn frönt, oder Fußball, oder seinem Auto!“²⁰⁸ Überlegungen zu seiner beruflichen Zukunft stehen für Jan zunächst einmal hinten an und resümiert: „Ich will einfach entspannen und mein Leben genießen! Ich bin nicht der Typ, der drei Jahre im voraus plant.“²⁰⁹

Hanno ist 27 Jahre und lebt bei seiner Oma zur Untermiete. Mit der schulischen Ausbildung zum staatlich geprüften Wirtschaftsassistenten, Bereich Datenverarbeitung, konnte er die Fachhochschulreife erwerben und arbeitet seit dem abgebrochenem BWL-Studium als Digitalisierer. Da er sich schon sehr früh für das Mittelalter und der Fantasy-Literatur interessierte, war er auch regelmäßig in dem Kieler Fantasy-Laden „Camelot“. Auch durch die Computer-Rollenspiele sei ihm der Gedanke gekommen, an einem Live-Rollenspiel teilzunehmen, das mal „in Echt“ zu erleben. Vor drei Jahren wurde er im „Camelot“ das erste mal angesprochen, ob er nicht Interesse hätte, an einem Live-Rollenspiel in Thüringen teilzunehmen. Der Besitzer des Ladens spielte einen Herzog und benötige noch eine Leibgarde. Hannos Ziel lag nahe: „Ja, fünf Minuten nachgedacht, o. k.! Urlaub eingereicht und dann ging es los.“²¹⁰ Er selber sieht sich eher als Ambiente-Spieler und geht Kämpfen gern aus dem Weg. Als Ambiente-Spieler werden allgemein Charaktere bezeichnet, die zum Flair des Spiels beitragen, indem sie z. B. andere Mitspieler in ein Gespräch verwickeln, eigene, nicht handlungsrelevante Geschichten erfinden, oder durch ihre bloße Anwesenheit zum „authentischen“ Erlebnis der Fantasy-Welt für alle Beteiligten beitragen. Hanno legt daher sehr viel Wert auf seine gepanzerte Ausrüstung, die ihn als Wachsoldaten auszeichnet und seine Rolle glaubhafter macht²¹¹. Zu seinen beruflichen Perspektiven

²⁰⁷ Jan, S. 3.

²⁰⁸ Jan, S. 14.

²⁰⁹ Jan, S. 16.

²¹⁰ Hanno, S. 1.

²¹¹ S. Hanno, S. 2.

macht er sich nicht so viel Gedanken, denn er ist „nicht unbedingt jemand, der weit voraus plant“²¹² und begründet: „Also, ich bin nicht unbedingt einer, der krampfhaft Karriere machen will. Solange ich genug hab zum Leben, bin ich zufrieden. Genug zum Leben und für meine Hobbys!“²¹³

Sylvia lebt in einer festen Beziehung, ist 27 Jahre alt und arbeitet als gelernte Pharmazielaborantin. Das sie vor vier Jahren zum Live-Rollenspiel gekommen sei, wäre reiner Zufall gewesen. Sie wäre im Böll, einer bekannten Diskothek in der Bergstraße, von jemandem „angebaggert“ worden, der schon Rollenspiel gemacht hätte²¹⁴. Ein halbes Jahr später fing Sylvia an, mit vier Freunden eine eigene „Vampire Live“-Gruppe zu leiten. Als aber immer mehr Spieler hinzu kamen und sie teilweise drei Tage in der Woche zum Spielen einplanten, mussten sie die Gruppe nach einem Jahr auflösen, weil sie zu wenig Leute für die Koordination der einzelnen Spieler hatten und es z.T. für sie nicht mehr tragbar war, als SL die Verantwortung für die teilweise „pappnasigen“ Spieler zu übernehmen. Inzwischen geht sie auch zwei- bis dreimal im Jahr auf Fantasy-Cons wie dem „Golddrausch“. Schlachten-Cons mag sie weniger, denn ihr Interesse gilt besonders den facettenreichen Cons, bei den man nicht unbedingt den Handlungsstrang verfolgen muss, um Spaß zu haben²¹⁵. Ihren sportlichen Ausgleich findet Sylvia im Aikido, aber wenn sie wirklich mal von alltäglichen Problemen abschalten will, dann geht sie zum Live-Rollenspiel, weil sie dort ihre Ruhe findet und jemand ganz anderes sein kann. „Es ist irgendwo ein Hobby, was aber nicht mein Leben einnimmt. Das ist eine schöne Nebensache für mich. Ich möchte es auch nicht aufgeben, aber es ist kein Hauptbestandteil meines Lebens.“

Mareike ist Gymnasiastin, 19 Jahre alt und lebt bei ihren Eltern. Bereits mit elf Jahren ist sie zu den Pfadfindern gegangen und war besonders von den Zeltlagern beeindruckt. Die Abenteuerlust packte sie, als sie mit ihrer Sippe eine einwöchige Wandertour quer durch Thüringen unternahm. Als das Internet bei ihren Eltern vor zwei Jahren installiert wurde, hat sie sich zunächst einmal informieren wollen, was es zum Thema Fantasy-Literatur und FRSp gibt. Dabei sei sie immer auf den Begriff Larp gestoßen, mit dem sie zunächst nichts anfangen konnte. Nach längerem Suchen wurde sie schließlich auf das Live-Rollenspiel aufmerksam. Konkreter wurde das starke Interesse zum Larp, als sie und ihre Freundin auf dem Mittelaltermarkt „Spektakulum“ in Hamburg von zwei Live-Rollenspielern angesprochen worden sind, ob sie nicht Lust hätten, an einem Con

²¹² Hanno, S. 12.

²¹³ Hanno, S. 12.

²¹⁴ S. Sylvia, S. 1.

in Warendorf teilzunehmen. Gelegentlich würden sie noch heute nach Warendorf fahren, weil „da mehr nach Ambiente gespielt wird“²¹⁶, und ihre Freundin sich auf dem Con in einen Bremerhavener verliebt hätte. Die Kieler Live-Rollenspiel-Szene hätte sie später auf einem Geburtstag durch einen Freund kennengelernt, der sie Silvester 2001 zu dem Abenteuer-Con „Winterlande“ in Tydal mitnahm. Sie selbst hat noch keine so großen Ansprüche an ihren Charakter, sondern will die Atmosphäre genießen, neue Kontakte knüpfen und sich erst einmal einen Überblick über die Szene verschaffen. Momentan spielt sie eine Bogenschützin, die noch keine speziellen Fähigkeiten besitzt oder einem Orden angehört.

Katie ist 23 Jahre alt, studiert und wohnt mit ihrem Freund in Kiel. Vor ca. neun Jahren hatte sie sich noch über ihren damaligen Freund lustig gemacht, weil er von den P&P-Runden mit seinen Freunden berichtete, die für sie zunächst recht befremdlich waren. Doch, so beschreibt sie,

„irgendwann hatte er die Nase voll und nahm mich einfach mal mit und seit dem bin ich dabei. Ein paar Jahre später haben wir uns dann über Live informiert und zusammen an unserem ersten Con teilgenommen. Wenig später ging die Beziehung in die Brüche. Dennoch habe ich dieses Hobby beibehalten und bin bis heute von uns beiden die Aktivere.“²¹⁷

Ihren ersten Con im Herbst 1996 habe sie damals noch von ihren Eltern zum Geburtstag geschenkt bekommen. Heute spielt sie neben einer Rolle bei „Vampire Live“ einen „Vollblutmagier“ und sieht ihre Aufgabe im Spiel darin, die Anfänger zu unterstützen. Als Mitveranstalterin des Cons „Manus Medicae“ ist sie zur Zeit täglich mehrere Stunden damit beschäftigt, organisatorische Dinge zu erledigen. Unterstützung findet sie auch bei ihrem Freund, der auch Live-Rollenspieler ist und von Leuten aus ihren Studentenkreisen, die auf P&P-Erfahrung zurückgreifen können.

In den folgenden Unterkapiteln werden inhaltliche Kriterien, die sich teils aus den Gesprächen, teils aus den Fragen des Leitfadenterviews ergeben haben, vorgestellt.

3.4.2 Das Live-Rollenspiel- Flucht vor der Realität?

Eine Realitätsflucht, so meinen die Experten, ist im Live-Rollenspiel – wie überall in der Gesellschaft – allgegenwärtig. Ronny sieht in dem Treffen auf Cons eine zusätzliche

²¹⁵ Vgl. Sylvia, S. 2.

²¹⁶ Mareike, S. 1; Anmerkung: Als Ambiente-Spiel beschreibt Mareike diesen Con, weil keine Kämpfe ausgetragen werden und für die Spieler mehr die stilbezogene Zusammenkunft an sich und die Interaktion der eigenen Rolle in der Gruppe im Vordergrund stehen.

Bereicherung für einen selbst. Das Live-Rollenspiel bildet wie auch andere Bereiche in seinem Leben eine eigenständige Welt. „Das ist schon eine abgeschlossene Welt für drei Tage, aber ich betreibe da jetzt keine Realitätsflucht, wie viele es unterstellen. Ich kann da ganz klar trennen, dennoch gibt es Leute, die die Grenzen nicht mehr sehen können!“²¹⁸ Sylvia, die eine langjährige Erfahrung mit „Vampire Live“ gemacht hat, meint, dass ihr bisher nur ein Fall bekannt sei, bei dem eine Spielerin auch in alltäglichen Situationen nicht mehr aus ihrer Rolle in die Realität zurückfinden konnte²¹⁹. Sylvia führt dies jedoch nicht allein auf das Live-Rollenspiel zurück, denn „sie ist auch ein sehr schwieriger Mensch gewesen, aber es ist, glaub ich, wohl eher eine Flucht gewesen! Nicht nur aus dem Alltag, sondern wirklich aus ihrem eigenen Leben.“²²⁰ Lars glaubt, dass Rollenspieler, die das Live-Rollenspiel als Realitätsflucht nutzen in der Minderheit wären. Für ihn bedeutet das Live-Rollenspiel eine Bereicherung seiner Erlebniswelt, bei der man im Gegensatz zum Kinobesuch mehr intellektuelle und spielerische Fähigkeiten aufzubringen hätte.

„Live-Rollenspiel ist da definitiv mehr als ein Hobby! Ich kann das jetzt im Gegensatz zu vielen anderen Hobbys nicht mal nebenbei machen. [...] Und darum ist es lange nicht so ein Konsumentenhobby wie die meisten anderen, und jemand mit einer begrenzten Phantasie wird weniger Spaß daran haben.“²²¹

Einig sind sich die Interviewpartner darüber, dass unter Live-Rollenspieler eine große Toleranz besteht. Dies kann einerseits durch die im Spiel eingenommene Rolle zum Ausdruck kommen, weil Charaktere körperliche Nachteile, wie Blindheit, Gehörlosigkeit, lahmes Bein, etc. ausspielen. So werden reale Elemente der Wirklichkeit reflexiv in die Phantasiewelt mit aufgenommen, die eine Toleranz im Spiel fördern. Seine persönliche Erfahrung durch das Spiel bringt Jan konkret zum Ausdruck: „Dadurch, dass ich halt diese Charaktere mit Nachteilen spiele, kann ich mich in diese Leute auch hineinversetzen! Wenn ich z.B. mit Behinderten zu tun habe, oder mit blinden, stummen, oder schizophrenen Leuten, dann weiß ich, wie ich auf sie reagieren kann.“²²² Andererseits ist man aber auch Milieufremden Rollenspielern gegenüber tolerant und aufgeschlossen, denn „gerade beim Live-Rollenspiel, lernst du halt viele verschiedenen Leute kennen, weil du auch - was heißt- gezwungen, du gegenüber den

²¹⁷ Katie, S. 1.

²¹⁸ Ronny, S. 3.

²¹⁹ S. Sylvia, S. 2.

²²⁰ Sylvia, S. 2.

²²¹ Lars, S. 2.

²²² Jan, S. 12.

Leuten offen bist, mit ihnen zu spielen.“ Auf einer Party sei das anders, „da treffen sich dann ganz viele Leute und die, die sich kennen, stehen dann immer zusammen in Grüppchen und dadurch ist es auch immer schwer sich untereinander kennen zu lernen.“²²³ Einen zusätzlichen Vorteil für das „reale“ Leben sieht Björn in der erlernten Fähigkeit sich mit Leuten besser verständigen zu können, „weil man das nun als Herold, oder als Diplomat im Live-Rollenspiel halt auch macht, das überträgt man dann gleichzeitig auch auf’s normale Leben, auf den Alltag.“²²⁴

Es sind aber nicht nur die konkreten Alltagserfahrungen, die sich mit dem Live-Rollenspiel verbinden lassen, sondern Sylvia betrachtet die selbstgewählte Rolle als Chance, ungeachtet von den Zwängen des Alltags, ihren eigenen Bedürfnissen der Entspannung, des Miteinanders zu folgen. Außerhalb ihres täglichen Aktionsradius nutzt Sylvia die Abwechslung des Cons in der Natur und meint: „Das ist wirklich mal ein Ausgleich, wo ich meine Ruhe hab, wo ich über keine alltäglichen Probleme mehr nachdenken muss und will, wo ich mal ganz anders bin und wo ich mein ich einfach mal zur Seite lege.“²²⁵ Für Lars kommt es nicht unbedingt auf das „Vergessen“ von Problemen an, sondern er sieht im Live-Rollenspiel einen entspannenden Ausgleich zu seiner Büroarbeit. Trotz seiner Orga-Tätigkeit, wird seine Gelassenheit auf Cons deutlich, wenn er offenbart: „Man ist richtig raus! Man hat kein Handy dabei, in der Regel, wenn man nicht gerade Orga ist, und man muss an nichts denken. Man spielt eine andere Rolle, man kann aus sich herausgehen und einfach mal [...] anders sein, als man sonst ist.“²²⁶

Grundsätzlich scheint die einhellige Meinung vorzuherrschen, dass das Live-Rollenspiel als Bereicherung der eigenen Erlebniswelt anzusehen ist und bei vielen als Ausgleich ihres alltäglichen Lebens zu sehen ist. Da einige Interviewpartner ihren Ausgleich auch im Sport, im kulturellen Bereich sehen, soll im nächsten Kapitel anhand der Aussagen, was das Besondere am Live-Rollenspiel sei, hervorgehoben werden, welche speziellen Komponenten gerade den Reiz für das Live-Rollenspiel ausmachen.

3.4.3 Der Reiz des Live-Rollenspiels

Alle interviewten Live-Rollenspieler gaben an, dass für sie die empfundene Gemeinschaft auf Cons besonders wichtig sei. Vor allem durch die Intention der Live-

²²³ Sylvia, S. 2.

²²⁴ Björn, S. 2.

²²⁵ Sylvia, S. 2.

²²⁶ Lars, S. 2.

Rollenspieler, gemeinschaftlich ein Wochenende spielend zu verbringen, würde das verbindende, milieuübergreifende Moment im Spiel fördern. Es ist zwar so, dass sich einige Spieler erst über die (drei) Tage auf dem Con kennen gelernt haben, aber Andreas kam es so vor, „als wenn man die Leute schon jahrelang kennen würde und wenn man irgendwo hinwollte und fragte: ‚Weißt du wo ich unterkommen kann?‘, dann haben einen die Leute eingeladen.“²²⁷ Mareike ist erst seit zwei Jahren in der Szene, aber ihr wäre gleich aufgefallen, dass man auf Cons zum größten Teil auf sehr nette Leute stoßen würde, bei denen man sich sofort aufgenommen fühle. Es sei egal, auf welchen Con man hingeht, denn „man findet eigentlich immer sofort Freunde- da versteht man sich meistens sofort.“²²⁸ „Die Atmosphäre unter den Live-Rollenspielern ist halt entspannter“, beschreibt Andreas, „weil man diese ganze gesellschaftliche Maskerade ablegt und sich stärker darauf konzentriert, ob derjenige einem sympathisch ist, oder nicht!“²²⁹ Was zählt ist, „was du in dem Moment tust und mehr kriegen sie auch nicht von dir mit. [...] Sie können einfach nichts darüber sagen, wie du lebst, das lernt man vielleicht später kennen, wenn man sich dann privat mal mit jemandem trifft.“²³⁰ Ein Urteilkriterium könnte die Qualität des Spielers sein, ob er viel Phantasie besitzt, ob er Führungsqualitäten im Spiel zeigt, oder wie das Zusammenspiel läuft. Neben der Einzigartigkeit der Gruppenkonstellation, die in ihrem toleranten Miteinander einen hohen Reiz auf die Spieler ausüben, findet sich ein weiterer Aspekt in der Faszination der ausgespielten Rolle selbst. Der Live-Rollenspieler kann losgelöst von üblichen gesellschaftlichen Konventionen seine Rolle frei wählen und im Rahmen der aufgestellten Regeln seiner Phantasie und Interaktionsmöglichkeiten freien Lauf lassen. Die Form des Wirkens folgt nicht einem festen Handlungsablauf, wie es das klassische Theaterstück vorgibt, sondern die umrahmenden Handlungsangebote der SL durch einzelne Plots, unterstreichen den Charakter der Improvisation, der zufälligen und darum alltäglichen Begegnung, bzw. Interaktion. Dies gibt Hanno erst die Möglichkeit, sich in das Spiel hineinzusetzen²³¹. Als langjähriger FRSp hat auch Björn die Unterschiede des P&P-Spiels gegenüber dem „real“ ausgespielten Charakter auf einem Con kennen gelernt und erklärt:

²²⁷ Andreas, S. 3.

²²⁸ Mareike, S. 2.

²²⁹ Andreas, S. 3.

²³⁰ Simone, S. 15.

²³¹ Vgl. Hanno, S. 2.

„Das ist halt diese Dynamik, die einem ein Pen&Paper nicht geben kann! Es ist ja auch die Örtlichkeit nicht da, es fehlt die aktive Handlung zwischen den Personen, oder auch als Einzelperson und man kann sich einfach keine Zeit lassen. Das ist halt beim Live-Rollenspiel in Echtzeit, kann man sagen. Es ist praktisch das ‚wahre‘ Leben.“²³²

Es bleiben zwar gespielte Situationen, die sich aber mit eigenen Handlungsmustern vergleichen lassen und den eigenen Interaktionsinteressen und -möglichkeiten folgen. Der Spieler ist „sehr viel dichter dran“²³³, kann Erlebtes unmittelbar erfahren, so dass der Moment seines Handelns ihm die Authentizität seiner Rolle vermittelt. Einerseits liegt der Reiz des Rollenspiels in der Möglichkeit, seine Rolle unabhängig vom gesellschaftlichen Standpunkt aus zu wählen, zum anderen bedeutet ein Wechsel der individuellen Perspektive, dass man auch einen Charakter spielen kann, der zwar mit den eigenen Wertvorstellungen nichts zu tun hat, aber neue Zustände des eigenen Empfindens weckt. Der angehende Lehrer Kay meint dazu:

„Mir gefällt es auch, in eine Rolle zu schlüpfen, die ich nicht bin und einfach auch mal Dinge [...] auszudrücken, oder ähnliches, die ich normalerweise vollkommen ablehnen würde. Also, grad wenn ich NSC bin, dann so einen vollkommen fanatischen Inquisitor zu spielen, das würde ich im normalen Leben vollkommen ablehnen, das wäre das Gegenteil von dem, was ich normalerweise verkörpere und auch was meine Einstellung ist, aber es bringt auch Spaß, so einen Bösewicht zu mimen. Es ist ja nichts anderes als Theaterspiel!“²³⁴

3.4.4 Geschlechtsspezifische Interessen und Merkmale

Wie schon erwähnt, richtet sich der relativ ausgeglichene bzw. unausgeglichene Geschlechterproporz in der Kieler Live-Rollenspiel-Szene nach der horizontalen Ausdifferenzierung des Live-Rollenspiels, nämlich nach dem Genre der Abenteuer-, der Schlachten-, der Adel-Cons und des „Vampire Live“. Auch wenn die Rolle der Frau auf einem Con nicht festgelegt ist, und einige Frauen z.B. als Kriegerinnen in Rüstungen auftreten, so muss man feststellen, dass der überwiegende Teil der Frauen Rollen wählt, die nicht kampforientiert sind, bzw. traditionellen Rollenmustern entsprechen. Nach Expertenaussagen spielen Frauen meistens Rollen, wie die einer Heilerin, als Schankmaid, als Alchimistin, als Frau des Fürsten, etc.. Die Frauen würden eine Rolle bevorzugen, wie Andreas sagt, „die mit Kämpfen oder Abenteuer nicht besonders viel

²³² Björn, S. 1.

²³³ S. Kay, S. 2.

²³⁴ Kay, S. 6.

zu tun hat, sondern eher, was mit dabei sein zu tun hat!“²³⁵ Frauen versuchen zwar auch eine gewichtige Position für das Live-Rollenspiel einzunehmen, aber sehen sich, so Sylvia, eher als Ambiente-Charakter, „weil sie sich nicht ins große Getümmel stürzen.“²³⁶ Frauen müssen sich nicht unbedingt in der Aktion beweisen, sondern suchen mehr die Kommunikation, oder das Lagerleben. „Die Jungs versprechen sich halt davon, dass sie da hinkommen und sich beweisen können. Dass sie vielleicht den großen Max machen können, [...]“²³⁷ Jan z.B. war schon immer der Typ, der die „wilden Charaktere“ gespielt hat, wie er sagt, „da konnte ich mich gut hineinversetzen, das konnte ich gut rüberbringen und darum spiele ich das halt so.“²³⁸ Männer spielen mehr die Krieger, meint Jan, denn sie sind vom Charakter her

„die Fighterrasse, sozusagen. Die wollen sich auch gern mal Kloppen, [denn] ohne Kloppen geht hier gar nichts [...]. Die meisten hübschen Frauen auf'm LARP spielen dann halt mal eine Elfe, weil sie dann halt mal dieses Mysteriöse schön finden, so ein bisschen in diese romantische Schiene rutschen.“²³⁹

Neben dem kämpferischen Aspekt suchen einige Männer das Abenteuer bei der Lösung einzelner von der SL vorbereiteter Aufgaben, den sogenannten Plots, von denen Gefahren durch inszenierte Überfälle, gestellte Fallen, etc. ausgehen können. Unter den Männern gibt es natürlich auch einige wie Hanno, die nicht immer den Kampf suchen, sondern auch das Lagerleben genießen können. Aus seiner ersten Rolle als Wachmann sei er hinausgewachsen und plant in der Rolle eines Mönchs mit Magiern und Wissenschaftlern an der Lösung von Rätseln zu tüfteln. Es seien die „Denker“ unter den Spielern und darum wolle er sich um weitere authentische Dinge kümmern, die man in das Live-Rollenspiel einfließen lassen könne. Deshalb

„[...] hab ich ja nun vor einiger Zeit [...] die altdeutsche Schreibschrift gelernt, und der Charakter soll sich da denn so ein bisschen als Chronist betätigen, so dass ich mich dann noch während des Cons [...] hinsetzen will und so eine Chronik der Ereignisse aufschreiben will, in altdeutscher Schrift eben. Ich find die Schrift ist für's Live-Rollenspiel sehr gut geeignet, weil sie nicht jeder lesen kann und um die mittelalterliche Welt einfach so ein bisschen nachzuempfinden! [Es] ist dann für die meisten Spieler immer so ein bisschen blöde, wenn sie z.B. ein Dokument in den Händen halten, das sie selbst als Spieler lesen können, der Charakter aber kann es vielleicht nicht. Und das nun so richtig auszuspielen, ist nicht gerade einfach.“²⁴⁰

²³⁵ Andreas, S. 6.

²³⁶ Sylvia, S. 7.

²³⁷ Andreas, S. 6.

²³⁸ Jan, S. 8.

²³⁹ Ebd.

²⁴⁰ Hanno, S. 3.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die männlichen Live-Rollenspieler eher kampforientierte Charaktere spielen, die z.B. mit schwerer Plattenpanzerrüstung, oder als leichtfüßige Bogenschützen ausgestattet sein können. Männer, die mehr an der Lösung von Plots und dem Ambiente im Lager interessiert sind, ziehen Charaktere wie Magier, Heiler, Priester vor, die besonders ihr Wissen um Magiesprüche, Heilkräuter, etc. ausbauen müssen und weniger kampferfahren sind. Frauen hingegen bevorzugen mehr das kommunikative Charakterspiel auf einem Con, aber auch Jan muss einräumen:

„Ja, es gibt schon mal die harten Frauen, wie Renate, eine Valküre, [...] die dann halt schon mal ein paar Männern irgendwie auf den Baum [scheuchte]: „Komm mal wieder runter da“, so ungefähr, oder halt den schüchternen kleinen Magier, der [...] eher so ein bisschen die weiblichen Züge hat, [...] aber dass sie die Rassen, dass sie die Geschlechterrollen tauschen, das kommt nicht oft vor.“²⁴¹

Einen Aufschluss darüber, in wieweit sich die unterschiedlichen Interessen der Geschlechter auf das Alter der Live-Rollenspieler zurückführen lässt, konnte im einzelnen nicht geklärt werden, dennoch lassen sich einige Hinweise im folgenden Kapitel finden.

3.4.5 Strukturwandel durch non konforme Verhaltensweisen?

Das schnelle Wachstum der Live-Rollenspiel-Szene hat auch strukturelle und inhaltliche Veränderungen mit sich geführt. Durch die hohe Zahl der Live-Rollenspieler auf Cons ist es z.B. den Kieler Orgas erst in den letzten Jahren möglich, ein größeres Gelände oder Burgen anzumieten. Ein organisatorischer Fortschritt der Cons, an deren Maßstäben die Orgas gerade von den jüngeren Spielern gemessen werden. Aber die unerfahrenen Spieler sind es auch, die noch an das Spiel herangeführt werden müssten, damit sie nicht alleine dastehen. „Wenn man als erstes ‘ne große Welle macht und noch nicht einmal eine Gruppe hat, dann steht man da ein bisschen verloren auf dem Spielfeld.“²⁴² Ihnen sei das Kämpfen oft wichtiger als das Zusammenspiel in der Gemeinschaft, bei dem es weniger auf die exakte Einhaltung von Regeln ankäme, sondern mehr auf gutes Charakterspiel und Ambiente. Daher rät Simone, sich als Anfänger eine kleine, unbedeutende Rolle auszusuchen, damit man sich das Spiel

²⁴¹ Jan, S. 8.

²⁴² Simone, S. 24.

„erst einmal in Ruhe angucken kann, damit man dann nicht so viel agieren und sich nichts Eigenes ausdenken muss und man zuerst so'n bisschen behütet hinein geschubst wird [...] und dann vielleicht auch ein bisschen Erfahrungen für eigene Sachen sammeln kann. Am Anfang hab ich das so jedenfalls als sehr angenehm empfunden!“²⁴³

Kay beobachtet die Entwicklung, dass einige junge Spieler weniger an das Zusammenspiel und der charakterlichen Darstellung außerhalb der Kämpfe interessiert sind schon seit fünf Jahren und erläutert:

„Die ‚Früher war alles besser‘ Geschichte [...] hat sich [...] ein bisschen zur Mode entwickelt. Also, die Cons sind sehr viel größer geworden, der Kreis ist auf jeden Fall größer geworden, was die Organisation zunächst einmal positiv ist, aber es gibt viele Leute, die da drin, [...] ‚lass uns mal beulen‘ sehen und weniger das Charakterspiel, als dieses Kämpfen wollen.“²⁴⁴

Das die jungen Spieler nicht nur mit Enthusiasmus in Schlachten gingen, sondern aufgrund ihrer Unerfahrenheit sich und andere gefährden zeigt Simones Beispiel auf einem Askaron-Con:

„Eine unschöne Geschichte gab es auf dem Askaron, da hatten die halt auch so einen jungen Spieler dabei, der hat sich [...] abends ordentlich die ‚Kante‘ gegeben, ist dann in die Massenschlacht gegangen und ist da zu Boden gegangen und liegengeblieben - mitten in der Schlacht, anstatt sich an die Seite zu robben! Und dem ist dann einer mit Springerstiefeln ins Gesicht getreten!“²⁴⁵

Die neuen Spieler rekrutieren sich zum größten Teil zwar aus dem Bekannten- und Freundeskreis²⁴⁶, so dass man annehmen könnte, sie wären gut auf den Spielverlauf und den Spielintentionen der Orga vorbereitet. Als Anfänger orientieren sich einige dennoch an dem Regelwerk und konzentrieren sich auf die Ausbildung ihres Charakters, indem sie seine Fähigkeiten ausbauen. Dieses Ziel erreichen sie weniger durch ihr eigenes Können im Umgang mit der Waffe, als vielmehr durch den Erwerb von Rüstungsteilen, die sie vor „feindlichen“ Schlägen schützen soll²⁴⁷. Zudem ist es wichtig, den unerfahrenen Spielern das nötige Feedback zu geben, denn viele Probleme der Glaubwürdigkeit eines Charakters entstehen bereits in der schauspielerischen Darstellung. Ronny meint z.B.: „Ich kann keinen Adligen spielen, wenn ich keine

²⁴³ Ebd.

²⁴⁴ Kay, S. 7.

²⁴⁵ Simone, S. 7.

²⁴⁶ Vgl. Kap. 3.4.5.

²⁴⁷ Vgl. Andreas, S. 3.

Ahnung von der Etikette, den Tugenden, oder sonst irgend etwas hab. Dann kann ich es einfach nicht darstellen!“²⁴⁸

Das bietet natürlich ausreichend Konfliktpotenzial, mit dem sich die Orgas immer wieder beschäftigen müssten. Das Problem ist nach Andreas Auffassung, dass ein gewisses Konsumverhalten bei den neuen Spielern latent vorhanden sei, dass sich z.B. in der Anschaffung von Rüstungen und dem Sammeln von Erfahrungspunkten äußert.

„Das Problem ist, dass viele Leute aus dem Computerspielsektor kommen, oder sonst irgend etwas, ja, und die kennen das nicht anders, als: ‚ich muss Punkte sammeln, ich muss den Schatz heben, ich muss jede Truhe in jeder blöden Ecke aufmachen!‘ Ja, die gehen zum Spiel und wollen bespaßt werden.“²⁴⁹

Das Spielprinzip von einigen Computerspielen, wie z.B. „Diabolo“²⁵⁰, besteht in dem Sammeln von Schätzen und mystischen Geheimnissen, das dem Spieler ermöglicht, bessere Waffen, zusätzliche Magiesprüche etc. zu kaufen oder einzutauschen. Ziel ist es dem fortschreitenden Schwierigkeitsgrad der Gegner, die sich einem in den Weg stellen, anzupassen und damit die Überlebenschance bis zum finalen Kampf zu steigern. Mit jedem erfolgreichen Kampf erhält der Spieler Erfahrungspunkte, die ihm weitere Vorteile z.B. in der Trefferquote einbringen. Wie Andreas sehen viele Live-Rollenspieler den Wandel der Spielmentalität ebenfalls im Sammeln von Erfahrungspunkten, die der Live-Rollenspieler auf einem Con einmal durch die Anzahl der gespielten Tage, aber auch durch das Lösen von Aufgaben erhält. Mit den Erfahrungspunkten kann man wiederum seinen Charakter mit höheren Werten z.B. der Attribute „Schmerzunempfindlichkeit“, oder „Stärke“ ausstatten, die den Charakter unbesiegbare machen sollen. Dieses Phänomen, den Charakter durch Bewertungspunkte aufzuwerten und nicht auf eigene Spielfähigkeiten zurückzugreifen, wird in der Live-Rollenspieler-Szene mit dem Begriff der „Powergamer“, der „Unkaputtbaren PET-Flaschen“ umschrieben. Und das

„frustriert dann wieder ältere Spieler und viele steigen auch deswegen aus, weil sie sagen: ‚Irgendwie wachse ich da raus und die Entwicklungen, die passen mir halt nicht so ganz, so dass dann der Kreis der älteren Spieler relativ klein ist und ganz viele junge nachkommen. Deswegen kann man eigentlich als älterer Spieler sehen, dass man so einen Kreis um sich rum hat; mit den Leuten was zusammen macht, mit denen man Lust hat und die anderen sind halt so dabei.“²⁵¹

²⁴⁸ Ronny, S. 7.

²⁴⁹ Andreas, S. 3.

²⁵⁰ Vgl. www.blizzard.de

²⁵¹ Andreas, S. 8.

Das Problem, den spielerischen Schwerpunkt der Anfänger mehr auf das interaktive Spiel zu richten, läge nicht nur am mangelnden Interesse einiger älterer Spieler, ihre Erfahrungen den jüngeren mitzuteilen, sondern, wie Björn weiß, auch an den Regelwerken selbst, denn

„jedes Regelsystem sollte [seiner] Meinung nach so wenig Regeln wie möglich bieten und dem Charakter so viel Freiheiten. Das wird bei einigen Regelwerken nicht ganz erreicht, [...] doch im Großen und Ganzen geht es jetzt mehr in die Richtung: man kriegt einen Charakterbogen, trägt da seine [Fähigkeiten] ein, dass ist dann so ähnlich wie Pen&Paper. Klar hat man die [Fähigkeiten] dann Live erspielt, aber es ist doch wie im Staat, ein bisschen zu viel Bürokratie. Gerade die älteren Leute sagen: ‚wäre mir eigentlich egal, ich möchte das spielen, was mir Spaß macht und ich spiele schon so lange, mich interessiert es nicht, ob ich da nun ein paar Punkte mache, oder weniger krieg, oder ob es die Regel nun ganz genau so besagt‘ - die spielen einfach gut Theater [...]!“²⁵²

Es geht im Regelwerk, nach Meinung der erfahrenen Spieler, nicht darum, besonders viele Punkte zu sammeln, sondern es sollte vor allem den Spielfluss fördern und nur unklare Bereiche wie Magie und Konfliktsituationen regeln. Über die Ausführlichkeit sind die Orgas allerdings geteilter Meinung. Einige befürworten minimale Regelungen, die auf dem Gedanken basieren: „Du kannst, was du darstellen kannst“, d.h. außer den Regeln in Konfliktsituationen wie z.B. das Kämpfen, werden dem Spieler alle Freiheiten gelassen, seinen Charakter mit Fähigkeiten auszustatten, solange er diese glaubhaft darstellen kann. So beschränkt sich das Regelwerk der „Elrond-Orga“ auf eine beidseitig bedruckte DIN A 4 Seite²⁵³, die bei anderen Regelwerken bis zu 200 Seiten umfassen können. Diese freie Auslegung kann aber nur funktionieren, wenn die Orga im Live-Rollenspiel allen die gleichen Chancen einräumt, und sich keiner in einem hierarchisch gegliederten Spielsystem behaupten muss. Andere Regelwerke sind z.B. darauf ausgelegt, dass man zum Darstellen eines Ritters zwei Wochen durchgespielt haben muss, damit man genügend Punkte hat, um sich einen Adelstitel kaufen zu können²⁵⁴.

²⁵² Björn, S. 3.

²⁵³ S. www.elrond.de.

²⁵⁴ S. Andreas, S. 5.

3.4.6 Gewandung, Ausstattung und Musik als stilistische Merkmale

Wie es die unterschiedlichen Spiel-Genres vermuten lassen, hat sich die Live-Rollenspiel-Szene in viele Richtungen ausdifferenziert. Vorherrschendes Angebot von Veranstaltungen in Schleswig-Holstein bildet der Bereich der Abenteuer-Cons. Sie werden vornehmlich auf angemieteten Pfadfindergeländen, oder einer vom Bauern angemieteten Wiese ausgeführt. Um den „rauen“ Bedingungen im Feld genüge zu tragen, benötigt der Anfänger, nach Ansicht der Orgas²⁵⁵, nur eine Lederhose, ein Schnürhemd und festes Schuhwerk. Es entspricht zum einen der Zweckdienlichkeit, da einige Plots im offenen Gelände stattfinden und zum anderen möchte man auffällige Kleidung wie Turnschuhe, bunte T-Shirts, etc. vermeiden, da sie unter Live-Rollenspieler nicht den Kriterien einer am Mittelalter orientierten Fantasy-Welt entsprechen. Viele, darunter auch die Männer²⁵⁶, schneiden sich ihre Kostüme, die sogenannte Gewandung für ihre Rollen selbst, sei es um einen Fellumhang, ein mittelalterliches Kleid, einen Wams, oder eine Mönchskutte herzustellen. Gewandungen werden zum einen individuell und mit viel Kreativität hergestellt, aber andererseits dienen sie auch als Erkennungszeichen der Charaktere und sind daher eng an die gängigen Vorstellungen archetypischer, bzw. phantastischer Figuren wie Zauberern, Zwergen, Elfen, Abenteurern geknüpft. Auf den sogenannten Adels-Cons ist es üblich, dass Live-Rollenspieler außer den phantastischen Charakteren die geschichtlich authentische Persönlichkeit eines Adligen, eines Paladins, eines Geistlichen, oder eines Ritters zum Vorbild nehmen und daher ganz penibel auf detailgetreue Anfertigungen achten. Gern gesehen wird daher der Flensburger Uwe Rosenthal, bekannt auch unter seinem Con-Namen „Thorgrim“²⁵⁷, der auf einigen Cons seine mobile Schmiede aufbaut, die einerseits zum Ambiente beiträgt, mit der er aber auch im Kampf lädierte Rüstungen vor Ort reparieren kann und eigene zum Verkauf anbietet. Gekauft werden nicht nur Rüstungen, sondern z.B. auch schmiedeeiserne Gestelle für Trinkhörner und mittelalterliche Anstecknadeln zum Zusammenhalten eines Umhangs.

Besonderen Wert wird auf die stilgerechte Unterbringung gelegt. Da die meisten Teilnehmer, z.B. auf einem Pfadfindergelände, nicht in einer festen Behausung unterkommen können und dies aus Kostengründen auch nicht wollen, gilt als verbreitete Unterkunftsmöglichkeit das Zelt. Besonders anschaulich beschreibt Hanno seine Neuanschaffungen zum stilechten Wohnen, weil er nach kurzer Zeit gemerkt habe, dass

²⁵⁵ Vgl. Simone, S. 22.; Lars, S. 11.

²⁵⁶ Vgl. Kap. 3.4.6.

²⁵⁷ S. www.uros.de; Schmiede im süddeutschen Raum: www.hammerkunst.de

es nicht gern gesehen werde, wenn in einem mittelalterlichen Zeltlager neonfarbene Igluzelte stehen:

„Deswegen hab ich mir jetzt Ende des letzten Jahres so ein Pfadfinderzelt, so aus weißem Baumwollstoff, gekauft! Damit sind ziemlich viele Leute eigentlich unterwegs. Alex nennt man das! [...] Und dann hab ich halt, ja, ein Feldbett, [und] ich habe mir jetzt noch so eine Holztruhe gebaut, wo ich meine Klamotten drin unterbringe, damit sie nicht im wüsten Haufen im Zelt rumliegen. Es kann ja auch mal sein, dass man im Zelt spielt, dass man da eben nicht nur drin wohnt, sondern auch mal [...] andere Spieler zu Gast hat, um irgendwas zu bereden. [Dann] ist das natürlich ein absoluter Stimmungskiller, wenn da irgendwie die Kühlboxen aus Plastik, die Alditüten und die Colaflaschen rumliegen. Da sollte man dann schon irgendwie Tonkrüge zum Trinken benutzen; stimmige Gegenstände halt!“²⁵⁸

Passend zum stimmigen Bild gehören auch die animierenden Charaktere der Barden und Gaukler, die entsprechend dem mittelalterlichen Ambiente für die Live-Rollenspieler zur Unterhaltung Spiele wie das „Kubb“ organisieren oder auf der Laute Lieder begleiten. „Kubb“ ist ein altes Wikingerspiel, bei dem man Holzspielfiguren in zwei gegenüberliegenden Feldern aufstellt, die die gegnerischen Spieler jeweils mit einem geschickten Wurf treffen müssen.

Hervorzuheben ist vor allem das Stilelement der Musik, das für der Szene zweierlei Bedeutung einnimmt. Anhand der Musikrichtung lassen sich erstens die Spieler ausmachen, die außerhalb der Larp-Szene einen gemeinsamen musikalischen Lebensstil verfolgen. So gibt es unter Live-Rollenspieler einige Interessengruppen, die sich hauptsächlich in der Metal-, oder Gothic-Musikszene bewegen. Bei Lasse, der z.B. in der Kieler Heavy Metal-Band „Mithril“²⁵⁹ spielt, zeigt die Wahl des Bandnamens, dass es keine klaren Grenzen zwischen den Interessensgruppen der Metal-Musikkultur²⁶⁰ und dem Live-Rollenspiel gibt. Darum werden die verschiedensten Musikstile an die Live-Rollenspiel-Szene herangetragen und teilweise von ihr adaptiert. Um zum zweiten Punkt, nämlich der Bedeutung der Musik zum Live-Rollenspiels selbst überzugehen, zeigt Andreas anhand eines Beispiels einen Grund für die musikalische Einflussnahme der Spieler auf die Live-Rollenspieler-Szene:

„Das liegt glaub ich auch daran, das viele Live-Rollenspieler aus dieser Gothic-Szene kommen. Sonst hätte ich auch nicht „Subway to Sally“ gehört, denn jetzt haben wir hier das rauf und runter gehört. Ja, klar, ich glaub, das wird halt so ein

²⁵⁸ Hanno, S. 4.

²⁵⁹ S. Station to Station (2002), S. 78; Anmerkung: „Mithril“ ist in Tolkiens Fantasy-Welt ein hochwertiges Eisenerz, das z.B. zur Herstellung für besonders widerstandsfähige Kettenhemden verwendet wird; S. Tolkien (1984), S. 406.

²⁶⁰ S. Kap. 3.2.3.4.1.

bisschen transportiert, vielleicht auch derjenige, der ein „normales“ Leben hat [...] und der „normale“ Musik hört, nimmt das vielleicht auch ganz dankbar auf, oder ganz gern an, [...] da das Rollenspiel ja schon ein gewisser Kontrapunkt zum normalen Leben ist, wird auch so was assoziiert, wie diese Musik zu hören.“²⁶¹

Auf einem Con selber gilt die Musik zunächst einmal als weiteres Stilmittel, die das Ambiente im Spiel fördern soll und deshalb entweder einen Wiedererkennungswert der Gruppe besitzt, oder in mittelalterlicher Form von einem Barden vorgetragen wird. Beliebt sind Lieder, die auf der Gitarre oder der Laute begleitet werden können. Die Klassiker bilden alte Lieder die aus den Pfadfindergruppen hervorgegangen sind, mittelalterliche Weisen, und Schmäh-Lieder, bei denen populäre Melodien wie z.B. „99 Luftballons in 99 kleine Orks“²⁶² umgeschrieben werden²⁶³.

3.4.7 Szenenüberschneidungen

3.4.7.1 Heavy Metal

*“Time to burn you Losers better learn
No one controls our goddamn life
We’ll do just what we feel riding horses made of steel
We’re here to burn up the night”²⁶⁴*

In der Live-Rollenspiel-Szene hat sich vor allem die Metal-Musik-Szene etabliert. Eine Begründung darin liegt sicherlich in der parallelen Entwicklungsgeschichte dieses Musik-Genres seit Beginn der 80er Jahre, in der vor allem die ältere Generation der Live-Rollenspieler musikalisch geprägt wurde. Die Heavy Metal (wörtlich Schwermetall) Musik ist musikalisch aus dem Hardrock hervorgegangen und verbindet verzerrte E-Gitarren-Musik mit schnellen Riffs. Mitte der 80er Jahre setzte die starke Kommerzialisierung des Heavy Metal ein, das die unterschiedlichsten Stilrichtungen hervorbrachte. Eine neuere Erscheinungsform der Metal-Musik ist der „Pagan-Metal“, der in den 90ern Jahren entstanden ist und dessen Haupteinfluss in der nordischen und mitteleuropäischen Mythologie zu sehen ist²⁶⁵. Er trifft besonders in Live-Rollenspielkreisen auf Resonanz und kommt dem Pathos heroischer Schlachten gleich. In guter Erinnerung ist für Jan ein Text von der Metal-Band „Manowar“ und zwar: „The Warlords“ und da wird halt eine Geschichte von vier Kriegsmännern erzählt -

²⁶¹ Andreas, S. 11.

