

ABENTEUER IN TIAMAST LIVEROLLENSPIEL IN DER POLITISCHEN BILDUNG

Im *Live Action Roleplay* (LARP) schlüpfen Teilnehmende in selbst gewählte Rollen und erleben eine Geschichte hautnah. Kostüme, Gewandung genannt, Requisiten wie spezielle Polsterwaffen und eine möglichst störungsfreie Spielumgebung, zum Beispiel ein Zeltlager oder Keller gewölbe, helfen dabei, in die Fantasiewelt einzutauchen. Neben den Spielenden gibt es die Spielleitung, die die Kerngeschichte und ihre Wendepunkte im Vorfeld erarbeitet sowie während des Spiels steuernd eingreift. Die dritte Fraktion sind die Nicht-Spieler-Charaktere (NSC), die ihre Rollen von der Spielleitung erhalten und die Geschichte durch vorbereitete Interaktionen in Gang bringen und am Laufen halten, zum Beispiel als Gegnerinnen oder Ratgeber. Den Verlauf und den Ausgang der Geschichte bestimmen die Spielenden durch ihr Handeln.¹ Die Evangelischen Akademien Thüringen und Sachsen-Anhalt haben in den vergangenen Jahren LARP als Methode politischer Bildung mit Geschichten rund um den fiktiven Stadtstaat Tiamast erprobt.

Es war einmal ... in Tiamast – Einblicke ins Spiel

Im Lager herrscht buntes Treiben: Ein Abenteurer berät sich gerade mit einer Forscherin und einem Mönch, ob es eine gute Idee ist, die seltsame Apparatur zu aktivieren, die gefunden wurde. „Im Dienste der Erkenntnis müssen wir es versuchen“, argumentiert der Mönch. Er erntet skeptische Blicke und eine heftige Debatte über den Umgang mit der Maschine entbrennt. Währenddessen spielen einige der Söldlinge am Rand des Lagers nervös mit den Fingern am Griff ihres Schwerts: Vor Kurzem wurden eigenartige Wesen gesichtet. Aus der Mitte des Zeltlagers dringt derweil das Geräusch von Eisen, das bearbeitet wird. Der Schmied kümmert sich um Reparaturen an der Ausrüstung, bevor die Köchin ein stärkendes Mahl für alle austeilte. Schließlich müssen alle bei Kräften bleiben, wenn das Abenteuer weitergeht ...

So oder so ähnlich sehen die Szenen im LARP rund um den fiktiven Stadtstaat Tiamast aus. Dieser ist eine florierende Handelsstadt inmitten anderer Kleinstaaten und ein kultureller Schmelztiegel. Das Setting ist ans Mittelalter angelehnte Fantasy, ähnlich beliebten Erzählungen wie *Der Herr der Ringe* von J.R.R. Tolkien oder *Game of Thrones* von George R.R. Martin. In Tiamast kämpfen verschiedene Fraktionen wie die einfachen Kaufleute und die reichen Stadträte um die Macht. Dann gibt es da auch noch den Drei-Reiche-Bund, ein Staatenbündnis mit ungebremstem Expansionshunger, das Tiamast bereits einmal unterworfen hat und von dessen Herrschaft es sich nur mit diplomatischem Geschick und etwas Glück befreien konnte. Und um die Spielenden endgültig zu verwirren, tauchen auch noch fremdartige Wesen auf. Thematisch werden in diesem Setting aktuelle gesellschaftliche Debatten wie die Frage nach dem Verhältnis von (sozialer) Sicherheit zur individuellen Freiheit, wie sie eine liberale Demokratie verspricht, oder nach dem Umgang mit Migration und dem Empfinden von Fremdheit aufgenommen. Auch das Verhältnis von wirtschaftlicher und politischer Macht ist eine zentrale Frage. Die Spieler*innen schlüpfen in den Geschichten rund um die Stadt in verschiedene Rollen und bringen ihre eigenen Geschichten und Fähigkeiten mit: Ein verstoßener Samurai sucht nach einer neuen Bestimmung; eine Wissenschaftlerin entdeckt ihr ungeheures Talent für alte Sprachen; ehemalige Soldaten versprechen sich Ruhm, während ein gelangweilter Adliger nach Zerstreuung sucht.



