

Die Wolfsjagd

Ein Low-Misto-Fantasy-LARP
im kurkölnischen Raum des 18. Jhd.

www.diewolfsjagd-larp.de

Spielphilosophie & Sicherheit

Die physische und psychische Sicherheit unserer Spieler:innen ist uns sehr wichtig. Wir folgen hier jedoch bewusst einem anderen Ansatz als dem Aufstellen starrer, komplexer Regelwerke. Dabei sehen wir uns verhaftet in der Tradition der Spielphilosophie des DKWD(D)K mit ihrem ersten Merksatz: „Gute Spieler:innen brauchen keine Regeln, bei schlechten nützen sie nichts.“ Komplexe Regelwerke – so gut sie auch gemeint sind – behindern unserer Ansicht nach unweigerlich das freie, spontane und immersive Rollenspiel, welches den positiven Kern jeder Larperfahrung bildet. Deshalb sind unsere Sicherheitsregeln auf ein sinnvolles Mindestmaß beschränkt. Neben der Möglichkeit, über ein „Timeout!“ die Spielsituation anzuhalten – sozusagen der harten „Notbremse“, die jede:r Spieler:in zur Verfügung steht – nutzen wir die „wirklich-wirklich-Regel“. Wir halten sie für ein zweckmäßiges und universell einsetzbares Werkzeug, um – wenn nötig – Spielsituationen zu kalibrieren, bzw. OT-Bedürfnisse zu vermitteln: „Ich möchte wirklich, wirklich nicht gefesselt werden.“, „Ich möchte wirklich, wirklich jetzt diesen Raum verlassen.“, „Ich möchte wirklich, wirklich, dass du aufhörst, mich anzufirten.“ Die Liste ist unendlich erweiterbar, jede Schwierigkeit, die ein:e Spieler:in in einer konkreten Spielsituation hat, kann dezent und dennoch verständlich kommuniziert werden.

Darüber hinaus verzichten wir auf weitere fixe Regeln. Stattdessen legen wir auf unseren Spielen Wert auf einen allgemeinen Verhaltenskodex: Wir erwarten von allen Teilnehmenden, dass sie als erwachsene, mündige Personen eigenverantwortlich und achtsam sowohl ihre eigene physische und psychische Sicherheit im Auge behalten, als auch die ihrer Mitspieler:innen. Damit haben wir auf unserem ersten Run sehr gute Erfahrungen gemacht. Wir sind überzeugt, dass ein Safe Space für alle eher entsteht, wenn mit wenigen Regeln, dafür aber mit emphatisch zugewandten Mitspielenden gelarpt wird, die einander vertrauen (dürfen), dass alle gemeinsam an einer schönen Larperfahrung mitwirken wollen, in der es zwar IT hoch hergehen kann, man OT aber aufeinander aufpasst. Auch unsere Orga/SL ist dabei natürlich immer nah am Spielgeschehen und kann gegebenenfalls jeder Zeit mit Rat und Hilfe zur Seite stehen.

*Nicht die Wahrheit, in deren Besitz irgendein Mensch ist oder zu sein vermeinet,
sondern die aufrichtige Mühe, die er angewandt hat, hinter die Wahrheit zu kommen,
macht den Wert des Menschen.*

Gotthold Ephraim Lessing (1729 - 1781),
deutscher Schriftsteller, Kritiker und
Philosoph der Aufklärung
Quelle: Lessing, Über die Wahrheit, 1777. Eine Duplik

Da wir kein komplexes Regelwerk haben, brauchen wir auch keine Workshops, um dieses einzuüben. Auch ein zentral veranstaltetes Debriefing wird es bei uns nicht geben. Stattdessen freuen wir uns auch hier über den eigenverantwortlichen Austausch unserer Spieler:innen nach dem Ende des eigentlichen Spiels. Dabei erwarten wir selbstverständlich eine respektvolle, positive Atmosphäre, in der sowohl den Meinungen als auch dem Befinden der Mitspielenden Verständnis und Toleranz entgegengebracht wird. Ebenso selbstverständlich dulden wir OT keinen Sexismus, Rassismus oder jedwede andere Form der Diskriminierung, auch wenn dies IT durchaus Teil der Spielinhalte sein kann. Eine klare, jed:er Teilnehmer:in voll bewusste Trennung zwischen IT und OT ist unserer Überzeugung nach der Kern des Safe Space, in dem jedes Larp stattfinden sollte.

