

Live-Rollenspiel (LARP): Krieg, Kampf – und doch ein Weg zur Toleranz?

Friedhelm Schneidewind

– www.friedhelm-schneidewind.de –
– www.incantatio.de – www.vampyrjournal.de –
– www.villa-fledermaus.de –

Erweiterung und Erläuterung zu meinem Vortrag von Hamburg 2010:

»Fantastik als Friedensstifter?«

Hauptthese damals:

Die Fantastik kann (nicht muss) als Vermittler kultureller Kenntnisse und kulturübergreifenden Verständnisses zur Entwicklung von Toleranz beitragen und damit im weitesten Sinne zur Friedenssicherung/Friedensstiftung!

»Fantastik als Friedensstifter?«

Meine Thesen:

Dies leisten evtl. schon in Kindheit und Jugend:

- Reise- und Abenteuerlektüre
(Karl May und moderne Nachfahren)
- Superhelden-Comics und –Filme
- Werke über fremde Kulturen wie Asterix
- Fantasy- und Science-Fiction-Werke

»Fantastik als Friedensstifter?«

Meine Thesen:

Dies hält an dazu oder regt zumindest an,

- die Auffassungen,
- die ethischen Vorstellungen,
- die gesellschaftlichen Ideale

der eigenen Kultur zu hinterfragen.

Und das bleibt oft auch bei Erwachsenen so!

»Fantastik als Friedensstifter?«

Nur ein paar Beispiele:

In vielen Werken der Fantasy und Science Fiction

- wird aus verschiedenen Kulturen geschöpft,
- werden Mythen, Mythologien und Sagen verarbeitet, verwendet und verfremdet (*Harry Potter, Star Trek, Avatar*)

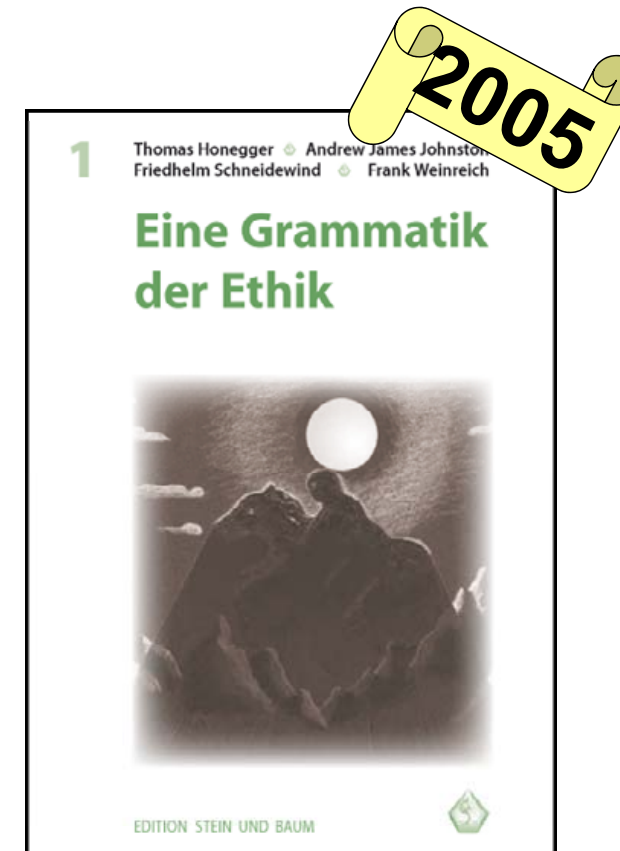


»Fantastik als Friedensstifter?«

Nur ein paar Beispiele:

In vielen Werken der Fantasy und Science Fiction

- werden verschiedene Ethiken präsentiert und diskutiert
(*Der Herr der Ringe*,
Enemy Mine/Du, mein Feind)



»Fantastik als Friedensstifter?«

Nur ein paar Beispiele:

In vielen Werken der Fantasy und Science Fiction

- wird Inter- und/oder Transkulturalität thematisiert (wie bei Tolkien)



»Fantastik als Friedensstifter?«

letzte These:

Fantasy kann das meist besser als Science Fiction:

- Es gibt Wesen und/oder Gesellschaftsformen, die nur die Fantasy schildern kann, die die Grenzen der SF sprengen.
- Es ist ein stärkerer Bezug auf bekannte Mythen und/oder Mythologien möglich.
- In einer (Sub)-Kultur vertretene Motive und Topoi sind stärker verfremdbar.