Liverollenspiel mit Bildungspotenzial?

Die Geschichten rund um Tiamast sollen dabei mehr als eine spannende Flucht aus dem Alltag sein. Die Konzeption eines LARPs im pädagogischen Setting verfolgt zwei Ziele: Einerseits soll ein immersives, also ein packendes, vereinnahmendes Spiel ermöglicht werden, das den Ansprüchen der LARP-Szene gerecht wird. Andererseits sollen innerhalb dieses Settings nicht nur Erlebnisse, sondern politische Bildungserfahrungen gemacht werden.

Im **fiktiven Erlebnisraum** steht die Geschichte der Spielwelt im Mittelpunkt. Die Spielenden sind Teil der Erzählung, da sie Verlauf und Ausgang maßgeblich mitgestalten. Bildungsziele in diesem Erlebnisraum fokussieren zum Beispiel ästhetische Erfahrungen, Rollenkonstellationen und Wissen um Prozesse. Ein zentrales Thema der Tiamast-Reihe ist das gesellschaftliche Dilemma, dass mehr individuelle Freiheiten immer mit einem Verlust von gesellschaftlichen Selbstverständlichkeiten einhergehen.

Erlebnissräume im LARP

Fiktiver Erlebnisraum	Sozialer Erlebnisraum	Körperlicher Erlebnisraum
Merkmale <ul style="list-style-type: none"> • Plot • Hintergrundwelt • Gewandung • Kulissen • Requisiten • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Rollenspiel • Regeln • Konstruktion der Spielwelt <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenprozesse • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Natur • Bewegung • Lagerleben • Kämpfe • Anstrengungen • ...
Mögliche Ziele <ul style="list-style-type: none"> • Ästhetische Erfahrungen machen • Rollenwissen vermitteln • Motivation für Lernprozesse • Wissen vermitteln (z.B. zu politischen Prozessen) • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Rollen ausprobieren/Rollendistanz • Soziales Handeln einüben • Konfliktlösungsstrategien • Entscheidungsfindungsprozesse • Ambiguitätstoleranz • Anerkennung/Hinterfragen von Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Selbsteinschätzung • Selbstüberwindung • Bewegungsfreude vermitteln • Abbau von Berührungsängsten • Ökologisches Bewusstsein • ...

Spiel, Setting und Spielende schaffen eine Als-ob-Realität mit **zeitlichen** und **räumlichen** Grenzen, die **sachlich** im Kontrast zur Lebenswelt der Spielenden steht, da sie sich um andere Themen und Regeln dreht, und **sozial** zwischen der eigenen Identität und der Rolle im Spiel unterschieden wird.² Diese Als-ob-Realität muss in sich stimmig sein und von allen Beteiligten mitgetragen werden. Thilo Eisermann (2013) unterscheidet drei Erlebnissräume im LARP.³

Wenn jede*r sein kann, was er/sie möchte, bedeutet das, dass Identität beständig ausgehandelt und behauptet werden muss.⁴ Diese realweltliche Herausforderung ist in der Hintergrundgeschichte mit dem Konflikt zwischen dem restriktiven Drei-Reiche-Bund und der freien, bunten Stadt Tiamast angelegt. Ebenso spielen darin Fragen der Verteilung und Bedeutung von Wissen, Besitz und Macht eine Rolle. Durch das Zusammenleben in der bunten Handelsstadt und das Auftauchen fremder, schwer

einschätzbarer, und auf den ersten Blick verschreckender Wesen sind auch Interkulturalität und Toleranz der Geschichte immanente Themen.