²⁶² Andreas, S. 11.

²⁶³ Vgl. hierzu auch www.schandmaul.com.

²⁶⁴ Manowar: „The return of the Warlords“; www.song-texte.de.

²⁶⁵ S. www.jugendszenen.com

„the man of war“ - und das spielen [seine Freunde] auf guten Cons auch schon mal nach, das ist eine riesen Show, die sie dann abziehen, das ist super geil!“²⁶⁶ Hanno findet, dass das Interessante an der Musikrichtung die Verbindung mit mittelalterlichen Elementen sei. Dementsprechend nutzt z.B. die Band „In Extremo“

„viele alte Volkslieder als Grundlage für ihre Lieder, und dann benutzen sie nicht nur E-Gitarren, sondern zum großen Teil auch Dudelsäcke und andere alte Instrumente. Also, diese Musikrichtung wird schon von vielen Live-Rollenspielern gehört. So: „In Extremo“, [...] „Subway to Sally“, und so was in der Richtung.“²⁶⁷

3.4.7.2 LAN-Partys

Das das P&P-Spiel unter Live-Rollenspielern eines der verbreitetsten Spiele war und den zumeist älteren Spielern den Einstieg zum Live-Rollenspiel eröffnete, sollte anhand der biographischen Darstellung der Interviewpartner deutlich geworden sein²⁶⁸. Den P&P-Spielen verwandt sind FRSp, die als Computer-Spiele konzipiert sind. Der Spieler führt dabei den Protagonisten durch ein ausgearbeitetes Abenteuer in einer virtuellen Fantasy-Welt. Es können u.a. Schätze gefunden, Geheimnisse entdeckt, und Gefahren aufgespürt werden. Spiele die weniger geschichtlichen, bzw. abenteuerlichen Charakter haben, sondern dem Spieler mehr taktisches Geschick, Teamfähigkeit und Reaktionsvermögen abverlangen, sind meistens sogenannte Combat-Spiele (Gefechtsspiele). Hierzu gehört z.B. auch das Spiel „Counterstrike“, dessen neuer Reiz insbesondere darin besteht, dass mehrere Spieler simultan an ihren Computern miteinander spielen können. Die Verbindung bilden lokal begrenzte Netzwerke, die sogenannten LAN-Netzwerke. Treffen sich LAN-Spieler, um derartige Netzwerke aufzubauen, nennt man dieses Event auch LAN-Party, bei der sie diverse PC-Spiele mit, bzw. gegeneinander spielen. Andreas findet es sehr interessant, dass man durchaus eine gewisse Verwandtschaft zwischen der Computer- und der Live-Rollenspiel-Affinität feststellen kann. Es gäbe unter den Live-Rollenspielern eine ganze Reihe von Studenten, die Informatik oder Physik studieren und von daher mit Computern täglich zu tun hätten. So wäre jeder IT-Student auch schon mal auf einer LAN-Party gewesen, oder hätte über das Internet gespielt²⁶⁹. Im Unterschied zu der in der Regel anonymen Spielform im Internet, kommt

²⁶⁶ Jan, S. 6.

²⁶⁷ Hanno, S. 6.

²⁶⁸ Vgl. auch Kap. 3.4.5: ~82% der Befragten hatten durch das P&P-Spiel bereits Zugang zum FRSp gehabt.

²⁶⁹ S. Andreas, S. 14.

es auf LAN-Partys zu realen Kontakten zwischen Spielern. „Hier trifft man sich, pflegt Kontakte, knüpft Freundschaften und hat ganz einfach Spaß.“²⁷⁰

3.4.7.3 Gothics

Deutlichste Anzeichen der Szenenüberschneidung lassen sich bei den „Vampire Live“-Gruppen erkennen, deren Spieler zu einem großen Teil aus der Gothic- und Grufti-Szene stammen. Eine naheliegende Verbindung zur Gothic-Szene besteht einmal durch das Spielen in einer düsteren Welt, in der zentrale Themen wie Tod, Intrigen und Machtstrukturen eine Rolle spielen. Für die Öffentlichkeit sichtbarer ist allerdings das Erscheinungsbild während des Rollenspiels in Diskotheken und Etablissements, die Gothic-Musik auflegen und traditionell von Gruftis aufgesucht werden. Auch unter Live-Rollenspieler „gibt es oft Grufties“, wie Sylvia sagt, „und ich gehe auch gerne mal in schwarz los, da stehe ich auch zu, aber ich gehe nicht Nachts auf’n Friedhof und buddel irgendwelche Leute aus!“²⁷¹ Die Kleidung der Gothic-Szene ist in ihren Grundzügen schwarz. Einige bevorzugen das vampirhafte Outfit samt langem Umhang und hochhackigen Stiefeln, andere kleiden sich in Lack und Leder, oder rüschenreicher Kleidung. Accessoires, wie Ketten, Kreuze, Armbänder, Piercings unterstreichen das individuelle Erscheinungsbild und findet seine Vollendung in der z.T. kunstvoll gestylten Frisur, oder dem aufwendigen Make-Up, das die Flächen des Gesichtes bleich und die Augenpartie sowie die Lippen schwarz färbt²⁷².

Die Etablierung und positive Sichtweise des Begriffs Gothic gelang erst mit der deutschen Romantik²⁷³. Prägenderen thematischen Einfluss auf die heutige Gothic-Szene hatten die englischen Schauerromane, die „Gothic novel“, die Ende des 18. Jahrhunderts aufkamen und das erste Viertel des 19. Jahrhunderts beherrschte²⁷⁴. Charakteristische Motive sind Verbrechen, und unheimlich-übernatürliche Geschehen in z.T. mittelalterlichen Architekturszenarien, die meist von der Düsterei des Grotesken, Desolaten und Mysteriösen umgeben sind²⁷⁵. Aber was bedeutet Gothic im Bezug auf die Gothic-Szene? Die Gothic-Musik-Szene entwickelte sich aus dem „New Wave“ Ende der 70er und stand ebenso wie Punk im Gegensatz zur Diskomusik. Klischees, wie

²⁷⁰ www.jugendszenen.com/frame/html/lan/foku.htm.

²⁷¹ Sylvia, S. 5.

²⁷² Vgl. Hitzler, Bucher, Niederbacher (2001), S. 76.

²⁷³ S. Meyers Grosses Taschenlexikon (1995), Bd. 8.

²⁷⁴ Vgl. www.gothics.org/subculture/what-is-gothic.html.

²⁷⁵ Vgl. www.gothics.org/subculture/what-is-gothic.html.

Suizidgefährdung, Satanismus und Rechtsradikalität sind Stereotypen, die der Gothic-Szene anhängen, aber deren Neigungen nicht von der Kultur der Gothics befördert werden²⁷⁶. Sie geben aber einen möglichen Hinweis auf Seelenverwandschaft in Richtung Rückwärtsgewandtheit zwischen Gothics und Live-Rollenspielern. Die Gothic-Szene selbst hat sich derart ausdifferenziert, dass sie sich in ihren Ausprägungen nicht auf einzelne Stilelemente reduzieren lässt und Uneinigkeit darin besteht, was den Lebensstil von Gothics ausmacht²⁷⁷. Einerseits verbindet sie der romantisierende Gedanke des Mittelalters, den sie in ihren Lebens- und Kleidungsstilen deutlichen Ausdruck geben. Andererseits verkörpern sie eine spätmoderne Existenzform, indem sie ihren Fokus auf Individualität und Ästhetik richten. „In jedem Fall verstehen sich Gothics als Elite – eine Elite, die der oberflächlichen Welt den Rücken kehrt, indem sie sich auf ihre ganz spezielle Weise mit weitgehend unbeachteten Themen wie dem Tod beschäftigt.“²⁷⁸ Häufige Treffpunkte sind Diskotheken, in denen aber nur an bestimmten Tagen Gothic-Musik gespielt wird. Zu diesem Zweck werden in einigen Discotheken in Kiel regelmäßig Gothic-Parties veranstaltet. Größtes Event der Gothic-Szene ist das Wave-Gothic-Treffen in Leipzig, das als Treffpunkt von bis zu 50.000 Anhänger der verschiedensten Stilrichtungen aufgesucht wird²⁷⁹ und wo sich in der letzten Zeit, beim Treffen die Nazivorwürfe und –anhänger häuften²⁸⁰. Es sei zwar so, dass sich circa die Hälfte aller „Vampire Live“-Spieler gerne in Schwarz kleiden, aber

„[...] das schöne ist dann immer, wenn man ‚Vampire‘ spielt wird man meistens auch als Gothic abgestempelt. Wenn ich meinen Charakter z.B. gespielt habe, meinen Gangril, der ist meisten irgendwie mit kurzer Fischmob-Hose rumgelaufen, weißes T-Shirt, Springerstiefel und dann hat der halt zu Techno ein bisschen getanzt. Und wenn mir dann noch jemand nachsagt ‚du bist Gothic‘, dann fass ich mir an die Stirn.“²⁸¹

²⁷⁶ S. www.jugendszenen.com/frame/html/gothic/main.htm.

²⁷⁷ Vgl. www.gothics.org/subculture/what-is-gothic.html: “There are things that many Gothics like that are not gothic (Industrial or Classical music). There are things that are gothic that many Gothics dislike (vampires, interest in death). There are things that some people think are gothic that are not gothic (bands like Marilyn Manson and Nine Inch Nails), and there are things that do not call themselves gothic even if they are considered gothic by most people (bands like Sisters of Mercy and Dead Can Dance). However, there's no Grand Gothic Judge to decree what is truly Goth and what is not, although there are plenty of people who claim to be it. It's an ambiguous label with many people using it that don't understand what it means. The people who do understand it often have many different definitions. I've been to some of the biggest gothic web sites on the internet and none of them have a consistent, universal or even coherent definition of what a 'gothic' is.”

²⁷⁸ www.jugendszenen.com/frame/html/gothic/main.htm.

²⁷⁹ S. Hitzler, Bucher, Niederbacher (2001), S. 77.

²⁸⁰ Vgl. auch Rammstein-Diskussion.

²⁸¹ Jan, S. 15.

Simone sieht auch die Nähe des „Vampire Live“ zur Gothic-Szene, weil das „Thema“ irgendwie interessant sei, aber mehr noch lege sie Wert darauf, dass sich durch die Spieler eine Geschichte entwickeln würde. Die Vampire hätten mit vielen Problemen zu kämpfen, weil sie dazu verdammt sind nur Nachts zu leben und fortwährend an das Überleben und der Tarnung des eigenen Geschlechts denken. Ergänzend fügt Simone hinzu, gibt es

„eine Sache, die mit dem Fluch mitgegeben worden ist, das nennt sich „Das Tier“. Das wird mit dem Blut mitgegeben und ist einerseits „Der Hunger“ und andererseits aber auch, [...] na, das ist schwierig, das zu beschreiben: „Das Tier“ sind einfach die niederen Bedürfnisse!“²⁸²

Simone geht hierbei weniger auf die Gruppe der Gothics ein, aber beschreibt offensichtlich das zentrale „Thema“, wie sie es nennt und damit die o.g. Motive der mystischen, unheimlich-übernatürlichen Geschichten. Das Motiv des fortwährenden Fluches über den Vampiren wird auch in dem Regelwerk als vorherrschendes Element beschrieben:

„Wir sind Monster, um nicht zu Monstern zu werden.“ Dieser Ausspruch beschreibt das Wesen der Vampire. Sie müssen das Blut der Sterblichen trinken. Denn sonst würde sie ihr unsterblicher Hunger in den Wahnsinn treiben. Ihre Instinkte würden die Oberhand gewinnen, und das Tier in ihnen würde die Kontrolle übernehmen. Es würde jagen und töten bis der Hunger befriedigt ist.“²⁸³

3.4.8 Medien als Kommunikationsplattform

Fanzines, so gaben die Interviewpartner an, würde es für Live-Rollenspieler speziell in Kiel nicht mehr geben. Als einziges Fanzine für FRSp, wird in Kieler Fantasy-Läden der „Envoyer“ angeboten, ein monatlich erscheinendes Organ des „ADRV e.V.“ aus Hannover. Spezielle Themen über das Live-Rollenspiel findet man aber nur selten, so dass sich das Internet mittlerweile als hauptsächlich genutztes Medium der Kieler Live-Rollenspiel-Szene durchgesetzt hat. Ein Beispiel der Tanebria-Con-Teilnehmer, bei dem von ungefähr 200 Teilnehmern nur drei bis vier ohne eigenen Internetanschluss waren²⁸⁴, zeigt die hohe Akzeptanz dieses Mediums. Die Möglichkeit, sich auf Foren innerhalb kürzester Zeit mit Live-Rollenspielern auszutauschen, bietet einen klaren

²⁸² Simone, S. 11.

²⁸³ Mietrach (2002), S. 22.

²⁸⁴ S. Lars, S. 3.

Vorteil gegenüber den Leserbriefen in Fanzines, die mit deutlicher Zeitverzögerung reagieren können und unter Umständen nicht mehr dem aktuellen Wissensstand entsprechen. Ein offensichtlicher Widerspruch ist allerdings, dass neue Medien genutzt werden, um Mittelalter zu simulieren. Dabei lässt sich bei genauerer Betrachtung ein Zeitgemäßes Nutzen der Medien erkennen, wie es in allen jugendlichen Szenen geschieht. Zudem bildet das Online partizipierte Rollenspiel nicht mehr als ein Spiel, Zeitvertreib, da man sich ständig Rausklicken kann, bzw. dem oben erwähnten Widerspruch doch permanent gewahr ist. Es ist aber nicht nur der direkte Zugriff, den das Medium Internet seiner Beliebtheit verdankt, sondern aus der vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten haben sich im Wesentlichen drei Bereiche durchgesetzt:

- Information: Zunächst einmal wird das Internet hauptsächlich dazu genutzt, Informationen über Veranstaltungstermine und geschichtliche Hintergründe des Charakters zu finden²⁸⁵. Als hauptsächliche Informationsquelle wird von den Interviewpartnern die Internetseite www.larpkalender.de angegeben. Bei anstehenden Events, wie das „Drachenfest“, dient das Internet insbesondere zur Koordination großer Spielergruppen, die sich z.B. nach Hannos Aussagen aus ganz Schleswig-Holstein rekrutieren. „Von denen kenn ich auch nur einige direkt! Bei 50 Mann hat man nicht mit allen Leuten zwingend Kontakt, [denn] die Leute kommen teilweise aus ganz Schleswig-Holstein und auch noch aus anderen Bundesländern.“²⁸⁶ Es gibt aber auch die Möglichkeit sich über sogenannte Foren direkt an Live-Rollenspieler zu richten, wenn man z.B. Fragen zu Regelwerksauslegungen, Magiesprüchen, etc. hat. Das deutschlandweit größte Forum www.larpinfo.de wird von Ronny mindestens einmal am Tag aufgesucht, „um zu gucken, was in der Szene gerade los ist“²⁸⁷, und um generell Informationen auszutauschen. Das Portal einzelner Orga-Homepages bietet darüber hinaus spezielle Informationen und Übersichten zu spielrelevanten Fragen nach dem Hintergrund ihrer Larp-Welt, dem Regelwerk, den Kampftechniken, Bastelanleitungen für Waffen, Einführungen für Anfänger, etc.²⁸⁸.

²⁸⁵ S. Hanno, S. 1.

²⁸⁶ Hanno, S. 5.

²⁸⁷ Ronny, S. 8.

²⁸⁸ S. www.tanebria.de.

- Erfahrungsaustausch: Mit dem Ziel, den eigenen Live-Rollenspielern eine Kommunikationsplattform zu bieten, haben die meisten Orgas auf ihrer Homepage ein Messageboard eingerichtet. Als wiederkehrendes Beispiel werden Diskussionen darüber geführt, „ob es nun sinnig ist, dass Charaktere auch im Rollenspiel sterben.“²⁸⁹ Als anschauliches Beispiel, soll hier kurz eine aktuelle Stellungnahme zu der auf dem Messageboard gestellten Frage zitiert werden, ob Cons grundsätzlich zum Lösen von Rätseln animieren sollten, auch wenn es gegen die Grundsätze eines Charakters verstößt:

„Die Tendenz geht heute mehr zu den Schweizer-Taschenmesser-Charakteren, die ihre Rasse und/oder Profession und mitunter sogar ihre Gesinnung zurückstecken, nur um eine sich evtl. bietende Möglichkeit zu ergreifen, an Macht / Spaß / Dingen zu gewinnen. Die grundlegende Idee der Professionen (Magier, bleib bei deinen Büchern!) ist im Sumpf der heutigen Plotlandschaften untergegangen. Es gibt nur noch sehr wenige Charaktere, die sich allein auf ihre Profession gemäß einem idealtypischen Charakterhintergrund beschränken. [...] Es ist der Wunsch, wichtig zu sein, etwas darzustellen, etwas zu bedeuten, der Charaktere aus ihrer bei der Erschaffung vielleicht mal gewählten Bahn wirft. Wer sich an die orga-gegebenen Plots hängt, muss sich einen Ruf aufbauen, damit er von den ‚Eingeweihten‘ zu Rate gezogen wird. [...] Und um das zu erreichen, gehen viele Charaktere (und natürlich auch ihre Spieler) über Leichen. Die Zeit, in der ein Söldner einfach nur ein Söldner war, ist vorbei. Heute ist er Söldner, Diplomat, Demokrat und Retter diverser Staatskassen - wenn er nicht schon längst zum Feldheiler, Alchemisten oder Kampfmagier mutiert ist.“²⁹⁰

Ergänzend fügt Holger hinzu:

„Das Wissen des Charakters muss über dem des Spielers stehen! Hiernach kann ein Plot nicht von jedem Charakter gelöst werden, es sei denn, es wird kooperativ gespielt. So sollte die klassische Dieb, Magier, Kämpfer etc. - Formation eigentlich alles lösen können. Statt dessen rettet ein Plotrunner als Zwerg den Wald, als Druiden die Staatskasse und als Magier eigentlich alles per Ritual. Die Situation wird zusätzlich dadurch verschärft, dass Informationen lieber an den Out-Time-Kumpel als an den In-Time-Experten weitergegeben werden.“²⁹¹

Ähnlich umfassende Themen würde man, so Ronny, auch auf bundesweiten Foren wie z.B. unter www.Larpinfo.de finden, die täglich diskutiert würden und z.T. auch „Bildzeitungsniveau“ erreichten²⁹².

²⁸⁹ Ronny, S. 8.

²⁹⁰ Als Antwort auf: Re: Orga-gegen-Spieler-Prinzip? Geschrieben von Rene Aka Wieland am 14. August 2002; www.tanebria.de.

²⁹¹ Als Antwort auf: Re: Orga-gegen-Spieler-Prinzip? Geschrieben von Holger L. am 14. August 2002; www.tanebria.de; Erläuterung: Der „Plotrunner“ ist jemand, dessen einziges Bestreben darin besteht, die Lösungen der von der SL gestellten Aufgaben auf einem Con zu finden.

²⁹² S. Ronny, S. 8.

- In-Time-Gespräche: Als sehr wichtiges Medium gilt das Internet, wenn es die Basis der fiktiv gespielten Länder bildet. Es geht darum, dass den Spielern jederzeit die nötigsten Informationen und Hintergründe der jeweilig bespielten Länder und fiktiven Gruppen bereitgestellt werde, um einen möglichst großen Spielerkreis mit einzubeziehen. Das Internet ist geradezu ideal, wie Ronny sagt,

„das ist halt irrsinnig schnell und irrsinnig informativ. Wenn man jetzt ein neues Land gründet; ohne Internet kann man es eigentlich vergessen. Es findet einfach kein Publikum. Es findet ein ganz kleinen Kreis von Leuten, die man halt kennt, aber keine weiteren außerdem.“²⁹³

Die Gründe für die Nutzung des Internet sind nicht nur inhaltlicher Natur, sondern für Simone ist es auch eine klare Kostenkalkulation, wenn sie überlegt, dass sie als SL mehrmals in der Woche ihre Spieler kontaktieren muss, dann erledigt sie das gerne per Emails, weil das Telefonieren zu teuer sei²⁹⁴.

Was das Medium Internet nicht ersetzen kann, ist der persönliche Kontakt, der besonders wichtig ist, wenn Live-Rollenspieler sich kennen lernen wollen, oder überhaupt Zugang zu einzelnen Spielergruppen suchen. Aus dem Chat entstandene Freundschaften gäbe es eigentlich nicht, sondern die meisten Live-Rollenspieler hätten sich vorher auf Cons kennen gelernt²⁹⁵. Wichtigste Neuigkeiten erfährt man in Kiel zudem in den von Live-Rollenspieler häufig besuchten Diskotheken der „Bergstraße“. Wenn es nur um kurzen Informationsaustausch geht, dann reicht Sylvia der schnelle Griff zum Telefon, oder sie schreibt ihr Anliegen per Email. Wenn aber z.B. eine SC-Gruppe sich für den nächsten Con neu formieren soll, dann möchte sie, dass man in einer gemütlichen Runde bei einem Glas Met zusammen das Gespräch sucht. „Ich bin kein Typ“, wie sie sagt, „der gerne telefoniert, der gerne Email schreibt, ich hab eigentlich eher den körperlichen Kontakt. Das ist ja auch etwas, was das Rollenspiel ausmacht.“²⁹⁶

²⁹³ Ronny, S. 8.

²⁹⁴ S. Simone, S. 3.

²⁹⁵ Vgl. Hanno, S. 13.

²⁹⁶ Sylvia, S. 3.

3.5 Teilnehmende Beobachtung

3.5.1 Auswertungsparadigmen/ Auswahl der Live-Rollenspielgruppe

Die teilnehmende Beobachtung stand unter dem Vorzeichen, sich auf einen in Schleswig-Holstein ausgespielten, von einer Kieler Larp-Orga inszenierten Con zu konzentrieren. Eine Schwierigkeit bestand darin, in einem festgelegten Zeitrahmen einen geeigneten Termin zu finden, die andere bestand in der repräsentativen Auswahl. In Kiel findet man die größte Anzahl von Live-Rollenspielern im Fantasy-Genre. Das „Vampir Live“ ist speziell in Kiel mit mindestens drei bis vier aktiv spielenden Gruppen²⁹⁷ relativ gut vertreten. Bedenkt man, dass pro feste Gruppe ca. 20 Personen spielen²⁹⁸, dann liegt der Anteil der „Vampir-Live“-Spieler in Kiel deutlich über den bundesdeutschen Schätzwerten der Experten von höchstens 10%²⁹⁹.

Von einer teilnehmenden Beobachtung habe ich dennoch abgesehen, weil es im Vorfeld schwierig erschien, eine derart geschlossene Gruppe ohne eklatante Störungen durch eine fremde Person agieren zu lassen - sei es durch Unwissenheit der Kommunikationsmittel in einer teilnehmenden Beobachtung oder durch die ungewohnte Präsenz des Observators bei einer nicht-teilnehmenden Beobachtung. Schwierig erschien mir auch die Praktikabilität des Beobachtens in öffentlichen Gebäuden wie z. B. in Discotheken, in denen sich zu beobachtende Inhalte schnell in der Weitläufigkeit und im Lautstärkepegel verlieren können. So fiel die Wahl auf die „offenere“ Gruppe der Fantasy-Live-Rollenspieler nicht schwer, konnte man sich doch im Internet über geplante Live-Rollenspiele sowohl informieren als auch anmelden. Glücklicherweise wurde der für meinen Zeitplan früh ausgeschriebene „Goldrausch-Con“ zum 08.08.02 wegen zu geringer Anmeldezahlen von seiner ursprünglichen Idee eines „Einladungs-Cons“³⁰⁰ in einen „offenen“ Con verwandelt. Die Unterscheidung, um welches Fantasy-Genre (Ambiente-, Schlachten-, Hofhaltungs-Con) es sich hierbei handeln würde, war für mich zweitrangig, da alle Genre-Ausprägungen ihren inhaltlichen Bezug vom Mittelalter ableiten und für mich der generelle Ablauf und das Agieren untereinander im Vordergrund standen.

Erste Informationen über den Ablauf und die Funktionsweisen der Regelwerke, suchte ich in zwei Gesprächen mit erfahrenen Live-Rollenspielern. Für den ersten Kontakt mit

²⁹⁷ S. Sylvia, S. 11.

²⁹⁸ S. Experte-Simone, S. 19.

²⁹⁹ Vgl. auch Anlage 1.3, Frage 5: 10,8% der Teilnehmer gaben an, 2001 „Vampir Live“ gespielt zu haben.

³⁰⁰ Anmerkung: „Einladungs-Cons“ bezeichnen Orgas als solche, zu denen sich ausschließlich die ihnen bekannten, schriftlich informierten Live-Rollenspieler anmelden können.

Simone, der Expertin für „Vampir Live“, wählte ich eine Mischform aus narrativem Interview und einem provisorisch zusammengestellten Leitfadeninterview, ebenso wie für das Treffen mit Jan.³⁰¹

3.5.2 Rahmenbedingungen der Beobachtung

Angekündigt wurde der „Goldtausch-Con“ als viertägiger Abenteuer-Con vom 08. – 11. 08.2002, d. h. am Erdentag, Feuertag, Washtag und Sonnentag im Fuchsmond³⁰². Die Nordwind-Orga (3 Frauen, 5 Männer) registrierte 188 Anmeldungen, darunter 55 NSC und 133 Spieler, die zwischen 16 und 35 Jahren alt waren (im Mittel ~ 23 Jahre) und zu einem Drittel aus Frauen bestand³⁰³. Das Pfadfindergelände in Tydal markiert nach kartographischen Angaben Tanebrias³⁰⁴ ein abgeschiedenes Tal/Gebiet auf Beradir, westlich von der Hohemark (ca. 12 Tagesreisen) und drei freien Baronien. Benannt ist das Gebiet nach Tranduil Taur-na amrún (elfisch für den „Wald zur aufgehenden Sonne“, umgangssprachlich auch Ostholz genannt), dem ersten Siedler und Halbfelsen-Abenteurer/Wanderer/Schatzsucher aus der Hohemark.

Die Vorgeschichte³⁰⁵ besagt, dass ihm nach dem Siedlerrecht die Vergabe der Schürfrechte und die Rechtsprechung zustand. Der Verfall des Dorfes begann mit dem Auftauchen des Tatselwurms, dessen echsenartige Kinder zwei Nachschubkarawanen töteten. Zwar hatten die Dorfbewohner (dargestellt durch die NSCs) den Tatselwurm selbst nicht zu Gesicht bekommen, aber das zurückgezogene Waldvolk (dargestellt durch die NSCs) kannte ihn aus den überlieferten Sagen seiner Ahnen. Vor drei Jahren kam Granock, der vermeintliche Sohn des Gründers, ins Dorf und vergiftete mit Hilfe der Kräuterhexe Chimeon seinen „Vater“, um damit sein Erbe anzutreten. Im Sterben sprach der Vater jedoch einen Fluch über das Gold aus. Die Kraft des Fluches lässt noch heute von Zeit zu Zeit die verstorbenen Seelen der Goldgräber (durch NSCs dargestellt) im Dorf wandeln. SCs, die nun ebenfalls mit dem Gold in Kontakt geraten, werden für eine Stunde in einen Goldtausch versetzt, in dem sie „allem und jedem nach dem Geld/ Gold/ Profit/ Vorteilen trachten. Sie müssen dafür nicht primär töten, sondern halt mit

³⁰¹ S. Kap. 3.2.1.

³⁰² Anmerkung: Nach den Kalendertagen in der Welt Tanebria demnach im August, von Donnerstag bis Sonntag; S. Wächtershäuser (2002).

³⁰³ Vgl. Wächtershäuser (2002): „Wobei unter 18 nur 2 waren und über 30 ca. 30 Leute. Er gibt weiterhin an, dass auf bisherigen Cons der Anteil der Frauen eher bei 40% lag.“

³⁰⁴ S. Wächtershäuser (2002)

³⁰⁵ S. ebd.

den zu ihrem Charakter passenden, aber deutlich übertriebenen Mitteln versuchen, an ‚ihren Wunsch‘ zu gelangen.“³⁰⁶

Ein weiterer wichtiger Plot ist der verlassene Tempel, dessen Eingang im Wald gesucht werden muss. Inschriften im Wald beschreiben die Herstellung des Tempelschlüssels und nach dem Betreten müssen einige Fallen geschickt umgangen oder durch Lösen von Rätseln entschärft werden.

Neben der Intention der Spieler, Gold zu schürfen, bildet das Waldvolk den Hauptplot. Es fühlt sich durch die ankommenden Abenteurer (SCs) gestört und versucht daher immer wieder, sein Land und seine Jagdgründe mit Guerilla-Taktik zu verteidigen. Dabei bedroht es die SCs mit Fallen, Gift, Blasrohren und Hinterhalten. Zum Ende des Cons beschwören die Waldbewohner mit Trommelschlägen den Tatselwurm, den es dann von den SCs zu besiegen gilt.

Nachdem ich an die Nordwind-Orga mit meinem Vorhaben einer Beobachtung im Rahmen dieser soziologischen Magisterarbeit herangetreten war, wurde mir bedenkenlos eine Rolle als NSC angeboten, d. h. eine Rolle als teilnehmender Beobachter.

Das Hauptproblem einer offenen Beobachtung sind die reaktiven Effekte, d. h. inwieweit dem Beobachteten der Vorgang der Beobachtung mitgeteilt wird. Die Kenntnis der Beobachtung könnte den Live-Rollenspielern zum Beispiel Anlass geben, sozial unerwünschte Verhaltensweisen zu vermeiden. Um diesem Effekt entgegenzuwirken, wählte ich die Rolle des teilnehmenden Beobachters, eines goldschürfenden Dorfbewohners in der Funktion als NSC. Offen war die Beobachtung insofern, als dass die Mitglieder der Orga bzw. Teile der NSC meine Absichten kannten, aber die SCs zumindest in der Anfangsphase im Unklaren gelassen wurden. Inwieweit sich die Information über meine Person im weiteren Spielverlauf herumgesprochen haben mag, kann ich nicht beurteilen, entscheidend für mich war der integrative Aspekt, der sich durch die direkte Spielsituation ergab.

Die Aufgabe meines Charakters bestand während der Anfangsphase des Spiels in der Weitergabe plotrelevanter Informationen³⁰⁷ an die im Gespräch verwickelten Spieler. Das ließ mir die Freiheit, einerseits als Mitwirkender dicht am Geschehen einzelner Handlungen zu sein, andererseits die nötige Übersicht über alle Beteiligten zu behalten. Einer langen Eingewöhnungsphase bedurfte es hierbei nicht, denn meine

³⁰⁶ Wächtershäuser (2002).

³⁰⁷ Anmerkung: Plotrelevante Informationen waren z. B. die Ortskenntnisse oder Kenntnisse über Personen, Verwandtschaften.

charakterlichen Vorgaben im Spiel waren zunächst klar definiert. Auch im weiteren Verlauf zeigten Spieler Interesse an meiner Person, um die Szenerie auszugestalten oder einige, ihnen gestellte Aufgaben zu lösen.

Für die erste Kontaktaufnahme kam dem strategisch günstig gelegenen Dorfplatz³⁰⁸ große Bedeutung zu, denn auf ihm trafen sich in wiederkehrenden Abständen die Spieler, um Neuigkeiten auszutauschen. Die ortsansässige Taverne bot mit ihrer großzügigen Ausgestaltung (Küche, Aufenthaltsraum und Terrasse) genügend Gelegenheit, Gespräche zu verfolgen, an die Orga gerichtete Fragen einzufangen und mich dennoch unauffällig, der Situation entsprechend, zu bewegen. Im Verlauf der folgenden Spieltage nutzte ich - meine spielerischen Freiheiten wahrnehmend - die Gelegenheit, an den sich entwickelnden Handlungssträngen außerhalb des Dorfes teilzunehmen und dabei einzelne Charaktere in ihrer Interaktion zu beobachten.

Auf diese Weise konnte ich nicht nur als geheim geltende Informationen sammeln, die gewöhnlich Außenseitern vorenthalten werden, sondern die Wahl einer vom Ort unabhängigen Rolle erlaubte mir auch eine intensive Beobachtung einzelner Teilnehmer. Die Umgehung des Problems einer festen Rolle versucht Dechmann³⁰⁹ mit dem „Teilnehmer als Beobachter“ zu lösen, bei dem das Beobachtungshandeln nicht vollständig geheim gehalten wird, die Teilnahme jedoch wesentlicher Bestandteil der Aktivitäten des Forschers bleibt. Weiterhin lässt die unsystematische Beobachtung nach Girtlers Auffassung eine Offenheit der Datenerhebung im Verlauf des Geschehens zu, die systematische hingegen grenzt das Feld mit seiner vorherigen Hypothesenbildung zu sehr ein³¹⁰.

Anhand dieser Vorgehensweise konnte ich in der ersten Phase der deskriptiven Beobachtung mich zunächst in die Handlungssituation einfinden, die Komplexität des Feldes in seinen Grundzügen erfassen und einzelne Beobachtungsinhalte in Anlehnung an Friedrichs³¹¹ Dimension der unsystematischen Beobachtung klassifizieren. Im zweiten Schritt sollte anhand gruppenspezifischer Situationen der Fokus der Beobachtung auf mögliche Intentionen der Spieler und ihres Handelns gerichtet werden. Die Selektion einzelner Spielsituationen gegen Ende der Erhebung war darauf gerichtet,

³⁰⁸ Das Zentrum des Dorfes Ostholz kennzeichneten die auf dem Gelände befindlichen Wirtschafts- und Wohngebäude und war gleichzeitig Versammlungsort der Spieler und Knotenpunkt der Orga für eventuelle Lagebesprechungen und Anweisungen an die NSCs.

³⁰⁹ S. Dechmann 1978, S. 129.

³¹⁰ Vgl. Girtler 2001, S. 50.

³¹¹ Vgl. Friedrichs 1973, S. 272 f.

weitere Belege und Beispiele für die gefundenen Typen von Verhaltensweisen oder Abläufen zu finden.

3.5.3 Genereller Ablauf und Rituale eines Cons am Beispiel „Golddrausch“

3.5.3.1 Orientierungs-/Anmeldungsphase

Zunächst kündigte die „Nordwind-Orga“ den „Golddrausch-Con“ mit einem Email-Rundschreiben als Einladungs-Con an. In der Planung stand ein klassischer Abenteuer-Con mit vielen Rätseln, mittleren und kleinen Abenteuern, Charakter-Plots, einer netten Taverne „mit [ihrem] allseits beliebten Leib- und Magenkoch und hoffentlich wieder einem interessanten Hintergrund, der eine geschlossene Atmosphäre und gleichzeitig Platz zum Rollenspiel“³¹² bieten sollte. Grundsätzlich war der Con als Plattform für Abenteuer-, Ambiente- und Individual-Charaktere gedacht. Massenkämpfe und Allmachtsmagie sollten daher kaum Bestandteil der für die Live-Rollenspieler zu erwartenden Handlung sein. Wohl auch aufgrund dessen, dass der Con wegen zu geringer Anmeldungen als freier ausgeschriebener Con deklariert werden musste, wurde in der Con-Information extra auf den Spielstil hingewiesen. Es sollte keine ausdrückliche Ausladung von reinen Krieger, mächtigen Magiern oder Großgruppen sein, sondern nur ein Hinweis an die Spieler, damit sie wüssten, was sie erwarten würde, und sie sich mit ihrem Charakter „wohl fühlen“ könnten³¹³. Nach diesen ersten Informationen hatten sich zum „Golddrausch-Con“ außer den acht Orga-Mitgliedern und 55 NSCs, noch 133 Live-Rollenspieler als SCs angemeldet³¹⁴. Jeder SC musste bei der Anmeldung einen Charakterbogen abgeben, der neben personenbezogenen Daten und der Einwilligung, dass der Veranstalter keine Haftung für eventuelle Schäden trägt, auch die detaillierte Beschreibung des gespielten Charakters beinhalten sollte. Zur allgemeinen Vorbereitungsphase der Orga gehörte auch eine letzte Lagebesprechung vor dem Con, zu der auch die NSCs eingeladen wurden. Sinn des Treffens war die Klärung organisatorischer Fragen und die genaue Rollenverteilung der NSCs, deren Aufgabe und Funktion im Spiel erläutert werden musste. Zu diesem Zweck hatte das Orga-Mitglied Lars seinen Garten für den 20.07.02 zur Verfügung gestellt, so dass zunächst die Möglichkeit bestand, alte Geschichten auszutauschen oder Kontakte zu knüpfen, bevor der Ablauf des Cons mit seinen einzelnen Nebenplots besprochen und

³¹² Baradir Kurier, vom 16.07.2002.

³¹³ S. ebd.

³¹⁴ S. Wächtershäuser (2002).

feste Rollen an die NSCs vergeben wurden. Weiterhin stellten sich die SLs der jeweiligen Nebenplots vor, die weitere NSC-Rollen zur Unterstützung benötigten.

3.5.3.2 Phase der Con-Vorbereitung

Zur Vorbereitung des Cons vor Ort trafen sich die Orga-Mitglieder und einige Helfer der NSCs einen Tag vor Con-Beginn auf dem Pfadfindergelände in Tydal. Es wurde u. a. im Speiseraum die Taverne mit Tresen eingerichtet und Requisiten, z. B. Obelisken mit Inschriften, an den jeweils handlungsrelevanten Orten aufgestellt. Der Dorfplatz³¹⁵ mit den Wirtschafts- und Wohnräumen der Pfadfinder bildete das Zentrum. Auf dem Pfadfindergelände selbst waren auf einzelne Lichtungen Blockhütten zum Schlafen aufgestellt, denen sich einzelne Zeltlager anschlossen.

Am Dorfplatz befanden sich neben der Taverne mit vorgelagerter Terrasse auch die Schlaf- und Informationsräume der Orga/SL und der NSCs sowie ein Versammlungsraum, in dem ein Tempel aufgebaut wurde. Der fiktive Eingang des Tempels war im Wald außerhalb des Pfadfindergeländes, innerhalb konnte, dem Prinzip eines Dungeons folgend, nach Lösung verschiedener Aufgaben ein Schatz geborgen werden. Hinter dem Dorfplatz wurde von einer externen Orga in einer Blockhütte ein „Teehaus“ eingerichtet. Hinter der irreführenden Bezeichnung verbarg sich jedoch das von vielen Live-Rollenspielern geschätzte In-Time-Bordell, in dem man gegen Larp-Geld sich entweder von Männern oder Frauen massieren lassen konnte. Außerhalb des Geländes befanden sich im Wald noch die Goldgräberminen, die durch Holzbarrikaden und gespannte Laken abgesteckt wurden, und das Lager eines Waldvolkes, das von einigen NSCs gespielt wurde und als potenzieller Gegner der SCs galt.

3.5.3.3 „Check-In“/Startphase

Nach der Anreise am 08.08.02 wurden die Spieler einem „Check-In“ unterzogen. Es wurde überprüft, ob der Spieler angemeldet war, die Waffen den Sicherheitsstandards entsprachen, zusätzliches Larp-Geld z. B. für die Taverne benötigt wurde, der Charakter und seine Fähigkeiten für das Regelwerk konvertiert werden mussten und ob ein Schlafplatz oder Zeltplatz zugewiesen werden musste.

³¹⁵ Zum besseren Verständnis des Cons sollen im Folgenden statt „Wirtschaftsräume“ und „Zentrum“ die Begriffe „Dorf“, „Taverne“ und „Dorfplatz“ verwendet werden.

Den eigentlichen Start, also den Wechsel in das In-Time, markierte der Punkt, an dem ein von der Orga eingesetzter Herold den Spielern die Ausgangssituation erklärte. Wie auch auf anderen Cons folgte daraufhin ein gemeinschaftlicher Zug durch das Gelände, um die Ankunft im Dorf In-Time zu simulieren. Der Nachmittag des ersten Tages wurde von den meisten SCs dazu genutzt, das Gelände zu erkunden, erste Informationen über die Konstellation der Dorfgemeinschaft (oberster Richter, Dorfscherriff, Priester, Kräuterhexe, Alchemistin, Goldsucher etc., von NSCs dargestellt) einzuholen und sich generell in das Spiel einzufinden.

3.5.3.4 Phase der Verdichtung von Handlungsabläufen

Am zweiten und dritten Tag wurden nähere Informationen über die Obeliskenschriften und die Schürfrechte des im Wald entdeckten Volks eingeholt. Dabei entsprach der strukturelle Aufbau der zum Teil parallel verlaufenden Handlungen und Kampfsituationen mit den NSCs einer bis zum vierten Tag steigenden Spannungskurve mit partiellen Erholungsphasen. Kräftigung bot sich durch die eingenommenen Mahlzeiten und den meist ruhigen Ausklang am späten Abend. Im Gegensatz zu einem reinen Schlachten-Con stellte der Hintergrund des „Goldtausch-Cons“ nicht nur Kämpfe in den Mittelpunkt. Es boten sich für die vielfältigen Charaktere auch ausreichend Möglichkeiten, sich im Spiel einzubringen und gegebenenfalls besondere Wünsche, z. B. einen Zeitaufschub für nicht gelöste Aufgaben oder eigene Plots, bei der SL vorzutragen.

3.5.3.5 Endphase/„Check-Out“

Am letzten Tag des Cons wurden fast alle Rätsel enthüllt, und die Entdeckung intrigenhafter Machenschaften des Dorfvorstehers führte zu einem „guten“ Ausgang des Spiels. Wie bei den meisten Cons gehörte zum krönenden Abschluss die sogenannte „Endschlacht“. Beim „Goldtausch-Con“ ging es jedoch nicht, wie in früheren Zeiten noch üblich, um die Rettung der Welt von den bösen Kreaturen³¹⁶, sondern es wurde ein langer, aus Stoff geschneiderter Wurm von ca. 20 NSCs dargestellt. Diese als Tatselwurm bezeichnete Kreatur wurde durch die erneute Schürftätigkeit aus ihrem Schlaf geweckt und stellte sich auf einer großen Wiese den SCs zum entscheidenden

³¹⁶ S. Andreas, S. 10.

Kampf. Einige nichtkämpfende Charaktere blieben jedoch im Dorf und warteten auf die letzte Versammlung, die nach dem glücklichen Ende auf dem Dorfplatz einberufen werden sollte.

Der Rahmen der Versammlung wurde zum einen dazu genutzt, Ergebnisse und Erfolge der SCs zusammenzufassen und besondere Begebenheiten hervorzuheben. Zum anderen wurde von der Orga das offizielle Time-Out angekündigt, bei dem die Mitwirkenden NSCs für deren Zusammenarbeit gelobt und die Verantwortlichen des Cons und ihre Aufgaben kurz vorgestellt wurden. Danach wurden die Zelte abgebaut und das gesamte Gelände in seinen ursprünglichen Zustand zurückversetzt. Beim „Check-Out“ wurde von den Spielern die Rechnung von Getränken und Speisen beglichen und in den zu Beginn abgegebenen Charakterbogen neu erworbene Magiesprüche, Goldfunde und gelöste Rätsel zur späteren Bewertung eingetragen.

3.5.3.6 Phase der Nachbereitung

Die Nachbereitungsphase begann bereits am selben Abend, an dem die ersten positiven Eindrücke des Cons auf dem Messageboard der Tanebria-Homepage zu lesen waren. Weitere teils kritische Anmerkungen und Diskussionen konnte man in den darauffolgenden Tagen lesen. Nach zwei Wochen fand ein weiteres Treffen bei Lars statt, bei dem die NSCs und Orga-Mitglieder über die Vergabe der sogenannten Erfahrungspunkte der SCs abstimmten. Die Beurteilungskriterien für die Menge der vergebenen Punkte richtete sich nach dem individuell geleisteten Einsatz während des Cons und der charakterlichen Darstellung. Das Nachtreffen bedeutete für die Orga auch gleichzeitig eine wichtige Rückmeldung, wie die einzelnen Plots angenommen wurden, und ein Diskussionsforum, ob einzelne Verbesserungsvorschläge in zukünftigen Projekten aufgenommen werden können.