»Fantastik als Friedensstifter?«

Fantasy kann das meist besser als Science Fiction:

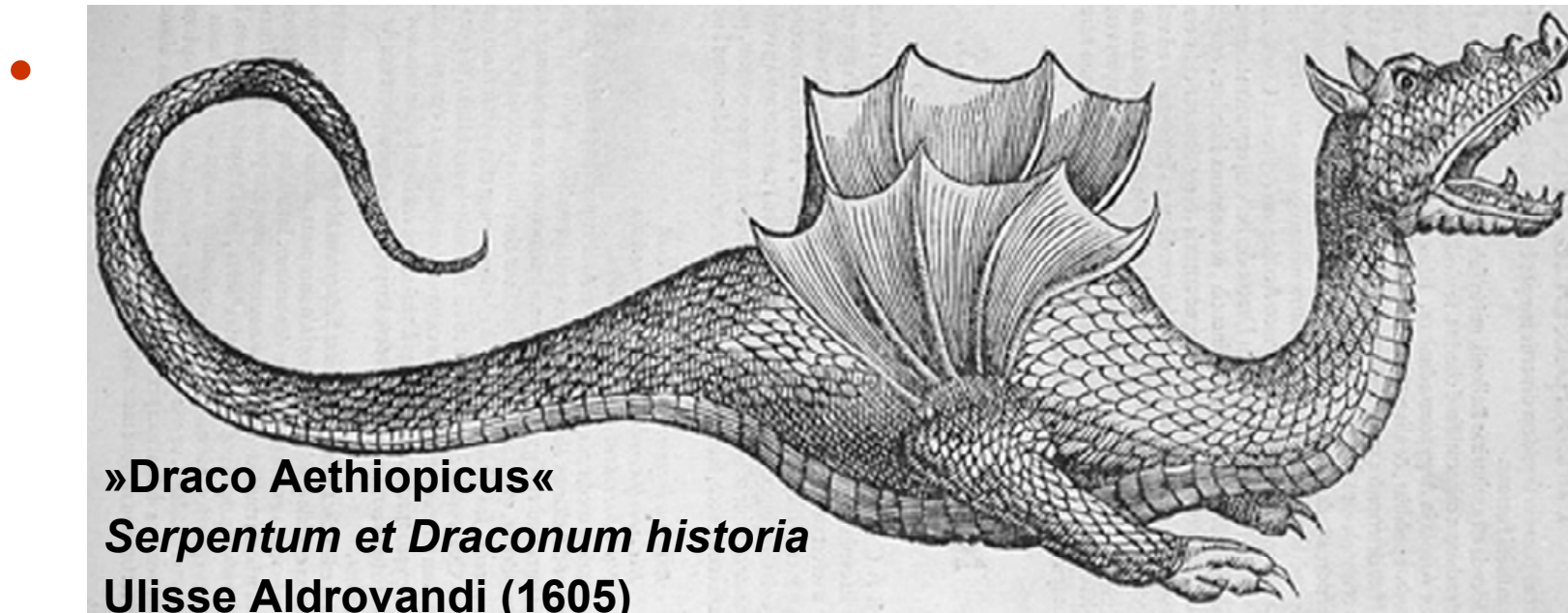
- Es sind eher übernatürlich schöne, romantische usw. Darstellungen möglich, dadurch leichter starke emotionale Reize.
- Es lassen sich schneller/leichter Varianten und/oder Wandlungen darstellen, Beispiel Elfen/Elben oder Drachen.