Zum **sozialen Erlebnisraum** gehören all diejenigen Aspekte, die sich um Interaktion im Spiel drehen: Das Einnehmen von und Interagieren in einer Rolle, Gruppenprozesse und Regeln – zum einen diejenigen, die innerhalb des Spiels ausgehandelt werden. Zum anderen aber auch die Regeln, die notwendig sind, um die Spielwelt aufrechtzuerhalten.⁵ Im sozialen Erlebnisraum lassen sich Bildungsziele rund um das Ausprobieren und Hinterfragen der eigenen Rollen in der Gesellschaft formulieren ebenso wie um die Stärkung von Kompetenzen des sozialen Miteinanders. Dazu gehören zum Beispiel das Verhalten im Konfliktfall oder Ambiguitätstoleranz. Eine Besonderheit liegt darin, dass soziale Normen auch bewusst übertreten werden können, indem beispielsweise ein Konflikt gewaltsam gelöst wird oder man einen dringend benötigten Gegenstand nicht erbittet, sondern stiehlt. Die Konsequenzen dieses Handelns werden im Spiel erlebt und können anschließend reflektiert werden. Im **körperlichen Erlebnisraum** werden Erfahrungen durch physische Herausforderungen gemacht, die sich beispielsweise durch das Campen in freier Natur oder durch Kämpfe im Spiel ergeben. Dieser Erlebnisraum scheint auf den ersten Blick eher geeignet für Ziele der Erlebnispädagogik als der politischen Bildung, da er zu Bewegung in der Natur motiviert. Für die politische Bildung bietet er jedoch die Möglichkeit, Selbstbewusstsein zu stärken, indem zum Beispiel körperliche Herausforderungen gemeistert werden. Zudem kann ökologisches Bewusstsein geschaffen werden, zum Beispiel durch einen schonenden Umgang mit Ressourcen, da in einem Lager mitten im Wald jeder verbrauchte Tropfen Wasser einen langen Beschaffungsweg bedeutet. Darüber hinaus liegt im körperlichen Erfahrungsraum beim LARP eine Besonderheit dieser Methode. Körperlichkeit

spielt in der politischen Bildung häufig keine Rolle. Die Spielenden sind mit Haut und Haar Teil der Geschichte, was ein intensives Eintauchen in das Setting ermöglicht und somit die gemachte Erfahrung – auch in den beiden anderen Erfahrungsräumen – intensiviert.⁶

Methodische Kniffe in der Durchführung

Für die Durchführungen von LARP als Bildungsveranstaltung hat sich der folgende Ablauf bewährt. Begonnen wird zunächst mit einer Einführungsphase. Die Teilnehmenden lernen den Ort des Geschehens und alle beteiligten Personen kennen. Dies schafft die Vertrauensbasis, auf der sich später auf das Spiel eingelassen werden kann. In dieser Phase werden Regeln, Funktionen der Anwesenden (Spielleitung, NSC, etc.) und Sicherheitsmaßnahmen erläutert. Auch gibt es das Angebot, LARP-Schwertkampf mit speziellen Polsterwaffen zu üben, die eigene Rolle auszuarbeiten oder die Gewandung zu verbessern. Bewährt haben sich auch Namensspiele mit den Charakter-Namen oder Geschichten-Spiele zur Vorgeschichte der Charaktere, um den Spieleinstieg zu erleichtern. Diese Phase unterscheidet pädagogische Settings von LARP im Freizeitbereich, bei dem der Einstieg ins Spiel jedem selbst überlassen bleibt.

Nach der Einführungsphase startet das Spiel. Diese Phase ist die längste, sollte mindestens einen Tag dauern und nicht unterbrochen werden. Dennoch ist die Spielleitung währenddessen für alle Fragen ansprechbar. Eine lange Spielphase ermöglicht zwar ein intensives Abtauchen in die Geschichte, führt aber auch zu einer solchen Fülle an Eindrücken und Erlebnissen, dass eine Reflexion im Anschluss kaum mehr möglich ist. Somit muss eine Balance gefunden werden zwischen einer Spielphase, die ein intensives Erlebnis ermöglicht, aber dennoch bearbeitet werden kann, und der Reflexion. Anderthalb Tage haben sich als gute Zeitspanne erwiesen.