3.5.4 Handlungsrelevante Orte und deren Akteure

*„Was gehen euch meine Lumpen an?
Da hängen Freud und Tränen dran.
Was kümmert euch denn mein Gesicht?
Ich brauche euer Mitleid nicht.“³¹⁷*

³¹⁷ Tanzlied des Totenschiffes. Worte von B. Traven (Totenschiff), Weise mündlich überliefert. In: Schilling (1955), S. 128.

In verschiedenen Situationen habe ich die Taverne, den Dorfplatz, die Zeltlager, das „Teehaus“, die Goldminen und das offene Gelände außerhalb des Dorfes nach ihren physikalischen und sozialen Merkmalen untersucht. Auf Basis dieser allgemeinen Ortsbestimmungen wurden Kategorien für ortstypische Handlungsweisen, Situationen und ortsrelevante Entwicklungsaufgaben der Spieler gebildet. Ferner wurden Situationstypen wie „Ruhen“, „Amüsieren“, „Kämpfen“, „gedankliches Lösen von Aufgaben“, „Helfen“ und „Koordinieren“ beobachtet. Die Situationen auf dem Con wurden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und entsprachen meiner frei ausgelegten NSC-Rolle als Goldgräber.

3.5.4.1 Taverne/Dorfplatz

Im Fokus meiner Beobachtung standen der Dorfplatz und die Taverne. Sie erfüllten gleich mehrere Situationsansprüche der Live-Rollenspieler. Die Terrasse der Taverne bot mit der zum Dorfplatz abschließenden, etwa einen Meter hohen Mauer eine ideale Sitzmöglichkeit. Sie wurde daher zu Stoßzeiten von sich einfindenden Live-Rollenspielern als Ort der Ruhe genutzt, war aber gleichzeitig auch kommunikativ verbindendes Element zu den stehenden Gruppierungen auf dem Dorfplatz. Auf der Terrasse selber konnte man einerseits das Geschehen verfolgen, hatte andererseits durch feststehende Tische und Bänke einen gewissen Abstand dazu und konnte in Ruhe seine Mahlzeiten einnehmen.

In der Taverne war man von unterschwelligem Lärm getrennt, hatte aber Aussicht auf den Dorfplatz. Bei den regelmäßigen Mahlzeiten konnte man hier ungestört die Dorfbewohner befragen, internes Wissen über den Spielstand austauschen, das nicht konkurrierenden Gruppen preisgegeben werden sollte, oder sich auf die gedanklichen Lösungsaufgaben konzentrieren. Es wurden hierbei ausschließlich junge männliche Spieler beobachtet, die sich vor allem durch die gestellten Rätsel und die fortschreitende Spielsituation angespornt fühlten. Die Informationsflut aus gesammelten Fakten und kursierenden Gerüchten forderte von den Spielern ein hohes Maß an Kombinationsgabe und taktischer Gesprächsführung, um für die Lösung der Aufgabe nötige Zusammenhänge herstellen zu können.

Auf der Terrasse hingegen tauschte man öffentlich Nachrichten über Wildtierfunde der Jäger oder Goldfunde der Abenteurer aus. Insgesamt wurde die Terrasse als öffentlicher

Raum für die Verbreitung von Gerüchten, Bekundung einzelner Taten und zur Erholung oder Zerstreuung genutzt.

Gegen Abend wandelte sich die Szenerie (je nach Wetterlage) bei und in der Taverne. Nach dem Abendbrot bot sich zur Dämmerung ein Bild heiterer Geselligkeit, bei Gesang und „Trank“. Barden stimmten mit der Gitarre oder Laute zum Gesang an, der von vielen kräftig unterstützt wurde. Auch der Wirt trug mit seinen zwei „Schankmaiden“ zum Wohl der Gäste bei, die bis in die späte Nacht feierten. Die beliebtesten Lieder waren vor allem alte Pfadfinderlieder, die das raue Leben und Entdeckungsfahrten beschreiben, aber auch Schmählieder, in denen Abenteuergeschichten und Lebensweisheiten der Fantasy-Protagonisten auf bekannte Melodien gesungen werden.

Tagsüber wie abends waren sowohl Frauen als auch Männer ihrem prozentualen Anteil entsprechend auf dem Vorplatz der Taverne anzutreffen, nur änderte sich teilweise die Zusammensetzung der Spieler. Die Zusammenkunft war am Tage noch rein zufälliger Natur, weil die Mahlzeiten über einen Zeitraum ausgeteilt wurden und die Spieler sich aus vielfach unterschiedlichen Motiven zusammenfanden. Die abendliche Runde hingegen wurde von einem nahezu festen Stamm von Live-Rollenspielern aufgesucht, die das Gespräch, die Musik und die Geselligkeit suchten. Einige unter ihnen hatten schon Erfahrungen aus Pfadfindergruppen oder anderen Cons und kannten daher die Texte der gesungenen Lieder.

Der Dorfplatz selbst war primär Schauplatz inszenierter Selbstdarstellungen der Charaktere. Es durfte lautstark verhandelt oder berichtet werden. Einzelne Charaktere oder Gruppen brachen immer wieder Gruppenkonstellationen auf, indem sie sich störend oder integrierend einer neuen Szenerie näherten. Barden führten zur allgemeinen Freude Stücke vor und man konnte die SL beobachten, wie sie verkleidete NSCs zu ihren Einsatzorten dirigierte. Als Versammlungsort wurde der Dorfplatz entweder genutzt, wenn die Orga ein für das Spiel wichtiges Ereignis ankündigte, oder Bedrohungen durch nahende Echsen/Orks die SCs dazu veranlasste, sich besser zu koordinieren. Bei drohender Gefahr waren es, bis auf wenige Ausnahmen, meist kampfbereite Männer, die den Anweisungen eines charismatischen Ritters oder Geistlichen Folge leisteten. Charaktere wie Heiler, Magier und Dorfbewohner blieben zunächst im Hintergrund und beobachteten das Geschehen von der Terrasse aus.

3.5.4.2 Die Goldminen

Der Hauptplot knüpfte an den vorhergehenden Con an, bei dem die Goldgräberstadt von fast allen Bewohnern verlassen wurde. Der Versuch, in tiefere Regionen des Berges vorzudringen, weckte die sogenannten „Erdelementare“, die das weitere Schürfen erschwerte. Diese Minen mit ihren Erdelementaren bildeten einen Nebenplot und sollten von den Spielern im Wald aufgesucht werden. Von der Orga wird er als „Pomf-Dungeon“ bezeichnet, da die Intention dieses Plots darin liegt, die SCs nicht nur kämpfen zu lassen, sondern sie gleichzeitig wie in einem Dungeon mit einer zu lösenden Aufgabe zu konfrontieren.

Nach Betreten der Mine ohne Laterne musste man, entsprechend der vorher von der Orga gelieferten Information, durch Schließen der Augen die Dunkelheit simulieren. Für den Kampf mit den Erdelementaren war es jedoch empfehlenswert, die Schürfrechte vorher beim vermeintlichen Erbe des Gebietes zu erwerben und beim Wirt die erforderliche Laterne auszuleihen.

Die Erdelementare wurden durch die NSCs, den „Springern“, dargestellt, die je nach Bedarf zur Mine beordert wurden. Viele junge Spieler erhofften sich leichte Beute durch die dort aufzufindenden Goldstücke, mussten aber bald einsehen, dass nur mit vereinten Kräften gegen die Erdelementare vorgegangen werden konnte. Bis auf die von NSCs dargestellten Erdelementare waren ausschließlich männliche Live-Rollenspieler, die einen einfachen Abenteurer, einen gut ausgerüsteten Krieger oder einen erfahrenen Zwerg spielten, an den Unternehmungen beteiligt. Für die Spieler war es eine willkommene Abwechslung, bei der sie schauspielerisches Talent, Teamgeist und Kampferfahrung einbringen konnten.

Außer dem Gold, mit dem die Spieler ein weiteres Zahlungsmittel in der Taverne besaßen, wurde auch Mithril³¹⁸ gefunden, das für die Gussform des Tempelschlüssels und damit zur weiteren Plotlösung gebraucht wurde. Die NSCs, sowohl männlich als auch weiblich, waren sehr jung und empfanden die Situation des Kampfes als Herausforderung und neue Erfahrung. Die Mädchen beklagten sich über die zeitweise etwas übermotivierten Einsätze der SCs, die sie mit einigen gepolsterten Schlägen zu spüren bekamen.

³¹⁸ Anmerkung: Mithril wurde in Form von Zinnkugeln dargestellt.

3.5.4.3 Das offene Gelände

Das frei zugängliche Terrain um das Pfadfindergelände zeichnete sich durch einen verbindenden Feldweg, eine große Wiese mit einem Bach und den angrenzenden Wald aus. Hier sammelten einige Kräuter, fanden Ruhe, unternahmen kleine Erkundungen oder stellten sich dem Waldvolk zum Kampf.

Das Waldvolk bestand aus einem Lager mit rund zehn „harten“ NSCs³¹⁹ und sollte für spannungsreiche Begegnungen im Wald sorgen. Man begegnete Heilern, Abenteurern und Kriegern, mal in der Absicht, sich außerhalb des Geschehens auf individuelles, unbeobachtetes Rollenspiel einzulassen, ein anderes Mal um Spannung und Aufregung im Kampf oder beim Auskundschaften zu suchen.

An Kampfhandlungen nahmen nur wenige Frauen teil, sie kümmerten sich als Heilerin um Kräuter, entspannten am Fluss oder schauten dem Kampf aus einiger Entfernung zu, um später mit ihren männlichen Helfern die Verwundeten zu versorgen. Die Männer hingegen traf man häufig im Wald auf Erkundungsgang zum Waldvolk oder auf dem Weg zu den Minen. Einige von ihnen erholten sich am Fluss und nahmen ein kühlendes Bad nach der anstrengenden Nacht im Freien oder den schweißtreibenden Kampfhandlungen in Kettenhemd und Schutzbekleidung.

3.5.4.4 Das „Teehaus“

Das „Teehaus“ wurde in einer Unterkunftsbaracke eingerichtet und war für das Ambiente, entsprechend seiner Funktion als gespieltes Bordell, ein wichtiger Bestandteil. Betrieben wurde es von den älteren Live-Rollenspielern. Im Gegensatz zu den anderen Charakteren war die Funktion ihrer Kleidung nicht den Bedürfnissen im Wald oder dem Kampf angepasst, sondern die lässig, leger hängenden Gewänder, signalisierten ihre Funktion auf dem Con. Selten waren sie an allgemeinen Plots beteiligt und traten nur zu bestimmten Anlässen, wie z. B. den Mahlzeiten, in Erscheinung. Ihre Hauptanliegen lag in der Gestaltung ihres eigenen Flairs, nämlich die älteren und jüngeren Spieler mit Tee, stimmungsvoller Einrichtung und Massage zu verwöhnen. „Die machen das wirklich ambientemäßig, und das find ich sehr erstaunlich bei denen, dass die wirklich original fast den ganzen Tag Männer massieren, die wirklich einen steinharten Rücken haben!“³²⁰

³¹⁹ S. Wächtershäuser (2002).

³²⁰ Lasse, S. 10.

Für Simone, die auf früheren Cons selbst mit sechs weiteren Live-Rollenspielern in einem Zelt ein Hurenhaus betrieben hatte, war es wichtig, neben der vorgegebenen Handlung einen Raum für eigene Kreativität zu schaffen. Sie hätten, ähnlich wie in diesem „Teehaus“, ein Lagerfeuer, ein paar Weine, was zu knabbern gehabt³²¹. Sie hätten, schildert Simone,

„einfach schön gefeiert, mit Musik und halt einfach mit ein bisschen Tanz und ähnlichen Sachen - einfach ein schönes Mittelalterleben gehabt; [...] das ist einfach auch eine Sparte, die mir sehr viel Spaß macht, die auch sehr schön ist, weil du einfach mit anderen Leuten interagierst, animierst, Leute kennen lernst.“³²²

Hurenhäuser haben ein eigenes Ambiente. Sie verfolgen eigene Geschichten, indem sie beispielsweise Morde in Auftrag geben, um unseriöse Kundschaft beseitigen zu lassen³²³. Die Problematik, das Ambiente in Hurenhäusern umzusetzen, besteht in der oft missverständlichen Vermischung des Spiels mit den Erwartungen, die ein junger Spieler beim Besuch in einem Bordell hegt. Vor allem die jungen Herren, die gerade mit Alkohol im Blut ein bisschen forscher wurden, musste Simone des öfteren zurechtweisen. Auch Lasse musste die Erfahrung machen,

„dass da [...] schon böse Sachen gelaufen sind im Hurenhaus, dass viele Leute nicht von "In-Time" und "Out-Time" unterscheiden können, weil, die verhalten sich auch wie Huren - "In-Time" sind sie`s! So, das ist dieses Verankerte, die schmeißen sich an einen ran. Dann darf man das aber nicht mit "Out-Time" verwechseln, dass sie wirklich einen irgendwie mögen - das ist einfach deren Charakter! So und dann gibt es halt so von wegen: ‚die mag mich ja doch‘, und dann wieder mal so rumschäkern und da kannst auch manchmal schief liegen und das find ich ja dann auch sehr schade!“³²⁴

Ob Live-Rollenspieler den sozialen Kontakt In-Time oder Out-Time beurteilen, sei dahingestellt, wichtig scheint doch die teils neue Erfahrung und der Umgang junger Spieler mit dem anderen Geschlecht zu sein, was einer dem Alter angemessenen Neugierde entspricht. Besonders der spielerische Umgang könnte die Scham der jungen Spieler deutlich verringern. Zudem bewahrt der abgeschlossene Raum die Intimität der einzelnen vor öffentlicher Teilnahme. Beim „Goldrausch-Con“ boten sich den

³²¹ S. Simone, 19.

³²² Simone, S. 19 f.

³²³ Vgl. Lasse, S. 9.

³²⁴ Lasse, S. 10.

Betreibern des Hauses ähnlich geschlossene Örtlichkeiten, aber aufgrund ihres höheren Altersdurchschnitts kamen keine Ausfälligkeiten jüngerer Spieler vor.

3.5.4.5 Das Zeltlager

Auf dem Pfadfindergelände gab es mehrere Lichtungen, auf denen die Zeltkoten meistens zum Schutz vor feindlichen Angriffen in Gruppen aufgestellt wurden. Unter den Gruppen gab es weitere Unterteilungen. Con-Teilnehmer, die als Pärchen angereist waren, bildeten abseits ein eigenes Lager. Besonders abends saßen sie in eigener Runde am Lagerfeuer und gesellten sich kaum zu den musizierenden und diskutierenden Gruppen in der Taverne. Live-Rollenspieler, die als geschlossene Gruppe auftraten, bildeten ebenfalls ein Lager. Sie waren aber im Blickfeld des Dorfplatzes gelegen, damit sie schnell auf eventuelle Aktivitäten seitens der Gegenspieler reagieren konnten. Sie integrierten sich stärker in das Spielgeschehen, aber bewahrten gleichzeitig ihr eigenes intimes Umfeld, dem Fremde mit Respekt begegnen sollten.

Unstimmigkeiten zwischen den erfahrenen Spielern und den Anfängern würden nach Andreas Meinung vorkommen und wären gerade für die ältere Generation eine „ganz schöne Belastung“³²⁵. Anhand eines situativen Beispiels auf einem Con in Tydal soll Andreas Aussage, dass unterschiedliche Altersgruppen bei der Zeltplatzauswahl eigenen Vorstellungen nachgehen, veranschaulicht werden:

„da kamen irgendwie so'n paar 17-, 18-, 19-Jährige und: ‚Ja, wollt ihr nicht euer Lager bei uns aufschlagen und dann haben wir eine ganz tolle Burg?‘ und dann hab ich gesagt: ‚Nee, komm Jungs, wir stellen unser Zelt hier in die Ecke!‘ ‚Ja, aber dann werdet ihr doch überfallen!‘ ‚Nein,‘ sag ich, ‚wir werden nicht überfallen! Wir stellen unser Zelt hier in die Ecke, ne? Und das ist schwarz und die Ecke ist schwarz und da sieht uns keiner und das ist gut so!‘ ‚Ja, aber dann kommt nachher bei uns nicht an und [...]!‘ und die ganze Zeit auch so eine laute Art und Weise, wo man gemerkt hat: O.K., die wollen halt den Max machen und die wollen halt ganz toll sein. Das sollen die auch machen, aber irgendwie ist man dann nach ein paar Jahren da raus. Das kommt einfach nicht an und wahrscheinlich wäre es im Kampf so, das man drei von denen allein schon einschüchtert, irgendwie, weil man ja auch reale Kampferfahrung gesammelt hat.“³²⁶

Andreas Beispiel zeigt deutlich den Interessenkonflikt zwischen jungen Anfängern, die von den älteren Bestätigung und Akzeptanz einfordern, und erfahrenen Spielern, deren Wahrung einer Distanz als symbolischer Akt für Respekt und Intimität zu verstehen ist.

³²⁵ Andreas, S. 8.

³²⁶ Ebd.

Die Toleranz gegenüber fremden Spielern endet an dem Punkt, wo die Live-Rollenspieler ihren eigenen Interessen im Spiel nicht mehr nachgehen können. Jeder sollte am Spiel teilhaben, aber auch Spaß dabei empfinden³²⁷, daher müssen aufgrund verschiedener Interessen Grenzen gezogen werden, die im gegenseitigen Einvernehmen akzeptiert und damit toleriert werden.

3.5.5 Sanktionsmöglichkeiten der Orga/SL

Die SL hat während des Spiels die Möglichkeit, das im Charakterbogen angegebene Wissen eines Magiers zu überprüfen. Gerade jüngere Live-Rollenspieler können nach einigen Regelwerken durch auf Cons gesammelte Erfahrungspunkte Magiesprüche erkaufen oder die Wirkung, die ein Spruch erzielt, erhöhen. Bei gemeindlicher Adeptenprüfung durch die SL kann die Diskrepanz zwischen den angegebenen Fähigkeiten eines Magiers und dem tatsächlich vorhandenen Wissen festgestellt werden. Positiv sanktioniert wird der Magier bei der Bestätigung seiner Fähigkeiten, negativ sanktioniert bei der Aberkennung seiner angegebenen Fähigkeiten, die für alle weiteren Cons der entsprechenden Orga gilt. Den gleichen Hintergrund, charakterliche Darstellungen am Grad eigener Fähigkeiten zu messen, hat auch das Ausspielen der Knappschaft im Rittertum. Hier soll die Dauer der Lehrjahre die Qualität des Charakterspiels garantieren, die an den realen Fähigkeiten der Waffenführung und des Benimms gemessen wird³²⁸.

Eine weitere Sanktionsmöglichkeit besteht in der abschließenden Beurteilung der Spieler durch die Orga, SL und evtl. die NSCs auf dem Con-Nachtreffen. Die SCs erhalten so ein Feedback über ihre erbrachten Leistungen auf dem Con. Die Beurteilung in Form von Erfahrungspunkten erfolgt schriftlich per Email. Ihr liegt die überzeugende Charakterdarstellung und der persönliche Einsatz, der das allgemeine Zusammenspiel fördert, zugrunde. Dies interessiert besonders die jungen NSCs, die an das Zusammenspiel herangeführt werden müssen, denn sie sind es auch, die mehr Wert darauf legen, „dass sie da irgendwie besonders viel absahnen, besonders gut sind. Wobei das dann meistens gar nicht der Fall ist.“³²⁹

Die Anzahl der Erfahrungspunkte und die negativen Auffälligkeiten einzelner Spieler werden nicht nur in den Spieler-Datenbanken der Orgas festgehalten, sondern auf

³²⁷ Vgl. Björn, S. 3.

³²⁸ Vgl. Ronny, S. 10.

³²⁹ Björn, S. 3.

Anfrage auch an befreundete Orgas weitergegeben. Häufen sich negative Erfahrungen eines Spielers, muss dieser in letzter Konsequenz mit dem Sanktionsmittel des Ausschlusses von weiteren Cons rechnen.

3.6 Sekundäranalyse über ausgewählte Daten der Befragung von Live-Rollenspielern zum Thema „Touristischer Freizeittrend“

Neupert³³⁰ führte im Bundesland Bayern vom Februar 2001 bis Juli 2002 eine bundesweite Erhebung über die Live-Rollenspieler zum Thema „Touristischer Freizeittrend“ durch. Aus den gewonnenen Daten konnte der schleswig-holsteinische Datensatz anhand der von den Teilnehmern angegebenen Postleitzahl extrahiert werden. Das Auswahlkriterium, nur bestimmte Datensätze für die Sekundäranalyse zu verwenden, unterlag der Zielsetzung, einen soziodemographischen Überblick geben zu können, eventuelle geschlechtsspezifische Merkmale herauszuarbeiten und im Interview gemachte Aussagen zu vergleichen.

3.6.1 Methodendesign und Validität

Neupert berücksichtigt, dass die Larp-Szene in Deutschland keiner zentralen Organisation unterliegt, sondern sich aus regionalen Interessengemeinschaften entwickelt hat, die jeweils individuelle Zielsetzungen im Live-Rollenspiel verfolgen. Selbst mit zunehmender Vernetzung und Mobilität einzelner Orgas fällt es schwer, einheitliche Standards oder Regeln in der heterogenen Szene durchzusetzen. Dadurch ergab sich die Frage nach der Methodenwahl, um allgemeine Aussagen über Live-Rollenspieler aus dem gesamtdeutschen Bundesgebiet treffen zu können. Neupert führte zu diesem Zweck eine Online-Befragung durch, die repräsentative, überregionale Daten liefern sollte. Als Kenner der Szene nahm er an, auf diese Weise die Zielgruppe im größtmöglichen Umfang zu erreichen, da das Medium Internet von vielen Live-Rollenspielern als Kommunikationsmittel genutzt wird.

Der Fragebogen mit insgesamt 125 Eingabefeldern, gegliedert in 20 Fragen bzw. Fragenkomplexe, wurde auf der Homepage <http://www.larp-diplomarbeit.de> von Neupert ins Internet gestellt. Um ausschließlich und ausreichend Live-Rollenspieler für

³³⁰ S. Neupert (2002).

die Beantwortung zu akquirieren, wurde von Februar bis April 2001 auf einschlägigen Larp-Portalen im Internet um Unterstützung geworben. Im Einzelnen gab es:

- eine Bannerwerbung auf www.larp-welt.de
- einen Link auf der Seite www.larpinfo.de
- einen Link auf der Seite www.larpkalender.de
- einen Link auf der Seite www.helden.de
- Einträge in den Foren vieler Veranstalter sowie der Mittellandekampagne und der Südlandekampagne

In der Umfrage wurde bewusst auf offene Fragen verzichtet, die auf individuellen Motiven, Perspektiven und Einstellungen abzielten, da diese aufgrund der vielfältigen Antwortmöglichkeiten nicht hinreichend hätten erhoben werden können. Die Umfrage konzentrierte sich auf „hard facts“, also auf möglichst eindeutig zu beantwortende Fragen wie demographische Daten und quantifizierbare Angaben.

3.6.2 Das Sample der Querschnittsanalyse Kieler / schleswig-holsteinischer Live-Rollenspieler

Der Fragebogen wurde 1730 Mal an die Datenbank gesendet. Davon wurden 1500 in der Auswertung berücksichtigt. 83 Einträge (davon 21, die angaben, Frauen zu sein, 61, die angaben, Männer zu sein und eine Person, die hierzu keine Angaben machte) kamen aus Schleswig Holstein, darunter 39 (8 Frauen und 30 Männer) aus Kiel und dem Kieler Einzugsgebiet, die als Grundlage der vorgenommenen Neuberechnungen dienten. Bei den 230 verworfenen Datensätzen handelte es sich nach Neupert um leere Antwortbögen, um Duplikate, die offensichtlich aus Versehen zweimal gesendet wurden, oder um Bögen, die aus Testgründen vom Webmaster gesendet wurden. Antworten aus Bögen, die nur unvollständig ausgefüllt wurden bzw. auf welchen einzelne oder mehrere Antworten unausgefüllt blieben, wurden zwar berücksichtigt, aber an entsprechender Stelle unter „keine Angaben“ vermerkt. Des Weiteren wurden Antworten, die keinem Geschlecht zuzuordnen waren, nur in der Rubrik „Gesamt“ berücksichtigt, nicht aber in der geschlechtsspezifischen Differenzierung.

3.6.3 Demographische Ergebnisse

84 Teilnehmer aus Schleswig-Holstein, gaben zu 20,2% die PLZ 23... an, 66,7% die PLZ 24... an, 13,1% die PLZ 25... an. Nimmt man alle Angaben der aus den Ballungszentren Lübeck, Kiel, Flensburg, Schleswig, Neumünster, Elmshorn, Pinneberg, so kommt man auf eine Beteiligung von 77,4% aller an der Umfrage Beteiligter. Auffällig ist, dass der Anteil bei den Teilnehmern aus Städten oder unmittelbar an Städte angrenzenden Gemeinden die Bereitschaft über 3/4 lag und Kiel deutlich mit 45,2% der schleswig-holsteinischen Befragten herausragt³³¹. Die Verteilung liegt vor allem an der hohen Orga-Dichte im urbanen Raum und deckt sich mit den Einschätzungen der Experten, Kiel nehme neben Lübeck und Flensburg eine hervorzuhobende Stellung ein³³².

Kieler Live-Rollenspieler, die an der Umfrage teilgenommen hatten, waren zu 78,9% Männer und zu 21,1% Frauen, was grob mit Neuperts Ergebnissen für Schleswig-Holstein (Männer: 74,4%) und für alle Befragten mit anteilig 75,8% Männern und 24,2% Frauen³³³ übereinstimmt.

Unter den Frauen aus Kiel gaben 25% an, organisatorische Tätigkeiten auf Cons auszuüben; bei Männern waren es 43,3%. In Schleswig-Holstein dagegen gibt es keinen signifikanten Unterschied zwischen Männern und Frauen, die an der Organisation von Cons beteiligt sind, aber im Vergleich zu den anderen Bundesländern sind sie mit anteilig 35% deutlich weniger stark vertreten³³⁴. Geht man davon aus, dass ungefähr 10-15% der Teilnehmer die tatsächliche SL auf einem Con bilden, so könnte man annehmen, dass das ermittelte Verhältnis zwischen reinen Spielern und Orga-Aktivisten auch Mitglieder einer Orga angibt, die auf Cons auch als Spieler agieren. Eine weitere Interpretationsmöglichkeit der großen Anzahl von Orga-Mitgliedern besteht darin, dass engagierte Spieler eher von Neuperts Studie erfuhren bzw. stärker motiviert waren, an der Umfrage teilzunehmen.

Das errechnete Durchschnittsalter sowohl der Kieler, als auch der schleswig-holsteinischen Live-Rollenspieler beträgt 25 Jahre und liegt damit ein Jahr über dem Bundesdurchschnitt. Glaubt man allerdings den Kieler Expertenaussagen³³⁵, so müsste der Altersdurchschnitt auf Cons in Schleswig-Holstein bei ca. 22 Jahren liegen und

³³¹ Vgl. Lübeck: 11,9% der 84 schleswig-holsteinischen Teilnehmer.

³³² Vgl. Andreas, S. 8, Lars, S. 5; Vgl. hierzu die Städteangaben der im Anhang 2 aufgeführten Orgas in der Veranstaltungsübersicht.

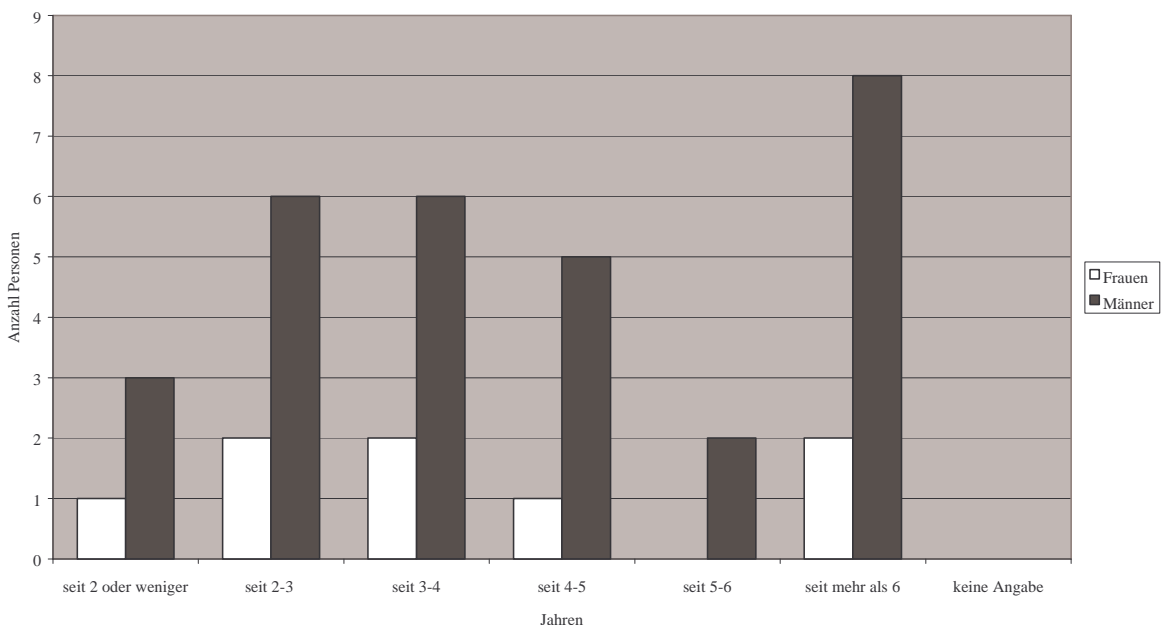
³³³ S. Anhang 1, Frage 19.

³³⁴ S. Ebd., Frage 13.

³³⁵ S. bspw. Björn, S. 8.; Andreas, S. 9.

könnte daher ein Indiz für eine vermehrte Teilnahme der älteren Live-Rollenspieler an der Umfrage sein. Berechnet man den Altersdurchschnitt derjenigen, die Mitglieder einer Orga sind, so kommt man auf das erstaunliche Ergebnis, dass er in Schleswig-Holstein um 1,7 Jahre, in Kiel sogar um 2,8 Jahre höher ist³³⁶. Dass der allgemeine Altersdurchschnitt von 23,4 Jahren der Frauen in Kiel gegenüber den Männern um etwa zwei Jahre niedriger ist, leuchtet ein, wenn man die geschichtliche Entwicklung der Cons betrachtet. Erst in den letzten Jahren haben Frauen in der Live-Rollenspiel-Szene einen größeren Zuwachs erfahren, wobei das Einstiegsalter im Allgemeinen bei 17-20 Jahren liegt³³⁷. In Schleswig-Holstein beträgt der geschlechtsspezifische Abstand des Durchschnittsalters nur noch 0,3 Jahre und markiert den strukturellen Wandel der Live-Rollenspiel-Szene durch eine nachkommende junge Anhängerschaft mit anteilig mehr Frauen. Dies wird umso deutlicher, wenn man die in Abbildung 5/6 dargestellten

Abbildung 5: Seit wann gehst du auf Cons? (Kiel)

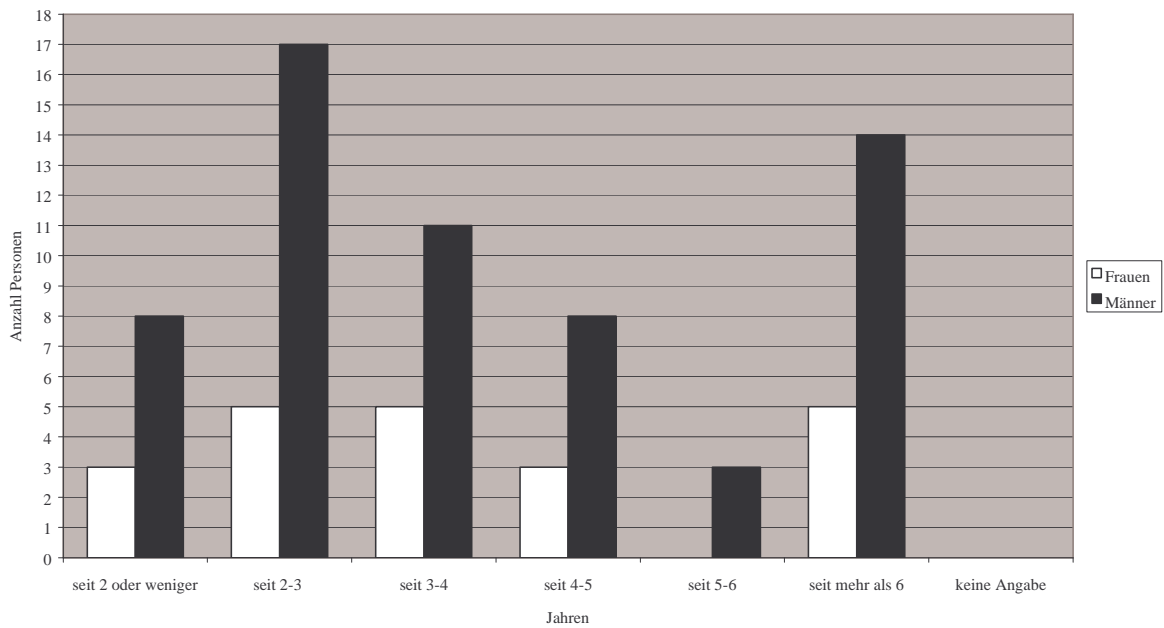


Jahresangaben der Männer und Frauen mit einbezieht, seit wann sie aktiv Live-Rollenspiel betreiben.

³³⁶ S. Anhang 1, Frage 19.

³³⁷ S. Andreas, S. 8.

Abbildung 6: Seit wann gehst du auf Cons? (Schleswig-Holstein)



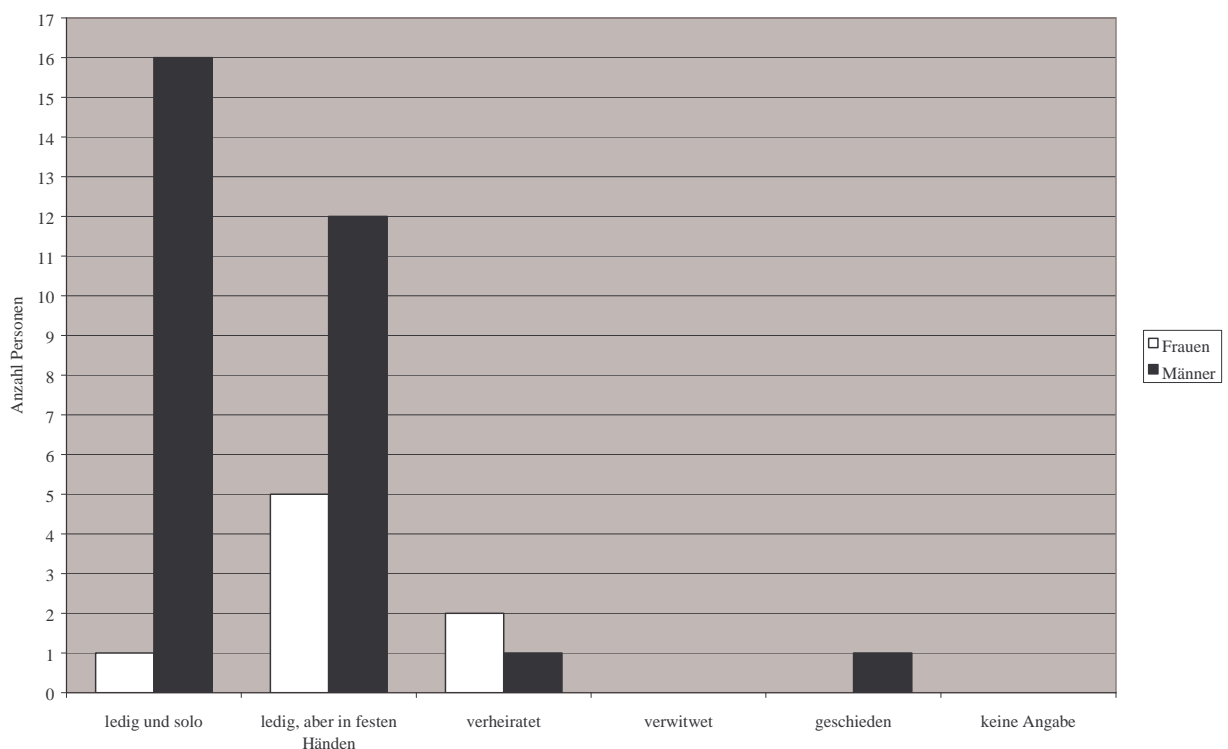
Auffällig ist, dass sowohl in Kiel, als auch in Schleswig-Holstein nahezu die Hälfte der Live-Rollenspieler angaben, 2-4 Jahre gespielt zu haben. Werte, die darüber, oder darunter liegen, fallen zunehmend geringer aus. Angaben, 5-6 Jahre gespielt zu haben, wurden bei den Frauen gar nicht gemacht und ergaben bei den Männern 6,7% für Kiel, bzw. 4,9% für Schleswig-Holstein. Mit Ausnahme der Live-Rollenspieler, die mehr als sechs Jahre auf Cons gehen und entsprechend den vorangestellten Überlegung einer größeren Bereitschaft zur Teilnahme auffallend stark vertreten sind, zeigt die Verteilung eine homogene Struktur, die der gaußschen Normalverteilung nahe kommt. Mit zunehmendem Alter steigen immer mehr Live-Rollenspieler aufgrund bindender Verpflichtungen in Beruf und Familie aus und junge Personen können nur insofern nachrücken, als die Spielleitung unerfahrene Spieler zulässt.

Die Frage nach dem Bildungsniveau ergab, dass 17,9% der Kieler die Mittlere Reife hatten oder anstrebten, 43,6% das Abitur, 35,9% das Studium und 2,6% den Doktor-, Professorentitel. Die weiterreichende Unterteilung nach dem Brutto-Einkommen dürfte deutlich zeigen, wie viele bereits im beruflichen Verhältnis stehen bzw. wer Schüler oder Auszubildender ist und eventuell nebenbei jobbt, handelt es sich doch um eine Gruppe Jugendlicher mit einem Altersdurchschnitt von 22-25 Jahren. So gaben 35,9% unter den Kielern an, 500 oder weniger Euro zu verdienen und mögen aufgrund des jungen Durchschnittsalters der Live-Rollenspieler stellvertretend für die Gruppe der Schüler und Auszubildenden stehen. 30,8% der Befragten gaben an, 501-1000 Euro zu

verdienen, was dem üblichen Budget eines Studenten entspricht, der nebenbei jobbt, und 30,8% verdienen 1001-2000 Euro Brutto. Zieht man die Gruppe der „Schüler und Studenten“ zusammen, so bilden sie mit 66,7% in etwa diejenige Gruppe ab, die seit höchstens fünf Jahren Live-Rollenspiel betreibt³³⁸. Das Verhältnis 2:1 der Schüler und Studenten zu denen, die im Beruf stehen, zeigt sich auch im Vergleich mit den bundesweiten Ergebnissen, bzw. denen aus Schleswig-Holstein. Ein signifikanter Unterschied liegt jedoch in dem Anteil derjenigen, die unter 501 Euro Brutto verdienen, so waren es in Schleswig-Holstein 44,6%, im Bundesgebiet sogar 45,0%, gegenüber nur 35,9% der Kieler.

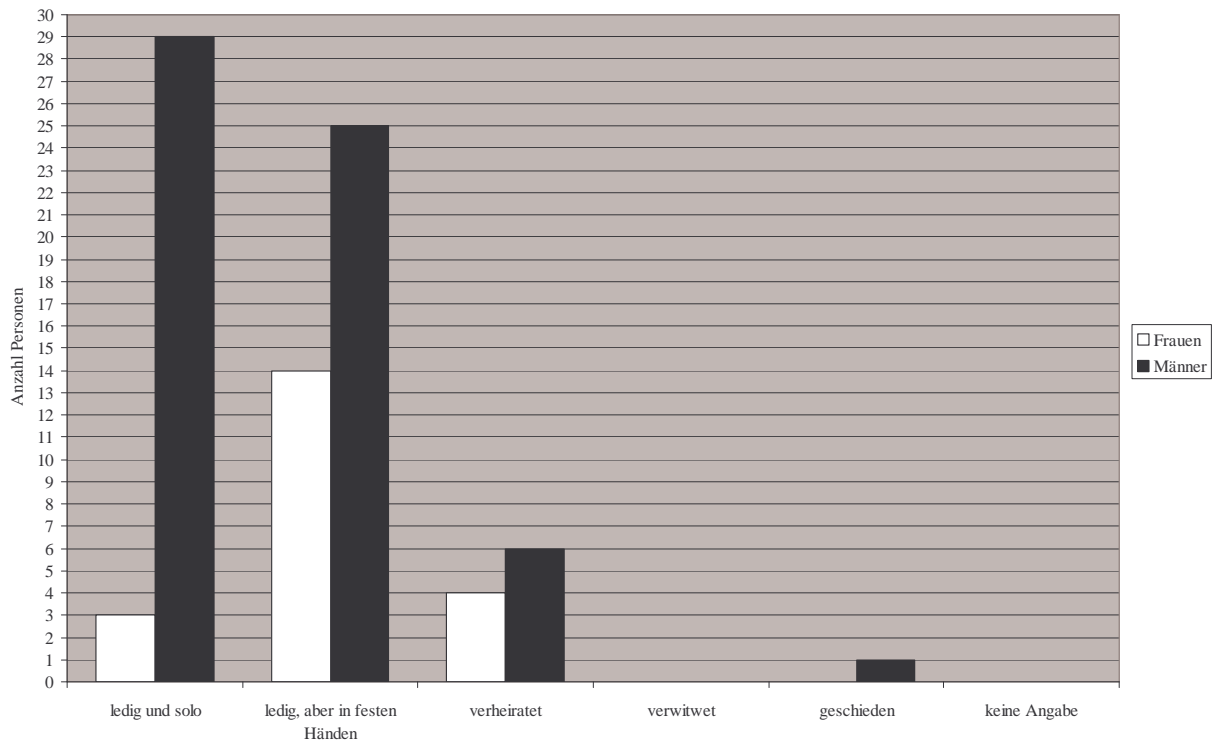
Die letzte Kategorie sozialdemographisch relevanter Daten zeigt Abbildung 7/8 mit der graphischen Darstellung des Familienstandes in Schleswig-Holstein und Kiel. Unterteilt wird das Gesamtergebnis jeweils in die einzelnen Ergebnisse der Männer und Frauen.

Abbildung 7: Familienstand der Kieler Con-Teilnehmer



³³⁸ Vgl. Anhang 1, Frage 1.

Abbildung 8: Familienstand der schleswig-holsteinischen Con-Teilnehmer



Die Dimension des Familienstandes, ob jemand ledig und solo, ledig, aber in festen Händen, verheiratet, verwitwet oder geschieden ist, lässt sich unter den zwei Hauptaspekten zusammenfassen, ob Live-Rollenspieler eine Beziehung pflegen, oder allein leben. Für die Kieler Live-Rollenspieler bedeutet dies, dass zum Zeitpunkt der Erhebung ~54% in der Szene eine feste Beziehung hatten, was dem bundesdeutschen Schnitt von ~51% sehr nahe kommt. Vergleicht man die Ergebnisse mit denen der Schleswig-Holsteiner, so zeigt sich dort eine um 6-9% niedrigere Bindungsbereitschaft. Anders ausgedrückt lassen sich im Kieler und im bundesdeutschen Umfrageergebnis mehr Live-Rollenspieler ausmachen, die keine partnerschaftliche Bindung eingegangen sind, als in dem schleswig-holsteinischen Ergebnis. Bedeutend ist hierbei nicht unbedingt die Variabilität der einzelnen Ergebnisse, sondern der fast gleiche Anteil von Live-Rollenspielern, die solo sind und denen, die in einer Beziehung leben.