Wir möchten unsere Philosophie niemandem aufdrängen, denn eine weitere Überzeugung von uns ist, dass es per se kein „richtiges“ oder „falsches“ Larp gibt. Ein Larp ist immer dann für die Personen, die daran teilnehmen „richtig“, wenn sie zusammen eine bereichernde Erfahrung machen. Das heißt, dass ein Spiel, das für die eine „richtig“ weil bereichernd ist, für den anderen „falsch“ weil unsicher oder langweilig sein kann – und umgekehrt. Deshalb bitten wir alle Spieler:innen, die sich für unsere Veranstaltung interessieren, im Vorfeld eigenverantwortlich und gewissenhaft zu entscheiden, ob unser Spiel mit seiner dahinter stehenden Philosophie für sie „richtig“ ist, und sich nur dann anzumelden.

Umgang mit Sexismus, Rassismus etc. in historischen Settings

Heteronormativität, Sexismus, Rassismus und viele andere Formen von Diskriminierung und Ungleichbehandlung waren in den meisten geschichtlichen Epochen – leider – Normalität. Aus zwei Gründen haben wir uns entschieden, dies in unseren historischen Larps nicht auszuklammern, sondern zum Teil des Spielinhalts zu machen.

Erstens würde andernfalls ein geschöntes Bild der Geschichte vermittelt, in dem die realen Probleme, welche für unsere Vorfahr:innen Alltag waren, unsichtbar gemacht würden. Übrig bleiben würden moderne Charaktere mit modernen Werten und Ansichten in hübschen historischen Kostümen. Jede Auseinandersetzung mit dem „Anderen“, dem „Fremden“ vergangener Epochen würde vermieden. Das ist unseres Erachtens nicht der Sinn historischer Settings.

Zweitens glauben wir, dass gerade die Ungerechtigkeit gesellschaftlicher Strukturen, die uns in vielfacher Form in geschichtlichen Kontexten begegnet, dramaturgisch äußerst fruchtbar ist. Jede Person, die ein wenig mit Dramatheorie vertraut ist, wird wissen, dass deren erste und universellste Regel lautet: „Drama ist Konflikt.“ Konflikt ist für jede Geschichte absolut notwendig, eine *conditio sine qua non*. Dabei ist „Konflikt“ hier nicht gleichbedeutend mit „Streit“ wie im allgemeinen Sprachgebrauch. Vielmehr ist damit gemeint, dass ungelöste Probleme existieren, dass den Wünschen und Zielen der handelnden Personen antagonistische Kräfte entgegenwirken, die eine Lösung behindern und überwunden werden müssen. Dieses Überwinden von inneren und äußeren Widerständen (oder das Scheitern daran) ist der Kern jeder Geschichte. Probleme und Schwierigkeiten, die wir im echten Leben am liebsten vermeiden möchten, sind im Drama

unverzichtbar. Man könnte verkürzt sagen: Was im echten Leben schlecht ist, ist im Drama gut und umgekehrt. Eine perfekte, gerechte und harmonische Welt wäre in der Realität wunderbar, auch wenn wir leider noch weit davon entfernt sind. Im Drama dagegen sind Welten, in denen das Unrecht herrscht, Chaos, Unterdrückung, Krieg und Schrecken, sehr viel spannender als ein glückliches und gerechtes Utopia. Insofern bietet die Reibung von Charakteren an einer nach unseren modernen Maßstäben ungerechten Gesellschaftsordnung viele Möglichkeiten für spannende, dramatische Geschichten.

Dabei versteht sich von selbst, dass wir OT Sexismus, Rassismus und jedwede andere Form der Ausgrenzung und Diskriminierung nicht dulden. Wir erwarten von unseren Spieler:innen, dass sie in der Lage sind, klar zwischen den Handlungen und Werten der IT-Charaktere und denen der dahinter stehenden realen Personen zu trennen.

Euer Orga-Team

Andreas, Hagen, Heike, Lars, Simone, Peter, Robert, Uli