

Leitbild für LARP in Deutschland

Präambel

Als Organisationen des deutschen Liverollensspiels sind wir davon überzeugt, dass sich Live Action Role Play (LARP) im individuellen Spannungsfeld von „Wer bin ich?“ und „Wer will ich sein?“ bewegt und somit Grundbedürfnisse der persönlichen Entwicklung thematisieren kann. Wir verstehen LARP als eine Form des Improvisationstheaters, bei dem die Teilnehmer*innen zugleich Akteur*innen und Zuschauer*innen sind. Einhergehend mit diesem LARP-Verständnis sehen wir analog zum Psychodrama nach Jacob Levy Moreno eine Zielsetzung von LARP darin, Spontaneität und Kreativität der Teilnehmer*innen zu aktivieren.

LARP ermöglicht einen spielerischen Umgang mit kulturell hochkomplexen Formen und Fragestellungen, erleichtert ihr Erkennen und trägt dazu bei, ihre Funktionsweise sichtbar zu machen. Wir sind der Überzeugung, dass die darstellenden Künste und ihre Vermittlung Ausdruck einer hochentwickelten Gesellschaft und ein elementares Feld für die Verhandlung von Werten zugleich sind. Wir sind überzeugt, dass die sportliche Betätigung und die Suche nach einem eigenen körperlichen Ausdruck der Gesundheit und dem Wohlbefinden zuträglich sind. Daher sind wir auch überzeugt, dass LARP als Kulturform einen wertvollen Beitrag zur Bewältigung zukünftiger Probleme und zur Gestaltung einer lebenswerten Gesellschaft im Sinne der Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen liefert.

Unabhängig vom Inhalt des Spiels gründet sich LARP unserer Überzeugung nach auf den folgenden Punkten, welche in ähnlicher Form ebenfalls vom Großveranstalter Duché de Biccoline in Kanada vertreten werden:

1. Gemeinschaftlichkeit

Wir Liverollensspieler*innen sind Teil einer anerkannten, etablierten und akzeptierten Gemeinschaft, welche unterschiedliche Gruppen und Individuen umfasst. Die daraus resultierende Beziehung zwischen den Teilnehmern*innen ist der Schlüssel für Unterstützung, Sicherheit, Inklusion, persönliche Entwicklung und nachhaltiges Handeln. Die Teilnehmer*innen müssen sich auf einander verlassen können und Verantwortung für das eigene Handeln sowie die Handlungen anderer Teilnehmer*innen übernehmen.

2. Soziale Verantwortlichkeit

LARP ist keine Entschuldigung dafür, das Wohlbefinden anderer zu vernachlässigen oder gegen geltendes Recht zu verstoßen. Jede/r Teilnehmer*in hat das Recht auf Achtung seiner / ihrer physischen, psychischen und moralischen Integrität, unabhängig davon, ob es sich um eine Spielsituation handelt oder nicht. Da alle Teilnehmer*innen einer Liverollenspielveranstaltung für das Wohlergehen aller Teilnehmer*innen mit verantwortlich sind, sollten Sie eine Haltung einnehmen, die das Lebensgefühl der Liverollenspielveranstaltung fördert und die Harmonie innerhalb der Gemeinschaft bewahrt.

3. Inklusion

Unabhängig von Alter, Geschlecht, Ethnie, Religion, sexueller Orientierung, Körperform, Grad der Extra- oder Introvertiertheit, oder sonstigen unterscheidenden Merkmalen sollen

Veranstaltende und Teilnehmende von Liverollenspiel-veranstaltungen die Möglichkeit haben, sich aktiv einzubringen, selbst auszudrücken, auszuprobieren, Erfahrungen zu sammeln, in alldem Unterstützung, Resonanz und Wertschätzung zu erfahren und somit die Chance auf Selbstakzeptanz, Selbstentfaltung und Glückserfahrung zu erhalten.

4. Nachhaltigkeit

Nachhaltige Entwicklung wurde von den Vereinten Nationen als Entwicklung definiert, die den Bedürfnissen der Gegenwart entspricht, ohne die Fähigkeit zukünftiger Generationen zu beeinträchtigen, ihre eigenen Bedürfnisse zu erfüllen. Wir Liverollenspieler*innen sehen LARP sowohl als individuelles als auch als ein gesellschaftliches Bedürfnis, dessen Gemeinschaftlichkeit und soziale Verantwortlichkeit sich auch auf eine nachhaltige Entwicklung im Sinne der Vereinten Nationen erstreckt. Im Rahmen der von den Vereinten Nationen definierten 17 Nachhaltigkeitszielen (SDG) sehen wir folgende potentielle Themenfelder für nachhaltige Entwicklung von und mit Liverollenspielveranstaltungen:

SDG 3: „Good health and well-being“ – da LARP durch Stärkung von Handlungskompetenz und Selbstregulationsfähigkeit, soziales Miteinander, persönlichen Ausdruck, Wertzusprache und der Stärkung der eigenen Selbstwertschätzung zum Wohlergehen der Teilnehmer*innen aktiv beitragen kann.

SDG 4: „Quality Education“ – da LARP Kompetenzerwerb und Lernprozesse bei den Teilnehmer*innen anstoßen kann, die auf selbstständiger Motivation basieren.

SDG 5: „Gender Equality“ – da LARP die Möglichkeit bietet, in einem fiktiven, zeitlich begrenzten Setting sowohl Geschlechtergerechtigkeit als auch deren Fehlen für die Teilnehmer*innen unmittelbar erleb- und erfahrbar zu machen.

SDG 10: „Reduced Inequality“ – da LARP die Möglichkeit bietet, in einem fiktiven, zeitlich begrenzten Setting Ungerechtigkeitsthematiken, welche größer als das Empfinden des Einzelindividuums sind, für Zielgruppen unmittelbar erleb- und erfahrbar zu machen.

SDG 12: „Responsible Consumption“ – in dem LARP sich als Veranstaltungsform im Sinne eines nachhaltigen Veranstaltungsmanagements weiterentwickelt.

SDG 17: „Partnership for the goals“: Da viele Liverollenspielveranstaltungen in Deutschland von einer internationalen Spielerschaft besucht werden, haben sie das Potential, nicht nur im nationalen sondern auch im internationalen Kontext als Partner, Werkzeug und Multiplikator von Nachhaltigkeitsbestrebungen zu fungieren.

5. Partizipation

LARP ist ein kooperatives, auf Fair Play beruhendes Hobby, bei dem das individuelle Spielerlebnis sowohl vom eigenen Verhalten als auch dem Verhalten der Veranstaltenden und anderen Teilnehmenden sowie deren Spielweise abhängt. Daher ist es von großer Bedeutung, dass sich die Veranstaltenden und Teilnehmenden mit ihren Ideen, Künsten, und Handlungen aktiv beteiligen und in das Spiel einbringen und so ihr Tun in den Dienst eines gemeinsamen Ziels stellen: das Spiel zu verfeinern und zu verbessern.