Geht man der geschlechtsspezifischen Fragestellung nach, so zeigt sich in Abbildung 7 die Ursache für die hohe Zahl der Ungebundenen in der Häufigkeit von solo lebenden Männern, die zu 56,9% angaben, nicht in einer Beziehung zu sein. Die Frauen, die bekanntlich einen geringeren Teil der Gruppe ausmachen, waren dagegen nur zu 12,5% ungebunden. In Schleswig-Holstein zeigen die Befragten tendenziell das gleiche Bild von 14,3% der Frauen und 49,1% der Männer, die solo sind. Interessant wäre nicht nur

die Fragestellung, ob gleichaltrige Frauen in diesem Stadium der Lebensphase reifer und damit eher eine Partnerschaft eingegangen sind, sondern, ob sich hieraus geschlechtsspezifische Merkmale und Verhaltensweisen auf einem Con ableiten lassen. Wie es mit den gestellten Ansprüchen beider Geschlechter auf einem Con bestellt ist, soll in der nun folgenden Auswertung geschlechtsspezifischer Daten hinterfragt werden.

3.6.4 Organisation und Mobilität

Um ein Überangebot zu vermeiden, ist es für die Veranstalter wichtig zu erfahren, wie viele Cons im Durchschnitt besucht werden. Es ist aber gleichzeitig auch ein Indiz des individuellen Raumes, den das intensiv betriebene Live-Rollenspiel bei jedem Spieler einnimmt. Die Ergebnisse der drei Untersuchungsfelder belegen einstimmig, dass die Befragten im Durchschnitt mindestens 9 Cons im Jahr besucht hatten³³⁹. Diese verteilen sich über das ganze Jahr, wobei der Sommer, vor allem der Zeitraum der Ferien als Hauptsaison gilt, denn in Schleswig-Holstein werden in ersten Linie Zelt-Cons angeboten und nur selten wird die vom „Freien Pfadfinderbund e.V.“ erbaute „Jomsburg“³⁴⁰ oder das als Jugendherberge genutzte Schloss Noer bei Eckernförde gemietet.

Eklatant ist die Differenz zwischen Männern und Frauen in Kiel und Schleswig-Holstein. Mit 3,4 bzw. 4,6 Cons im Durchschnitt besuchen die Frauen fast dreimal seltener ein Live-Rollenspieler-Treffen als die Männer. Die Teilnehmergruppe der Männer besuchte im Durchschnitt 10,8, bzw. 11,6 Cons, wobei die sehr hohe Standardabweichung von 9,3, bzw. 20,6 Cons verdeutlicht, dass es einige gibt, die sich auf wenige Cons beschränken, und andere, die möglichst zweimal im Monat auf einem Con sein wollen. Mit ca. 80% der besuchten Cons, waren die 2-4-Tages-Veranstaltungen die am häufigsten von Kieler bzw. schleswig-holsteinischen Live-Rollenspielern frequentierten. Cons, die auf weniger oder mehr Tage ausgelegt waren, gaben die schleswig-holsteinischen Befragten mit etwa 20% der von ihnen aufgesuchten Cons an, wobei die stärkere Gewichtung (etwa 13%) bei den 1-Tages-Cons liegt.

Signifikante Unterschiede zwischen den Geschlechtern kann man nicht feststellen, sieht man von den Kieler Frauen³⁴¹ ab, die nur 2,9% der von ihnen besuchten Cons im Jahr auf 5-(oder mehr)-Tages-Cons verbracht haben. An dieser Stelle lohnt ein Vergleich mit

³³⁹ S. Anlage 1, Frage 2a.

³⁴⁰ S. www.jomsburg.de

³⁴¹ S. Abbildung 9.

der in Anhang 2 aufgestellten Veranstaltungsliste, denn die Häufigkeit der besuchten 1-Tages-Cons mit etwa 13% entspricht ungefähr dem Con-Angebot in Schleswig-Holstein und könnte auch den bundesdeutschen Verhältnissen entsprechen, da die Befragten nicht nur im eigenen Bundesland Cons besuchten. So wurden im Jahr 2002 in Schleswig-Holstein 17 Cons angeboten, darunter nur drei 1-Tages-Cons (17,6%).

Eindeutige Präferenzen der befragten Frauen zeigten sich bei der Frage nach der Con-Verpflegung, die auf ihren besuchten Cons angeboten wurde³⁴². Cons, bei denen man Essen kaufen konnte, fielen mit insgesamt ~9% am wenigsten ins Gewicht. Zählt man sie aber zu der Kategorie der Vollverpflegung, mit der Option, nicht selber kochen zu müssen, dann lässt sich feststellen, dass die Kieler Frauen zu 2/3 auf Vollverpflegungs-Cons gingen und zu 1/3 auf Selbstverpflegungs-Cons. Bei den Männern hingegen, liegt das Verhältnis der Selbstverpflegungs-Cons zu denen, die Essen anbieten bei 47,4% zu 52,6%, demnach sehr ausgewogen. Der Aspekt des Komforts, auf Cons nicht selber kochen zu müssen, muss nicht zwingendes Argument für die Entscheidung zu einem Con selbst sein. Es bleibt aber festzuhalten, dass auf Adels-/Hofhaltungs-/Ambiente-Cons, die z.B. auf Burgen oder in ähnlich historisch wirkender Umgebung abgehalten werden, zur Abrundung der Veranstaltung meist Vollverpflegung angeboten oder ein gemeinsames Festmahl ausgerichtet wird. Manche Gebäude werden sogar als Jugendherbergen betrieben, und von daher bietet es sich an, die angebotenen Mahlzeiten wahrzunehmen.

Mithilfe der Frage nach der weitesten Entfernung, die die befragten Live-Rollenspieler 2001 zu einem Con zurückgelegt hätten, sollte es möglich sein, das Mobilitätspotenzial der Befragten zu quantifizieren³⁴³. Zum einen gibt es die Gruppe, die regionale Cons bevorzugt und nur eine Anreise bis 100 km in Kauf nimmt. Bundesweit macht diese Gruppe 16,9 % aller Teilnehmer aus, in Kiel sind es 18,0% und im gesamten Schleswig-Holstein sogar 19,3%. Die zweite und größte Gruppe besucht auch Cons, die in benachbarten Bundesländern stattfinden und reist hierfür 101 bis 500 km. Bundesweit sind es 63% der Befragten, Unter den Schleswig-Holsteinern sind es 45,8% und unter den Kielern 53,8%. Die dritte Gruppe mit den längsten Anfahrtswegen von 501 und mehr km, scheut keine langen Fahrzeiten und Kosten, um auf ein Con ihrer Wahl zu gelangen. Diese Gruppe ist Bundesweit mit 22,6% vertreten, bei den Schleswig-Holsteinern sind es sogar 34,9% (wohnen sie doch im Norden und müssen bei einem

³⁴² S. Anlage 1, Frage 2c.

³⁴³ Vgl. Anlage 1, Frage 3.

süddeutschen Con quer durch die Republik fahren³⁴⁴), unter den Kieler Befragten sind 28,1% in dieser Gruppe vertreten. Geschlechtsspezifische Unterschiede lassen sich am deutlichsten bei den am weitesten entfernten Events festmachen, die die Frauen mit ~10% am wenigsten zu interessieren scheinen, aber bei den männlichen Teilnehmern besonders aus Schleswig-Holstein mit 44,2% am stärksten vertreten sind.

Soziale, vertikale Mobilität zeigt sich auch bei der Analyse der angegebenen Regelwerke, die die Teilnehmer 2001 gespielt hatten. Dabei sollte hervorgehoben werden das trotz der regionalen Regelwerksunterschiede sich das für Fantasy-Live-Rollenspiel universelle Regelwerk „DragonSys“ etablieren konnte und zu ~77% von den Live-Rollenspielern gespielt wurde. Die Begründung dieser hohen Popularität liegt vor allem in dem Bemühen, einen Konsens zu finden, um möglichst viele Live-Rollenspieler zu integrieren und Anfängern den Einstieg zu erleichtern. Diese Intentionen verfolgt man auch mit der Kommerzialisierung dieses Regelwerkes,

„das im ‚Saga-Verlag‘ auch richtig verlegt worden ist. Da gibt es dann richtig so Bücher, das ist schon relativ einfach, das kann man mal gut nutzen, aber das gibt’s halt auch schon in drei verschiedenen Varianten, und dann werden die einzelnen Varianten auch wieder [von den Orgas] abgeändert! So, dann fährst du auf’n Con, das hat „DragonSys 2“ mit Änderung!“³⁴⁵

Regional wurde sowohl von den Kielern, als auch den Schleswig-Holsteinern das Kieler „Live Quest“ mit 59,8%, bzw. 41,0% an zweiter Stelle genannt, das in der bundesweiten Umfrage nur von 3,1% der Befragten gespielt wurde. Regionale Regelwerke stammen von den Orga-Mitgliedern selbst und werden meist nur von ihnen und befreundeten Orgas verwendet, die gemeinsam auf einer Larp-Welt agieren. Das selbstverfasste Regelwerk ist vor allem den eigenen Bedürfnisse im Live-Rollenspiel angepasst und wird daher selten von Orgas aus anderen Bundesländern genutzt.

Viele Orgas in Kiel sind aus Interessengruppen hervorgegangen und haben sich nur durch ein freundschaftliches Verhältnis innerhalb der Gruppe und der Verfolgung gemeinsamer Ziele über einen längeren Zeitraum halten können³⁴⁶. Eingetragene Vereine versuchen, den meist begrenzten, zeitlichen Horizont der Orgas aufzufangen, indem sie Anschluss zu mehreren Spielgruppen suchen und ihrem Interesse am Live-Rollenspiel auch während der spielfreien Zeit, z.B. durch Waffenbau-Workshops,

³⁴⁴ Vgl. auch die Angabe zu den besuchten Cons im Ausland: im Schnitt waren es zwischen 8,0% (bundesweit) und 9,5% (S-H).

³⁴⁵ Andreas, S. 5.

³⁴⁶ Vgl. Andreas, S. 9.

gemeinschaftlich nachgehen. Obwohl die meisten Vereine erst in der jüngsten Vergangenheit gegründet wurden, gehörten unter den Befragten 17,9% der Kieler, 21,7% der Schleswig-Holsteiner und bundesweit 27,0% einem Verein an³⁴⁷.

Da eine Mehrfachnennung möglich war, kann man die Antwortkombinationen der Frage 4 der Anlage 1 in drei verschiedene Gruppen einteilen. Die größte Gruppe (mit 46,2% der Kieler, mit 51,8% der Schleswig-Holsteiner und mit bundesweit 48,9%) umfasst die Spieler, die sich nicht selbst für das Live-Rollenspiel engagieren. Die zweite Gruppe bilden die Live-Rollenspieler, die sich engagieren und angaben, in einer SL/Orga tätig zu sein. Dazu zählten sich unter den Kielern 41,0%, unter den Schleswig-Holsteinern 34,9% und unter den Bundesdeutschen 39,8%. Passive Mitglieder eines Vereins oder Veranstalters waren bundesweit mit 11,3%, in Schleswig-Holstein mit 13,3% und in Kiel mit 12,8% der Befragten vertreten.

Zusammenfassend kann man feststellen, dass circa die Hälfte der befragten Live-Rollenspieler sich außerhalb der Cons nicht für organisatorische Maßnahmen engagiert, ~38% sich aktiv und ~12% sich passiv für die Organisation und Belange des Live-Rollenspiels einsetzen.

3.6.5 Quellen der Information und Kommunikation über das Live-Rollenspiel

Die zu diesem Thema gestellten Fragen ergaben bei den Auswertungen der bundesdeutschen, schleswig-holsteinischen und Kieler Live-Rollenspieler ein übereinstimmendes Ergebnis. Bei der Frage, wie die Befragten das erste Mal auf das Live-Rollenspiel gestoßen sind³⁴⁸, gaben ~90% aller an der Umfrage teilnehmenden Live-Rollenspieler an, dass sie durch Freunde oder Bekannte auf das Spiel aufmerksam wurden. ~82% der Befragten hatten durch das P&P-Spiel bereits Zugang zum FRSp gehabt³⁴⁹. Das bestätigt sich in den Aussagen der 13 Interviewpartner, von denen nur drei angaben, vorher kein P&P gespielt zu haben. Gerade die jüngere Generation tendiert dazu, sich gleich für das Live-Rollenspiel zu interessieren, und braucht nicht mehr den Anreiz durch das FRSp. Die der Art, Live-Rollenspieler anzuwerben, entspricht der in den Interviews als gängig beschriebenen Praxis. So gab es unter den 13 Interviewpartnern nur zwei, die nicht von Freunden aus dem Larp angesprochen worden

³⁴⁷ S. Anlage 1, Frage 4.

³⁴⁸ S. Ebd., Frage 7.

³⁴⁹ S. Anlage 1, Frage 8.

sind, sondern über ein Fantasy-Laden, bzw. übers Internet von ihrem ersten Con erfahren haben.

Besteht erst einmal ein Zugang zur Szene, dann wird zwar weiterhin die Möglichkeit genutzt, über Freunde Informationen zu anstehenden Cons einzuholen, zusätzlich gaben 71,8% der Kieler, 75,9% der Schleswig-Holsteiner und 74,1% der insgesamt erfassten Live-Rollenspieler das Internet als Informationsquelle an. An dritter Stelle des Informationsbezuges steht die Werbung mit Flyern im Umfeld der Live-Rollenspiel-Veranstaltungen.

3.6.6 Finanzieller und zeitlicher Aufwand

Insgesamt gaben die Kieler Frauen 2001 durchschnittlich 121,88 Euro in etwa nur halb soviel für Teilnehmergebühren aus wie die Männer³⁵⁰. Im Vergleich dazu wendeten die schleswig-holsteinischen Frauen 166,43 Euro für Gebühren auf, was etwa 2/3 der Ausgaben der männlichen Vergleichsgruppe beträgt (260,83 Euro). Dividiert man die mittleren Teilnehmergebühren mit der aus Frage 2 ermittelten durchschnittlichen Gesamtzahl der besuchten Cons, kann man die Durchschnittsausgabe für einen Con berechnen.

Die Frauen bezahlen insgesamt zwar weniger Teilnehmergebühren und nehmen im Schnitt auch deutlich seltener an Cons teil, aber sie leisten sich häufiger die Annehmlichkeit der Vollverpflegung und zahlen daher pro Con mehr als die Männer. Die Kieler Frauen bezahlten im Schnitt 35,90 Euro Teilnehmergebühren, die Männer 24,60 Euro. Signifikante Unterschiede dazu gab es bei den Ergebnissen der Schleswig-Holsteiner nicht (36,20 Euro Frauen; 22,50 Euro Männer). Neupert vergleicht jedoch den Durchschnitt der errechneten Teilnehmergebühr für einen Con mit den Ergebnissen der Frage 10 und begeht damit einen fatalen Fehler. Gefragt wurde nach der durchschnittlichen Ausgaben für die Teilnahme an einem Con und nicht nach der Gebühr. Folgerichtig ergeben sich viel höhere Durchschnittswerte, da die Befragten z.B. auch die Ausgaben für reparaturbedürftige Polsterwaffen, Fahrtkosten, mitgebrachtes Essen, etc. veranschlagen konnten.

Die Befragung der Kieler Frauen ergab einen durchschnittlichen Con-Preis von 67,30 Euro, die der Männer 58,50 Euro³⁵¹. Die schleswig-holsteinischen Frauen hingegen sind

³⁵⁰ S. Anlage 1, Frage 8.

³⁵¹ S. Ebd., Frage 10.

mit 48,71 Euro im Schnitt wesentlich sparsamer als die Kielerinnen. Die Männer gaben mit 52,10 Euro nur 6,40 Euro weniger für Teilnehmergebühren aus, als der berechnete Schnitt der Kieler.

Einerseits unterliegen die Ergebnisse der Schleswig-Holsteiner wegen der höheren Erhebung nicht so großen Schwankungen wie die der Kieler, was die Unterschiede erklären mag, andererseits kann man aus dem Ergebnis der Schleswig-Holsteiner zu dem Schluss gelangen, dass Männer wesentlich mehr für einen Con ausgeben, obwohl deutlich weniger unter ihnen sind, die einen Con mit Vollverpflegung aufsuchen, als bei den Frauen. Es könnte damit zusammenhängen, dass Männer auf Selbstverpflegungs-Cons mehr Naturalien einkaufen, als unbedingt notwendig, oder es könnte auch an den höheren Fahrkosten liegen, die Männer aufwenden müssen, um an weit entfernten Cons teilnehmen zu können.

Insgesamt geben Männer auch mehr Geld für ihre Gewandung, ihrer Ausrüstung, ihren Waffen und ihren Transportkosten plus Verpflegung aus³⁵². Dass die Transportkosten fast dreimal so hoch ausfallen wie die bei den Frauen, leuchtet ein, wenn man bedenkt, dass Männer auch dreimal so häufig auf Cons fahren und sich öfter selbst verpflegen müssen. So gaben die Kieler Männer hierfür im Durchschnitt 175,16 Euro aus (die Frauen 54,17 Euro), die schleswig-holsteinischen Männer 198,15 Euro (die Frauen 70,00 Euro). Ähnlich sieht es bei den Kosten für die Gewandung aus. So gaben die Kieler Männer 2001 mehr als doppelt so viel (240,00 Euro) wie die Frauen (99,17) aus, denn Frauen sieht man seltener in den sehr teuren Rüstungen, und sie müssen auch weniger kampfbedingte Reparaturen an ihrer Gewandung vornehmen. Ronny meint zu seinen laufenden Kosten:

„Das Schwert ist eigentlich auch ein sehr großer Kostenfaktor. Das nutzt sich eigentlich auch recht schnell ab. Also, der Hauptkostenfaktor bei mir ist ganz klar die Rüstung momentan! Was ich bis jetzt ausgegeben habe, ist mehrfach vierstellig, auf jeden Fall. Also, komplett halt, mit allen Sachen halt, ob das die Hosen sind, die Rüstung, die kaufe ich halt fertig.“³⁵³

Es gibt aber auch männliche Charaktere, die mit sehr wenig Kosten für ihre Gewandung auskommen, sei es, dass sie über Jahre in der gleichen Gewandung spielen, oder nur einen einfachen Knappen darstellen. Das erklärt die sehr hohe Standardabweichung der Kieler Männer von 334,32 Euro. Zu den gleichen Aussagen gelangt man, wenn man die

³⁵² S. Anlage 1., Frage 9.

³⁵³ Ronny, S. 7.

Ergebnisse mit denen der Schleswig-Holsteiner vergleicht. Hier gaben die Männer an, im Schnitt 215,33 Euro für ihre Gewandung auszugeben (Standardabweichung: 182,75 Euro), die Frauen 114,12 Euro (Standardabweichung: 116,68 Euro). Weitere Kosten für die Waffen und Magier-Utensilien gaben 89,7% der Kieler Männer mit 73,64 Euro (74,1% der Schleswig-Holstein: 100,47 Euro), 71,4% der Kieler Frauen mit 38,00 Euro (50% der Schleswig-Holsteinerinnen: 70,00 Euro) im Durchschnitt an. Demnach scheinen Männer gegenüber den Frauen mehr Charaktere zu spielen, die kriegerische, jagende oder magische Handlungen ausführen, bei denen sie zusätzliche Hilfsmittel benötigen. Männer geben auch mehr Geld aus, da besonders bei Kampfhandlungen der Verschleiß von Waffen wesentlich höher ist, als bei Utensilien, die z.B. in einem Beutel mitgeführt werden.

In Frage 13 wurde danach gefragt, wie viel Zeit für Vorbereitungen der Cons selber investiert wurde. Danach gaben 43,3% der Kieler Männer an, für die Organisation in einer Spielleitung im Durchschnitt 57,8 Tage aufzuwenden (36,7% der Schleswig-Holsteiner mit 46,8 Tagen). Unter den Kieler Frauen waren es nur 25%, die angaben, 70 Tage im Schnitt (35% der Schleswig-Holsteinerinnen mit 29,1 Tagen) für die Organisation von Cons zu arbeiten.

Dass zum größten Teil Männer in der Verantwortung der Organisation eines Cons sind, mag an den strukturellen Gegebenheiten liegen, dass z.B. die Zusammensetzung der Mitglieder einer Orga, die über einen längeren Zeitraum bestanden hat, z.T. noch aus den Gründungsjahren hervorgeht, in denen die Männer mit 90% die Live-Rollenspiel-Szene beherrschten³⁵⁴. Mittlerweile haben viele der männlichen Orga-Mitglieder ihre Freundinnen für das Live-Rollenspiel gewinnen können und in die Orga-Gemeinschaft integriert. Für Lars z.B. hat das Live-Rollenspiel einen beträchtlichen Raum in seinem Alltag eingenommen, in den er auch seine Freundin einbindet. Lars findet, dass

„das [Live-Rollenspiel] in den Alltag übergeht. Man sieht auch, dass unheimlich viele Live-Rollenspieler auch Live-Rollenspieler als Freunde haben. [In den Freundeskreisen] hat man immer tolle Anekdoten zu erzählen, und dass geht schon in den Alltag mit hinein, bei vielen Live-Rollenspieler findet man auch in der Einrichtung Dinge; von der Latex-Maske über unheimlich viel Bastelkram, den man auch mal abends macht. Wer das schon häufiger mal spielt im Jahr, ist auch zwischen den Cons auch immer mal wieder davon betroffen, oder damit beschäftigt.“³⁵⁵

³⁵⁴ Vgl. Andreas, S. 6.

³⁵⁵ Ebd.

Die nächste Kategorie umfasst die aufgewendeten Tage für das Schneiden von Gewandung. Sie zeigt, dass Männer nicht nur zu ~83% gelernt hatten zu nähen, sondern mit Durchschnittlich 11,5 Tagen im Jahr fast die gleiche Zeit investieren, wie 95% der schleswig-holsteinischen Frauen mit 11,9 Tagen. Man kann sagen, dass sich die Live-Rollenspieler u.a. aus Geldmangel oder Mangel im Angebot von Spiel-Utensilien handwerkliche Fähigkeiten zueigen machten³⁵⁶, um in Eigenregie oder mit Unterstützung Vorstellungen von Kostümen und Requisiten praktisch umsetzen zu können. Die Männer haben dabei keine Berührungsängste, sich mit Tätigkeiten wie dem Nähen zu befassen, die in ihrem familiären Umfeld wohl eher von Frauen ausgeführt werden.

Auf der anderen Seite haben auch die Frauen Rollen eingenommen, die entsprechend den Vorstellungen der Live-Rollenspieler³⁵⁷ von einer klassischen Rollenverteilung den Männern vorbehalten waren. Betrachtet werden schleswig-holsteinische Frauen, unter denen 50% an Durchschnittlich vier Tagen im Jahr (unter den Kielerinnen waren es 75% mit fünf Tagen im Jahr) Waffen und Munition für ihren Charakter anfertigten. Sowohl unter den schleswig-holsteinischen, als auch den Kieler Männern sind es ~57%, die mit 7,6 Tagen fast doppelt soviel Zeit investierten wie die Frauen aus Schleswig-Holstein.

Die letzte Kategorie bildet die Gruppe, die sich um die Erschaffung eines Charakters, einer In-Time-Gruppe, gekümmert haben. Es gab diesbezüglich keine signifikanten Unterschiede zwischen den Geschlechtern oder der Herkunft. So gaben ~75% der Frauen an, im Durchschnitt ~3 Tage für die Erschaffung eines Charakters/Hintergrundes benötigt zu haben, die Männer gaben zu ~75% an, ~7,5 Tage aufgewendet zu haben. Ob die restlichen 25% schon sehr erfahrene Spieler sind, oder eher junge, die noch keinen eigenen Charakter entworfen haben und noch die festen NSC-Rollen bevorzugen, oder eine Gruppe bildet, die wenig mit dem Charakterspiel an sich zu tun haben will, kann an dieser Stelle nur als Spekulation gesehen werden.

Abschließend soll noch auf die Fragen 11 und 12 eingegangen werden, die erhellen, was den Frauen und Männern auf einem Con wichtig erscheint und wie es ihrer Meinung nach umgesetzt wurde. Bewertet wurde mit den Ziffern zwischen 1-5, wobei mit 5 die Meinung „sehr wichtig“ und mit 1 „gar nicht“ angegeben wurde. Exemplarisch werden die Kieler Live-Rollenspieler an einigen Beispielen hervorgehoben und unterschieden sich nicht wesentlich von den Ergebnissen der Schleswig-Holsteiner. Als „sehr wichtig“

³⁵⁶ Vgl. Björn, S.8.

angegeben wurden vorwiegend die „Passende Location“ und, für die Dramatik des Spiels wichtig, die „Motivierten, echt wirkenden NSCs“. Der Modalwert der Kieler Frauen kennzeichnete auch ein „Gelungenes Ambiente“ mit „sehr wichtig“, das die Männer immerhin mit der Ziffer 4 belegten. Bei der Umsetzung lagen diese Kategorien allerdings einen Bewertungspunkt tiefer, was den hohen Anspruch zum Ausdruck bringt, der bisher noch nicht perfekt auf einem Con umgesetzt werden konnte. Mit der Ziffer 4 angegeben, waren sich alle Beteiligten einig, dass auch ein „Guter+spannender allgemeiner Plot“ als wichtiges Element auf einem Con zu sehen ist. Geschlechtsspezifische Unterschiede ergaben sich vor allem in den Kategorien, die Kampfelemente ansprachen, oder dem Ambiente gerecht wurden. So hielten die Frauen mit einem Modalwert von 3 gegenüber den Männern „Luxus, Annehmlichkeiten, Komfort“ für wichtiger und sahen bei der Umsetzung ihres Wunsches auf Cons mehr Mängel (Modalwert 2), als die Männer (Modalwert 3). Genau umgekehrt war es bei den Männern, denen „Insgesamt viel Action auf dem Con“ und „Kämpfe und Schlachten“ (mit einem Modalwert von 4 und 3) wichtiger waren als den Frauen und die das Erreichen dieser Ziele auf Cons entsprechend kritischer betrachteten als die Frauen. Sie lagen mit dem jeweiligem Modalwert von 3 eine Bewertungseinheit tiefer.

Man kann festhalten, dass einige Punkte, wie die Location, die NSCs, die als Grundvoraussetzungen für das Zusammenspiel auf einem Con zu sehen sind, von den Männern und Frauen gleichermaßen bewertet worden sind. Darüber hinaus gibt es geschlechtsspezifische Wünsche, die auf einzelnen Cons verschieden eingelöst werden, was zu individuell unterschiedlichen Bewertung führt.

Frauen suchen eher den kommunikativen Aspekt und versuchen, dem Ambiente eines spielprägenden Hintergrundes gerecht zu werden. Die meisten Darstellungsmöglichkeiten, z.B. durch Tanz und auf eigenem Hintergrund basierendem Zusammenspiel, finden sie daher verstärkt auf Cons, die weniger Kampf und Abenteuer bieten, sondern denen Elemente quasi-mittelalterlichen, gesellschaftlichen Strukturen zugrunde liegen.

Männer hingegen bevorzugen in Schleswig-Holstein den ursprünglichen Con-Gedanken einer improvisierten, in Wald und auf Wiesen geplanten, abenteuerlichen Geschichte. Sie suchen meistens den Reiz der situativen Spannung in Kämpfen und brauchen dazu keine vorbereitete Kulisse. Neuere Entwicklungen zeigen jedoch, dass vermehrt auf pyrotechnische Hilfsmittel, Rauch- und Lichteffekte Wert gelegt wird, die zusätzlich

³⁵⁷ Vgl. Kay, S. 8, Hanno, S. 10.

Spannung und Realitätsnähe vermitteln sollen. Der Schwerpunkt des spontanen Zusammenspiels, bei dem der Hintergrund keinen entscheidenden Einfluss auf das Geschehen nimmt, verlagert sich dahingehend, dass „mehr Ambiente erwünscht ist, dass es ein bisschen mehr Action gibt, dass die Spieler mehr in Trapp gehalten werden, und [dass] spektakuläre Sachen - sei es jetzt durch irgendwelche Pyroeffektszenen oder so etwas - aufgeführt werden.“³⁵⁸

Für die Männer bietet das höhere und billigere Angebot an Abenteuer-Cons, die meist als Zelt-Con ausgeschrieben sind, so dass keine teure Unterkunft gemietet werden muss, eine weitaus größere Wahlmöglichkeit, die sie auch mehr als die Frauen nutzen. Die Frauen besuchen nur einige Cons im Jahr und achten besonders auf die Qualität des komplexen Zusammenspiels in einer fiktiven Gesellschaftsstruktur. Sie müssen entsprechend mehr Geld für „ambientegerechte“ Unterkünfte zahlen.

Ob der höhere Komfort bei einer festen Unterkunft ein weiteres Entscheidungskriterium ist, kann zum gegenwertigen Kenntnisstand nur Vermutung bleiben. Ein gegenteiliges Beispiel liefert Kati: „Leider [gibt es] immer mehr teure Jugendherbergs-Cons. Ich hätte gern mal wieder mehr Zeltcons, wo man dem Bauern ein bisschen Geld in die Hand drückt und dafür seinen Acker benutzen kann.“³⁵⁹

4 Analytische Zusammenfassung

Die Szene der Live-Rollenspieler in Kiel lässt sich in ihrer ersten horizontalen Ausdifferenzierung durch die vier hauptsächlich gespielten Fantasy-Genres auf den Cons bestimmen, wobei die Spieler nicht unbedingt auf nur ein Genre spezialisiert sein müssen. Das am meisten gespielte Genre ist der Abenteuer-Con, der gleichzeitig auch als Urform des Cons gilt, da die ersten realisierten Live-Rollenspiele in Kiel Anfang der 90er mit abenteuerlichem Hintergrund ausgetragen wurden. Übernachtet wird noch heute überwiegend in Zelten, wobei auf größeren, angemieteten Plätzen oft einige feste Unterkünfte z. B. in Jugendherbergszimmern oder Wohnbaracken angeboten werden. Die Popularität der Schlachten-Cons hat sich erst mit wachsender Spielerzahl entwickeln können und bilden die zweite große Gruppe der gespielten Genres. Die Schlachten-Cons sind weniger auf individuelle Handlungen ausgerichtet, sondern deren Faszination geht von der Perzeption bewegter Massen aus, die sich dem offenen Kampf

³⁵⁸ Björn, S. 9.

³⁵⁹ Kati, S. 2.

stellen. Sehr gemäßigt und mit gespielt höfischer Etikette geht es dagegen auf Adel-Cons zu, die sich in Schleswig-Holstein erst in den letzten Jahren etablieren konnten und in der Kieler Live-Rollenspiel-Szene zunehmendes Interesse erfahren. Der Stil eines Adel-Cons beruht auf quasi mittelalterlichen Umgangs- und Gesellschaftsformen, bei dem mehr das höfische Leben durch Tanz, Festbankette etc. ausgespielt wird. Eine ebenso gewichtige Rolle spielen diplomatische Verhandlungen, die Out-Time durchgeführt werden, aber auch in konkreten Kriegshandlungen auf einem Con z. B. gegen ein benachbartes Fürstentum enden können. Um Verhandlungen und kriegerische Auseinandersetzungen zwischen einzelnen Live-Rollenspiel-Gruppen zu ermöglichen, wurden z. B. die Mittellandekampagne und die Südlandekampagne gebildet. Sie vereint die unterschiedlichen, hauptsächlich auf einer mittelalterlichen Ständegesellschaft beruhenden Larp-Länder zu einer gemeinsam virtuell interaktiven Welt. Neuigkeiten werden ausgetauscht, Verbündete gesucht und Kriegserklärungen gegeben, deren Auswirkungen real auf einem Con inszeniert werden können. Es entsteht eine Spannung in der Dialektik zwischen virtuell erzeugter Gesellschaftlichkeit und der physisch erlebten Gemeinschaft auf einem Con, die das Live-Rollenspiel facettenreicher und lebendiger erscheinen lassen soll. Der Experte Ronny weiß, dass selbst Live-Rollenspieler, die nicht aus Schleswig-Holstein stammen, ihren Charakter in seinem Larp-Land „Markedonien“ beheimaten möchten. Es sind Spieler, die sagen: „Ja, das ist jetzt meine Heimat, Markedonien, da komme ich her! Da habe ich Hintergrund, von dem ich erzählen kann“, denn es ist mittlerweile schon eine recht lebendige Welt.“³⁶⁰

Die letzte große Gruppe der Fantasy-Genres in Kiel bilden die „Vampire Live“-Spieler mit etwa 3-4 Spielgruppen à 20 Personen, die zur Hälfte aus Frauen und Männern bestehen. Das Besondere dieser Gruppierung sind die unkonventionellen eintägigen Spielabende, die vornehmlich in öffentlichen Einrichtungen wie Diskotheken und Kneipen stattfinden. Der Spielhintergrund findet in der Gegenwart statt, in der die Vampire dem Menschen unerkannt im Verborgenen agieren. Das Funktionieren einer „Vampire-Live“-Gruppe erscheint dabei diffizil, denn sie unterliegt den labilen, aber maßgeblichen Faktoren einer stabilen, kontrollierbaren Gruppenstruktur und der für das wöchentliche Spiel vorbereiteten, auf die einzelnen Charaktere abgestimmten Hintergrundgeschichten. Weniger entscheidend sind dabei die örtlichen Gegebenheiten für die Spielgestaltung und das angestrebte Flair. Sie sollen nur die Rahmenbedingungen liefern, in dem das Live-Rollenspiel stattfindet, und können daher

³⁶⁰ Ronny, S. 2.

nach Belieben ausgewählt werden. Das Kriterium für die Wahl der Örtlichkeiten beruht auf dem Faktor des öffentlich nächtlichen Lebens, das den Spielern ein für sie interessantes Umfeld zur Kommunikation, Interaktion und des Erlebens bieten sollte.

Die zweite, vertikale Differenzierung der Live-Rollenspiel-Szene erfolgt durch das Alter. Am unteren Ende des Spektrums stehen die zumeist jungen Anfänger, die zunächst einfache Charaktere wie Heiler oder Krieger bevorzugen. Diese Charaktere erleichtern ihnen den Einstieg in die Szene, da sie mit wenigen Mitteln zur Charakterdarstellung auskommen und keinen detaillierten Hintergrund benötigen, wobei Live-Rollenspieler, die Heiler spielen, meistens die introvertierten, die die Krieger spielen, mehr die extrovertierten Spieler sind. Es gibt auch viele Anfänger, die sich als NSC anmelden, denn als sogenannte „Springer“ müssen sie nicht eine Rolle durchgehend spielen, sondern werden von der SL für geplante feindliche Attacken eingesetzt. So werden sie direkt mit der Handlung konfrontiert und lernen die ersten Kampftechniken. Dagegen werden Charaktere von Magiern oder Adligen aufgrund der komplizierten Regelungen und der mangelnden Spielkompetenz anfänglich kaum gespielt. Anfänger fühlen sich dann oft überfordert, wenn sie neben den neuen Sinneseindrücken auch noch ein kompliziertes Regelwerk beherrschen, den Spielverlauf und eigene Verhaltensweisen koordinieren sollen. Als Anfänger wird daher ein leicht zu spielender Charakter gewählt, mit dem man sich einen guten Überblick auf dem Con verschaffen kann und nur auf die einfachsten Regeln zu achten hat. Andernfalls wirken Anfänger schnell „lächerlich“, wenn das Ensemble aus Charakterwahl, schauspielerischem Können, Wahl der Gewandung eines Spielers nicht stimmig ist; wenn Leute versuchen, „Dinge darzustellen, die sie gar nicht darstellen können!“³⁶¹

Die freundliche Art, mit der man aufgenommen wird, ist oft der Anreiz, das Risiko in Kauf zu nehmen, an entfernteren Cons teilzunehmen, deren inhaltliche Beschreibung im Larp-Kalender³⁶² oder die Aufmachung eines Flugblattes neugierig gestimmt haben. In den meisten Fällen sind es die Freunde, von denen man eingeladen oder überredet wird, sich an einem Con anzumelden. Bekannte Großveranstaltungen in der Szene sind ein weiterer Orientierungspunkt bei der Auswahl von Cons. Ihr besonderer Reiz liegt in der Faszination großer Schlachten, an denen zumeist junge männliche Spieler aus Kiel teilnehmen³⁶³, die sich zu diesem Zwecke in Spielgruppen organisieren, um ein eigenes Zeltlager aufzubauen. Als größtes Event für Live-Rollenspieler in Deutschland ist das

³⁶¹ Ronny, S. 5.

³⁶² www.larpkalender.de.

³⁶³ S. Lasse, S. 4.

„Drachenfest“³⁶⁴ am Nürburgring oder das „New Order“ zu erwähnen, bei denen zwischen 1200 und 3000 Live-Rollenspieler teilnehmen und bis auf kleinere Kämpfe angeheuerter NSC-Söldnertruppen³⁶⁵ zum Ende des Cons eine große Endschlacht inszeniert wird, bei der sich zwei Parteien gegenüber stehen.

„Das ist schon wirklich eine kommerzielle Veranstaltung [...]. Allein durch die Masse der Spieler kann man natürlich kein sehr diffizilen Plot aufbauen; also das Ganze läuft eigentlich darauf hinaus, dass zwei Tage Verhandlungen, Diplomatie und kleinere Kämpfe stattfinden, um rauszufinden, wer bei der Endschlacht am letzten Tag in zwei Lagern gegeneinander kämpft.“³⁶⁶

Für viele Live-Rollenspieler bilden die angebotenen Konzerte wie z. B. der Metal-Band „In Extremo“, die mittelalterlichen Märkte, das „actionreiche“ Lagerleben oder die ständig wechselnde Szenerie außergewöhnlicher Charaktere einen zusätzlichen Anreiz, die lange Fahrstrecke aus Kiel in Kauf zu nehmen. Da summieren sich schnell die Kosten; 85,- Euro für die Teilnahmegebühr und ca. 50,- Euro Benzinkosten, wobei die Verpflegungskosten nicht mit zugerechnet sind³⁶⁷.

Die erfahrenen Spieler, die schon seit 3 Jahren und länger dabei sind, legen mehr Wert auf darstellerische Fähigkeiten, interessante Charaktere und ausgefallene Hintergründe. Sie wissen aus Erfahrung, welche Cons ihnen gefallen und welche sie aufgrund fehlender individueller Darstellungsmöglichkeit meiden. Ihre Kompetenz nutzen sie, um teilweise eigene Regelwerke zu verfassen oder um sich in einer Orga zu engagieren.

4.1 Stilbildung

*„Schau die Feuer, hör die Trommeln
und ergib dich diese Nacht;
schau die Feuer, hör die Trommeln,
ich gewinne diese Schlacht.“³⁶⁸*

Die jugendkulturelle Stilbildung resultiert sich aus einem Sammelsurium unterschiedlichster Materialien, aus der Mode und dem Alltagsgebrauch, aus der „Matrix des Bestehenden“³⁶⁹. So kommt es „zu einer Transformation und Umgruppierung des

³⁶⁴ Anmerkung: Ein eigens angemieteter Pfadfinderzeltplatz für das deutschlandweit größte Event bietet eine Stellplatzmöglichkeit für bis zu 5000 Live-Rollenspieler, S. www.drachenfest.com.

³⁶⁵ S. Lasse, S. 4.

³⁶⁶ Hanno, S. 6.

³⁶⁷ S. Ronny, S. 7

³⁶⁸ Subway to Sally (2001), Songtitel: „Die Schlacht“. In: Herzblut. Megalux Records. In: www.songtexte.de.

³⁶⁹ Baake/Ferchhoff, S. 427; zitiert nach: Müller-Bachmann (1995), S. 77.

Gegebenen in ein Muster, das eine neue Bedeutung vermittelt; einer Übersetzung des Gegebenen in einen neuen Kontext und seiner Adaption.“³⁷⁰ Es findet eine Neuordnung und Rekontextualisierung von Objekten statt „und zwar innerhalb eines Gesamtsystems von Bedeutungen, das bereits vorrangig und sedimentär den gebrauchten Objekten anhaftende Bedeutungen enthält.“³⁷¹

Die Live-Rollenspieler haben so Warenobjekte, und geschichtliches Hintergrundwissen sowie musikalische Gattungen/Stilrichtungen aus ihrem Lebenszusammenhang herausgenommen und dem neuen Bedeutungszusammenhang im Live-Rollenspiel entsprechend adaptiert.

Die fantastische Welt selbst beruht auf einer ästhetisierenden, romantischen Vorstellung vom Mittelalter und der Verflechtung mythologischer und fantastischer Sagen/Gestalten, die sich durch das Lesen von Büchern und Besuchen im Kino aufgebaut haben. Hanno ist sich durchaus bewusst, dass diese Vorstellung „nicht mit der Wirklichkeit übereinstimmt, [...] aber trotzdem erhält sie sich ja irgendwie aufrecht [...]. Und diese romantische Vorstellung ist es, die man im Live-Rollenspiel dann ausleben kann.“³⁷² Entsprechend der mittelalterlichen Vorstellungen findet auch die Stilbildung statt. So besteht ein allgemeiner Konsens darüber, dass in einer mittelalterlich orientierten Fantasy-Welt ein stilistischer Standard eingehalten werden sollte. Dazu gehört der Kleidungsstil auf einem Con, der keine erkennbare Alltagskleidung vorsieht, sondern den gängigen Vorstellungen fantastischer Charaktere entsprechen sollte. Den Kombinationsmöglichkeiten von Stoffen, Fellen und Accessoires aus dem Alltag sind kaum Grenzen gesetzt. Zwei gängige Prämissen sollten dabei immer beachtet werden, genauer gesagt, dass der Kleidungsstil im Einklang mit dem darzustellenden Charakter steht und dass keine modernen Farben, Muster und Werkstoffe wie Plastik verwendet werden. Eine Ausnahme gilt für die Waffen, die gepolstert sein müssen, aber durch die Professionalisierung der Arbeitstechniken kaum vom Original zu unterscheiden sind. Getragen werden von den Frauen entweder aufwändig geschneiderte Röcke und Gewänder für die Rolle der Heiler, Huren, Schankmädchen und höfischen Damen, oder eng anliegende, Figur betonte, sportliche Kleidung der Bogenschützinnen, Abenteurerinnen und Elfinnen. Sylvia hat sich z. B. für den „Wolfsmond-Con“ im letzten Jahr eine Gewandung genäht, die aus Einzelteilen vom Flohmarkt zusammengestellt war:

³⁷⁰ Clarke (1979, S. 138; zitiert nach: ebd.

³⁷¹ Clarke (1979), S. 136; zitiert nach ebd., S. 77 f.

³⁷² Hanno, S. 8.

„Das ist eine komplette Fellausrüstung gewesen: ein Fellkleid, ein Fellumhang und Fellstulpen, also, ich war komplett in Fell, von oben bis unten, mit Federn im Haar. [...] Für die Lederapplikationen, da bin ich mal bei „Lederflach“ gewesen, hab mir da so eine riesige Tüte Reste gekauft.“³⁷³

Für den Beobachter scheint sich ein scharfer Kontrast zwischen dem gepflegten körperlichen Erscheinungsbild und einer archaischen, geflickten und oft abgetragenen Kleidung zu bestehen. Bei genauerer Betrachtung wird man feststellen müssen, dass dieser Eindruck täuscht: Die scheinbar ärmliche Kleidung ist sorgfältig hergerichtet und arrangiert, wobei die in Handarbeit erzeugte Ästhetisierung eines archaisch anmutenden Charakters gleichzeitig den individuellen Stil und die Ablehnung seriell reproduzierbarer Gewandungen demonstriert. So gaben einige interviewte Kieler Live-Rollenspieler an, einerseits bei der Fertigung der Gewandung Geld einzusparen, Andererseits lassen sich durch die individuelle Kreativität immer neue Gestaltungsmöglichkeiten entwickeln.