Zum Abschluss erfolgt die Reflexionsphase. Diese greift das Bedürfnis der Spielenden auf, ihre Erlebnisse diskursiv zu bearbeiten. Zudem macht erst die Reflexion aus den abenteuerlichen Erlebnissen eine politische Bildungserfahrung.⁷

... und von dort zurück in den Alltag

Als Methode des Game-Based-Learning – Lernen durch Spiel – dienen die Erlebnisse im Spiel dazu zu überlegen, was sich daraus auf die gesellschaftliche Realität übertragen lässt. Die Fülle an Themen, über die sich die Spielenden dabei austauschen, ist meist groß und der Austausch äußerst lebhaft. Um dies zu strukturieren hat sich ein mehrstufiges Vorgehen im Reflexionsgespräch bewährt, das beim unmittelbaren Erleben im Spiel ansetzt (zum Beispiel „Da habe ich mich gar nicht wohl gefühlt“ oder „Das hat mich echt überrascht.“) und bei der Übertragung auf aktuelle, gesellschaftspolitische Fragestellungen endet (zum Beispiel „Wir waren wie die USA – Wir kamen in Frieden, aber mit Waffen.“). Einige Themen sind als Analogien zur Realwelt im Plot angelegt. Es ist aber schwer zu steuern, welche die Spielenden im Nachhinein entdecken und welche neuen sich im Verlauf des Spiels (ungeplant) ergeben.

Zum Beispiel wurde bei fast allen Reflexionsgesprächen nach den Tiamast-Liverollenspielen diskutiert,

was eine gute Anführerin oder einen guten Anführer ausmacht. Denn im Spiel werden Entscheidungen häufig an zum Beispiel den Hauptmann der Wache oder die Lagerleitung delegiert. „Entscheide du mal, was wir mit dem Dieb machen, den wir gefangen haben.“ Oder: „Hauptmann, sollen wir eine Nachricht verfassen oder lieber gleich angreifen?“ Häufig werden diese Entscheidungen zwar gefordert, aber im Nachhinein kritisiert, weil sie zu autoritär getroffen wurden oder nicht eindeutig genug waren oder die sicherere Variante der spannenderen vorgezogen wurde ... In der Reflexion zeigt sich oft, wie anspruchsvoll Führungsrollen sind und warum es kaum gelingen kann, alle Interessen und Anforderungen in Einklang zu bringen. Gerade deshalb scheuen sich Spielende oft davor, sie zu übernehmen. In der gemeinsamen Reflexion kann zum einen im Nachhinein das Verständnis für die Schwierigkeit der Entscheidungen im Spiel erzeugt werden und zum anderen überlegt werden, wie Entscheidungen so getroffen werden können, dass mehr Beteiligte zufrieden sind: zum Beispiel diskursiver, empathischer, aber auch verantwortungsbewusster von allen.

Fazit

LARP als Methode der politischen Jugendbildung ist in der Vorbereitung aufwendig. Es ist gut geeignet, jugendliche Zielgruppen, die einen Bezug zu Gaming und Fantasy-Erzählungen haben, in ihrer Lebenswelt anzusprechen. Es hat dadurch einen inhaltlich spezifischen Wirkungskreis, der nicht in die gesellschaftliche Breite geht, einzelne Zielgruppen dafür aber in ihrer Besonderheit ernst nimmt. Die Umsetzung dieser Methode erfordert erfahrene Rollenspieler*innen, um den Anforderungen immersiven Spielens gerecht zu werden. Gerade der Aspekt der Immersion macht LARP zu einer Methode, die emotional ist und damit intensives Erleben sowie körperliche Erfahrungen ermöglicht. Die Lernziele sind zwar vorher beschreibbar, aber die genauen Themen und Lernprozesse innerhalb des Spiels kaum planbar, was eine hohe Flexibilität und die Bereitschaft zum Abgeben von Kontrolle seitens der pädagogischen Leitung erfordert. Dazu gehört auch, dass die Spielphase in hohem Maße von den Spielenden geprägt wird. Die Teilnehmenden gestalten ihre Rollen selbst und bestimmen den Verlauf der Geschichte durch ihre Entscheidungen, ohne dass Handlungsoptionen vorgegeben wären.