»Fantastik als Friedensstifter?«

Beispiel Drachen: Inter-/Transkulturalität

Fantasy kann das besser:

- lange ein naturalistisches geflügeltes Ungeheuer



»Draco Aethiopicus«
Serpentum et Draconum historia
Ulisse Aldrovandi (1605)

»Fantastik als Friedensstifter?«

Beispiel Drachen: Inter-/Transkulturalität

Fantasy kann das besser:

- Michael Ende: viele Arten, bis zum »Drachen der Weisheit« und dem quasi-chinesischen Furchur



»Fantastik als Friedensstifter?«

Beispiel Drachen:

- Tolkien: »östliche« wie »westliche« Drachen



»Fantastik als Friedensstifter?«

Beispiel Drachen:

- Kinder- und Jugendbücher der letzten Jahre oft »orientalisch« geprägt

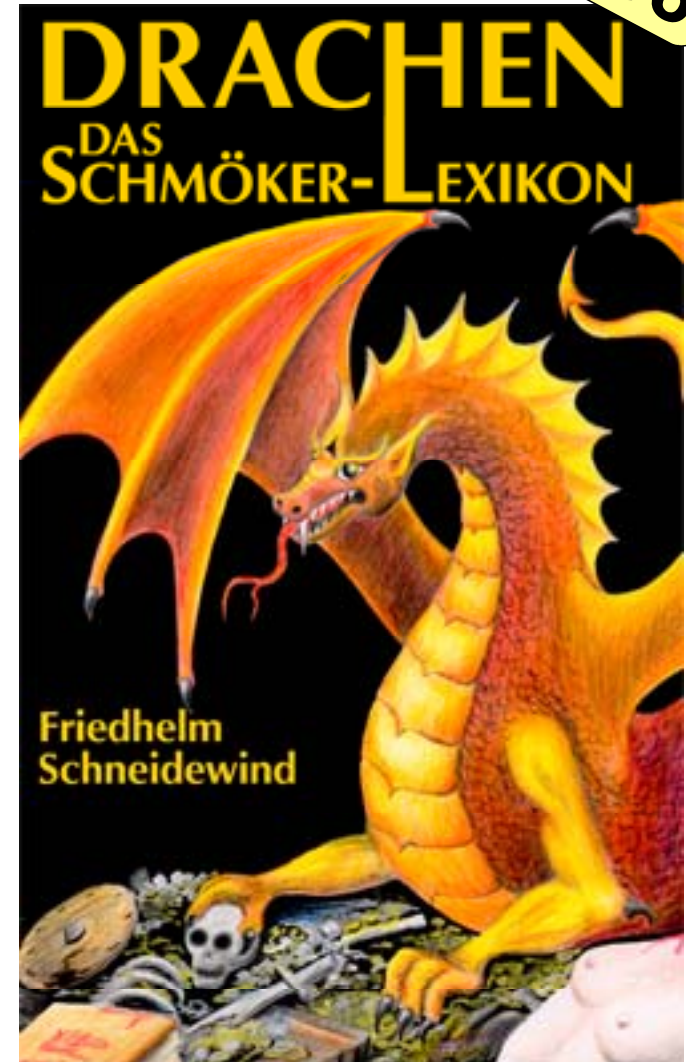
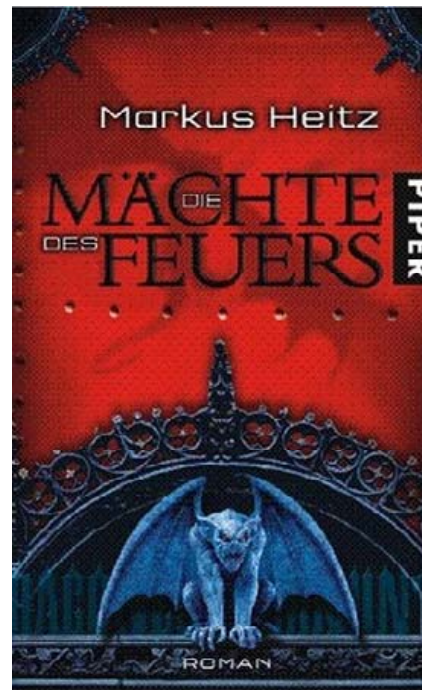


»Fantastik als Friedensstifter?«

Beispiel Drachen:

2008

- Heitz: Drachen aller Art und aus verschiedenen Mythologien



Und nun zum Beispiel LARP

LARP :

- *Bei einem ... »live action role-playing« ... stellen die Spielerinnen und Spieler anders als bei einem normalen Rollenspiel wirklich die Charaktere dar, die sie spielen. ... Kämpfe werden meist nach bestimmten Regeln ausgefochten, z. B. mit Polsterwaffen aus Latex, Magie wird häufig mit Ritualen simuliert.* (Schneidewind: Das große Tolkien-Lexikon, 2001)

Funktionen u. a.