Die Gewandungen der Frauen entsprechen den Vorstellungen des romantischen, Natur verbundenen, abenteuerlichen oder derben Charakters. Männer hingegen repräsentieren mit ihrer Gewandung den kämpferischen, unbändigen, freiheitsliebenden, abenteuerlustigen, aber auch schüchternen, zurückgezogenen, intellektuellen Charakter auf einem Con. Bei den Anfängern haben sich als erste Gewandungsanschaffung Schnürstiefel, Lederhose und ein geschnürtes Leinenhemd durchgesetzt, die den Vorteil bieten, im Wald oder beim Kampf ausreichend geschützt zu sein. Gleichzeitig symbolisiert die Lederkleidung die Dialektik der Moderne und des Altertümlichen. Sie impliziert die Etiketten des „freiheitsliebenden, Motorradfahrers“, des gegen Konventionen verstoßenden, „langhaarigen Zivildienstleistenden“, bzw. einer archaischen Ausdrucksform, wie sie in der Metal-Musik-Szene und in deren Songtexten propagiert wird³⁷⁴. Elemente des Altertümlichen finden sich nicht nur im authentisch wirkenden Material wieder, sondern sie werden auch durch die Art und Weise der Anfertigung z. B. eines geschnürten, statt geknüpften Hemdes repräsentiert. Im Zusammenhang des Live-Rollenspiels wird die Kleidungsschöpfung als quasi mittelalterliche Gewandung adaptiert, die die Funktion des Praktischen und des Erkennungsmerkmal eines Charakters übernimmt. Weniger vom individuellen Stil des einzelnen geprägt sind die Plattenpanzerungen eines Ritters. Es werden auf Wunsch zwar eigene Entwürfe von Rüstungsteilen gefertigt, aber die meisten entscheiden sich

³⁷³ Sylvia, S. 3.

³⁷⁴ Vgl. Jan, S. 2.

für die billiger herzustellende Standardvariante. Das individuelle Erkennungsmerkmal zeigt sich hier bei der Zusammenstellung der Rüstungsteile und dem Wappenrock. Die Kettenhemden und der Lederschutz für die Arme, Beine, Schultern werden von vielen einzeln oder in Gruppenarbeit angefertigt und sind der Stolz eines jeden Besitzers und symbolisieren das handwerkliche Geschick und die Derbheit des Besitzers.

Passend zum Eigenentwurf des Mittelalters sind auch bestimmte Musikrichtungen vertreten, in denen Texte über Heldentaten, mittelalterliche Liebesbeziehungen, archaischen Kämpfen, aber auch über den Gemeinschaftssinn und Freiheitsdrang der Pfadfinderbünde vorkommen.

„'Stil' wird so zu einem Ausdrucksmittel und einer Darstellungsform sozialer Abgrenzung. Er veranschaulicht 'Mitgliedschaft in ...' und 'Abgrenzung von ...' durch bewusste Präsentation und Stilisierung eines Selbst für interpretierende andere (Beobachter).“³⁷⁵

Das Selbstbild der Live-Rollenspiel-Szene unterliegt den zentralen Werten des Erlebens, der Kreativität, Kommunikation und Toleranz. Das Live-Rollenspiel soll eigene kreative Ressourcen freisetzen und grenzt sich bewusst von der medialisierten Konsumgesellschaft ab. Dabei werden besondere Formen der Musik, der Kleidung, des Umgangs und der Sprache als Abgrenzungsmechanismen nach außen und zur Konsolidierung nach innen stilisiert, um dann innerhalb der Szene ritualisiert und kontrolliert zu werden³⁷⁶. Im folgenden Kapitel wird deutlich, dass die Ausprägung des eigenen Stils in der Live-Rollenspiel-Szene ein Mittel zur Identifikation der Gruppe ist und als ein zentrales Element des Einzelnen für die glaubwürdige Darstellung seines Charakters unerlässlich ist.

4.2 Die Darstellung des Charakters

Der Glaube an den eigenen Charakter³⁷⁷, den der Live-Rollenspieler spielt, fordert seine Mitspieler auf, den Eindruck, den er bei ihnen hervorruft, ernst zu nehmen. „Sie sind aufgerufen zu glauben, die Gestalt, die sie sehen, besitze wirklich die Eigenschaften, die

³⁷⁵ Soeffner (1986), S. 321. In: Müller-Bachmann (1995), S. 81; Vgl. Soeffner (1992), S. 78 f.

³⁷⁶ Vgl. ebd.

³⁷⁷ Anmerkung: Goffman (2002) untersucht die Selbstdarstellung im Alltag und vergleicht sie mit Rollen, die das Individuum je nach Situation einnimmt. Die Rolle ist in diesem Sinne vergleichbar mit dem ausgespielten Charakter eines Live-Rollenspiels in situationsspezifischer Umgebung auf einem Con und sollte im folgenden so verstanden werden.

sie zu besitzen scheint, die Handlungen, die sie vollführt, hätten wirklich die implizit geforderten Konsequenzen [...].³⁷⁸ Wäre dies nicht der Fall, so müsste man annehmen, dass sich der Adressat von dem Eindruck einer gespielten Realität nicht inspirieren lassen kann oder will. Ein Grund wäre z. B., wenn junge, „pappnasige“ Spieler ihr Auftreten nicht einzuordnen wissen. Auch Ronny musste diese Erfahrung schon machen:

„Manchmal habe ich auch Rollen gespielt, die ich einfach nicht darstellen konnte und das war mir auch selber gar nicht so bewusst. Das habe ich auch durch Erfahrung, durch andere Leute, die ich beobachtet habe, durch Erzählungen [...] mitbekommen, was ich für einen Pappnasenkram ich da eigentlich gemacht habe.“³⁷⁹

Andererseits kann aber auch der Darsteller selbst nicht von seiner Rolle überzeugt oder ernsthaft an den Überzeugungen seiner Mitspieler interessiert sein. Es gibt einige Live-Rollenspieler, denen es nicht um das eigentliche Spiel und die Interaktion geht, sondern

„es gibt so einen Trend von sehr vielen Neueinsteigern, eigentlich auch von alteingesessenen Spielern, dass sie auf'n Con fahren, sich ihr Zelt aufbauen, einen Grill hinstellen, sich halt bedienen lassen möchten. 'NSCs kommt mal zu uns, wir wollen uns hauen! Bringt uns den Plot ans Zelt!'“³⁸⁰

Während der Anfänger mit der Zeit beginnt, sich seiner Rolle bewusster zu werden und damit auch die zunehmende Anerkennung seiner Mitspieler gewinnt, zeugt das passive Spiel von dem latenten Bedürfnis, sich den Anstrengungen des Alltags, bzw. des Spiels zu entledigen, oder von der Ignoranz des Zynikers.

Zur Darstellung einer Rolle, mit der der Spieler sich in Gegenwart einer bestimmten Gruppe von Interaktionspartnern zeigt, wird eine Fassade aufgebaut, unter der Goffman das standardisierte Ausdruckrepertoire versteht, das der Einzelne im Verlauf seiner Vorstellung bewusst oder unbewusst anwendet³⁸¹. Wichtig für die Authentizität der Fassade ist zunächst das „Bühnenbild“, die ambientegerechten Räumlichkeiten, Dekorationselemente und „die Requisiten und Kulissen für menschliches Handeln, das sich vor, zwischen und auf ihnen abspielt.“³⁸² Schon bei der Anreise umgeben die Live-

³⁷⁸ Goffman (2002), S. 19.

³⁷⁹ Ronny, S. 7.

³⁸⁰ Ebd., S. 10.

³⁸¹ S. Goffman (2002), S. 23.

³⁸² Goffman (2002), S. 23.

Rollenspielern die letzten bildhaften Eindrücke des letzten Cons, dessen emotionale Bindung konkret beim ersten einstimmenden Betreten des Con-Geländes spürbar wird. Der äußere Eindruck vermittelt eine erste Vorstellung vom gemeinschaftlich zu erlebenden Wochenende, eine Vorstellung die sich spätestens nach den ersten Vorbereitungen (die Begrüßung, das Aufstellen der Zelte) durch die In-Time-Reise verdichtet.

Abgesehen von den szenischen Komponenten des Bühnenbildes sind die gespielten Charaktere der wichtigste Bestandteil eines Con. Ohne sie würde keine Interaktion stattfinden, bzw. die Basis für das soziale Zusammenleben genommen sein. Daher ist es wichtig, dass die Charaktere nicht nur physisch präsent sind, sondern auch vor ihrer sozialen Umwelt als solche erscheinen. Jeder Live-Rollenspieler kann nur dann feststellen, ob er einem Waldläufer, einem Magier, oder einem Ritter begegnet, wenn die Gewandung, die Gestik und Sprache sich kohärent zueinander verhalten. Eine solche Kohärenz bildet aber nur den Idealtypus der dargestellten Fassade³⁸³ eines Charakters, die von den Faktoren wie Spielerfahrung, Alter, Aufwendigkeit der Gewandung und adäquates, situationsgebundenes Verhalten abhängen. Mit „Verhalten“ eines Live-Rollenspielers sind die Teile der persönlichen Fassade gemeint, „die dazu dienen, die Rolle anzuzeigen, die der Darsteller in der Interaktion zu spielen beabsichtigt.“³⁸⁴ Unter Live-Rollenspielern kann es vorkommen, dass Erscheinen und Verhalten einander widersprechen, wenn z. B. sich das Erscheinungsbild eines Adligen nicht adäquat mit der ausgeübten Sprache und Gestik des Spielers deckt. Dieses Phänomen entdeckt man oft bei unerfahrenen Spielern, die sich kaum mit dem gesellschaftlichen, geschichtlichen Hintergrund ihres Charakters beschäftigt oder keine schauspielerischen Fähigkeiten erworben haben.

Im Allgemeinen bietet die Gestaltung bestimmter Charaktere aber kein Problem für die Live-Rollenspieler, weil einige vorbereiteten Plotaufgaben, die für die Erfüllung der Hauptaufgabe eines Charakters nötig sind, dazu geeignet sind, die von dem Spieler erworbenen Eigenschaften und Fähigkeiten sichtbar zu machen.

Interessant in diesem Zusammenhang ist der Aspekt der Institutionalisierung eines Charakters auf der Grundlage der abstrakten stereotypischen Erwartung, die sie bei Live-Rollenspielern erweckt. Der Charakter nimmt durch sie eine Bedeutung und eine Stabilität an, „die unabhängig von den spezifischen Aufgaben ist, die zu einem

³⁸³ Vgl. Goffman (2002), S.25 f.; Die persönliche Fassade bildet nach Goffman ein Konglomerat aus Erscheinungsmerkmalen und dem Verhalten, das den Darsteller identifizieren lässt und von dem erwartet wird, dass er sie mit sich herumträgt.

gewissen Zeitpunkt in ihrem Namen erfüllt werden. Die Fassade wird zu einer 'kollektiven Darstellung' und zum Selbstzweck.³⁸⁵ Wenn z. B. ein Live-Rollenspieler die etablierte und durch die Medien erzeugte Rolle eines Waldläufers/Dunedeiens aus „Der Herr der Ringe“³⁸⁶ übernimmt, dann wird er im Allgemeinen feststellen, dass es bereits eine bestimmte Fassade für diese Rolle gibt. Die Schwierigkeit liegt darin, dass der Spieler nicht nur den persönlichen Reiz dieser Rolle ausleben kann, sondern gleichzeitig den Erwartungen seiner Mitspieler, die sich mit dieser Rolle verbinden, entsprechen muss. Ein Waldläufer ist eben nicht in erster Linie der „naturverbundene, freiheitsliebende Abenteurer“, sondern mit ihm verbindet sich die allgemeine Vorstellung des tugendhaften, edlen Gefolgsmannes, von dem erwartet wird, dass er seine Dienste dem Gemeinwohl aller anbietet und nicht versucht, „den Plot auf eigene Faust zu lösen, oder nicht die Informationen an andere Spieler weitergibt; also mit den anderen Spielern, mit den anderen Gruppen kaum noch interagiert.“³⁸⁷

4.3 Die Ritualisierung der Darstellung

Nach Goffman stellt eine Darstellung als Teilaspekt des Sozialisierungsprozesses ein idealisiertes Bild der Situation für den Live-Rollenspieler dar³⁸⁸. Folglich neigen Spieler dazu, bei ihren Mitspielern einen auf verschiedene Art idealisierten Eindruck zu erwecken, um die offiziell anerkannten Werte der Spielergemeinschaft zu verkörpern und zu belegen. Auch wenn z. B. die Mittel zur Darstellung einer Goldgrube primitiv erscheinen mögen, so sollte es Aufgabe des Live-Rollenspielers sein, der gestellten Aufgabe mit viel Phantasie und schauspielerischem Können zu begegnen. So entnahm man der Out-Time-Information, dass die aufgetürmten Äste vor der Goldgrube den durch einen Geröllhaufen versperrten Eingang darstellen sollten. Dieser wurde sodann nicht lustlos von den NSCs beiseite geschafft, sondern mit nötigem schauspielerischen Talent gemeinschaftlich und vor Anstrengung ächzend beiseite geschafft. Das idealisierte Bild der schweißtreibenden Arbeit und den individuell ausgespielten Fähigkeiten der Charaktere – der kräftig gebaute Abenteurer wird wohl einen größeren Teil der Arbeit zu übernehmen haben als der schwächliche Heiler – entspricht gleichzeitig den propagierten Wertvorstellungen der Orga, dass man als Spieler seine

³⁸⁴ Goffman (2002), S. 25.

³⁸⁵ Goffman (2002), S. 28.

³⁸⁶ Tolkien (1984).

³⁸⁷ Ronny, S. 3.

³⁸⁸ Vgl. Goffman, S. 35.

Phantasie benutzen und nicht passiv dem Geschehen zuschauen sollte. Nur so ließe sich das Spiel lebendig gestalten und könnte an Authentizität gewinnen.

Insofern eine Darstellung während des Live-Rollenspiels die gemeinsamen offiziell anerkannten Werte der zugrundeliegenden Orga, vor der sie dargeboten wird, betont, könnten sie als Ritual betrachtet werden, d. h., als eine ausdrückliche Erneuerung und Bestätigung der Werte einer Orga. In gewissem Sinne wird auch das Binnen-Selbstverständnis einer Live-Rollenspiel-Gruppe ritualisiert, bei der die zugrundeliegende Interaktion die soziale Kontrolle selbst ist und damit zur Stabilität der Gruppenstruktur beiträgt.

„Darüber hinaus werden in dem Maße, in dem die in Darstellungen nahegelegte Sicht als Wirklichkeit akzeptiert wird, diese Darstellungen Züge einer Zeremonie haben.“³⁸⁹

So dient die als Wirklichkeit des Spiels akzeptierte In-Time-Reise den Live-Rollenspielern einerseits als sichtbares Zeichen, dass das Live-Rollenspiel für alle gemeinsam begonnen hat. Andererseits impliziert und symbolisiert sie die Wertvorstellung der Orga, sich ganz auf die Darstellung des Charakters zu konzentrieren und, wenn möglich, für die Dauer des Cons In-Time zu bleiben, damit der Spielfluss und das Ambiente während der Spieltage erhalten bleiben. Der Ausgang eines Cons ist üblicherweise mit einer Endschlacht und der darauffolgenden Zusammenkunft aller Live-Rollenspieler verbunden, die das rituelle Ende eines Live-Rollenspiels markieren sollen. In der Zusammenkunft aller Spieler nimmt die Orga die Gelegenheit wahr, die Ereignisse zusammenzufassen, um dann die einzelnen Spieler hervorzuheben, die sich besonders um das Spiel verdient gemacht haben und ihre Rolle überzeugend darzustellen wussten. Die erfahrenen Spieler kennen die Zeremonie des „Out-Time-Gehens“, die das Ende der gespielten Wirklichkeit bedeutet und sie gleichzeitig von den Aufgaben ihrer Rolle entbindet.

4.4 Ort und ortsbestimmtes Verhalten

Die Darstellung eines Charakters richtet sich zunächst einmal nach der Charakteristika der dargestellten Aufgabe. Die Charakteristika des gespielten Charakters kommen dabei weniger zum Ausdruck, weil die Erscheinung und das Verhalten eines Live-Rollenspielers sich in eine größere Szenerie einfügen soll. Goffman beschreibt dieses

³⁸⁹ Goffman, S. 36.

Zusammenspiel von Individuen in einer Gruppe als Ensemble³⁹⁰ Damit das Zusammenspiel im Live-Rollenspiel funktioniert, muss sich jedes Ensemblemitglied auf das adäquate, situationsgebundene Verhalten der anderen Spieler verlassen können. Dadurch entsteht ein gegenseitiges Abhängigkeitsverhältnis der Live-Rollenspieler, das die im Alltag erfahrenen Diskrepanzen unterschiedlicher gesellschaftlicher Ränge und miteinander konkurrierende soziale Schichtungen im Spiel überwindet und auf diese Weise den Zusammenhalt der Gruppe innerhalb der Gesellschaft stärkt. Simone findet, dass gerade im Live-Rollenspiel ein direkter, unvoreingenommener Kontakt entstehen kann,

„[...] weil deine äußerliche Umgebung fällt ja komplett raus. Es ist egal, wer du bist, woher du kommst, es zählt [...] eigentlich nur, was du tust und wie du in dem Moment mit den Leuten umgehst - das ist doch ziemlich schön. Und gerade wenn ich jetzt auf einen [Con] fahre und da irgendwelche Leute kennen lerne, dann weiß ich nicht, was die normalerweise machen, dann weiß ich nicht, ob die jetzt Hip Hop hören, oder ob die Schlager hören, oder ob die gern in Diskos gehen, oder ob die [...] eine Familie haben.“³⁹¹

Auf einem Con ist es nicht entscheidend, welcher sozialen Schicht der Spieler angehört, denn „jemand der sein Hauptschulabschluss gerade geschafft hat, kann genauso viel Phantasie haben wie jemand, der sein Abitur hingelegt hat [...]“³⁹² Die Kriterien, nach denen ein Spieler beurteilt wird, sind die Integrationsfähigkeit, die schauspielerische Kompetenz und persönlichen Sympathiebekundungen.

Außer der zufälligen Begegnung rollenspielender Akteure, konzentriert sich die Darstellung eigener Fähigkeiten auf einzelne, zeitlich und räumlich beschränkte Regionen eines Cons. Die Regionen können von den Live-Rollenspielern im Spiel selbst definiert werden, aber auch in der Funktion als plotrelevanter Handlungsort vorher von der SL festgelegt worden sein. Selbstdefinierte Regionen können abgeschlossene Räumlichkeiten eines Zeltes sein, in denen spontan, vom Plot unabhängig, Interaktionen stattfinden. Von der SL vorgegebene Regionen sind dagegen Örtlichkeiten, die zu einem unbestimmten oder definierten Zeitpunkt die involvierten Spieler mit bestimmten Aufgaben konfrontieren.

Entsprechend der Regionen lassen sich ortstypische Verhaltensmuster feststellen, die im Zusammenhang mit entwicklungspezifischen Aufgaben der involvierten Live-

³⁹⁰ Vgl. Goffman, S. 73 ff.

³⁹¹ Simone, S. 15.

³⁹² Simone, S. 14.

Rollenspieler stehen. In Anlehnung an die Handlungs- und Entwicklungstheorie verstehen Lerner und Busch-Rossnagel die Jugendlichen als „producers of their development“³⁹³, die sich verstärkt solchen Erlebnisbereichen zuwenden, von denen sie annehmen, dass sie ihre eigene Entwicklung fördern. Ferner erfahren Jugendliche nach der entwicklungstheoretischen Perspektive von Silberreisen ihre „Entwicklung als Handlung im Kontext“³⁹⁴. Einerseits bestimmen Orte den Duktus der Darstellung von Akteuren, auf der anderen Seite wissen die Live-Rollenspieler um die zu erwartenden ortsspezifischen Aufgaben. Jeder Live-Rollenspieler weiß aus Erzählungen oder eigenen Erfahrungen, was ein Dungeon, ein Freudenhaus, der Dorfplatz/Burghof, die Endschlacht ist und welche Konsequenzen und Anforderungen er für seinen Charakter zu erwarten hat. Sehr junge, unerfahrene Live-Rollenspieler werden daher einen Dungeon meiden, um ihren Charakter nicht der Lebensgefahr und damit dem Spott der älteren Spieler auszusetzen. Junge Männer neigen dazu, ihren Mut unter Beweis stellen zu müssen, und sehen ihre Aufgabe darin, sich im Schutz der Gruppe dem Kampf zu stellen. Erfahrenere Spieler wissen um ihr Kampfgeschick und den lauenden Gefahren, so dass sie sich öfter dem heldenmutigen Einzelkampf stellen, der ihnen Lob und Anerkennung ihrer Mitspieler verspricht. Die männlichen Spieler, die weniger dem Kampf etwas abzugewinnen haben, sich aber auch schon eine eigene Gruppe Gleichgesinnter um sich scharen konnten, suchen ihre Aufgabe in den zu lösenden Rätseln. Diese Aufgabe erfordert taktisches Geschick, Kombinationsgabe und einen urteilssicheren Umgang mit den Mitspielern. Es kursieren Gerüchte über Teilaufgaben zur Lösungsfindung, die es einzuordnen gilt. Darüber hinaus muss man seine Gruppenmitglieder je nach gestellter Aufgabe koordinieren und immer abwägen können, ob Geheiminformationen den konkurrierenden Gruppen einen Vorteil verschaffen könnten. Die Entwicklungsaufgabe besteht hierbei in der Aneignung von Handlungskompetenzen. Die unerfahrenen Frauen hingegen orientieren sich zunächst einmal an kleinere, feste Spieleinheiten. Einige wählen die Rolle der begleitenden Gefährtin eines Freundes, andere wiederum bevorzugen eine feste Rolle als Schankmaid oder suchen ihre Aufgabe in der vorgegebenen Rolle eines NSCs. Ihre durch die Spielregeln vorgegebenen Aufgaben bestehen darin, sich in einer anerkannten, aber nicht dominierenden Position Handlungskompetenzen gegenüber unterschiedlichen Charakteren anzueignen. In der Taverne kann man Spieler durch ein aktiv geführtes Gespräch unterhalten, ermutigen oder besänftigen. Abenteurerinnen lassen sich mehr

³⁹³ Lerner/Busch-Rossnagel (1981). In: Müller-Bachmann (2002), S. 186.

vom Strom des Geschehens leiten und greifen erst dann zu herausfordernden Maßnahmen, wenn sie und ihre Gefährten von Feinden bedroht werden oder es unter den SCs zu verbal spielerischen Streitigkeiten kommt. Sowohl die „alten Hasen“ unter den Männern als auch Frauen kümmern sich dagegen weniger um die Lösung von Plotaufgaben. Sie genießen das Lagerleben und die Interaktion im Zentrum des Geschehens. Bereitwillig treten sie mit Rat und Tat den unerfahrenen Spielern zur Seite, und besonders die Männer unter ihnen treten erst richtig in Aktion, wenn es darum geht, gemeinschaftlich das Dorf zu verteidigen oder am Schauspiel der Endschlacht teilzunehmen. Sie können selbstsicher auftreten und müssen ihre Fähigkeiten nicht mehr unter Beweis stellen. Die Erfahrung mit dem anderen Geschlecht bietet sich an vielerlei Orten, die eine ungestörte Kommunikation zulassen. Dies können für junge Spieler das unverbindliche Gespräch in der Taverne sein oder zum Austausch von Intimitäten der private Bereich eines Zeltes oder weitläufigen Wiesen sein. Die durch die inszenierte Handlung vorgegebenen Aufgaben der älteren Spieler sehen einen unbefangenen Umgang mit dem anderen Geschlecht vor. Einige melden sich als Paar an, oder man kommt sich im Freudenhaus spielerisch näher.

4.5 Exkurs: Entwicklungstendenzen der Live-Rollenspiel-Szene als Ausdruck institutionellen Wandels?

In den Anfängen der Live-Rollenspiele dominierten die Szene in Kiel zu 95% junge Männer, die, überzogen formuliert, in primitiven Igluzelten auf einer Bauernwiese übernachteten und sich daran erfreuten, mit ihren selbstgefertigten Gewändern und Schwertern einmal ihren Charakter real auszuspielen, den sie z. T. während ihrer P&P-Spielerunden erdacht hatten. Heute hingegen genügt es nicht mehr, einen einfachen Handlungsrahmen zu geben, auf dem die Spieler ihre kämpferischen und schauspielerischen Fähigkeiten aufbauen. Mit der Größe und Professionalisierung sind auch die Ansprüche an einen Con gestiegen, die sich je nach Charaktervorgabe und Geschlecht in den unterschiedlichsten Ausprägungen ausdifferenziert haben. Im Zuge der Professionalisierung der z. T. langjährig erfahrenen Orgas in Kiel konnten die Spielerzahlen auf einem Con derart erhöht werden, dass es infolge der hohen finanziellen Mittel durch die Con-Gebühren möglich war, größere Räumlichkeiten, wie z. B. Burgen oder Schlösser anzumieten. Dabei sind z. B. die Ansprüche an die

³⁹⁴ Silberreisen (1986).

Hygienestandards gestiegen, denn „die meisten beschwerten sich schon, wenn da Dixy-Klos' stehen - das war schon toll, wenn das überhaupt vor ein paar Jahren vorhanden war.“³⁹⁵ Auch der Standard der Inszenierung hat sich mit den zur Verfügung stehenden Requisiten und dem Einsatz von Pyro- und Lichteffekten erhöht. Die Möglichkeit, eine für den Hintergrund angemessene Lokalität wie z. B. Schloss Noer mit entsprechendem Ambiente zu beleben, hat zudem eine Vielzahl von neuen Gestaltungsmöglichkeiten hervorgerufen, in denen sich die unterschiedlichsten Charaktere einbinden lassen. So wurde mit dem wachsenden Anteil der Frauen, die je nach bespieltem Genre zwischen 10-40% ausmachen, auch der Anspruch an das Lagerleben verändert. Da die Frauen kaum Charaktere mit kriegerischen Hintergrund spielen, bereichern sie mit Tanz, Unterhaltung und schauspielerischen Akzenten im Spiel das Ambiente eines Cons. Die dominanteren Rollen auf einem Con spielen aber immer noch die Männer, die als Helden von einer Schlacht oder Jagd zurückkehren und auch in Situationen der „Bedrohung“ durch den Feind die Führung übernehmen. Die Realisation des inhaltlichen Plotanspruchs richtete sich z. B. auf dem Abenteuer-Con „Golddrausch“ überwiegend nach den Bedürfnissen der Männer, indem szenenrelevante Verhaltensweisen wie „Kampf“, „Rätseln“, und „Gruppenkoordination“ eine tragende Rolle einnahmen. Die Situationen, in denen mehrheitlich Charaktere der Frauen auftraten, waren weniger Plottragend und entsprachen eher den Bedürfnissen des gemeinschaftlichen Zusammenlebens im und außerhalb des Lagers. Sie besetzten Positionen, die einerseits in ihren Funktionen als Schankmaid, Priesterin, Bardin, Dorfbewohnerin etc. das Ambiente und die Authentizität des Dorfes ausmachten. Andererseits nahmen sie als Heilerin, Kräuterhexe, Alchemistin, Hure, Elfin etc. eine plotunabhängige Funktion ein, bzw. fungierten als Trägerinnen plotrelevanter Informationen, deren Aufgabe darin bestanden die zur Lösung eines Rätsels/einer Aufgabe beitragende Information in interaktiver Art und Weise dem Spieler zu übermitteln.

In der Kieler Larp-Szene hat sich nach Erzählungen der Experten ein sowohl innerer, weil inhaltlicher, als auch äußerer Wandel vollzogen. Der Wandel zeige sich speziell in den wachsenden Spielerzahlen und einer ausdifferenzierten, individuellen Spiellandschaft³⁹⁶.

An dieser Stelle wird in einem Exkurs kurz auf den Begriff der Institutionalisierung eingegangen, mit dessen Hilfe der Wandel in der Larp-Szene beschrieben werden soll. Zunächst sind Institutionen „ein Hort der Stabilität in der Vielfalt sozialer Aktionen und

³⁹⁵ Björn, S. 6.

Beziehungen, sie sichern Kontinuität in der Abfolge der Situationen.“³⁹⁷ Nach Maus sollten Institutionen nicht als „fertige Anstalten“ behandelt werden, deren gegebenen Strukturen zu erkennen seien, denn Prozesse der Institutionalisierung lassen sich besser anhand der Bedingungen ihrer Einrichtungen, Entwicklungen und Veränderbarkeit³⁹⁸ erfassen. So gesehen liegen Prozesse, die Inhalte und Wirkungen von Orgas bestimmen, einzelnen Faktoren zugrunde. Dazu gehören die Ausbildung von Wertkriterien, die z. B. anhand der vorgegebenen Regelwerke ein freies oder stark reglementiertes spielen des Charakters auf einem Con zulassen. Die Wertkriterien sind getragen von einer konkreten Leitidee (in diesem Fall für das gespielte Genre zutreffend), dessen Gültigkeit in dem Kontext des Live-Rollenspiels steht. Zur Festigung und Durchsetzung bestimmter Leitideen hat jede Orga die Möglichkeit auf sowohl positive, wie Belohnung, als auch auf negative Sanktionen, die im stärksten Fall den Ausschluss eines Spielers von einem Con bedeuten könnte, zurückzugreifen. Eine Externalisierung ihrer Kontingenzen findet kaum statt, da die meisten Orgas nur regional aktiv sind. Ein Institutionenwandel liegt dann vor, wenn sich einer der o. g. Konfigurationen ändert. Die Veränderungen sind gleichzeitig auch immer ein Indikator sozialen Wandels, wenn sich z. B. in der Live-Rollenspiel-Szene sich die Altersstruktur oder der Geschlechtsproporz ändert. Anhand des Modells des institutionellen Wandels lassen sich zwei Arten des Wandels innerhalb der Live-Rollenspiel-Szene feststellen. Es liegt ein Funktionswandel auf der Ebene der Willensbeziehung vor. In der Willensbeziehung möchte ein Akteur mittels strategischer Handlungsmaxime seine Absichten gegenüber einem anderen Akteur oder Adressaten in überzeugender Weise vermitteln³⁹⁹. Seine Absichten sollen beim Adressaten etwas bewirken und haben es dann mit transitiver Macht zu tun, wenn nach Webers Definition (Weber 1922, I §16) „In der Willensbeziehung die Chance besteht, den eigenen Willen gegen den Willen anderer auch bei Widerstreben durchzusetzen.“⁴⁰⁰ Wird wie bei einem Con die Macht „von oben“ durch die leitenden Orga-Mitglieder ausgeübt, so ist die Willensbeziehung Steuerung. In der Machtausübung durch konkrete inhaltliche Vorgaben in einem Live-Rollenspiel unterliegt die Orga der direkten oder indirekten Kontrolle der Live-Rollenspieler. Sie geben häufig einen Feedback während des Spiels und nach dem Spiel in Form von schriftlicher Kritik oder positiven Äußerungen auf dem Messageboard der

³⁹⁶ Vgl. Kay, S. 9.

³⁹⁷ Göhler (1996), S. 21.

³⁹⁸ S. Maus (1990), S. 358.

³⁹⁹ S. Göhler, S. 34.

⁴⁰⁰ In: Göhler (1996) S. 30.

Orga-Homepage. Die Orga hingegen muss sich stets rechtfertigen und kann nur glaubwürdig erscheinen, wenn sich geforderte Inhalte repräsentativ und stellvertretend im Namen der Adressaten in adäquaten Handlungsmaximen manifestieren lassen. Geforderte Inhalte bei einer durch Björn gestarteten Umfrage von Live-Rollenspieler waren u. a. die Forderung nach mehr „Ambiente“ und „Authentizität“⁴⁰¹. Mit mehr „Ambiente“ waren effektiv ausgestaltete Szenen gemeint, und unter „Authentizität“ verstand man eine Ausrichtung eines Cons entweder mehr zum mittelalterlichen Spiel oder zum Fantasy. Diesen Forderungen sind die Orgas insoweit nachgekommen, als dass sie zur effektvollen Gestaltung von Szenen Pyro- und Lichteffekte einsetzen und die Örtlichkeiten eines Pfadfindergeländes mit „ambientegerechten“ Zelten wesentlich komfortabler und stimmungsvoller sind als die gemieteten Wiesen eines Bauernhofes. Insofern wird man auch den Ansprüchen der wachsenden Anzahl der Frauen gerecht, die das „Ambiente“ und die „passende Location“ als wichtigstes Element einstufen und den „Komfort“ auf Cons als am wenigsten erreichte Kategorie einstufen⁴⁰². Auch Kay kann einige Veränderungen auf den Cons bestätigen:

„Die Ansprüche wachsen einfach! Früher war es z. B. kein Problem, dass du da irgendwo ein Pavillonzelt hinstelltest, mit Tüchern an der Seite und behauptete, das wäre eine Kirche! [...] Das wird heutzutage etwas schwierig, da musst du schon ein bisschen mehr auffahren. Früher sind auch haufenweise Leute mit 'nem Iglu-Zelt da hingegangen, was inzwischen auch schon etwas länger verpönt ist.“⁴⁰³

Da sich dieser Wandel im Laufe der Zeit mit der Professionalisierung der Orgas und dem Zuwachs von Live-Rollenspielern langsam entwickelte wird er nach Göhler als schleichend bezeichnet. Schleichend ist er demzufolge, weil sich der Wandel innerhalb der Szene im Hintergrund und nicht abrupt vollzogen hat.⁴⁰⁴

Den Fall des Strukturwandels beschreibt in der Rollenspielszene eine Mischform des schleichenden und abrupten Wandels. Als Beispiel könnte die „Markedonien-Orga“ dienen, die strukturellen Wandel dadurch vollzogen hat, indem sie von dem Fantasy-Gedanken Abstand nimmt und sich mehr der mittelalterlich, adligen Gesellschaft widmet. Dadurch ändert sich auch die Zusammensetzung der präferierten Charaktere,

⁴⁰¹ S. Björn, S. 9.

⁴⁰² S. Anhang 1.1/ 1.2, Frage 12.

⁴⁰³ Kay, S. 8.

⁴⁰⁴ Vgl. Göhler (1997), S. 25 f: Schleichender Institutionswandel erfolgt allmählich, verborgen und ist mehr in Teilbereichen wirksam. Meist ist er Ausdruck von Funktionswandel der betreffenden Institution.

die vornehmlich einer Ständegesellschaft angehören und kaum dem Bereich des klassischen Fantasy zuzuordnen sind⁴⁰⁵. Zudem findet eine Externalisierung ihrer Kontingenzen statt, da das Konzept des „Aktiven-Out-Times“ im Internet und der Wunsch, einen Con auf einer Burg in Süddeutschland zu veranstalten, auch Live-Rollenspieler mit einbezieht, die nicht regional an die Orga gebunden sein müssen. Schleichend kann man diesen Wandel insofern bezeichnen, als dass das neue Spielkonzept selber den stetigen inneren Veränderungsprozessen unterliegt.

Abschließend bleibt festzustellen, dass sich die Institutionalisierung von Cons nicht nur, wie oben beschrieben, an den Entwicklungen und Veränderbarkeiten ableiten lässt, sondern sich ganz konkret in der Gründung eines Live-Rollenspiel-Vereins zur Verfolgung eigener Interessen manifestiert.

4.6 Eventisierung der Live-Rollenspiel-Szene

4.6.1 Das Live-Rollenspiel als vororganisierter Erfahrungsraum

In der Live-Rollenspiel-Szene spielt das Event in Form von Cons eine zentrale Rolle, wobei Hitzler unter Event eine „vororganisierte Veranstaltung“ versteht,

„bei der unterschiedliche Unterhaltungsangebote nach szenetypischen ästhetischen Kriterien kompiliert oder synthetisiert werden, wodurch idealerweise ein interaktives Spektakel zustande kommt, das in der Regel mit dem Anspruch einhergeht, den Teilnehmern ein 'totales' Erlebnis zu bieten.“⁴⁰⁶

Der Con ist Hauptbestandteil der Szene und bildet meist den einzigen Szenetreffpunkt für die Live-Rollenspieler. Die Teilnehmer eines Cons setzen sich aus mehreren Gruppierungen zusammen, die netzwerkartig miteinander verbunden sind. In Kiel pflegen zudem bestimmte Szeneeliten den privaten, freundschaftlichen Kontakt im eigenen Heim oder in den unter Live-Rollenspieler bekannten Räumlichkeiten der „Bergstraße“. Es werden vor allem neuste Gerüchte und Informationen über das Live-Rollenspiel oder dem letzten Con ausgetauscht oder organisatorische Dinge besprochen. Weniger intime Beziehungen werden dagegen in Chat- und Forenräumen im Internet gepflegt. Hier findet ein eher förmlich distanzierter Umgang statt, der konstruktive Kritik, Meinungen und Änderungsvorschläge zulässt oder für die terminliche

⁴⁰⁵ Vgl Ronny, S. 3.

⁴⁰⁶ Hitzler (2001), S. 26.

Organisation großer Spielgruppen genutzt wird. So lässt sich erkennen, dass sich innerhalb einer Gruppe die Kommunikation verdichtet, aber zwischen den Gruppen weniger und zumeist öffentlich kommuniziert wird. Da die Kommunikation zwischen den Gruppen, besonders für die Live-Rollenspieler auf einem Con, die Szene ausmacht, ist es nicht mehr wichtig, ob sich die Spieler untereinander kennen, „sondern [sie] erkennen sich an typischen Merkmalen und interagieren in szenespezifischer Weise (unter Verwendung typischer Zeichen, Symbole, Rituale, Embleme, Inhalte, Attribuierungen, Kommentare usw.)“⁴⁰⁷ Geht man von der These der Entstrukturierung der Jugendphase aus⁴⁰⁸, so müssten sich in der Live-Rollenspiel-Szene einerseits immer noch Peer-Groups finden lassen, andererseits aber auch Personen, die dem Alter nach zwar als Erwachsene gelten, die aber gleichwohl ein „jugendliches“ Verständnis ihrer selbst haben⁴⁰⁹. Die Tendenzen dieser Entwicklungen lassen sich insofern ausmachen, als dass der Altersdurchschnitt seit Beginn der Cons leicht gestiegen ist:

„Sehr viele Leute haben zwischen 1994 und 1998 angefangen Rollenspiele zu machen. Die waren damals alle Anfang 20, Mitte 20. – [...] die meisten Feiern jetzt ihren 30. Geburtstag. Die haben weitergespielt, aber es sind immer wieder Junge mit dazu gekommen. Insgesamt hat sich das wohl immer mehr veraltet, aber nur deshalb, weil die Leute dabeigeblichen sind. Dadurch hat sich das Durchschnittsalter etwas veraltet [...].“⁴¹⁰

Andreas hingegen würde nicht unbedingt sagen, dass sich die Altersstruktur der Szene verändert hat, denn seiner Meinung nach habe es früher auch schon Spielergruppen gegeben, die Ende 20 waren. Er bescheinigt zudem der Szene eine hohe Fluktuationsrate, bei der die älteren durch die jungen Live-Rollenspieler ersetzt würden⁴¹¹. So darf man annehmen, dass die Live-Rollenspiel-Szene hauptsächlich durch die Vernetzung von Peer-Groups gebildet wird. Selbst bei Cons, die nicht regional angeboten werden, ist es in der Kieler Szene üblich, dass man sich vorher erkundigt, wer Interesse an bestimmten Cons hat und dementsprechend Fahrgemeinschaften bildet. Ausnahmen gibt es auch in dieser Szene, wenn z. B. jung gebliebene Väter/Mütter durch Freunde zu einem Live-Rollenspiel eingeladen werden. So meint auch Hanno, dass er zwar einige Kontakte pflegt, aber nicht unbedingt danach schaut, wer sich zu

⁴⁰⁷ Hitzler, (2001), S. 25.

⁴⁰⁸ Vgl. Münchmeier (1995). In: Hitzler, S. 25.

⁴⁰⁹ S. ebd.

⁴¹⁰ Kay, S. 7 f.

⁴¹¹ Vgl. Andreas, S. 8.

einem Con angemeldet hat, sondern wie teuer der Con ist und ob er gut zu erreichen ist⁴¹².

Eine Besonderheit der Live-Rollenspiel-Szene ist, dass ihre Erlebnisräume einerseits zwar durch die Orga vororganisiert sind, aber das Empfinden einer wirklichkeitsnahen Erlebnisqualität von den Live-Rollenspielern selbst abhängt. Das Live-Rollenspiel wird von vielen nicht als ein Hobby angesehen, das nach einem Con abgeschlossen ist. Vielmehr investieren z. B. 88,2% der Kieler Live-Rollenspieler im Durchschnitt 10,4 Tage im Jahr für das Schneidern einer Gewandung, bzw. 74,4% der Kieler im Schnitt 6 Tage für die Erschaffung ihres Charakters bzw. einer In-Time-Gruppe⁴¹³. Die eigene Vorbereitung gilt als wesentlicher Bestandteil der Live-Rollenspieler, da sie die Qualität auf einem Con bestimmt, wobei die Orga nur die Rahmenbedingungen vorgeben kann.

4.6.2 Die Organisationseliten

Die Szene der Live-Rollenspieler zeigt deutlich, dass sie sich um einen Kern von Organisationseliten strukturiert. Die Gruppen, die diesen Organisationseliten nahe stehen, bilden nach Hitzler die „Friends und Heavy-User“⁴¹⁴. „Normale Szenegänger“ sind demzufolge diejenigen Spieler, die an einem Con teilnehmen, aber nicht aktiv an gemeinschaftlichen Aufgaben außerhalb des Cons beteiligt sind. In Kiel macht diese Gruppe etwa die Hälfte der Szene aus⁴¹⁵ und spricht für das derzeit hohe Engagement der Spieler für die Belange der Live-Rollenspiel-Szene. Beschreibt man die Szene jedoch aus der Perspektive des stetigen Wandels, dann erklärt sich das momentan hohe Engagementniveau aus der Entstehungsgeschichte der Kieler Szene, die in den Anfängen kaum organisiert war und deren Mitglieder später hauptsächlich aus dem Freundeskreis rekrutiert wurden. Mit dem vermehrten und teilweise durch Medien gesteuertem Interesse von Jugendlichen am Live-Rollenspiel, hat sich gleichzeitig in den letzten sechs Jahren die Zahl der Teilnehmer und mit ihr auch die angebotenen Cons fast verdoppelt⁴¹⁶. Ausgehend von der Theorie der Institutionalisierung und Kommerzialisierung, s.o., lässt sich der Wandel der Szene durch die Verlagerung des hohen Gruppenanteils von „Organisationseliten“ und „Friends und Heavy-Usern“ zu der Gruppe „Normale Szenegänger“ erklären. Unter „Normale Szenegänger“ lassen sich

⁴¹² Vgl. Hanno, S. 5.

⁴¹³ S. Anhang 1.1, Frage 13.

⁴¹⁴ Hitzler, S. 27.

⁴¹⁵ S. Anlage 1.1, Frage 4: 46% der Befragten waren Konsumenten, aber nicht organisiert.

⁴¹⁶ S. Anhang 2: Überblick der in Schleswig-Holstein veranstalteten Cons in den Jahren 1997 und 2002.

dann auch diejenigen verorten, die unter Live-Rollenspieler als „Pappnasenspieler“ bezeichnet werden, die „bespaßt“ werden wollen.

Die wichtigste Funktion einer Szene übernimmt die Organisationselite, da sie durch die Organisation von Events, die Vernetzung mit anderen Eliten sowie innovativer Maßnahmen einen großen Einfluss auf die Szene ausübt. Die Szene der Live-Rollenspieler besteht aus mehreren Organisationseliten, die ihren eigenen Con veranstalten. Innerhalb der Szene entsteht daher ein fließender Übergang zwischen den drei o. g. Gruppen, da z. B. ein Orga-Mitglied auf dem eigenen Con zur Elite gehört, auf einem andern zu der Gruppe der „Friends und Heavy-User“, bzw. der „Normalen Szenegänger“ gehören könnte.