Das verringert die Einflussmöglichkeiten der Spielleitung und ermöglicht den Spielenden, Selbstwirksamkeit dadurch zu erfahren, dass ihr Tun Ereignisse in Gang setzt und die Spielwelt zum Guten – oder auch zum Schlechten – verändert.

Dabei werden Spielerfahrungen zwar im Spiel gemacht, bleiben aber dennoch reale Erfahrungen mit real empfundenen Gefühlen wie Wut, Frustration, Erleichterung oder Aufregung. Die Spielenden betreten die Spielwelt mit anderen Emotionen und Einstellungen, als sie wieder mit hinaustragen.⁸ So ermöglicht LARP, politische und moralische Dilemmata realitätsentzogen im wahrsten Sinne des Wortes durchzuspielen und die Erkenntnisse mit zurück in den Alltag zu nehmen.

Jan Grooten ist Studienleiter der Jugendbildungsstätte Junker Jörg an der Evangelischen Akademie Thüringen.

Dr. Annika Schreiter ist Studienleiterin für politische Jugendbildung an der Evangelischen Akademie Thüringen.

Tobias Thiel ist Studienleiter für gesellschaftspolitische Jugendbildung an der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt e. V.

*Dieser Artikel ist erschienen in: Jantschek, Ole; Lorenzen, Hanna (Hrsg.): UTOPIEN! Praxiskonzepte für eine kritische, innovative und zukunftsfähige politische Jugendbildung. Jahrbuch 2019. Ev. Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung. Berlin, S. 40-45.
www.politische-jugendbildung-et.de*



1. Für weitere Erläuterungen von Live Rollenspiel siehe Balzer, Myriell (2009): Live Action Role Playing. Die Entwicklung realer Kompetenzen in virtuellen Welten. Marburg, hier: S. 44–55; Habakuk (2007): Die „Nus“ des Live Rollenspiels. In: Janus, Ulrich; Janus, Ludwig (Hrsg.): Abenteuer in anderen Welten. Fantasy Rollenspiele: Geschichte, Bedeutung, Möglichkeiten. Gießen, S. 199–237.

2. Ameln, Falko von; Kramer, Josef (2007): Wirkprinzipien handlungsorientierter Beratungs- und Trainingsmethoden. In: Gruppe, Interaktion, Organisation, ZS f. Angewandte Organisationspsychologie 38(4), S. 389–406.

3. Darstellung nach Eisermann, Thilo (2013): Alternative Konzepte zu Games in der Medienpädagogik: Alternative Reality Games und pädagogische Live-Rollenspiele (Magisterarbeit). Universität Erfurt, hier: S. 77 im Rückgriff auf Balzer (2009), S. 17 und den eigenen Überlegungen in Bezug zu politischer Bildung.

4. Siehe hierzu z.B. Keupp, Heiner (2009): Identitätskonstruktionen in der spätmodernen Gesellschaft – Riskante Chancen bei prekären Ressourcen. In: Theunert, Helga (Hrsg.): Jugend – Medien – Identität. Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien. München, S. 53–77.

5. Im Live Rollenspiel gibt es verschiedene Regelwerke, die von elaborierten Punktesystemen bis zu freiem Spiel reichen. In der Tiamat-Reihe spielen wir nach dem Prinzip: Du kannst, was du darstellen kannst. Alles, was glaubhaft dargestellt werden kann, ist im Spiel möglich, alles andere nicht. LARP-Charaktere können also kämpfen oder alchemistische Tränke brauen, aber nicht fliegen oder mit Überschallgeschwindigkeit rennen. Im Zweifel gilt die sogenannte Opfer-Regel: Derjenige entscheidet über den Verlauf, der den Nachteil hat. Dennoch führen diese Nicht-Regeln zu – nicht immer konfliktfreien – Aushandlungsprozessen.

6. siehe auch Eisermann (2013), S. 76 f.; Michl, Werner (2009): Erlebnispädagogik. München, hier: S. 38.

7. Michl (2009), S. 64–80.

8. Vgl. hierzu Fritz, Jürgen (2011): Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Düsseldorf, hier S. 88 f.