4.6.3 Intensivierung und Extensivierung des Erlebnisangebotes

Nach Hitzler scheint sich die erlebte Intensität auf einem Con reziprok zur Intensivierung und Extensivierung des Angebots zu verhalten⁴¹⁷.

Werden nur einige wenige Con-Veranstaltungen angeboten, dann deutet dies auf eine Erlebnis-Intensivierung in den Szenen, auf deren exklusiven Charakter die Live-Rollenspieler mit einer starken Bindung an dieses Angebot reagieren. Exklusivität kann dadurch erreicht werden, indem man durch Einladungs-Cons nur einem bestimmten Personenkreis die Teilnahme gewährt und daraus resultierend eine hohe emotionale Bindung („Wir-Gefühl“) und Intensität erzielt.

Die Extensivierung der Cons hingegen zeichnet sich durch ein quantitatives Angebot aus. Ziel ist es, das Live-Rollenspiel einem möglichst großen Nutzerkreis zu eröffnen, damit Events wie z. B. die Großveranstaltung „Drachenfest“ oder „New Order“ kommerziell genutzt werden können. Mit zunehmender Extensivierung läuft die Orga jedoch Gefahr, dass die Veranstaltung ihren Reiz verliert und die erlebte Intensität „verflacht“, da die Live-Rollenspieler das Angebot eher beiläufig wahrnehmen könnten⁴¹⁸, indem sie sich zu einem bloßen Publikum degradieren.

Auf die Ansprüche der Live-Rollenspieler reagierend und eigenen wirtschaftlichen Interessen folgend, bewegen sich die Organisationseliten von großen Events im Spannungsfeld der Live-Rollenspiel-Szene. Aus diesem Grund haben Szenen die Eigenschaft, dynamisch zu sein, da die Veranstalter sowohl die Äußeralltäglichkeit der

⁴¹⁷ Vgl. Hitzler, S. 405.

⁴¹⁸ Vgl. ebd.

Teilnahme, die Exklusivität der Cons als auch die emotionale Zugänglichkeit des Events für Gelegenheitsteilnehmer gewährleisten müssen.

„Wenn es aber zutrifft, dass keine, auch keine noch so professionelle Organisation den von ihr je produzierten bzw. produzierbaren Event-Typus mehr dauerhaft und massenhaft bindend institutionalisieren kann, dann folgt daraus, dass in Zukunft die einzige kulturelle Stabilität von Szenen im Wechsel prinzipiell instabiler Trends bzw. Moden bestehen dürfte.“⁴¹⁹

Die Tendenzen der Institutionalisierung wurden in Kapitel 4.5 bereits angezeigt, wobei festzuhalten bleibt, dass die Organisationseliten der Kieler Live-Rollenspiel-Szene sich nicht im kommerziellen Bereich bewegen, da sie keine finanziellen Gewinne durch die Veranstaltung eines Cons beabsichtigen und die Exklusivität für die noch relativ kleine Live-Rollenspiel-Szene gegeben ist. Die Ankündigungen eines organisierten Cons sind zudem nur den involvierten Live-Rollenspielern und ihren Freunden zugänglich, da sie auf speziellen Internetseiten, auf Flyern in Fantasy-Läden und durch „Mund-zu-Mund-Propaganda“ veröffentlicht werden. Das Live-Rollenspiel ist ein Erlebnisangebot, das sich nur denen öffnet, die bereit sind, sich Kenntnisse über Regelwerkssysteme anzueignen sowie die nötige Zeit für die Erstellung eines Charakters, bzw. der Gewandung, aufzuwenden, und schließt daher eine beiläufige Teilnahme aus.

Es gibt jedoch Tendenzen dahingehend, dass mit deutlichem Wachstum der Szene auch die Zahl derjenigen steigt, die auf einem Con „bespaßt“ werden wollen, die um des Erlebnis’ Willens und nicht der Interaktion teilnehmen. Eine weitere Tendenz ist die Vernetzung der Szene durch das Internet. Dadurch können einzelne Organisationseliten, die regional isoliert waren, sich mit der Szene vernetzen und zu einer Extensivierung beitragen, da ihren Spielgruppen überregional weitere Interaktionsmöglichkeiten zur Verfügung stehen, die auf einem breit gefächerten Con-Angebot der unterschiedlichen Orgas ausgetragen werden können. Besonders große Netzwerke bilden in der Live-Rollenspiel-Szene die „Süd-, und Nordlandekampagne“.

5 Jugendliche und Jugendkulturen im Modernisierungskontext

5.1 Die differenzierungstheoretische Perspektive

Um die Beziehung zwischen Individualität und jugendlicher Vergemeinschaftung darstellen zu können, muss auch das Phänomen „Kultur“ berücksichtigt werden, das

⁴¹⁹ Hitzler (2000), S.406.

vom Kontext des jeweiligen Kulturkreises abhängt. Die differenzierungstheoretische Perspektive beleuchtet die im Zusammenhang Jugendlicher wichtige Bedeutung von Modernisierungsprozessen für Individualisierung und Gruppenbildung⁴²⁰. Dabei wird Modernisierung als funktionale Differenzierung verstanden, die durch Arbeitsteilung, Urbanisierung, Massenkommunikation und Alphabetisierung getragen, bzw. ermöglicht wird⁴²¹. Den Theoretikern gesellschaftlicher Differenzierung ging es um die Aufdeckung konkreter historischer Vorgänge, die im westlichen Kulturkreis jene Art der Gesellschaft haben entstehen lassen, die als moderne Gesellschaft bezeichnet und von ihr als primär funktional differenziert charakterisiert wird. Des Weiteren zeichnen sich moderne Gesellschaften durch Wachstum, Steuerung, Organisation, Durchlässigkeit, Mobilität, Gleichheit und individualisierten Interessen aus⁴²². Der theoretische Ansatz zeigt, dass durch zunehmende gesellschaftliche Differenzierung ein Individualität betonendes Selbst-Bild, bzw. eine Gesellschaft, in der das Ausleben sowie die Gewährung von Individualität zu universellen Wollens- und Sollensprinzipien geworden sind, entstanden ist. Insbesondere Simmel⁴²³ hat in diesem Zusammenhang deutlich werden lassen, dass gesellschaftliche Differenzierung die Ursache für Individualisierung darstellt. Im Laufe der Modernisierung hat auch die Komplexität der funktionalen Differenzierung kontinuierlich zugenommen. Modernisierung meint hier einen Komplex zusammenhängender struktureller, kultureller und individueller Veränderungen, der in der frühen Neuzeit einsetzt und sich seitdem zwanzigsten Jahrhundert beschleunigt fortsetzt⁴²⁴.

„Als Typus sozialen Wandels bestimmt Modernisierung nach wie vor die Richtung gesellschaftlicher Entwicklungen mit Merkmalen wie Industrialisierung, Rationalisierung und Säkularisierung, Demokratie und Emanzipation, Pluralisierung der Lebensstile, Massenkonsum, Urbanisierung und Steigerung der sozialen Mobilität.“⁴²⁵

In der funktionalen differenzierungstheoretischen Perspektive werden drei Ebenen benannt, nämlich die der gesellschaftlichen Teilsysteme (der Organisationen und der

⁴²⁰ Vgl. Kippele (1998), S. 131 ff.; Beck (1994); Elias (1991); Simmel (1908).

⁴²¹ Esser (1988), S. 236.

⁴²² Ebd., S. 236.

⁴²³ Simmel (1908)

⁴²⁴ S. Endruweit, S. 376.

⁴²⁵ Endruweit, S. 376.

Rollen), wobei der Rollendifferenzierung im jugendkulturellen Zusammenhang eine besondere Relevanz zukommt.

Die moderne Gesellschaft als Ganze wird als ein Ensemble von ungleichartigen und durch ihre Unverzichtbarkeit von gleichrangigen Teilsystemen betrachtet. Es werden spezielle Teilbereiche ausgebildet, die untereinander in komplementärem Austausch stehen, da zwischen ihnen mannigfaltige systemimmanente Leistungsbezüge bestehen, die gleichzeitig, aber funktional bestimmte Autonomiebereiche haben⁴²⁶. Jedes Teilsystem richtet seine Leistungsproduktion an spezifischen funktionalen Erfordernissen aus. Bei jedem Teilsystem haben sich im Laufe der gesellschaftlichen Entwicklung die jeweiligen Orientierungsmuster immer prägnanter in ihrer Eigen-Sinnhaftigkeit herausgebildet. Die teilsystemische Differenzierung stellt somit eine Spezialisierung von Orientierungshorizonten für den Einzelnen dar. Bereiche wirtschaftlichen Handelns, der Politik, der Wissenschaft, der Kultur sind nicht länger in andere gesellschaftliche (religiöse, familiäre) Bezüge integriert, sondern dafür freigesetzt, dem eigenen Leitwert der Gewinnmaximierung, dem Machterwerb, der Wahrheitssuche oder dem Interesse am Schönen zu folgen. Vormoderne Gesellschaften bestehen dagegen aus vielen nebeneinander stehenden und gleichartigen Segmenten wie die Familie, der Clan oder Stämme, zwischen denen es relativ geringe soziale Interdependenzen gibt, da sie parallel und unabhängig voneinander ihren Funktionen nachkommen⁴²⁷.

5.2 Individualisierung als Folge moderner Lebenslagen

Anhand der differenzierungstheoretischen Perspektive soll im folgenden dargelegt werden, dass in bestimmten kulturellen Ansätzen bestimmte Selbst-Konzeptionen normativ idealisiert, eingefordert und sowohl positiv als auch negativ sanktioniert werden. Das Augenmerk richtet sich insbesondere auf die Analyse des Verhältnisses von Individualisierungs- und Gruppenbildungsprozessen in modernen komplexen Gesellschaften, da die im Rahmen dieser Arbeit durchgeführten Beobachtungen und Interviews in einer solchen Gesellschaft angesiedelt sind.

Als Folge gesellschaftlicher Differenzierungsprozesse verlieren traditionelle Vergemeinschaftungsformen, wie Familie, Dorf, Stand etc. durch die Auflösung der

⁴²⁶ Vgl. Esser (1988), S. 238 f..

⁴²⁷ Parsons (1972); Simmel (1908).

festgelegten, schichtspezifischen Rollen allmählich an Bedeutung und damit auch ihre Integrationsfähigkeit⁴²⁸. Identitätsfindung ist demzufolge nicht mehr durch die sozialen Positionen definiert, sondern die Identität muss vielmehr erworben werden. Nach Simmel erlangt nun der Einzelne seine Identität durch die Wahl- und Kombinationsmöglichkeiten, die in der Mitgliedschaft in zahlreichen sozialen Gruppen und in damit verbundenen entsprechenden Rollen eingenommen werden⁴²⁹. Eine Person gehört also immer seltener einer einzigen sozialen Gemeinschaft an, sondern den immer mehr verschiedenen und voneinander unabhängig sozialen Einheiten wie der Familie, Sportvereinen, Berufsgruppen, Freizeitgruppen gleichzeitig an⁴³⁰.

Die zunehmende Rollendifferenzierung in der modernen Gesellschaft hat also dazu geführt, dass sowohl die Anzahl als auch die Verschiedenartigkeit der einzunehmenden Rollen immer größer geworden ist. Gerade Jugendliche in Zeiten der so genannten Postindustrialisierung können je nach den ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln einzelne Rollen beliebig kombinieren. Nach Simmel ist es genau diese zunehmende Komplexität des sozialen Koordinatensystems, bzw. die zunehmende „Kreuzung sozialer Kreise“, die die Individualität und damit die Identität des Einzelnen genauer bestimmen lässt, denn „das Spezifische der Individualität“ wird durch nichts anderes als „durch die Kombination der Kreise gewahrt [...]“⁴³¹.

Im Zuge gesellschaftlicher Differenzierung hat sich also eine Identität herausgebildet, die die Individualität des Einzelnen immer stärker betont. Dies eröffnet zugleich neue Möglichkeiten der Vergemeinschaftung oder Gruppenbildung. Mit der Zunahme von potentiellen Vergemeinschaftungen in modernen Gesellschaften wird jedoch die Stabilität jeder einzelnen Vergemeinschaftung gefährdet, während die Austauschbarkeit und Wählbarkeit von Vergemeinschaftungen insgesamt zunimmt⁴³².

Vor diesem Hintergrund der allmählichen gesellschaftlichen Ausdifferenzierung hat sich heute eine pluralistische Jugendkultur gebildet, die im Zusammenhang mit Phänomenen wie Individualisierung und Enttraditionalisierung zu sehen ist.

⁴²⁸ Beck (1994); Esser (1988); Parsons (1972).

⁴²⁹ Vgl. Simmel (1908), S. 312.

⁴³⁰ Beck (1994); Esser (1988); Simmel (1908).

⁴³¹ Simmel (1908), S. 325.

⁴³² Vgl. Müller-Bachmann (2002), S. 261 ff.

5.3 Die Herausbildung der Individualität im Kontext sozialen Wandels

In einer pluralistisch ausdifferenzierten Gesellschaft verlieren traditionelle Familien- und Sozialstrukturen zunehmend an Bedeutung und werden allmählich von Single- und „Patchwork-Haushalten“, von informellen Peer-Groups sowie einem vielfältigen Angebot im Konsum und Freizeitbereich abgelöst.

„Dabei ist zu bedenken, dass 'sozialer Wandel' in den 80er und 90er Jahren keine Transformation in Hinblick auf das politische Institutionensystem und die ökonomischen Wirkungsmechanismen, sondern eher einen soziokulturellen und sozialkulturellen Umbruch meint, der mit einem technischen Fortschritt eng zusammenhängt.“⁴³³

Müller-Bachmann konnte aufzeigen, dass in den späten 80er und 90er Jahren die Vermischung der unterschiedlichsten Szenezugehörigkeiten und Stilüberschneidungen als Ausdrucksform jugendlicher Individualisierung und Pluralisierung zu sehen ist. Hierfür werden einige „günstige“ Bedingungen des gesellschaftlichen Strukturwandels benannt, die die Partizipation an Jugendkulturen beeinflusst haben. Dazu gehören nach Ferchhoff⁴³⁴

- die durch Verstädterung zunehmend anonymisierte räumliche Umwelt
- der soziodemographische Wandel (Überalterung der Gesellschaft, quantitativer Rückgang der Jugendlichen und Auflösung traditioneller Familienformen)
- der Wandel der Erwerbstätigenstruktur, der für doppelverdienende Haushalte eine flexible Arbeits- und Zeitkonstellation zulässt
- der Wandel des Wohlstandes (zunehmende Arbeitslosigkeit, Verschuldung und andere ökonomische Risikofaktoren)
- der Wandel der Schulzeit mit einhergehenden steigenden Qualifikationsansprüchen seitens der Arbeitgeber und der Eltern
- Der Wandel der Freizeitgestaltung (Orientierung an informellen Szenen- und Cliquengemeinschaften) wobei zu berücksichtigen ist, dass Jugendliche einerseits über größere Handlungsspielräume bei abnehmender sozialer Kontrolle verfügen und dass sie andererseits über mehr finanzielle Mittel verfügen.

⁴³³ Vgl. Scherer (1988), S. 261: In: Müller-Bachmann (1995), S. 95.

⁴³⁴ Ferchhoff (1999), S. 283 ff.: In: Müller-Bachmann (2002), S. 219 f.

- Der Wandel der Medien, die sich auch auf die differenziellen Ansprüchen der Jugendlichen spezialisiert haben und Jugendlichen eine Vielzahl von Kommunikationsmöglichkeiten z.B. über das Internet bilden
- Der Wandel des Massenkonsums (Das Angebot jugendkulturell stilbildender Produkte richtet, orientiert sich dabei an den bestehenden bzw. im Wandel befindlichen Jugendkulturen und den finanziellen Ressourcen) „Auch in diesem Sektor sind die Jugendlichen zu Experten geworden und können sich hier ebenso wie im Bereich der Medien relativ frei - von elterlichen und/ oder pädagogischen Kontrollen – entfalten bzw. selbst sozialisieren.“⁴³⁵

Wie deutlich geworden ist, haben eine Vielzahl von unterschiedlichen Lebensmöglichkeiten und Lebensstilen die traditionellen Lebensformen abgelöst und damit auch eine neue Frage der existentiellen Notwendigkeiten entfacht. Dabei sind es nicht mehr die schicht- und klassenspezifische Fragen, sondern die Prozesse der Individualisierung, der Pluralisierung und der Enttraditionalisierung, die besondere Risiken für den Einzelnen darstellen. Vor allem die Jugendlichen müssen sich den stetig wechselnden Arbeitsmarktbedingungen, dem Wandel der Familienstrukturen etc. anpassen und spüren so am deutlichsten die Dialektik „postmoderner“ Gesellschaftsformen⁴³⁶. Sie bieten einerseits wachsende Chancen durch die Vielzahl von Wahl- und Entfaltungsmöglichkeiten, können andererseits aber keine Garantie für den Entwicklungs- und Bildungserfolg geben. Weiterhin gibt es eine sich ausdehnende Diskrepanz zwischen geschlossener Arbeitsgesellschaft und offener Freizeitgesellschaft. Freizeit- und Konsumangebote werden von Jugendlichen immer häufiger wahrgenommen, die im Gegensatz zu dem hierarchisch strukturiertem Arbeitsmarkt eher einen Umgang unter Gleichgesinnten pflegen. Müller-Bachmann konstatiert dabei die Unkenntlichkeit konventioneller Profile „der Reife und des Wissensvorsprunges der Erwachsenen“:

*„Wohl noch nie war ein jugendkultureller Habitus so verbreitet wie heutzutage. Ein „Puerilismus“ wie ihn Tenbruck verstand, beeinflusst die Älteren bezüglich ihrer Lebensstilwahl in entscheidendem Maße. Die jugendsoziokulturellen Elemente der Jugendzeit werden im Erwachsenen Leben übernommen.“*⁴³⁷

⁴³⁵ Müller-Bachmann (2002), S. 220.

⁴³⁶ Vgl. ebd., S. 235 ff.: Dialektische Aspekte der Modernisierung.

⁴³⁷ Ebd., S. 238.

5.4 Biographisierung in ‚Eigenregie‘

Die Entstehung und Bedeutung von Jugendkulturen müssen aus vorangestellter Betrachtung und vor dem Hintergrund sich wandelnder Rahmenbedingungen gesehen werden, deren Hauptursachen in den gesellschaftlichen Veränderungen und daraus resultierenden Widersprüchen begründet sind. Besonders die hohe Verfügbarkeit von Zeit kennzeichnet die neue Lebenslage Jugendlicher, die ihnen den nötigen Freiraum zur Selbstgestaltung ermöglicht. Jugendkulturen und ihre selbstgestalteten Erlebnisräume können ausgebildet werden, in denen der Einzelne die Orientierung unter Gleichgesinnten, die Selbstverwirklichung und eigene Freiheiten sucht.

„In Anbetracht der zunehmenden Pluralisierung der Lebenswelten und Sinnmuster der öffentlichen Sphäre, die sozusagen mit den angedeuteten sozialstrukturellen Veränderungen ‚einhergeht‘, ist es plausibel, dass das (jugendliche) Individuum durch Organisation der Privatsphäre versucht, einer Verwirrung durch die pluralisierten Sinn- und Lebensangebote entgegenzuwirken bzw. Komplexität zu reduzieren sucht.“⁴³⁸

Mit zunehmender Pluralisierung jugendlicher Lebenswelten hat sich auch das Angebot für das Individuum vergrößert. Das Individuum kann jedoch nicht das gesamte Spektrum der Angebotspalette nutzen, sondern muss sich für einige wenige und damit gegen viele dieser Optionen entscheiden.

„Bei der Wahl zugunsten oder zuungunsten der speziellen Angebote orientiert sich das Individuum immer an mehreren, unterschiedlichen Bezugspunkten, es hat bei seiner Biographisierung immer verschiedene Laufbahnen, Mitgliedschaften in diversen Bezugsgruppen und horizontale, vertikale Mobilität nebeneinander zu gestalten“⁴³⁹

Folglich kann man die Biographisierung in ‚Eigenregie‘ als ein selbstbestimmtes Konzept betrachten, das die Ausformung von Identität zum Inhalt hat und dabei nach eigenen, nicht traditionsbestimmten Wertorientierungen sucht bzw. handelt⁴⁴⁰.

Wichtig in diesem Zusammenhang ist der entscheidende Einfluss der Medien und die ökonomischen Voraussetzungen auf die jugendliche Sozialisation. Es eröffnet sich zwar ein Vielfältiges Angebot für das Individuum, aber gleichzeitig verringert sich die Chancengleichheit vielfältigen Entscheidungsmöglichkeiten Jugendlicher in dem Maße,

⁴³⁸ Müller-Bachmann (2002), S. 261.

⁴³⁹ Ebd.

⁴⁴⁰ Vgl. ebd.; Nunner-Winkler (1991), S. 122.

wie finanzielle Ressourcen vonnöten sind. Medialisierte Vermittlung vielfältiger Erfahrung geben den Jugendlichen die Möglichkeit der Reflexivität und stärken eine neuen Form des Selbstbewusstseins.

5.5 Schlussbetrachtung

Die Bildung einer Live-Rollenspieler-Szene ist, wie die vorangegangene Betrachtung aufzeigen konnte, aus einer pluralistischen, ausdifferenzierten und enttraditionalisierten Gesellschaft hervorgegangen. Aus Sicht der befragten Interviewpartner bietet das Live-Rollenspiel vielfältige Möglichkeiten der Partizipation auf Grundlage einer gemeinschaftlich erlebten Fantasy-Welt. Es soll den Teilnehmern in erster Linie „Spaß“ machen und bildet eine idealisierte Gegenwelt zu ihrer mehr oder weniger selbstbestimmten normatisierten Alltagswelt.

„Es sind auch teilweise ein bisschen idealisierte Vorstellungen von einem selbst. Man kann sich einfach einen Charakter machen, der Dinge kann, die man nicht kann; der vielleicht sehr intelligent ist, oder stark, schön, mutig, keine Ahnung. Wird halt auch gerne gemacht, das man einfach Charakterzüge annimmt, die man selber gerne hätte und sich [im Alltag] vielleicht auch selbst nicht [zutrauen würde].“⁴⁴¹

Darüber hinaus bietet das Live-Rollenspieler aufgrund entwicklungspezifischer Aufgaben die Möglichkeit der Selbstsozialisation z.B. durch Erwerbung sozialer Kompetenzen und Eigenverantwortlichkeit. Simone kann sich durch die selbstgewählte Spielerperspektive ihre eigene Kompetenzfähigkeit ausloten und ihre Persönlichkeit individuell weiterentwickeln, die ihr übriges soziales Umfeld teilweise verweigert, denn

„das Problem ist oft ganz einfach, wenn du irgendwo lebst, kennen die Leute dich auf eine gewisse Weise, dann ist es schwierig, sich zu ändern! Weil jeder von dir erwartet, dass du dich so verhältst. Und dann ist es natürlich auch hart, da irgendwas zu tun. Und bei uns [den Live-Rollenspielern] ist das wiederum etwas ganz anderes, da erwartet keiner irgendeine Reaktion von dir.“⁴⁴²

Unter dem Gesichtspunkt sich auflösender, traditioneller Gesellschaftsformen bietet die Gemeinschaft der Live-Rollenspieler den Jugendlichen einen festen Orientierungspunkt

⁴⁴¹ Simone, S. 14.

⁴⁴² Ebd., S. 9.

gegenüber den labil pluralistischen und individualisierten Tendenzen der Postmoderne. In diesem Sinne kann man das Live-Rollenspiel als stabile Gegenwelt sehen, in der u.a. Werte der Toleranz, der freien Entfaltung und demokratischer Bestrebungen erfahrbar werden. Man kann festhalten, dass die Rollenspieler, Interaktionen und Teilaspekte innerhalb überschaubarer Gesellschaften nachspielen, und zwar gerade in solchen der Vergangenheit, weil es dort noch klarere (juristische) Regelwerke gab. So könnte gerade diese Überschaubarkeit bzw. Einfachheit des Zusammenlebens einen großen Teil ihres Spielreizes ausmachen, die im Gegensatz zu den unübersichtlichen Zeiten der Postmoderne, Globalisierung, des Terrors, der neuen Medien, der Massenarbeitslosigkeit etc. stehen.

Im Gegensatz zu einer kommerzialisierten Jugendszene besteht die Szene der Kieler Live-Rollenspieler aus mehreren Spielgruppen, die mehr oder weniger vernetzt als „Gemeinschaft“ in der „Gesellschaft“⁴⁴³ aufgefasst werden können. Entgegen der zweckmäßig differenzierten Funktionalität der Gesellschaft besteht die Gemeinschaft der Live-Rollenspieler aus affektbetonten innigen, freundschaftlichen sozialen Beziehungen⁴⁴⁴. Emotional basierende Gruppen, wie sie die Live-Rollenspieler bilden, müssen sich gegen zweckrationale Bestimmungen verteidigen, da z.B. mit zunehmender Kommerzialisierung und Extensivierung der Szene die Anonymität der Mitglieder einer Szene begünstigt und die Einflussnahme der Organisationseliten abnimmt.

Die Perspektive des institutionellen Wandels konnte weiterhin aufzeigen, dass aufgrund der Szenenausbreitung und des Wandels der Alterstruktur sowohl inhaltliche als auch funktionale Veränderungen stattgefunden haben. Einerseits begegnen die Organisationseliten dem Wandel mit einem funktionalem Wandel und können somit auf Veränderungen in der Alterstruktur und den vielfältigen Wünschen der Spieler reagieren. Auf der anderen Seite gibt es Tendenzen einer zunehmenden Vergesellschaftung der Gemeinschaft⁴⁴⁵, wenn Externalisierung mit stetigem Wachstum der Live-Rollenspiel-Szene einhergeht. Man muss fragen, ob die Handlungsmaxime der Organisationseliten auch in Zukunft bei wachsender Spielerzahl willentlich gesteuert werden können. Nicht eindeutig geklärt werden konnte die Tatsache, dass die Live-Rollenspieler zur Hälfte keine feste partnerschaftliche Beziehung haben. Es müsste hinterfragt werden, ob dies Ausdruck einer modernen Beziehungsform ist oder als Indiz einer anonymisierten Gesellschaft gilt, in der Jugendliche einer sich in Auflösung

⁴⁴³ Tönnies (1991).

⁴⁴⁴ Vgl. Tönnies (1991), S. 34ff.; Müller-Bachmann (1995), S. 124.

⁴⁴⁵ Tönnies (1991)

befindlichen, traditionellen Familienstrukturen ausgesetzt sind und daher nach Anerkennung und Sicherheit in der Gruppe streben. Hinweise hierzu finden sich u.a. in den Biographien der Interviewpartner, die z.B. angaben, Scheidungskind zu sein, und den regelmäßigen Kontakt in der Spielgruppe suchten, aus der mittlerweile feste Freundschaften hervorgegangen sind. Weitere Äußerungen wie die von Sylvia gaben diesbezüglich ähnliche Tendenzen in der Live-Rollenspiel-Szene an:

„Meine persönliche Meinung dazu ist, wenn man das jetzt alles mal so sieht, dass gerade die Kiddies von heute zu wenig Zuwendung von den Eltern bekommen, dass sie entweder vor dem Computer gesetzt werden, also, ‚hier hast du, mach‘, oder sie müssen es halt irgendwie anders ausleben, da ja beide [Eltern-]Teile arbeiten müssen - das Geld ist eben nicht da! Das geht dann in den Bereich Alkohol, in den Bereich Drogen und sicherlich auch in den Bereich Live-Rollenspiel, wo aber der Sinn des Ganzen eigentlich nicht mehr der ist, der er sein sollte. [...] Die schalten dann zuviel ab, die wollen komplett raus und das auch mit Bravour! Die sehen das zu verbissen, zu extrem! Ich denke auch mal, das gerade jüngere Live-Rollenspieler, wenn die jetzt zu früh anfangen, sich verrannen können, dass einfach die Realität schon noch da ist, aber das Rollenspiel überhand nimmt. So werden andere Kontakte mit anderen Hobbys und Personen einfach abgeschnitten, weil man nur noch sein Rollenspiel sieht.“⁴⁴⁶

Interessant ist auch die Frage, ob der erneute Fantasy-Boom im Zusammenhang mit den Pluralisierungs- und Individualisierungsprozessen der Postmodernen Gesellschaft steht. Stehen die romantisierenden Vorstellungen des Mittelalters im Zusammenhang mit dem Fortschreiten einer technisierten und automatisierten Welt? In der Volkskunde kennt man die romantisierenden Einflüsse bereits seit den verfassten Apodemiken⁴⁴⁷ und Reiseberichten der Romantik, in denen mit verklärtem Blick Landschaften und alte Traditionen beschrieben sind. Das neue Leitbild war das Nationalbewusstsein, die Naturverbundenheit und die Rückbesinnung auf z.T. mittelalterliche Traditionen⁴⁴⁸. Im Jahr 1820 schreibt Walter Scott seinen historischen Roman „Ivanhoe“, der bis heute in zahlreichen Filmen adaptiert worden ist⁴⁴⁹. Mit zunehmender Industrialisierung gab es ähnliche Bestrebungen der Naturverbundenheit in Jugend- und Wanderbewegungen. Man kann also weiterhin fragen, ob das Live-Rollenspiel in seiner idealisierten, romantischen Ausprägung des Mittelalters als Gegenwelt einer technisierten „kalten“ Gesellschaft zu sehen ist.

⁴⁴⁶ Sylvia, S. 6.

⁴⁴⁷ Ziel und Absicht der Apodemiken war es, „das Reisen zu einer Art von Wissenschaft, zu einer Schule zu erheben, worin so viele, vornehmlich aus höheren Ständen sich Kenntnisse [aneignen] könnten, die sie, aus Büchern mühsam zu schöpfen, schwerlich jemahls geneigt seyn dürften.“; Gilbert, I.W. Handbuch für reisende durch Deutschland. Leipzig 1791-1795. In: Kutter (1996), S. 116.

⁴⁴⁸ Vgl. Meyers Taschenbuchlexikon (1995).

⁴⁴⁹ Vgl. ebd.

6 Literaturverzeichnis

6.1 Monographien

- ACHTNICH, Elisabeth/OPDENHOFF, Hans-Eckart (1973):
Rollenspielkarten. Spiele mit den Rollen-Karten. Rollen-Spiel. Grundlagen,
Ziele und Methode. Gelnhausen/Berlin: Burckhardthaus-Verlag/Freiburg i. Br.:
Christophorus-Verlag.
- BAACKE, Dieter (1987)
Jugend und Jugendkulturen. Darstellung und Deutung. Weinheim, München:
Juventa.
- BECK, Ulrich (1994)
Jenseits von Stand und Klasse? In: Beck, Ulrich/Beck-Gernsheim, Elisabeth
[Hg.] (1994): Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen
Gesellschaften. Frankfurt/M.: Suhrkamp, S. 43-60.
- BORTZ, Jürgen/DÖRING, Nicola (1995)
Forschungsmethoden und Evaluation. 2., vollständig überarbeitete und
aktualisierte Auflage. Berlin u.a.: Springer.
- BRAKE, Mike (1981)
Soziologie der jugendlichen Subkulturen. Frankfurt/M., New York: Campus.
- CLAUSEN, Lars (1976)
Jugendsoziologie. Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz: Kohlhammer.
- CLAUSEN, Lars (1979)
Tausch. Entwürfe zu einer soziologischen Theorie. München: Kösel-Verlag.
- DECHMANN, Manfred D. (1978)
Teilnahme und Beobachtung als soziologisches Basisverhalten. Ein Lehrbuch
für Sozialwissenschaftler und soziale Berufe. Bern, Stuttgart: Haupt.
- ELIAS, Norbert (1991)
Die Gesellschaft der Individuen. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- ENDRUWEIT, Günter/ TROMMSDORFF, Giesela [Hg.] (2002)
Wörterbuch der Soziologie. 2., völlig neubearbeitete und erweiterte Auflage.
Stuttgart: Lucius&Lucius (Original 1989).
- FLICK, Uwe (1999)
Qualitative Forschung. Theorie, Methoden, Anwendung in Psychologie und
Sozialwissenschaften, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- GIRTLER, Roland (2001)
Methoden der Feldforschung. 4., völlig neu bearbeitete Auflage. Wien, Köln,
Weimar: Böhlau.
- GOFFMAN, Erving (2002)
Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. 10. Auflage.
München: Piper Verlag (Original 1959).
- GÖHLER, Gerhard (1997)
Wie verändern sich Institutionen? Revolutionärer und schleichender
Institutionenwandel. In: Göhler, Gerhard (Hg.): Institutionenwandel. Mit
Beiträgen von Gerhard Göhler, Dieter Fuchs et al.. In: Leviathan: Sonderheft
Nr. 16. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 21-56 (Original 1977).
- HITZLER, Ronald (2000)
„Ein bisschen Spaß muss sein!“ – Zur Konstruktion kultureller Erlebniswelten.
In: Gebhardt, Winfried/Hitzler, Ronald/Pfadenhauer, Michaela (Hg.): Events.
Soziologie des Außergewöhnlichen. Opladen: Leske + Budrich, S. 401-413.

- HITZLER, Ronald/BUCHER, Thomas/NIEDERBACHER, Arne (2001)
 Leben in Szenen. Formen jugendlicher Vergemeinschaftung heute. In:
 Gebhard, Winfried/ Hitzler, Ronald/ Liebl, Franz (Hg.): Erlebniswelten.
 Opladen: Leske + Budrich, Bd. 3.
- LUHMANN, Niklas (1996)
 Die Realität der Massenmedien. Opladen: Westdeutscher Verlag (Original
 1995).
- MAUS, Ingeborg (1990)
 Zur Theorie der Institutionalisierung bei Kant. In: Göhler, Gerhard/Lenk,
 Kurt/Münkler, Herfried/Walther, Manfred (Hg.): Politische Institutionen im
 gesellschaftlichen Umbruch. Ideengeschichtliche Beiträge zur Theorie
 politischer Institutionen. Opladen: Westdeutscher Verlag, S.358-386.
- MEIER, Florian / PAONE, Alessandra und VERNARELLI, Loris (2001)
 Nova – un magazine à la recherche d’un style urbain; In: MONDADA,
 Lorenza/RENAUD, Patrick (Hg.): La linguistique à l’épreuve du terrain urbain.
 Basel: Acta Romanica Basiliensia, Bd. 13, S. 145 – 161.
- MERKENS, Hans (1989)
 Einleitung. In: Aster, Reiner/ Merkens, Hans/Repp, Michael (Hg.):
 Teilnehmende Beobachtung. Werkstattberichte und methodologische
 Reflexionen. Frankfurt/M., New York: Campus-Verlag, S. 9-18.
- MEYERS GROSSES TASCHENLEXIKON (1995)
 5. überarbeitete Auflage. Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich: BI-
 Taschenbuchverlag, Bd. 1-24.
- MÜNCHMEIER, Richard (2000)
 Deutschlandbild. In: Jugendwerk der deutschen Shell (Hg.): Jugend 2000.
 Opladen: Leske + Budrich, Bd. 1, S. 305-325.
- NIEMANN, Mechthild (1989)
 Felduntersuchungen an Freizeitorien von Berliner Jugendlichen. In: Aster,
 Reiner/ Merkens, Hans/Repp, Michael (Hg.): Teilnehmende Beobachtung.
 Werkstattberichte und methodologische Reflexionen. Frankfurt/M., New York:
 Campus-Verlag, S. 71-84.
- NUNNER-WINKLER, Gertrud (1991)
 Ende des Individuums oder autonomes Projekt? In: Helsper, Werner (Hg.):
 Jugend zwischen Moderne und Postmoderne. Opladen: Leske + Budrich, S.
 113-129.
- PARSON, Talcott (1972)
 Das System moderner Gesellschaften. München: Juventa.
- SCHILLING, Konrad [Hg.] (1955)
 Der Turm. Erster Teil. 2. verbesserte Auflage. Bad Godesberg: Voggenreiter
 Verlag (Original 1952).
- SCHNELL, Rainer/HILL, Paul B./ESSER, Elke (1999)
 Methoden der empirischen Sozialforschung. 6., völlig überarbeitete und
 erweiterte Auflage. München u.a.: Oldenbourg Verlag.
- SENNETT, Richard (1996)
 Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität.
 Limitierte Sonderausgabe. Frankfurt/M.: Fischer Taschenbuch Verlag
 (Original 1974).
- SIMMEL, Georg (1908)
 Soziologie: Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. Leipzig:
 Duncker & Humblot.

- SOEFFNER, Hans-Georg (1992)
Die Ordnung der Rituale. Die Auslegung des Alltags 2. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- TEIPEL, Juergen (2001)
Verschwende deine Jugend. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- TOLKIEN, John Ronald Reuel (1984)
Der Herr der Ringe. [Aus d. Engl. Übers. von Margaret Carroux. Gedichtübertr. von E.-M. von Freymann]. 3. Auflage. Stuttgart: Klett-Cotta, Bd. 1; (Original 1966).
- TÖNNIES, Ferdinand (1991)
Gemeinschaft und Gesellschaft: Grundbegriffe der reinen Soziologie. Neudr. Der 8. Aufl. von 1935, 3., unveränd. Auflage. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft.

6.2 Diplomarbeiten / Dissertationen

- ANTRACK, Michael (1996)
Flucht vor der Realität? Funktion und Reiz von Fantasy-Rollenspielen unter sozialarbeiterischer Betrachtung. Mit einer Darstellung zur Notwendigkeit der Trennung zwischen Fantasywelt und Wirklichkeit. Diplomarbeit; FB Sozialarbeit; FH Koblenz: <http://fsinfo.cs.uni-sb.de>.
- HÜBNER, Martina (1995)
Das Fantasy-Rollenspiel – ein kreatives Medium zur Gewaltprävention? Sozialpädagogische Erwägungen zu einem Projekt des Jugendschutzes, dargestellt an einer Bildungsmaßnahme eines Kreisjugendamtes. Diplomarbeit; FH München.
- KATHE, Peter (1986)
Struktur und Funktion von Fantasy Rollenspielen. Diplomarbeit; FB Sozialwesen; FH Bielefeld.
- KIPPELE, Flavia (1998)
Was heißt Individualisierung? Die Antworten soziologischer Klassiker. Univ., Diss.; Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.
- KUTTER, Uli (1996)
Reisen – Reisehandbücher – Wissenschaft: Materialien zur Reisekultur im 18. Jahrhundert; mit einer unveröffentlichten Vorlesungsmitschrift des Reisekollegs von A. L. Schlözer vom WS 1792/93 im Anhang. Göttingen, Univ., Diss.. Neuried: Ars Una.
- MÜLLER-BACHMANN (1995)
Die Ausbildung ausgewählter Jugendkulturen in Deutschland von 1980 bis 1995. Sozialer Wandel und (Ent-) Politisierungstendenzen. Magisterarbeit; FB Soziologie; Universität Kiel.
- MÜLLER-BACHMANN (2002)
Jugendkulturen Revisited. Musik- und stilbezogene Vergemeinschaftungs-Formen (Post) Adoleszenter im Modernisierungskontext. Chemnitz, Univ., Diss.; In: Griese, Hartmut M.: Jugendsoziologie. Münster: LIT, Band 3.
- NEUPERT, Sikko (2002)
Live-Rollenspiel - ein touristischer Freizeittrend? Diplomarbeit; FB Tourismus; FH München.
- RITTER, Hermann (1988)
Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen - neue Formen der Gruppenarbeit? Diplomarbeit; FB Sozialarbeit; FH Darmstadt.

6.3 Aufsätze und Artikel

- BAER, Ulrich (1982).
Spielpäd. – Arbeitsblätter zur Spielepädagogik. Remscheid: Robin Hood
Versand.
- BUSCHBOOM, Jan (2001)
„Wir Damen sind klar im Vorteil!“ Ein Gespräch mit Stefanie Rüdiger,
Mitveranstalterin der Odyssee. In: Archiv der Jugendkulturen e.V. (Hrg.):
Journal der Jugendkulturen. Bad Tölz: Thomas Tilsner Verlag; Nr. 4, S. 16-18.
- CARDWELL, Paul (1994)
The attacks on role-playing games. *Skeptical Inquirer*, Vol. 18, No. 2, 157-165.
- DOUSE, Neil A./ MC MANUS, Ian Chris (1993)
The Personality of Fantasy Game Players. In: *British Journal of Psychology*;
Nr. 84, S. 505-509.
- DÜRHOLOT, Bernd. (1994)
Educatio magica: Fantasy-Spiele - Okkultismus in der Kinderstube? In: *AJS
Informationen*; Nr. 4/94, August, S. 3 – 10.
- ESSER, Hartmut (1988)
Ethnische Differenzierung und moderne Gesellschaft. *Zeitschrift für
Soziologie*, 17, 235-248.
- FRETER, Hans-Jürgen/Hollstein, Bettina/WERLE, Markus (1991)
Integration qualitativer und quantitativer Verfahrensweisen – Methodologie
und Forschungspraxis. In: *ZUMA Nachrichten*, Nr. 29, S. 98-114
- KLIEHM, Martin (1993)
Gary Gygax – Interview, 17. April 1993. In: *Rollen-Simulationsspielverein
„252“ e.V. (Hrsg.). Frankfurt a. M.: 252 – News*, Nr. 13
(www.rpg.net/252/news/13/gygax/dt.html).
- SCHMID, Jeannette (1995a)
Persönlichkeitsfaktoren bei Fantasy-Rollenspielern
Psychosoziales Institut / Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg.
(www.rpg.net/252/quellen.quellen.html)
- SILBEREISEN, Rainer K. (1986)
Entwicklung als Handlung im Kontext. In: *Zeitschrift für
Sozialisationsforschung und Erziehungssoziologie*, 6, S. 29-46.

6.4 Zeitschriften/Zeitungartikel

- DRAF, Stephan (2001)
Der Zauber fremder Welten. Gutmütige Hobbits, finstere Orks, edle Elben: Die
Traumfiguren von Abermillionen Lesern erobern jetzt das Kino. Das Fantasy-
Epos „Der Herr der Ringe“ nach den Kultbüchern von John R. R. Tolkien
kommt gerade recht – groß ist die Sehnsucht nach Helden, Fluchten und dem
Sieg über das Böse. In: *Stern*, Nr. 51, S. 50-66.
- HAMBURGER MORGENPOST (2002)
Im Land des bösen „Ringens“. Die Karte zum zweiten Teil der Ringe-Saga:
Hier liegen die Orte der großen Schlachten. 20. Dezember, Nr. 297/51.
- MIKISCH, John (2000)
Kieler Live-Rollenspieler reisten mit ins Fantasiereich Tanebria. Unter Orks
und Elfen. In: *Kieler Express*, 5. August 2000, S. 5.

PETERSEN, Imme (2002)

„Wo die Phantasie lebendig wird. Ritter, Magier und Echsenmenschen- Live-Rollenspieler gründen ersten Verein in Kiel.“ In: Kieler Nachrichten, 16. April 2002, Nr. 88, S. 15.

SCHMIDT, Matthias (2001)

Worum geht es? Wer sind die Bösen, wer die Guten?

In: Stern, Nr. 51, S. 50-66.

STATION TO STATION Verlags-GmbH (Hg.) (2002)

Musik, Kultur, Termine, Kleinanzeigen. Exerzierplatz 14, 24103 Kiel, 8. Extraausgabe, 2002/2003.

6.5 Fanzines/ Regelwerke/ Comic

DER GRÜNE GNOM Das phantastische Rollenspielermagazin. Februar 1988 –

Wieland Steffin/ Jens Rasmus (Hr.), Dorf 25, 2300 Kiel.

ENVOYER Klischee. Nr. 68/Juni 2002 – ADRV e.V. (Hg.), Schierholzstr. 33, 30655

Hannover: FZ Werbung Hannover.

DARK DUNGEONS by J.T.C. Nr. 46/1 – Chick Publications P.O. Box 662, Chino, CA

91710 U.S.A. (Hg.), Halzenberg 44, 5632 Wermelskirchen 3: Comic-Tractate-Versand.

LANGE, Holger/ WÄCHTERSHÄUSER, Lars [Hg.] (2002)

LIVE QUEST. Live-Rollenspiel-Regelwerk. 10. Auflage

(PDF-Version: www.tanebria.de).

MIETRACH, Oliver [Hg.] (2002)

VAMPIRE. Die Maskerade. Kiel bei Nacht. Live-Rollenspiel-Regelwerk.

(Eigenvertrieb; vertigo@mietrach.de).

6.6 Internetquellen

www.blizzard.de

www.drachenfest.com

www.elrond.de

www.fortunecity.de/tatooine/datap/15/page1.html

www.gothics.org/subculture/what-is-gothic.html

www.hammerkunst.de

www.jomsburg.de

www.jugendkulturen.de

www.jugendszenen.com

www.jugendszenen.com/frame/html/gothic/main.htm

www.jugendszenen.com/frame/html/lan/foku.htm

www.larpkalender.de

www.markedonien.de/Markedonien/Konzept/Konzeptseite.htm

www.rpg.net/252/quellen.quellen.html

www.rolegame.com/mittellande/index.html

www.song-texte.de

www.songtexte.song-texte.de

www.uros.de

www.schandmaul.com

www.tanebria.de

6.7 Graue Literatur

BERADIR KURIER. Für Menschen, Elfen, Zwerge und andere Interessierte. Erneuter Goldfund in Ostholz. Email- Einladungs-rundschreiben der „Nordwind-Orga“ zum Con „Golddrausch“, vom 16.07.2002.

BOCK, Michael (1994)

Rollenspiel und Medien. (www.sven.berger.net/rpgmedi.html).

GOLDDRAUSCH. Geschichten aus Tanebria. Informationen und Verhaltensregeln.

Anmeldungsinformation der „Nordwind-Orga“ zum Con „Golddrausch“, vom 08.08.2002 bis –So. 11.08.2002 im Pfadfinderlager Tydal. (www.tanebria.de).

NSC INFORMATIONEN für „Golddrausch“.

Email-Rundschreiben der „Nordwind-Orga“ zum NSC-, Orga-Treffen in Kiel, am 20.07.2002.

SCHMID, Jeannette (1995b)

Fantasy-Rollenspiel:

Gefahren und Chancen Vortrag auf Einladung des Realschullehrerverbandes und der Volkshochschule Schwäbisch-Hall am 4.5.1995.

(www.rpg.net/252/quellen.quellen.html).

WÄCHTERSCHÄUSER, Lars (2002).

Kurzmitteilung über den „Golddrausch-Plot“, Email vom 29.12.2002.

1 Anhang

1.1 Kieler Umfrageergebnisse

Anmerkungen:

Die Nummerierung der ausgewählten, Fragen entspricht dem Original und wird daher zur besseren Vergleichbarkeit nicht in fortlaufender Form dargestellt.

Bei der Umfrage Kieler, bzw. (in Anhang 1.2) schleswig-holsteinischer Live-Rollenspieler, beziehen sich quantitative Angaben zu Cons auf alle besuchten Cons der Teilnehmer; auch solche, die nicht in Schleswig-Holstein selbst stattfanden. Weiterhin muss darauf hingewiesen werden, dass bei der Gesamtheit aller abgegebenen Stimmen jeweils eine zusätzliche berücksichtigt wurde, die sich aufgrund unvollständig gemachter Angaben nicht unter der geschlechtsspezifischen Rubrik „Frauen“, oder „Männer“ einordnen ließ.

Seit wann gehst du auf Cons?

	Frauen (8)	Männer (30)	Gesamt (39)
- seit 2 Jahren oder weniger	1 (12,5%)	3 (10,0%)	4 (10,3%)
- seit 2-3 Jahren	2 (25,0%)	6 (20,0%)	9 (23,1%)
- seit 3-4 Jahren	2 (25,0%)	6 (20,0%)	8 (20,5%)
- seit 4-5 Jahren	1 (12,5%)	5 (16,7%)	6 (15,4%)
- seit 5-6 Jahren	-	2 (6,7%)	2 (5,1%)
- seit mehr als 6 Jahren	2 (25,0%)	8 (26,7%)	10 (25,6%)
- keine Angabe	-	-	-

Auf wie vielen Cons warst du 2001?

a) Insgesamt auf: ● <Zahl> Cons

	Frauen (8)	Männer (30)	Gesamt (39)
keine Angabe:	-	-	-
Mittelwert:	3,4 Cons	10,8 Cons	9,2 Cons
Standardabweichung:	3,0 Cons	9,9 Cons	9,3 Cons

b) Davon waren, was die Dauer betrifft:

● <Zahl>1-Tages-Cons	Frauen (8)	Männer (29)	Gesamt (38)
Mittelwert:	0,5 (14,7%)	0,9 (8,4%)	0,9 (9,9%)
Standardabweichung:	1,1	1,3	1,3

● <Zahl>2-4-Tages-Cons	Frauen (8)	Männer (29)	Gesamt (38)
Mittelwert:	2,8 (82,3%)	8,8 (82,2%)	7,4 (81,3%)
Standardabweichung:	2,9	8,6	8,0

● <Zahl>5-(oder mehr)-Tages-Cons	Frauen (8)	Männer (29)	Gesamt (38)
Mittelwert:	0,1 (2,9%)	1,0 (9,3%)	0,8 (8,8%)
Standardabweichung:	0,4	1,3	1,2

Nimmt man als Mittelwert der 2-4-Tage-Cons 3 Tage an, und für 5- (oder mehr) Tages-Con 6 Tage, so kommt man auf eine durchschnittliche Zahl von $(0,9 \times 1 + 7,4 \times 3 + 0,8 \times 6 =)$ 27,9 Tage, an welchen die Live-Rollenspieler, bzw. 13,7 Tage, an welchen die Frauen und 33,3 Tage, an welchen die Männer pro Jahr an einer Larp-Veranstaltung teilnehmen, oder In-Time sind.

c) Davon waren, was die Verpflegung betrifft:

● <Zahl> Vollverpflegungs-Cons	Frauen (8)	Männer (27)	Gesamt (36)
Mittelwert:	2,1 (63,6%)	4,9 (43,0%)	4,3 (44,8%)
Standardabweichung:	2,2	4,7	4,3

● <Zahl> Selbstverpflegungs-Cons	Frauen (8)	Männer (27)	Gesamt (36)
Mittelwert:	1,1 (33,3%)	5,4 (47,4%)	4,3 (44,8%)
Standardabweichung:	1,1	6,6	6,1

● **<Zahl> Cons, auf denen man Essen kaufen konnte (z.B. in der Intime-Taverne)**

	Frauen (8)	Männer (27)	Gesamt (36)
Mittelwert:	0,1 (3,0%)	1,1 (9,6%)	1,0 (10,4%)
Standardabweichung:	0,4	2,3	2,1

3. Was war 2001 die weiteste Entfernung von dir zu Hause zu einem Con, die du gefahren bist?

	Frauen (8)	Männer (30)	Gesamt (39)
Circa:			
- unter 26 km	1 (12,5%)	-	1 (2,6%)
- 26-50 km	-	-	-
- 51-100 km	2 (25,5%)	4 (13,3%)	6 (15,4%)
- 101-200 km	2 (25,5%)	5 (16,7%)	7 (17,9%)
- 201-300 km	2 (25,5%)	2 (6,7%)	4 (10,3%)
- 301-400 km	-	3 (10,0%)	3 (7,7%)
- 401-500 km	-	6 (20,0%)	7 (17,9%)
- 501-600 km	-	5 (16,7%)	5 (12,8%)
- 601-700 km	-	2 (6,7%)	2 (5,1%)
- 701-800 km	1 (12,5%)	1 (3,3%)	2 (5,1%)

- mehr als 800 km	-	2 (6,7%)	2 (5,1%)
- keine Angabe	-	-	-

Ich habe auch ein oder mehrere Cons im Ausland besucht:

	Frauen (7)	Männer (28)	Gesamt (36)
Ja	-	3 (10,7%)	3 (8,3%)
Nein	7 (100%)	25 (89,3%)	33 (91,7%)
Keine Angabe	1 (12,5% von 8)	2 (6,5% von 30)	3 (7,7% von 39)

4. Bist du „organisiert“?

Vereinsmitglied (Larp-Verein)	7 (17,9%)
Veranstalter (inklusive finanzielles Risiko!)	14 (35,9%)
Spielleiter (SL)	16 (41,0%)
Teil eines Orga-Teams	16 (41,0%)
Nicht organisiert	17 (43,6% von 39)
Keine Angabe	0

Mehrfachnennungen waren hier möglich.

Um zu einem brauchbareren Ergebnis zu kommen kann man die Antwortkombinationen in drei verschiedene Gruppen einteilen:

- Larper, die sich nicht engagieren, sondern nur konsumieren:	18 (46,2%)
- Larper, die passive Vereinsmitglieder sind (e.V./Veranstalter):	5 (12,8%)
- Larper, die sich engagieren (SL/Orga):	16 (41,0%)

5. Nach welchen Regelwerken hast du 2001 gespielt?

Folgende Standardantworten standen zur Auswahl, Mehrfachnennungen waren möglich:

DragonSys	31 (79,5%)
That's Life	2 (5,1%)
Real Fantasy	2 (5,1%)
Vampire Live	5 (12,8%)
Phönix	7 (17,9%)
Silbermond	8 (20,5%)

Im freien Textfeld wurden unter „sonstige“ außerdem noch eingetragen:

- Live Quest	23 (59,0%)
- sonstige Einträge	6 (15,4% von 39)

6. Wie erfährst du von einem Con?

Internet	28 (71,8%)
Davon: www.larpkalender.de	19 (48,7%)
6X Tanebria, 1X Foren, 1X Mailing-Listen, 1X div	9 (23,1%)
Werbung/ Flyer auf früherem Con	30 (76,9%)
Freunde/ Bekannte	37 (94,9%)
Vereinszeitschrift, oder verschickte Einladung des Veranstalters	2 (5,1%)
Werbung/ Flyer in Rollenspielladen	19 (48,7% von 39)

7. Wie bist du das erste Mal auf Larp gestoßen:

Internet	2 (5,1%)
Davon: www.larpkalender.de	1 (2,6%)
Andere HP, Foren, Mailing-Listen, Chat etc.	1 (2,8%)
Werbung/ Flyer	0
Freunde/ Bekannte	36 (92,3%)
Vereinszeitschrift, oder verschickte Einladung des Veranstalters	1 (2,6%)
Werbung/ Flyer in Rollenspielladen	2 (5,1% von 39)

8. Hast du davor bereits Pen&Paper (Tischrollenspiel) gespielt?

Ja	27 (79,4%)
Nein	7 (20,6%)
Keine Angabe	5 (12,8% von 39)

9. Wie viel Geld hast du 2001 in etwa für Larp ausgegeben? (EURO)

EURO für Teilnehmergebühren

	Frauen (8)	Männer (28)	Gesamt (37)	
Mittelwert „>0“:	121,88 Euro	265,54 Euro	240,81	Euro
Standardabweichung:	153,30 Euro	154,89 Euro	167,84	Euro
Keine Angabe:	- 2 (6,5% von 30)	2 (5,1% von 28)	2 (5,1% von 39)	
Antwort „>0“:	8 (100%)	28 (100%)	37(100%)	

EURO für Gewandung/ Kostüm/ Schminke/ Schmuck, etc.

	Frauen (7)	Männer (28)	Gesamt (36)	
Mittelwert „>0“:	99,17 Euro	240,00 Euro	215,47	Euro
Standardabweichung:	52,95 Euro	334,32 Euro	300,52	Euro

Keine Angabe:	1 (12,5%)	2 (6,5% von 30)	3 (7,7% v. 39)
Antwort „>0“:	6 (85,7%)	26 (92,9%)	33 (84,6% v. 37)

EURO für Transport (den Weg zum Con) plus Verpflegung

	Frauen (6)	Männer (29)	Gesamt (36)	
Mittelwert „>0“:	54,17 Euro	175,16 Euro	174,84	Euro
Standardabweichung:	52,38 Euro	179,36 Euro	186,53	Euro
Keine Angabe:	2 (25,0%)	1 (6,5%)	3 (7,7%)	
Antwort „>0“:	6 (100%)	26 (89,7%)	33 (84,6%)	

EURO für Waffen/ Bolzen/ Pfeile/ Magier-Utensilien

	Frauen (7)	Männer (28)	Gesamt (36)
Mittelwert „>0“:	38,00 Euro	73,64 Euro	67,04 Euro
Standardabweichung:	35,11 Euro	86,19 Euro	60,07 Euro
Keine Angabe:	1 (12,5% v. 8)	2 (6,5% v. 30)	3 (7,7% v. 39)
Antwort „>0“:	5 (71,4%)	22 (78,6%)	27 (88,9%)

10. Wie viel EURO gibst du durchschnittlich für die Teilnahme an einem Con aus?

Folgende Standardantworten standen zur Auswahl:

	Frauen (8)	Männer (30)	Gesamt (39)
< 26 EURO	-	2 (6,7%)	2 (5,1%)
26 - 50 EURO	6 (75,0%)	15 (50,0%)	21 (53,8%)
51 - 75 EURO	2 (25,0%)	11 (36,7%)	13 (33,3%)
76 -100 EURO	-	2 (6,7%)	3 (7,7%)
101-125 EURO	-	-	-
126-150 EURO	-	-	-
> 150 EURO	-	-	-
Keine Angabe	-	-	-

An dieser Stelle nimmt Neupert eine Überprüfung des Schätzwertes mit den Fragen 2 und 9 vor:

Nimmt man für jede der angebotenen Kategorien den mittleren Wert (also z.B.: für die Kategorie 26-50 Euro den Wert $(26+50)/2=38$), für die unterste 25 Euro, etc., so kann man daraus einen durchschnittlichen Con-Preis für die **Frauen** (67,30 Euro), die **Männer** (58,50 Euro) und **insgesamt** (57,60 Euro) errechnen.

Dividiert man die mittleren Teilnehmergebühren aus der Frage 8 mit der durchschnittlichen Gesamtanzahl der besuchten Cons aus Frage 2, so sollte dieser Wert nach Neupert den 57,6 Euro eigentlich nahe kommen. 240,81 Euro geteilt durch 9,2 besuchte Cons ergibt allerdings 26,70 Euro pro besuchtem Con. Selbst wenn man davon ausgeht, dass bei den 1-

Tages-Cons kaum Teilnehmergebühren anfallen, sondern nur auf den durchschnittlichen 8,1 Cons, die ein Wochenende, oder länger dauerten, ergibt sich nur ein Schnitt von 29,0 Euro.

Als Erklärungsansatz kommen nach Neupert zwei Varianten in Frage:

- entweder schätzen die Probanden ihre Gesamtausgaben für Teilnehmergebühren in 2001 zu niedrig ein,
oder sie schätzen die durchschnittliche Teilnehmergebühr zu hoch ein

11. Wie wichtig ist dir das auf einem Con? (1=gar nicht, 5= sehr)

Kategorie	Wie wichtig ist dir das auf einem Con? (1=gar nicht, 5= sehr) F=Frauen; M=Männer; G=Gesamt								
	Mittelwert			Standabw			Modalwert		
	F	M	G	F	M	G	F	M	G
Passende Location	4,4	3,5	3,7	0,7	1,3	1,2	5	4	5
Gelungenes Ambiente	4,6	3,9	4,1	0,5	1,3	1,2	5	4	4
Special Effects (Pyro, Sound, etc.)	2,0	2,6	2,6	0,8	1,0	1,0	2	2	2
Gaukler/Barden/Schaukampfgruppe	2,4	2,8	2,7	1,5	1,0	1,1	1	3	2
Detaillierte Hintergrundwelt	3,1	3,1	3,1	0,8	0,8	0,8	4	3	3
Guter+spannender allgemeiner Plot	3,9	3,6	3,7	1,0	1,2	1,1	4	4	4
Motivierte, echt wirkende NSCs	4,5	4,1	4,2	0,5	1,4	1,3	4	5	5
Insgesamt viel Action auf dem Con	2,8	3,1	3,0	0,5	1,0	0,9	3	4	3
Kämpfe und Schlachten	2,3	2,9	2,7	0,9	1,2	1,2	3	3	3
Nette Intime-Taverne	3,1	3,3	3,2	1,2	1,3	1,3	3	2	3
Individueller Plot	3,4	3,0	3,1	0,5	1,4	1,2	3	3	3
Luxus, Annehmlichkeiten, Komfort	2,6	2,8	2,7	0,5	1,2	1,1	3	2	3
Diplomatie, Etikette	2,4	2,7	2,6	1,1	1,4	1,3	3	3	3

12. Wie gut wird das auf den meisten Cons erreicht? (1=gar nicht, 5= sehr)

Kategorie	Wie gut wird das auf den meisten Cons erreicht? (1=gar nicht, 5= sehr) F=Frauen; M=Männer; G=Gesamt								
	Mittelwert			Standabw.			Modalwert		
	F	M	G	F	M	G	F	M	G
Passende Location	3,8	3,2	3,3	0,7	0,8	0,8	4	3	4
Gelungenes Ambiente	3,9	2,9	3,1	0,6	0,8	0,7	4	3	3
Special Effects (Pyro, Sound, etc.)	2,7	2,7	2,7	0,8	0,9	0,9	3	3	3
Gaukler/Barden/Schaukampfgruppe	2,3	2,5	2,5	1,0	1,0	1,0	2	2	2
Detaillierte Hintergrundwelt	3,3	3,1	3,1	0,9	1,1	1,0	3	3	3
Guter+spannender allgemeiner Plot	3,3	3,1	3,2	0,7	0,7	0,7	3	3	3
Motivierte, echt wirkende NSCs	3,5	3,3	3,3	0,9	0,9	0,9	4	3	4
Insgesamt viel Action auf dem Con	3,8	3,3	3,4	0,7	0,6	0,7	4	3	3
Kämpfe und Schlachten	4,1	3,5	3,6	1,1	0,9	1,0	5	4	4

Nette Intime-Taverne	4,0	3,5	3,6	0,8	0,8	0,8	4	3	4
Individueller Plot	2,9	2,5	2,6	0,8	0,7	0,8	3	3	3
Luxus, Annehmlichkeiten, Komfort	2,9	2,7	2,8	0,8	1,0	0,9	2	3	3
Diplomatie	2,5	2,8	2,7	0,8	1,0	0,9	3	3	3

13. Wie viel Zeit hast du 2001 für dein Hobby LARP neben der Zeit auf den Cons selber investiert (Out-Time für die Vorbereitung)?

Tage für das Schneidern von Gewandung

	Frauen (8)	Männer (30)	Gesamt (39)
Mittelwert „>0“:	6,8 Tage	12,9 Tage	10,4 Tage
Standardabweichung:	5,3 Tage	21,9 Tage	19,0 Tage
Keine Angabe:	-	-	-
Antwort „>0“:	8 (100%)	25 (83,3%)	34 (88,2%)

Tage für das Bauen von Waffen, Munition

	Männer (30)	Gesamt (39)	Frauen (8)
Mittelwert „>0“:	5,0 Tage	7,6 Tage	6,8 Tage
Standardabweichung:	4,8 Tage	7,4 Tage	6,7 Tage
Keine Angabe:	-	-	-
Antwort „>0“:	6 (75,0%)	17 (56,7%)	22 (56,4%)

Tage für die Organisation von Cons (SL, Orga)

	Frauen (8)	Männer (30)	Gesamt (39)
Mittelwert „>0“:	70,0 Tage	57,8 Tage	56,3 Tage
Standardabweichung:	42,4 Tage	94,9 Tage	86,5 Tage
Keine Angabe:	-	-	-
Antwort „>0“:	2 (25,0%)	13 (43,3%)	16 (41,0%)

Tage für die Erschaffung eines Charakters/einer Intime Gruppe

	Frauen (8)	Männer (30)	Gesamt (39)
Mittelwert „>0“:	1,7 Tage	7,1 Tage	6,0 Tage
Standardabweichung:	0,5 Tage	7,8 Tage	7,3 Tage
Keine Angabe:	-	-	-
Antwort „>0“:	6 (75,0%)	23 (76,7%)	29 (74,4%)

19. Angaben zur Person

Gesamt (38) Orga-Arbeit⁴⁵⁰ (15) „Konsument“ (23)

⁴⁵⁰ „Orga-Aktivität“ aus Frage 13c ermittelt: „Tage für die Organisation von Cons“

Geschlecht: Mann	30 (78,9%)	13 (34,2%)	17 (44,7%)
Frau	8 (21,1%)	2 (5,3%)	6 (15,8%)
Keine Angabe:	1 (entspricht 2,6% von 39)		

Alter (Jahre):

	Frau	Mann	Gesamt	Orga-Arbeit	„Konsument“
Mittelwert:	23,4 J.	25,5 J.	25,1 J.	27,9 J.	23,3 J.
Standabw.:	5,9 J.	4,5 J.	4,8 J.	4,9 J.	3,4 J.

20. Welchen Schulabschluss hast du bereits, oder machst du gerade?

Folgende Antwortmöglichkeiten standen zur Auswahl:

Hauptschulabschluss	-
Mittlere Reife	7 (17,9%)
Abitur	17 (43,6%)
Studium	14 (35,9%)
Doktor-/ Professorentitel	1 (2,6%)
Keine Angabe:	-

21. Dein Familienstand:

Folgende Antwortmöglichkeiten standen zur Auswahl:

	Frauen (8)	Männer (30)	Gesamt (39)
ledig und solo	1 (12,5%)	16 (53,6%)	17 (43,6%)
ledig, aber in festen Händen	5 (62,5%)	12 (40,0%)	18 (46,2%)
verheiratet	2 (25,0%)	1 (3,3%)	3 (7,7%)
verwitwet	-	-	-
geschieden	-	1 (3,3%)	1 (2,6%)
Keine Angabe	-	-	-

22. Wie hoch ist dein monatliches Brutto-Einkommen?

Folgende Antwortkategorien standen zur Verfügung:

	Frauen (8)	Männer (30)	Gesamt (39)
< 501 Euro	4 (50,0%)	10 (32,3%)	14 (35,9%)
501 – 1000 Euro	2 (25,0%)	9 (29,0%)	12 (30,8%)
1001 – 2000 Euro	2 (25,0%)	10 (32,3%)	12 (30,8%)
2001 – 3000 Euro	-	1 (3,2%)	1 (2,6%)

3001 – 4000 Euro	-	-	-
> 4000 Euro	-	-	-

1.2 Schleswig-Holsteinische Umfrageergebnisse

1. Seit wann gehst du auf Cons?

	Frauen (21)	Männer (61)	Gesamt (83)
- seit 2 Jahren oder weniger	3 (14,3%)	8 (13,1%)	11 (13,3%)
- seit 2-3 Jahren	5 (23,8%)	17 (27,9%)	23 (27,7%)
- seit 3-4 Jahren	5 (23,8%)	11 (18,0%)	16 (19,3%)
- seit 4-5 Jahren	3 (14,3%)	8 (13,1%)	11 (13,3%)
- seit 5-6 Jahren	-	3 (4,9%)	3 (3,6%)
- seit mehr als 6 Jahren	5 (23,8%)	14 (23,0%)	19 (22,9%)
- keine Angabe	-	-	-

2. Auf wie vielen Cons warst du 2001?

a) Insgesamt auf: ● <Zahl> Cons

	Frauen (21)	Männer (61)	Gesamt (83)
keine Angabe:	-	-	-
Mittelwert:	4,6 Cons	11,6 Cons	9,7 Cons
Standardabweichung:	3,2 Cons	20,6 Cons	17,9 Cons

b) Davon waren, was die Dauer betrifft:

● <Zahl>1-Tages-Cons	Frauen (21)	Männer (60)	Gesamt (82)
Mittelwert:	0,6 (13,0%)	1,6 (13,8%)	1,3 (13,4%)
Standardabweichung:	0,9	6,5	5,5
● <Zahl>2-4-Tages-Cons	Frauen (21)	Männer (60)	Gesamt (82)
Mittelwert:	3,9 (83,8%)	9,1 (78,4%)	7,7 (79,4%)
Standardabweichung:	3,1	14,2	12,5
● <Zahl>5-(oder mehr)-Tages-Cons	Frauen (21)	Männer (60)	Gesamt (82)
Mittelwert:	0,2 (4,3%)	0,9 (7,8%)	0,7 (7,2%)
Standardabweichung:	0,7	1,3	1,2

Nimmt man als Mittelwert der 2-4-Tage-Cons 3 Tage an, und für 5- (oder mehr) Tages-Con 6 Tage, so kommt man auf eine durchschnittliche Zahl von $(3,3 \times 1 + 7,7 \times 3 + 0,7 \times 6 =)$ 30,6 Tage, an welchen die Live-Rollenspieler, bzw. 13,5 Tage, an welchen die Frauen und 34,3 Tage, an welchen die Männer pro Jahr an einer Larp-Veranstaltung teilnehmen, oder In-Time sind.

c) Davon waren, was die Verpflegung betrifft:

● <Zahl> Vollverpflegungs-Cons	Frauen (21)	Männer (59)	Gesamt (81)
Mittelwert:	2,4 (51,1%)	4,7 (39,2%)	4,1 (40,6%)
Standardabweichung:	2,1	7,3	6,3

● <Zahl> Selbstverpflegungs-Cons	Frauen (21)	Männer (59)	Gesamt (81)
Mittelwert:	2,1 (44,7%)	6,3 (52,5%)	5,2 (51,5%)
Standardabweichung:	2,2	13,7	11,8

● **<Zahl> Cons, auf denen man Essen kaufen konnte (z.B. in der Intime-Taverne)**

	Frauen (21)	Männer (59)	Gesamt (81)
Mittelwert:	0,2 (4,6%)	1,0 (8,3%)	0,8 (7,9%)
Standardabweichung:	0,4	1,9	1,6

3. Was war 2001 die weiteste Entfernung von dir zu Hause zu einem Con, die du gefahren bist?

	Frauen (21)	Männer (61)	Gesamt (83)
Circa:			
- unter 26 km	1 (4,8%)	-	1 (1,2%)
- 26-50 km	-	3 (4,9%)	3 (3,6%)
- 51-100 km	3 (14,3%)	9 (14,8%)	12 (14,5%)
- 101-200 km	6 (28,6%)	5 (8,2%)	11 (13,3%)
- 201-300 km	4 (19,0%)	4 (6,6%)	8 (9,6%)
- 301-400 km	3 (14,3%)	5 (8,2%)	8 (9,6%)
- 401-500 km	2 (9,5%)	8 (13,1%)	11 (13,3%)
- 501-600 km	1 (4,8%)	14 (23,0%)	15 (18,1%)
- 601-700 km	-	6 (9,8%)	6 (7,2%)
- 701-800 km	1 (4,8%)	3 (4,9%)	4 (4,8%)
- mehr als 800 km	-	4 (6,6%)	4 (4,8%)
- keine Angabe	-	-	-

Ich habe auch ein oder mehrere Cons im Ausland besucht:

	Frauen (19)	Männer (54)	Gesamt (74)
Ja	-	7 (13,7%)	7 (9,5%)
Nein	19 (100%)	47 (87,0%)	67 (90,5%)
Keine Angabe	2 (12,5% v.21)	7 (11,5% v.61)	9 (10,8% v. 83)

4. Bist du „organisiert“?

Vereinsmitglied (Larp-Verein)	18 (21,7%)
Veranstalter (inklusive finanzielles Risiko!)	21 (25,3%)
Spielleiter (SL)	26 (31,3%)
Teil eines Orga-Teams	24 (28,9%)
Nicht organisiert	43 (51,8% von 83)
Keine Angabe	0

Mehrfachnennungen waren hier möglich.

Um zu einem brauchbareren Ergebnis zu kommen kann man die Antwortkombinationen in drei verschiedene Gruppen einteilen:

- Larper, die sich nicht engagieren, sondern nur konsumieren:	43 (51,8%)
- Larper, die passive Mitglieder sind (e.V. /Veranstalter):	11 (13,3%)
- Larper, die sich engagieren (SL/Orga):	29 (34,9%)

Nach welchen Regelwerken hast du 2001 gespielt?

Folgende Standardantworten standen zur Auswahl, Mehrfachnennungen waren möglich:

DragonSys	65 (78,3%)
That's Life	4 (4,8%)
Real Fantasy	3 (3,6%)
Vampire Live	9 (10,8%)
Phönix	14 (16,9%)
Silbermond	15 (18,1%)

Im freien Textfeld wurden unter „sonstige“ außerdem noch eingetragen:

- Live Quest	34 (41,0%)
- Run&Hide	4 (4,8%)
- Daimon	4 (4,8%)
- Tales Of Fantasy	2 (2,4%)
- sonstige Einträge	8 (9,6% von 83)

6. Wie erfährst du von einem Con?

Internet	63 (75,9%)
Davon: www.larpkalender.de	50 (60,2%)
6X Tanebria, 1X Foren, 1X Mailing-Listen, 1X div	13 (16,6%)
Werbung/ Flyer auf früherem Con	50 (60,2%)
Freunde/ Bekannte	81 (97,6%)

Vereinszeitschrift, oder verschickte Einladung des Veranstalters 9 (10,8%)
Werbung/ Flyer in Rollenspielladen 45 (54,2% von 83)

7. Wie bist du das erste Mal auf Larp gestoßen:

Internet		3 (3,6%)
Davon:	www.larpkalender.de	2 (2,4%)
	Andere HP, Foren, Mailing-Listen, Chat etc.	1 (1,2%)
Werbung/ Flyer		1 (1,2%)
Freunde/ Bekannte		74 (89,2%)
Vereinszeitschrift, oder verschickte Einladung des Veranstalters		2 (2,4%)
Werbung/ Flyer in Rollenspielladen		5 (6,0%)

(Mehrfachnennung war möglich)

8. Hast du davor bereits Pen&Paper (Tischrollenspiel) gespielt?

Ja	63 (82,9%)
Nein	13 (17,1%)
Keine Angabe	7 (8,4% von 83)

9. Wie viel Geld hast du 2001 in etwa für Larp ausgegeben? (EURO)

EURO für Teilnehmergebühren

	Frauen (21)	Männer (58)	Gesamt (80)	
Mittelwert „>0“:	166,43 Euro	260,83 Euro	239,04	Euro
Standardabweichung:	138,21 Euro	170,13 Euro	173,02	Euro
Keine Angabe:	- 3 (6,5% v. 61)	3 (3,6% v. 58)	3 (3,6% v. 83)	
Antwort „>0“:	21 (100%)	58 (100%)	80	(100%)

EURO für Gewandung/ Kostüm/ Schminke/ Schmuck, etc.

	Frauen (20)	Männer (58)	Gesamt (79)	
Mittelwert „>0“:	114,12 Euro	215,38 Euro	215,47	Euro
Standardabweichung:	116,68 Euro	349,77 Euro	300,52	Euro
Keine Angabe:	1 (4,8% v. 21)	3 (4,9% v. 61)	4 (4,8% v. 79)	
Antwort „>0“:	17 (85,0% v. 20)	53 (91,4% v. 58)	71 (89,9% v. 79)	

EURO für Transport (den Weg zum Con) plus Verpflegung

	Frauen (19)	Männer (58)	Gesamt (78)	
Mittelwert „>0“:	70,00 Euro	198,15 Euro	170,76	Euro
Standardabweichung:	73,24 Euro	182,75 Euro	170,09	Euro
Keine Angabe:	2 (9,5%)	3 (4,9%)	5	(6,0%)
Antwort „>0“:	17 (89,5%)	54 (93,1%)	56 (71,8%)	

EURO für Waffen/ Bolzen/ Pfeile/ Magier-Utensilien

	Frauen (20)	Männer (58)	Gesamt (79)
Mittelwert „>0“:	70,00 Euro	100,47 Euro	98,55 Euro
Standardabweichung:	73,79 Euro	98,03 Euro	94,07 Euro
Keine Angabe:	1 (4,8%)	3 (4,9%)	4 (4,8%)
Antwort „>0“:	10 (50,0%)	43 (74,1%)	53 (67,1%)

10. Wie viel EURO gibst du durchschnittlich für die Teilnahme an einem Con aus?

Folgende Standardantworten standen zur Auswahl:

	Frauen (21)	Männer (61)	Gesamt (83)
< 26 EURO	-	5 (8,2%)	5 (6,0%)
26 - 50 EURO	12 (57,1%)	25 (41,4%)	37 (44,6%)
51 - 75 EURO	9 (42,9%)	25 (41,4%)	35 (42,2%)
76 -100 EURO	-	6 (9,8%)	6 (3,6%)
101-125 EURO	-	-	-
126-150 EURO	-	-	-
> 150 EURO	-	-	-
Keine Angabe	-	-	-

An dieser Stelle wird eine nochmalige Überprüfung des Schätzwertes mit den Fragen 2 und 9 vorgenommen:

Nimmt man für jede der angebotenen Kategorien den mittleren Wert (also z.B.: für die Kategorie 26-50 Euro den Wert $(26+50)/2=38$), für die unterste 25 Euro, etc., so kann man daraus einen durchschnittlichen Con-Preis für die **Frauen** (48,71 Euro), die **Männer** (52,10 Euro) und **insgesamt** (51,37 Euro) errechnen.

Dividiert man die mittleren Teilnehmergebühren aus der Frage 8 mit der durchschnittlichen Gesamtanzahl der besuchten Cons aus Frage 2, so sollte dieser Wert nach Neupert den 51,37 Euro eigentlich nahe kommen. 239,04 Euro geteilt durch 9,7 besuchte Cons ergibt allerdings 24,64 Euro pro besuchtem Con. Selbst wenn man davon ausgeht, dass bei den 1-Tages-Cons kaum Teilnehmergebühren anfallen, sondern nur auf den durchschnittlichen

8,4 Cons, die ein Wochenende, oder länger dauerten, ergibt sich nur ein Schnitt von 28,46 Euro.

11. Wie wichtig ist dir das auf einem Con? (1=gar nicht, 5= sehr)

Kategorie	Wie wichtig ist dir das auf einem Con? (1=gar nicht, 5= sehr) F=Frauen; M=Männer; G=Gesamt								
	Mittelwert			Standabw			Modalwert		
	F	M	G	F	M	G	F	M	G
Passende Location	4,2	3,8	3,9	1,7	1,3	1,2	5	5	5
Gelungenes Ambiente	4,4	4,0	4,2	0,9	1,2	1,2	5	5	5
Special Effects (Pyro, Sound, etc.)	2,2	2,5	2,5	1,0	1,0	1,0	2	2	2
Gaukler/Barden/Schaukampfgruppe	2,6	2,8	2,8	1,1	1,0	1,0	3	3	3
Detaillierte Hintergrundwelt	3,1	3,0	3,0	0,9	0,9	0,9	4	3	3
Guter+spannender allgemeiner Plot	4,0	3,7	3,8	1,0	1,2	1,2	4	5	4
Motivierte, echt wirkende NSCs	4,3	4,2	4,2	0,9	1,2	1,2	4	5	5
Insgesamt viel Action auf dem Con	2,6	3,3	3,1	0,8	0,9	1,0	3	4	3
Kämpfe und Schlachten	2,4	3,0	2,9	0,9	1,1	1,1	3	3	3
Nette Intime-Taverne	3,3	3,6	3,5	1,1	1,1	1,1	3	3	3
Individueller Plot	3,2	3,2	3,2	1,0	1,2	1,2	3	4	4
Luxus, Annehmlichkeiten, Komfort	2,3	2,6	2,5	1,0	1,2	1,2	2	2	2
Diplomatie, Etikette	2,2	2,4	2,4	1,1	1,2	1,2	3	3	3

12. Wie gut wird das auf den meisten Cons erreicht? (1=gar nicht, 5= sehr)

Kategorie	Wie gut wird das auf den meisten Cons erreicht? (1=gar nicht, 5= sehr) F=Frauen; M=Männer; G=Gesamt								
	Mittelwert			Standabw.			Modalwert		
	F	M	G	F	M	G	F	M	G
Passende Location	3,5	3,3	3,3	0,8	0,8	0,8	4	3	3
Gelungenes Ambiente	3,5	3,1	3,2	0,7	0,8	0,8	4	3	3
Special Effects (Pyro, Sound, etc.)	3,1	2,9	2,9	1,0	1,0	1,0	3	3	3
Gaukler/Barden/Schaukampfgruppe	2,5	2,6	2,6	0,9	1,1	1,1	2	2	2
Detaillierte Hintergrundwelt	3,1	3,1	3,1	0,9	1,1	1,0	3	3	3
Guter+spannender allgemeiner Plot	3,3	3,1	3,2	0,7	0,7	0,7	3	3	3
Motivierte, echt wirkende NSCs	3,3	3,2	3,2	1,0	1,0	1,0	4	4	4
Insgesamt viel Action auf dem Con	3,5	3,3	3,3	0,7	0,7	0,7	3	3	3
Kämpfe und Schlachten	3,8	3,5	3,5	0,9	0,9	0,9	4	4	4
Nette Intime-Taverne	3,8	3,5	3,5	1,0	0,9	0,9	4	3	3
Individueller Plot	2,7	2,5	2,5	1,0	0,9	0,9	3	3	3
Luxus, Annehmlichkeiten, Komfort	2,8	2,8	2,8	0,9	1,0	0,9	2	3	3
Diplomatie	2,5	2,8	2,7	0,8	1,0	0,9	3	3	3

13. Wie viel Zeit hast du 2001 für dein Hobby LARP neben der Zeit auf den Cons selber investiert (Out-Time für die Vorbereitung)?

Tage für das Schneidern von Gewandung

	Frauen (20)	Männer (61)	Gesamt (82)
Mittelwert „>0“:	11,9 Tage	11,5 Tage	11,6 Tage
Standardabweichung:	14,4,3 Tage	17,5 Tage	16,8 Tage
Keine Angabe:	1 (4,8% v. 21)	-	1(1,2%v.83)
Antwort „>0“:	19 (95,0%)	51 (83,6%)	71 (86,6%)

Tage für das Bauen von Waffen, Munition

	Männer (61)	Gesamt (82)	Frauen (20)
Mittelwert „>0“:	4,0 Tage	7,6 Tage	6,7 Tage
Standardabweichung:	3,5 Tage	6,9 Tage	6,4 Tage
Keine Angabe:	1 (4,8%)	-	1 (1,2%)
Antwort „>0“:	10 (50,0%)	35 (57,4%)	46 (56,1%)

Tage für die Organisation von Cons (SL)

	Frauen (20)	Männer (60)	Gesamt (81)
Mittelwert „>0“:	29,1 Tage	46,8 Tage	41,5 Tage
Standardabweichung:	34,1 Tage	76,2 Tage	67,4 Tage
Keine Angabe:	1 (4,8% v. 21)	1 (1,6% v. 61)	2 (2,4%v.83)
Antwort „>0“:	7 (35,0%)	22 (36,7%)	30 (37,0%)

Tage für die Erschaffung eines Charakters/einer Intime Gruppe

	Frauen (20)	Männer (61)	Gesamt (82)
Mittelwert „>0“:	3,7 Tage	7,6 Tage	6,6 Tage
Standardabweichung:	4,0 Tage	9,7 Tage	8,9 Tage
Keine Angabe:	1 (4,8%)	-	1 (1,2%)
Antwort „>0“:	15 (75,0%)	49 (76,7%)	64 (78,0%)

19. Angaben zur Person

	Gesamt	Orga-Arbeit ⁴⁵¹	„Konsument“
Geschlecht: Mann	61 (74,4%)	22 von 79 (27,8%)	37 (46,8%)
Frau	21 (25,6%)	7 von 79 (8,9%)	13 (16,5%)
Keine Angabe:	1 (1,2%)		

Alter (Jahre):

	Frau	Mann	Gesamt	Orga-Arbeit (SL)	„Konsument“
Mittelwert:	24,3 J.	24,6 J.	24,6 J.	26,3 J.	23,5 J.
Standabw.:	5,3 J.	4,8 J.	4,9 J.	5,3 J.	4,4 J.

20. Welchen Schulabschluss hast du bereits, oder machst du gerade?

Folgende Antwortmöglichkeiten standen zur Auswahl:

Hauptschulabschluss	1 (1,2%)
Mittlere Reife	18 (21,7%)
Abitur	34 (41,0%)
Studium	28 (33,7%)
Doktor-/ Professorentitel	2 (2,4%)
Keine Angabe:	-

21. Dein Familienstand:

Folgende Antwortmöglichkeiten standen zur Auswahl:

	Frauen (21)	Männer (61)	Gesamt (83)
ledig und solo	3 (14,3%)	29 (47,5%)	32 (38,6%)
ledig, aber in festen Händen	14 (66,7%)	25 (41,0%)	40 (48,2%)
verheiratet	4 (19,0%)	6 (9,8%)	10 (12,0%)
verwitwet	-	-	
geschieden	-	1 (1,6%)	1 (1,2%)
Keine Angabe	-	-	-

22. Wie hoch ist dein monatliches Brutto-Einkommen?

Folgende Antwortkategorien standen zur Verfügung:

Frauen (21)	Männer (61)	Gesamt (83)
-------------	-------------	-------------

⁴⁵¹ „Orga-Aktivität“ aus Frage 13c ermittelt: „Tage für die Organisation von Cons“

Unter 501 Euro	11 (52,4%)	26 (42,6%)	37 (44,6%)
501 – 1000 Euro	4 (19,0%)	13 (21,3%)	18 (21,7%)
1001 – 2000 Euro	4 (19,0%)	16 (26,2%)	20 (24,1%)
2001 – 3000 Euro	2 (9,5%)	4 (6,6%)	6 (7,2%)
3001 – 4000 Euro	-	-	-
über 4000 Euro	-	2 (3,3%)	2 (2,4%)
Keine Angaben	-	-	-

1.3 S. Neupert: Bundesweite Umfrageergebnisse

5. Seit wann gehst du auf Cons?

Vorgegebene Antwortmöglichkeiten:

- **seit einem Jahr oder weniger**
- **seit 1-2 Jahren**
- **seit 2-3 Jahren**
- **seit 3-4 Jahren**
- **seit 4-5 Jahren**
- **seit 5-6 Jahren**
- **seit mehr als 6 Jahren**

Wegen eines Programmierfehlers tauchten alle Antworten der 2. Kategorie (seit 1-2 Jahren) ebenfalls als 1. Kategorie auf (seit einem Jahr oder weniger). Diese zwei Kategorien kann und muss man daher zusammenfassen und es ergibt sich folgendes Bild:

- seit 2 Jahren oder weniger 275 Antworten (entspricht 18,5% der Antworten)
- seit 2-3 Jahren 504 (34,0%)
- seit 3-4 Jahren 207 (13,9)
- seit 4-5 Jahren 145 (9,8%)
- seit 5-6 Jahren 113 (6,7%)
- seit mehr als 6 Jahren 240 (16,2%)
- keine Angabe 16 (1,1 % aller 1500, an der Umfrage Beteiligte)

6. Auf wie vielen Cons warst du 2001?

a) Insgesamt auf: ● **<Zahl> Cons**

49 Larper machten zu dieser Frage keine Angabe (entspricht 3,3%)

Mittelwert: 9,84

Standardabweichung: 16,3

b) Davon waren, was die Dauer betrifft:

● **<Zahl>1-Tages-Cons**

Mittelwert: 2,3

Standardabweichung: 9,4

● **<Zahl>2-4-Tages-Cons**

Mittelwert: 6,4

Standardabweichung: 10,4

● **<Zahl>5-(oder mehr)-Tages-Cons**

Mittelwert: 1,0

Standardabweichung: 2,2

Nimmt man als Mittelwert der 2-4-Tage-Cons 3 Tage an, und für 5-(oder mehr) Tages-Con 6 Tage, so kommt man auf eine durchschnittliche Zahl von $(2,3 \times 1 + 6,4 \times 3 + 1,0 \times 6 =) 27,5$ Tage pro Jahr, an welchen ein Live-Rollenspieler an einer Larp-Veranstaltung teilnimmt, oder In-Time ist.

c) Davon waren, was die Verpflegung betrifft:

● **<Zahl> Vollverpflegungs-Cons**

Mittelwert: 3,8

Standardabweichung: 7,0

● **<Zahl> Selbstverpflegungs-Cons**

Mittelwert: 4,7

Standardabweichung: 11,6

● **<Zahl> Cons, auf denen man Essen kaufen konnte (z.B. in der In-Time-Taverne)**

Mittelwert: 1,2

Standardabweichung: 4,0

7. Was war 2001 die weiteste Entfernung von dir zu Hause zu einem Con, die du gefahren bist?

Circa:	- unter 25 km	66 (3,9%)
	- 26-50 km	53 (3,6%)
	- 51-100 km	137 (9,4%)
	- 101-200 km	259 (17,7%)
	- 201-300 km	245 (16,7%)
	- 301-400 km	253 (17,3%)
	- 401-500 km	165 (11,3%)
	- 501-600 km	131 (9,0%)
	- 601-700 km	67 (4,6%)
	- 701-800 km	43 (2,9%)
	- mehr als 801 km	53 (3,6%)
	- keine Angabe	37 (2,5% von 1500)

Will man noch einen Mittelwert ermitteln, so kann man die Mitten der Kategorien (z.B. 150 bei der Kategorie 101-200 km) mit der jeweiligen Anzahl an Antworten multiplizieren. Summiert man die Beträge und teilt sie durch 1472 (=Anzahl Antworten), so erhält man 320 km als durchschnittlich höchsten Anfahrtsweg.

Ich habe auch ein oder mehrere Cons im Ausland besucht:

Ja	104 (8%)
Nein	1202 (92%)
Keine Angabe	194 (entspricht 12,9% von 1500)

8. Bist du „organisiert“?

Vereinsmitglied (Larp-Verein)	393 (27,0 %)
Veranstalter (inklusive finanzielles Risiko!)	330 (22,7%)
Spielleiter (SL)	424 (29,2%)
Teil eines Orga-Teams	489 (33,6%)
Nicht organisiert	718 (49,4%)
Keine Angabe	46 (3,1%)

Mehrfachnennungen waren hier möglich.

Um zu einem brauchbareren Ergebnis zu kommen kann man die Antwortkombinationen in vier verschiedene Gruppen einteilen:

- Larper, die sich nicht engagieren, sondern nur konsumieren:	711 (48,9%)
- Larper, die passive Vereinsmitglieder sind (nur Vereinsmitglied):	165 (11,3%)
- Larper, die sich ohne Verein engagieren:	350 (24,1%)
- Larper, die sich im Verein engagieren:	228 (15,7%)

9. Nach welchen Regelwerken hast du 2001 gespielt?

Folgende Standardantworten standen zur Auswahl, Mehrfachnennungen waren möglich:

DragonSys	1081 (75,0%)
That's Life	324 (22,5%)
Real Fantasy	133 (9,2%)
Vampire Live	156 (10,8)
Starfleet Operations	10 (0,7%)
Cyberpunk	7 (0,5%)
Phönix	72 (5,0%)
Silbermond	328 (22,7%)
Ars Ludendi	21 (1,5%)

Im freien Textfeld wurden unter „**sonstige**“ außerdem noch eingetragen:

- DKWDDK (bzw. DKWDK, oder „freies Spiel“, o.ä.)	142 (9,8%)
- Live Quest	45 (3,1%)
- Drachenfest-Regeln	35 (2,4%)
- eigenes Regelwerk	28 (1,9%)
- sonstige Einträge	270 (18,7%)

10. Wie erfährst du von einem Con?

Internet	1081 (74,1%)
Davon: www.larpkalender.de	864 (59,2%)
Andere HP, Foren, Mailing-Listen, Chat, etc.	217 (14,9%)
Werbung/ Flyer auf früherem Con	831 (57,0%)
Freunde/ Bekannte	1106 (75,8%)
Vereinszeitschrift, oder verschickte Einladung des Veranstalters	121 (8,3%)
Werbung/ Flyer in Rollenspielladen	410 (28,1%)

7. Wie bist du das erste Mal auf Larp gestoßen:

Internet	122 (8,5%)
Davon: www.larpkalender.de	10 (0,7%)
Andere HP, Foren, Mailing-Listen, Chat etc.	112 (7,8%)
Werbung/ Flyer	20 (1,4%)
Freunde/ Bekannte	1296 (90,0%)
Vereinszeitschrift, oder verschickte Einladung des Veranstalters	20 (1,4%)
Werbung/ Flyer in Rollenspielladen	115 (8,0%)

Hast du davor bereits Pen&Paper (Tischrollenspiel) gespielt?

Ja	1113 (83,9%)
Nein	213 (16,1%)
Keine Angabe	174 (11,6% von 1500)

8. Wie viel Geld hast du 2001 in etwa für Larp ausgegeben? (EURO)

EURO für Teilnehmergebühren

Mittelwert:	217,73 Euro
Standardabweichung:	251,72 Euro
Keine Angabe:	239 Personen (entspricht 15,9% von 1500)
Antwort „,0“:	38 Personen (entspricht 3,0%)
Antwort „,>0“:	1223 (entspricht 97,0%)
Mittelwert „,>0“:	224,31 Euro

EURO für Gewandung/ Kostüm/ Schminke/ Schmuck, etc.

Mittelwert:	172,31 Euro
Standardabweichung:	287,70 Euro
Keine Angabe:	242 Personen (entspricht 16,1% von 1500)
Antwort „,0“:	127 Personen (entspricht 10,1%)
Antwort „,>0“:	1131 Personen (entspricht 89,9%)
Mittelwert „,>0“:	190,99 Euro

EURO für Transport (den Weg zum Con) plus Verpflegung

Mittelwert:	134,42 Euro
Standardabweichung:	200,27 Euro
Keine Angabe:	251 Personen (entspricht 16,7% von 1500)
Antwort „,0“:	127 Personen (entspricht 10,1%)
Antwort „,>0“:	1123 Personen (entspricht 89,9%)
Mittelwert „,>0“:	147,79 Euro

EURO für Waffen/ Bolzen/ Pfeile/ Magier-Utensilien

Mittelwert:	63,53 Euro
Standardabweichung:	90,56 Euro

Keine Angabe:	240 Personen (entspricht 16,0% von 1500)
Antwort „0“:	423 Personen (entspricht 33,6%)
Antwort „>0“:	837 Personen (entspricht 66,4%)
Mittelwert „>0“:	95,41 Euro

EURO für sonstiges

Mittelwert:	29,75 Euro
Standardabweichung:	204,16 Euro
Keine Angabe:	371 Personen (entspricht 24,7% von 1500)
Antwort „0“:	1013 Personen (entspricht 89,7%)
Antwort „>0“:	116 Personen (entspricht 10,3%)

9. Wie viel EURO gibst du durchschnittlich für die Teilnahme an einem Con aus?

Folgende Standardantworten standen zur Auswahl:

<25 EURO	165 (12,0%)
26- 50 EURO	504 (36,7%)
51-75 EURO	495 (36,0%)
76-100 EURO	158 (11,5%)
101-125 EURO	32 (2,3%)
126-150 EURO	16 (1,2%)
mehr als 150 EURO	4 (0,3%)
Keine Angabe	126 (entspricht 8,4 % von 1500)

An dieser Stelle lohnt sich eine Überprüfung des Schätzwertes mit den Fragen 2 und 8:

Nimmt man für jede der angebotenen Kategorien den mittleren Wert (also z.B.: für die Kategorie 26-50 Euro den Wert $(26+50)/2=38$), für die unterste 25 Euro und für die höchste 150 Euro, so kann man daraus einen durchschnittlichen Con-Preis errechnen: 54,43 Euro

Dividiert man die mittleren Teilnehmergebühren aus der Frage 8 mit der durchschnittlichen Gesamtanzahl der besuchten Cons aus Frage 2, so sollte dieser Wert den 54,43 Euro eigentlich nahe kommen. 217,73 Euro geteilt durch 9,84 besuchte Cons ergibt allerdings 22,05 Euro pro besuchtem Con. Selbst wenn man davon ausgeht, dass bei den 1-Tages-Cons kaum Teilnehmergebühren anfallen, sondern nur auf den durchschnittlichen 7,4 Cons, die ein Wochenende, oder länger dauerten, ergibt sich nur ein Schnitt von 29,32 Euro.

Als Erklärung kommen nur zwei Varianten in Frage:

- entweder schätzen die Probanden ihre Gesamtausgaben für Teilnehmergebühren in 2001 zu niedrig ein,
oder sie schätzen die durchschnittliche Teilnehmergebühr zu hoch ein

10. Wie viel würdest du maximal für die Teilnehmergebühr an einem perfekten Wochenend-Con ausgeben ?

Folgende Standardantworten standen zur Auswahl:

unter 50 EURO	34 (2,5%)
51-75 EURO	488 (35,5%)
76-100 EURO	433 (31,5%)
101-125 EURO	196 (14,3%)
126-150 EURO	133 (9,7%)
151-200 EURO	57 (4,2%)
201-300 EURO	14 (1,0%)
über 300 EURO	19 (1,4%)
Keine Angabe:	126 (8,4% von 1500)

11. Wie wichtig ist dir das auf einem Con? (1=gar nicht, 5= sehr)

Kategorie	Wie wichtig ist dir das auf einem Con? (1=gar nicht, 5= sehr)		
	Mittelwert	Standard- abweichung	Modalwert
Passende Location	4,0	1,0	4
Gelungenes Ambiente	4,2	1,1	5
Special Effects (Pyro, Sound, etc.)	2,5	1,0	2
Gaukler/Barden/Schaukampfgruppe	2,6	1,1	2
Detaillierte Hintergrundwelt	3,1	1,1	3
Guter+spannender allgemeiner Plot	4,0	1,1	5
Motivierte, echt wirkende NSCs	4,2	1,1	5
Insgesamt viel Action auf dem Con	3,2	1,0	3
Kämpfe und Schlachten	2,9	1,1	3
Nette Intime-Taverne	3,6	1,1	4
Individueller Plot	3,3	1,1	3
Luxus, Annehmlichkeiten, Komfort	2,3	1,1	2
Diplomatie, Etikette	2,5	1,2	3
sonstiges	4,4	1,2	5

12. Wie gut wird das auf den meisten Cons erreicht? (1=gar nicht, 5= sehr)

Kategorie	Wie gut wird das auf den meisten Cons erreicht? (1=gar nicht, 5= sehr)		
	Mittelwert	Standard- abweichung	Modalwert
Passende Location	3,4	0,8	4
Gelungenes Ambiente	3,3	0,8	3
Special Effects (Pyro, Sound, etc.)	2,8	1,0	3
Gaukler/Barden/Schaukampfgruppe	2,6	1,0	2
Detaillierte Hintergrundwelt	3,1	1,0	3
Guter+spannender allgemeiner Plot	3,2	0,8	3
Motivierte, echt wirkende NSCs	3,3	0,9	3
Insgesamt viel Action auf dem Con	3,4	0,9	4
Kämpfe und Schlachten	3,6	1,0	4
Nette Intime-Taverne	3,4	0,9	4
Individueller Plot	2,5	0,9	2
Luxus, Annehmlichkeiten, Komfort	2,7	0,9	3

Diplomatie, Etikette	2,7	1,0	3
sonstiges	3,0	1,2	3

Unter die Kategorie „**sonstiges**“ wurde folgendes eingetragen:

Verschiedenes, das mit anderen SCs zu tun hat:	155
Verschiedenes, das mit der SL zu tun hat:	74
Allgemeiner Spass, Fun, etc.	34
Verschiedenes, das mit dem Plot zu tun hat	27
Sanitäre Anlagen, Komfort, etc.	18
Allgemein Party, Alkohol, etc.	17
Sonstiges	57
Keine Angabe	1118

13. Wie viel Zeit hast du 2001 für dein Hobby larp neben der Zeit auf den Cons selber investiert (outtime für die Vorbereitung)?

Tage für das Schneidern von Gewandung

Mittelwert:	8,3 Tage
Standardabweichung:	13,1 Tage
Keine Angabe:	248 (entspricht 16,5 % von 1500)
Antwort „0 Tage“:	258 (entspricht 20,6% aller gültigen Antworten)
Mittelwert ohne „0er“:	10,4 Tage

Tage für das Bauen von Waffen, Munition

Mittelwert:	6,0 Tage
Standardabweichung:	10,9 Tage
Keine Angabe:	246 (entspricht 16,4 % von 1500)
Antwort „0 Tage“:	500 (entspricht 39,9% aller gültigen Antworten)
Mittelwert ohne „0er“:	10,1 Tage

Tage für die Organisation von Cons (SL)

Mittelwert:	12,2 Tage
Standardabweichung:	35,4 Tage
Keine Angabe:	243 (entspricht 16,2 % von 1500)
Antwort „0 Tage“:	751 (entspricht 59,7% aller gültigen Antworten)
Mittelwert ohne „0er“:	30,4 Tage

Tage für die Erschaffung eines Charakters/einer Intime Gruppe

Mittelwert:	5,5 Tage
Standardabweichung:	17,6 Tage
Keine Angabe:	244 (entspricht 16,3% von 1500)
Antwort „0 Tage“:	283 (entspricht 22,5 % aller gültigen Antworten)
Mittelwert ohne „0er“:	7,1 Tage

Tage für sonstiges:

Mittelwert:	6,3 Tage
Standardabweichung:	30,2 Tage
Keine Angabe:	245 (entspricht 16,3 %)
Angabe „0 Tage“:	997 (entspricht 79,4 % aller gültigen Antworten)
Mittelwert ohne „0er“:	30,6 Tage

Im einzelnen ließen sich die Antworten für sonstiges in folgende Gruppen einordnen:

- Arbeit an Hintergrund von Spielwelt, bzw. von Charakteren	61
- Besorgen, oder Pflege von Ausrüstung und Zubehör	43
- Bau von Rüstungen, oder Rüstungsteilen	23
- Vereinsarbeit, Verwaltung	21
- (Schaumstoff-)Waffentraining	17
- Arbeit im Internet (Homepages, Forumbetreuung, etc.)	9
- sonstige persönliche, oder allgemeine Planung für Cons	85

14. Wie oft hast du 2001 eine Urlaubsreise gemacht, abgesehen von den Cons?

länger als 14 Tage

Mittelwert:	0,26
Standardabweichung:	0,61
Keine Angabe:	237 (entspricht 15,8% von 1500)
Angabe „0“	920 (entspricht 72,8% aller gültigen Antworten)

zwischen 5-13 Tagen

Mittelwert:	0,74
Standardabweichung:	1,01
Keine Angabe:	235 (entspricht 15,7% von 1500)
Angabe „0“:	649 (entspricht 51,3% aller gültigen Antworten)

zwischen 2-4 Tagen

Mittelwert:	1,80
Standardabweichung:	3,12
Keine Angabe:	243 (entspricht 16,2% aller gültigen Antworten)
Angabe „0“:	543 (entspricht 43,2% aller gültigen Antworten)

1 Tagesausflug, ohne Übernachtung (gemeint ist nicht der Kinobesuch, sondern eine vorbereitete Kurzreise für einen ganzen Tag)

Mittelwert:	2,38
Standardabweichung:	5,21
Keine Angabe:	249 (entspricht 16,6% von 1500)
Angabe „0“:	655 (entspricht 52,4% aller gültigen Antworten)

Anmerkung: 100 Larper gaben an gar keine Reise gemacht zu haben. Dass entspricht bei einer Enthaltung von 16,6% einem Anteil von 8,0%.

15. Was waren 2001 deine Urlaubsziele?

in Deutschland (weniger als 100km entfernt)	515 (44,1%)
in Deutschland (weiter als 100 km entfernt)	773 (66,2%)
in Österreich oder Schweiz	218 (18,7%)
in Südeuropa	245 (21,0%)
in sonstiges Europa	371 (31,8%)
in Nordamerika	51 (4,4%)
in Südamerika oder Mittelamerika inkl. Karibik	19 (1,6%)
in Asien	34 (2,9%)
in Afrika	47 (4,0%)
in Australien	10 (0,9%)
Keine Angabe	333 (entspricht 22,2% von 1500)

16. Was ist dabei meistens dein Reisemotiv, bzw. der Grund deiner Urlaubsreisen?

Folgende Auswahlmöglichkeiten standen zur Auswahl, Mehrfachnennungen waren möglich:

Sonne/ Strand/ Meer	354 (29,3%)
Spaß/ Fun/ Party	452 (37,4%)
Erholung	771 (63,7%)
Sport	184 (15,2%)
Kultur, bzw. Bildungsreise	461 (38,1%)
Natur genießen	567 (46,9%)
Land/ Leute kennen lernen	520 (43,0%)
Neugier auf Neues	524 (43,3%)
Keine Angabe	290 (entspricht 19,3% von 1500)

17. Wie viel hast du 2001 insgesamt für alle deine Urlaubsreisen ausgegeben? (Wenn Du Cons nicht mitrechnest)

Folgende Antwortkategorien standen zur Auswahl:

Unter 250 Euro	614 (45,5%)
251 - 500 Euro	295 (21,9%)
501 – 1000 Euro	208 (15,4%)
1001 – 2000 Euro	147 (10,9%)
2001 – 3000 Euro	49 (3,6%)
3001 – 4000 Euro	17 (1,3%)
über 4001 Euro	20 (1,5%)
keine Angabe:	150 (entspricht 10% von 1500)

18. Welche drei(!) Beschäftigungen würden dir heute Abend am meisten Spaß machen?

Folgende Antwortmöglichkeiten standen zur Auswahl. Mehrfachnennungen waren nicht nur möglich, sondern ausdrücklich erwünscht:

in die Kneipe gehen	386 (29,1%)
mit Freunden treffen	1105 (83,3%)
Gesellschaftsspiele	421 (31,7%)
Sport treiben (Mannschaftssport)	151 (11,4%)
in die Disko gehen	180 (13,6%)
Sport treiben (Einzelsport, Fitness, joggen, etc.)	161 (12,1%)
Ein gutes Buch lesen	647 (48,8%)
Einen spannendes Programm im Fernsehen sehen	148 (11,2%)
ins Kino gehen	497 (37,5%)
Computerspiele spielen	355 (26,8%)
Extremsport à la Bungeejumping	51 (3,8%)
Auf die Gokartbahn gehen	64 (4,8%)
Keine Angabe:	173 (11,5% von 1500)

19. Angaben zur Person

Geschlecht: Mann	993 (75,8%)
Frau	317 (24,2%)
Keine Angabe:	190 (entspricht 12,7% von 1500)

Alter:

Mittelwert:	24,0 Jahre
Standardabweichung:	4,8 Jahre
Keine Angabe:	210 (entspricht 14,0% von 1500)

20. Welchen Schulabschluss hast du bereits, oder machst du gerade?

Folgende Antwortmöglichkeiten standen zur Auswahl:

Hauptschulabschluss	33 (2,5%)
Mittlere Reife	214 (16,3%)
Abitur	529 (40,3%)
Studium	513 (39%)
Doktor-/ Professorentitel	25 (1,9%)
Keine Angabe:	186 (12,4%)

21. Dein Familienstand:

Folgende Antwortmöglichkeiten standen zur Auswahl:

ledig und solo	622 (47,3%)
ledig, aber in festen Händen	578 (44,0%)
verheiratet	93 (7,1%)
verwitwet	2 (0,2%)
geschieden	19 (1,4%)
Keine Angabe	186 (12,4% von 1500)

22. Wie hoch ist dein monatliches Brutto-Einkommen?

Folgende Antwortkategorien standen zur Verfügung:

Unter 500 Euro	591 (45,0%)
501 – 1000 Euro	299 (22,8%)
1001 – 2000 Euro	219 (16,7%)
2001 – 3000 Euro	136 (10,4%)
3001 – 4000 Euro	37 (2,8%)
über 4001 Euro	32 (2,4%)
Keine Angabe:	186 (12,4% von 1500)

23. Was ist deine Postleitzahl (PLZ)

Keine Angabe: 270 (entspricht 18,0% von 1500)

Da Mittelwert und Standardabweichung hier über keine Aussage verfügen, sei auf Abb.?
Verwiesen, in der jede PLZ-Region (ersten beiden Ziffern) unterschiedlich gefärbt wurde, je nach Anzahl der Probanden, die aus dieser Region kamen.

24. Optional: Nur, wenn du das Ergebnis der Umfrage zugeschickt haben möchtest:

Vorname:	keine Angabe:	693 (entspricht 46,2% von 1500)
Nachname:	keine Angabe:	744 (entspricht 49,6% von 1500)
Emailadresse:	keine Angabe:	592 (entspricht 39,5% von 1500)

2 www.larpkalender.de: Veranstaltungsübersicht der in Schleswig-Holstein im Jahr 1997 und 2002 durchgeführten Cons

Datum	Convention	Genre	Spielerzahl	Kosten (EUR)	Unterbringung
11.04.-	Flandern-Con I "Osterturney"	Adel	128	76,-	Schloß Noer
13.04.97	Banner Burgund-Orga (Kiel)	Schlachten-Con			Teilverpflegung
19.04.97	"Ein neuer Herrscher"	Fantasy/	50	7,-	Selbst-
	Liether LARP-Orga (Elmshorn)	Abenteuer-Con			verpflegung
25.04.-	"Elrond'97"	Fantasy/	220	45,-	Zelt, Festmahl
27.04.97	Elrond-Orga (Kiel)	Abenteuer-Con			Teilverpflegung
10.05.-	"Wittenborner Sommer-Con"	Fantasy/	30	7,- / 13,-	Zelt,
11.05.97	WiSo-Orga (HH)	Ambiente-Con			Selbstverpfl.
23.05.-	"Zum Tempel der Weißheit"	Fantasy/	100	35,- / 40,-	Zelt, Hütte,
25.05.97	Tanebria-Orga (Kiel)	Abenteuer-Con			Selbstverpfl.
14.06.97	"Die Unruhe"	Fantasy/	50	7,-	Selbstverpfl.
	Liether LARP-Orga (Elmshorn)	Abenteuer-Con			
12.07.97	"Die Ungewissheit"	Fantasy/	50	7,-	Selbstverpfl.
	Liether LARP-Orga (Elmshorn)	Abenteuer-Con			
30.08.97	"Das Finale"	Fantasy/	50	7,-	Selbstverpfl.
	Liether LARP-Orga (Elmshorn)	Abenteuer-Con			
05.09.-	"Tanebria IV"	Fantasy/	100	33,-	Hütte, Zelt,
07.09.97	Tanebria-Orga (Kiel)	Abenteuer-Con			Selbstverpfl.
19.09.-	Flandern-Akademie "Eisenarm"	Adel/	125	70,-	Schloß Noer
20.09.97	Banner Burgund-Orga (Kiel)	Schlachten-Con			Teilverpflegung

Quelle: www.larpkalender.de

Anmerkung: Werden Kosten zweifach angegeben, dann unterscheidet sich der Preis meistens durch die Zelt-, oder die teureren Hüttenunterkünfte. Grundlage der Kostenberechnung muss in diesem Fall das Arithmetische Mittel aus beiden sein, da die zur Verfügung stehenden Plätze nicht beziffert sind.

Datum	Convention	Genre	Spielerzahl	Kosten (EUR)	Unterbringung
02.03.02	"Artefakte des Grauens..." Schattenfels-Orga (Tangstedt)	Fantasy/ Abenteuer-Con	90	7,5	Selbst- verpflegung
12.04.-	"Lagerfeuergeschichten"	Fantasy/	160	38,- / 48,-	Zelt, Selbst- verpflegung
14.04.02	Gorach-Orga (HL)	Abenteuer-Con			
08.05.-	"Der Hohe Rat"	Fantasy/	k.A.	41,- / 52,-	Zelt, Selbst- verpflegung
12.05.02	Bananach-Orga (HH)	Abenteuer-Con			
09.05.-	"Die dunkle Zeit"	Fantasy/	200	45,- / 62,-	Zelt, Burg, Selbstverpfl.
12.05.02	Markedonien-Orga (Kiel)	Schlachten-Con			
09.05.-	"Svante von Barenthien"	Fantasy/	150	k.A.	
12.05.02	Torben Freytag (HL)	Abenteuer-Con			
05.07.-	"Drasnien V" (Taverne)	Fantasy/	60	40,-	JH, Abendbrot, Festmahl
07.07.02	Drasnien-Orga (Kellinghusen)	Ambiente-Con			
06.07.02	"Für eine Handvoll Centinos"	Fantasy/	150	12,-	Selbstverpfl.
	Phoenix-Orga (HH)	Schlachten-Con			
11.07.-	"Schatten am Horizont"	Fantasy/	260	45,- / 70,-	Zelt, Hütte, Selbstverpfl.
14.07.02	Tales of Fantasy-Orga (Kiel)	Schlachten-Con			
08.08.-	"Goldtausch"	Fantasy/	150	50,- / 75,-	Hütte, Zelt, Selbstverpfl.
11.08.02	Tanebria-Orga (Kiel)	Abenteuer-Con			
30.08.-	"Der Gärtner"- Archipel-	Fantasy/	45	30,- / 50,-	JH, Selbstverpfl.
01.09.02	kampagne; Rhaetikon-Org.(FI)	Ambiente-Con			
30.08.-	Sommertage-Nichts ist wie es scheint" Melars&Co-Orga (Ki)	Fantasy/ Ambiente-Con	70	15,- /20,-	Zelt, Festessen Teilverpflegung
01.09.02					
31.08.02	"Blutwald"	Fantasy/	150	15,-	Selbstverpfl.
	Phoenix-Orga (HH)	Abenteuer-Con			
06.09.-	"Ex Profundis Veridibus III"	Horror/	40	80,-	Haus, Feier, Vollverpflegung
08.09.02	Green-Abyss-Orga (Kiel)	Ambiente-Con			
13.09.-	"Kyler Legenden II"	Fantasy/	100	42,- / 53,-	Zelt, Vollverpflegung
15.09.02	Elrond-Orga (Kiel)	Abenteuer-Con			
03.10.-	"Hochzeit in Tellstaed" Franko-	Adel/	120	70,- / 80,-	Burg, Zelt, Fest- mahl, Selbstv.
06.10.02	thingen e.V.(Schacht Audorf)	Abenteuer-Con			
11.12.-	"Ritter-Tag der Entscheidung"	Adel/	250	65,- / 75,-	Zelt, Selbstverpfl.
15.12.02	Adel-Orga (HL)	Abenteuer-Con			
27.12.-	"6 Tage Angst"	Fantasy/	100	90,- / 145,-	Hütte, Zelt, Vollverpf.+Feier
01.01.03	Albanigra-Orga (Kiel)	Ambiente-Con			
abgesagt	"EH-TE-EH-RAR"-Orga (Kiel)	Adel/ Ambiente			

Quelle: www.larp-kalender.de

3 Leitfaden zum Thema „Live-Rollenspiel“

EXPERTENFRAGEN:

I Allgemeiner Überblick

1. Wie viele Veranstalter gibt es in SH/Kiel?
2. Wie viele Larper gibt es in SH/Kiel?
3. Wie hoch ist das Durchschnittsalter?
4. Wie ist das Prozentuale Verhältnis zwischen Männern und Frauen?
5. Wie sind die Veranstalter organisiert?

II Lassen sich Trends / Veränderungen in der Szene in den letzten fünf Jahren feststellen im Bereich:

6. Der Größe der Szene
7. Der Teilnehmerzahl
8. Des Durchschnittsalters (Hat sich die Altersstruktur Verändert?)
9. Der Beweggründe für Neueinsteigern
10. Der Medien/Öffentlichkeit
11. Hat sich die Zahl, oder die Professionalität (Aufwand der Plots, der Szenengestaltung) der Veranstalter verändert?

ALLGEMEINER LEITFADEN:

III Zugang zum Rollenspiel

12. Wie bist du zum Rollenspiel gekommen?
13. Wie Lange bist du schon dabei?
14. Was ist das Besondere am Rollenspiel?

IV Verhältnis zum Rollenspiel

15. Wieviel Zeit investierst du in der Woche für das Rollenspiel, incl. Der Vorbereitungen und dem eigentlichen Spiel (Häufigkeit); evtl. Treffen, etc. ?
16. (Redest du Out-Time mit deinen Mitspielern über das Rollenspiel?)
17. Wird das Internet oder Fanzine als Informationsquelle oder Forum genutzt?
18. Was findest du im Spiel, was du woanders nicht erleben kannst?
19. Was gefällt dir am Rollenspiel, was nicht?
20. In welchen Jugendkulturen bewegst du dich noch? Hast du noch weitere Hobbys, Interessen?

V Szenenbeschreibung

21. Nach welchem Regelwerk spielst du?
22. Gibt es Interessenunterschiede innerhalb des Spiels zwischen Männern und Frauen, wenn ja, welche?
23. Beschreibe doch mal deine Rolle im Spiel!
24. Wie sah dein letzter Con(vention) aus?

VI Verhältnis zu anderen Szenen

25. zu Gothics
26. zum Pen&Paper
27. zu Lan-Partys
28. Gibt es besondere Musikstile/Bands, die man unter Larpern hört?

Lebenslauf

Alter:

Geschlecht:

Familienstand:

Schulbildung:

Beruf:

Wohnliche Situation:

Einkomen:

4 Tabellarische Aufstellung der Dokumentationsbögen

Datum	Interviewpartner	Umfang
10.05.02	Simone	180 min
15.05.02	Jan M.	90 min
28.05.02	Lasse	85 min
24.07.02	Jan	90 min
14.08.02	Kay	65 min
19.08.02	Lars	70 min
19.08.02	Sylvia	75 min
02.08.02	Hanno	65 min
24.08.02	Kati	45 min
30.08.02	Andreas	80 min
03.09.02	Björn	80 min
03.09.02	Mareike	50 min
04.09.02	Ronny	65 min

5 Rollenspiel-Glossar/-Abkürzungen

Adeptenprüfung	Wissensprüfung zur Feststellung von Fähigkeiten und Aufnahme in die Gruppe eingeweihter Magier.
ADRV e.V.	„Allgemeiner deutscher Rollenspiel-Verein e.V.“
AO	Aktive-Out-Time; Konzept der „Markedonien-Orga“, neben den Cons ein fortführendes Spiel ihrer zwölf Fürstentümer zu gewährleisten. Es werden z.B. diplomatische Mitteilungen über das Internet verschickt, die den Adressaten wiederum neue Handlungsmaxime abverlangen.
Attribut	Merkmal, Eigenschaft eines Charakters.
Burgen-Con	Ein Con mit der Übernachtungsmöglichkeit in einer gemieteten Burg.
Charakter	der Charakter ist die Rolle, die ein Live-Rollenspieler darstellt.
Clan	als Clan bezeichnet man die 13 einzelnen Spielergruppen bei „Vampire Live“, die sich in ihren unterschiedlichen Attributen unterscheiden.
Con	Convention (engl. für Zusammenkunft); ein durch Vereine oder privaten Gruppen organisiertes Rollenspieltreffen.
D&D	„Dungeon&Dragons“; das erste von Garry Gygax und Dave Arneson 1974 entwickelte Fantasy-Rollenspiel.
Dryade	weibliche Baumgeister der griechischen Mythologie
DSA	„Das Schwarze Auge“; das erste deutsche FRSp, das 1984 bei Schmid-Spiele/Droemer Knauer erscheint.
Fantasy(-Welt)	Spielwelt mit fantastischen Charakteren, die sich oft an den „Urvater“ des Fantasy, Tolkiens „Herr der Ringe“, anlehnt.
FRSp	Fantasy-Rollenspiel(e); ein Sammelbegriff für Fantasy-Spiele, die entweder als Brettspiel (Tabletop), Postspiel (PBM) oder mit Charakterbogen und Würfel (P&P) konzipiert sind.
Genre	Bezeichnet die Stilrichtung eines Cons. Die meistgespielten Cons sind Abenteuer-, Schlachten-, Hofhaltung-Cons. Es gibt u.a. noch das Science-Fiction-, das Vampire- und das Horrorgenre.
Gewandung	Kostüm der Live-Rollenspieler.
Herold	von Fürsten und Institutionen berufener Wappenkundiger im ritterlichen Kriegs-, Turnierwesen; urspr. Unterhändler und Sendbote.
Interaktion	aufeinander bezogenes Handeln zweier oder mehrerer Spieler.
In-Time	ist die Zeit, in der die Live-Rollenspieler ihren Charakter während eines Cons spielen. In-Time heißt im strengen Sinn, dass man sich während des Cons auch nur

	über spielrelevante Themen unterhalten darf. Es sollte vermieden werden, aus seiner Rolle zu fallen, um so nicht das Ambiente und den Spielfluss eines Cons zu stören.
In-Time-Gruppe	meist aus Freunden bestehende Gruppe, die auf Cons geschlossen auftritt und sich z.B. durch die Repräsentation eines Ritterordens verbunden fühlt.
In-Time-Reise	zu Beginn eines Cons angetretener Reisetreck der Spieler, um den symbolischen Start des Live-Rollenspiels zu markieren.
Kampagne	Als Kampagne bezeichnet man mehrere Con-Abenteuer, die unter-einander durch einen Handlungsstrang verbunden sind.
Kampf	Die Austragung von Kämpfen mit Latexschwertern, etc. unterliegt strengen Regeln, da oberstes Gebot die Sicherheit aller im Kampf beteiligter sein muss. So sind Schläge ohne Kraft auszuführen. Schläge auf den Kopf, in die Kniekehlen und auf den Hals sind genauso verboten, wie der körperliche Einsatz (Fäuste, Rempeln, Ringen, etc).
KoSim	Konfliktsimulation; Spiele, die versuchen aus einem historischen Konflikt (z.B. Krieg) eine spielbare Simulation (z.B. auf der Basis von Miniaturlandschaften, Spielfiguren und Regelwerken) zu gestalten.
KUFFLAR	dt. Akronym, zusammengesetzt aus „Kiels unabhängiges, freies, Fantasy Live Action Rollenspiel“; ein von Kielern 1994 ins Leben gerufenes, improvisiertes Live-Rollenspiel das 14tägig an einem festgelegten Tag stattfand. Jeder Interessierte, unabhängig davon woher er kam oder welchen Charakter er spielte, konnte ohne Gebühr daran teilnehmen.
LAN	engl. Akronym, zusammengesetzt aus „Local Area Network“; technische Bezeichnung für lokal begrenzte Computer-Netzwerke, die entsprechend nur jeweils einem begrenzten Personenkreis zur Verfügung stehen.
LAN-Party	LAN-Partys bezeichnen Treffen von LAN-Spielern, die LAN- Netzwerke aufbauen, um diverse PC-Spiele mit, bzw. gegeneinander zu spielen.
Larp	engl. Akronym, zusammengesetzt aus „Live Adventure Roleplay“ (dt. Live-Rollenspiel); eine Spielgruppe versucht mittels Kostümierung an authentischen Orten in die Rolle des gewählten Charakters zu schlüpfen. Die Handlung wird von der Spielleitung organisiert, die den Ablauf Koordinieren muss und die zur Aufgaben-lösung und Handlungs-dramatik wichtigen Charaktere mit Statisten besetzt, den sogenannten „NSCs“. Die Spielgruppe erlebt „real“, was beim Tischrollenspiel in der Fantasie der Spieler geschieht. Larp wird daher oft als „interaktives Theater“ bezeichnet, das auf einer z.T. unüberschaubaren „Bühne“ (im Wald, ungängigen Gelände oder in Burgen) stattfindet, in dem die Spieler Akteure und Publikum zugleich sind.
Larp-Welt/Land	Auch Spielwelt; fiktive Welt/Land in der die zu spielende Handlung stattfindet. Oft finden sich mehrere Spielgruppen/Orgas zusammen, um gemeinsam ein Land oder eine Welt mit mehreren Ländern zu bilden.
Live Quest Magie	Regelwerksystem der ehemaligen „Tanebria-Orga“. Magie wird meistens durch Gesten, Sprache und teilweise durch Reagenzien simuliert. Dies ist von der Art der Magie, dem Regelwerk und den Ideen des Magiers abhängig. Im Kampf eingesetzte Magie, wie z.B. Feuerbälle werden zusätzlich durch Wurfgeschosse (Softbälle) simuliert, die den Gegner treffen müssen.
Mithril	in der Fantasy-Welt Tolkiens vorkommendes Edelmetall mit besonders leichten, aber sehr stabilen Eigenschaften.
Mittellande- kampagne	Zusammenschluss von mittlerweile über 100 Orgas/Veranstaltern mit dem Ziel einzelne Kampagnen zu entwickeln.
NSC	Nichtspielercharakter; Charaktere, die auf Cons mit SC zwecks Aufgabenlösung oder als „Gegner“ interagieren. Sie werden von der SL koordiniert und müssen oft die Rolle innerhalb des Live-Rollenspiels wechseln. Die festen Rollen können z.B. humanoide Charaktere wie Ordnungshüter, Leibgarde, Stadthalter sein. Die sogenannten „Springer“ unter den NSCs wechseln die Rollen und spielen meist die zu besiegenden „Gegner“, wie Ungeheuer und Fabelwesen (Drachen, Orks, etc.). NSCs können den SCs gegenüber feindlich oder böse, aber auch hilfsbereit und unterstützend sein.
Orga	Organisation zur Planung und Durchführung von Cons. Meist ein Zusammenschluss von Freunden und Bekannten, die eine Interessengemeinschaft bilden (BGB), oder einen Verein gründen. In einer Orga können mehrere SL vorhanden sein, die sich für die Ausarbeitung der Haupt- und Nebenplots auf einem Con verantwortlich zeigen.

Ork	finstere Kreaturen aus Tolkiens Fantasy-Welt „Der Herr der Ringe“, die in Höhlen tief unter dem Gebirge hausen. Scheu gegenüber der Sonne kommen sie nur nachts hervor.
Out-Time	beschreibt die Zeit, in der der Live-Rollenspieler nicht die Rolle seines Charakters spielt, d.h. 1. außerhalb des Spiels, oder 2. innerhalb des Spiels, wenn z.B. während des Spiels regelrelevante Fragen auftauchen, oder NSCs auf dem Weg zu ihrem Einsatzgebiet sind. Innerhalb des Spiels müssen für alle sichtbar die Arme vor der Brust gekreuzt werden, um so anzuzeigen, dass sie für die Spieler nicht existent sind.
Out-Time-Blase	bezeichnet eine Gruppe von Spielern auf einem Con, die sich innerhalb des Spiels Out-Time befinden. Häufig ist dies auf Erschöpfungszuständen nach einer langen Nacht zurückzuführen, oder wenn man sich in Handlungspausen z.B. über die neuesten Computerspiele unterhält.
Out-Time-Information	mündliche, oder an Handlungsorten angebrachte schriftliche Information der SL an die NSCs, zur Erläuterung von dargestellten Sachverhalten, oder zur Anweisung erwünschter Vorgehensweise bei Entdeckung eines plotrelevanten Gegenstandes/Gebäudes. Beim Öffnen einer Truhe können z.B. Giftpfeile hervorschnellen, deren Wirkung der Live-Rollenspieler auszuspielen hat.
Paladin	Hofritter, Berater eines Fürsten.
PBM	Play by Mail (dt. Postspiel via Email); ein strategische FRSp, wobei die einzelnen ausgeführten Schritte der Spieler dem Spielleiter auf dem postalischen Wege mitgeteilt werden.
P&P	Pen&Paper; eine auf Stift, Würfel und Charakterbogen basierende Variante des FRSp, bei dem die jeweiligen Spielercharaktere mit- oder gegeneinander spielen können.
Plot	Der Plot bezeichnet den interaktiven Handlungsstrang auf einem Con. Die Handlungsstränge teilen sich in einen Haupt-, und mehreren Nebenplots auf und werden vor einem Con von der jeweiligen SL einer Orga geplant. Der Hauptplot ist der Leitfaden für die sich entwickelnde Geschichte auf einem Con. Nebenplots sind meist von der Handlungsgeschichte unabhängige Aufgaben, die die SCs zu lösen haben. Zeitlinie, Schauplätze, NSCs und Hintergrundinformationen sind Bestandteil einer zu bewältigenden Aufgabe.
Pompfen	Slang für Polsterwaffe; ursprünglich auf die ersten Schwert-konstruktionen zurückzuführen, bei denen einfache Bambusrohre mit Rohrisolierung überzogen wurden. Heute sind es Latexwaffen, die aus einem Fiberglaskern bestehen, der mit speziellem Schaumstoff gepolstert wird.
Queste	abenteuerliche Suche.
Regelwerk	Jedes Live-Rollenspiel-System basiert auf einem (Grund-) Regelwerk, in dem die Grundzüge der Spielwelt sowie sämtliche zum Spielen benötigten Regeln erläutert werden.
SC	Spielercharaktere; ausgewählter Charakter eines Live-Rollenspielers. Der Live-Rollenspieler überlegt sich einen Namen, die Herkunft, die Rasse, den Werdegang und seine Motive für weiteres Handeln. Im allgemeinen gilt für Anfänger, keine extravaganten Charaktere zu wählen, da sie zum einen überzeugend dargestellt werden müssen und zum anderen der Charakter sich mit der Zeit entwickeln sollte.
SL	Spielleitung; Die SL führt die SC durch die entworfene Handlungs-Stränge einzelner Aufgaben. Sie beantwortet zu klärende Fragen, koordiniert die NSCs und schlichtet in Konfliktfällen. Die SL ist in der Regel nicht Gegner der SCs, sondern vielmehr neutrale Verbindung zwischen den Live-Rollenspielern und der Spielwelt.
Tabletop	Schlachtensimulation, die mit Hilfe von Miniaturen und oft auch nachgebauten Landschaften gespielt wird. Es gibt verschiedene Genres die mit eigenen Regelwerken publiziert werden.
Tanebria	Larp-Welt; aus der „Nordwind-Orga“ und „Tales of Fantasy-Orga“ (ehemals „Tanebria-Orga“) hervorgegangen.
TSR	Tactical Studies Rules; die 1974 von Gary Gygax mitbegründete FRSp-Firma in den USA.
Untote	Nicht sterbliche/ nicht menschliche Charaktere, wie Vampire, Werwölfe, etc.
Zelt-Con	Ein Con mit Zeltübernachtung. Die meisten Zelt-Cons findet man unter Abenteuer-, oder Schlachten-Cons.

Lebenslauf

Florian Meier
geboren am 08.02.1973 in Kiel

- Juli 1979 Einschulung in die Kronshagener Grundschule: Brüder-Grimm-Schule
- Juli 1983 Einschulung in das Kieler Gymnasium: Ernst-Barlach-Gymnasium
- Mai 1992 Abitur
- Sept. 1992 Zivildienst : Individuelle Schwerstbehindertenbetreuung im
Evangelischen Kindergarten Kiel/Hasseldieksdamm
- Dez. 1993 Ende des Zivildienstes
- März 1994 Beginn des Studiums an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel:
Hauptfach: Philosophie
1. Nebenfach: Psychologie
2. Nebenfach: M.u.N. Geschichte
- März 1997 Wechsel des Studienfaches:
Hauptfach: Soziologie (Prof. Dr. G. Endruweit/
Prof. em. Dr. L. Clausen)
1. Nebenfach: Psychologie (Prof. Dr. D. Wendt)
2. Nebenfach: Volkskunde (Prof. Dr. S. Göttisch)
- August 2000 Auslandsaufenthalt:
- März 2001 Erasmus-Studienplatz an der Universität: Sorbonne Nouvelle (Paris III)

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe angefertigt habe und außer der angegebenen Literatur keine weiteren Hilfsmittel verwendet habe. Ferner versichere ich, dass diese Arbeit noch nicht zum Zwecke der Erlangung der Magisterwürde an anderer Stelle vorgelegen hat.