Fantasy- und SF-Rollenspiele:

- Charaktererstellung und -erprobung
- Erprobung von Strategien
- Testen von Ethik(en)/moralischem Handeln
- Verwirklichung von Träumen/Phantasien
- Phantastik/Romantik/»Sense of Wonder«

Funktionen u. a.

Fantasy- und SF-Rollenspiele:

- *Phantasie – Fantasy*
- *Erholung – Recovery*
- *Flucht – Escape*
- *Trost – Consolation*

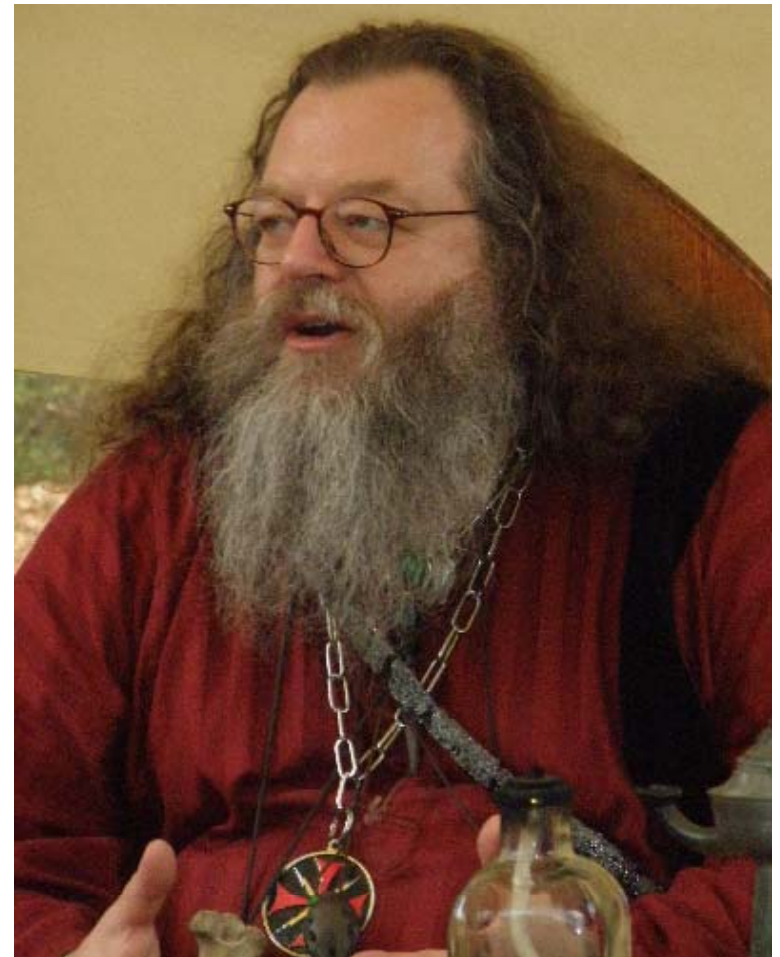
J. R. R. Tolkien (1947):

»*On Fairy Stories*«

»*Über Märchen*«

Mein Hintergrund

- *Rollenspieler seit 1983 (vor allem AD&D)*
- *LARP-Spieler seit 1993*
- *Aktueller Charakter:
AMADEUS
CONTRAQUIES,
Priester eines Gottes
der Toleranz und
des Ausgleichs mit
101 Con-Tagen*



Wesentliche Erfahrungen

- *Zusammenarbeit mit Leuten
verschiedener Kulturen und Religionen*
- *Zusammenarbeit mit verschiedenen Wesen*
- *Bekehrung selbst von Orks*
- *Akademie-Lehrkräfte verschiedenster Art*
- *... und Streit über das Verhältnis ...
... letztendlich über das Verständnis
von »Gut« und »Böse«*

Meine Schlussfolgerungen:

Für Fantasy-LARP gilt, was ich für Fantastik allgemein behaupte:
Die Beschäftigung mit verschiedenen (Sub-)Kulturen und Mythologien, die (hier) »praktisch gelebte« Inter- und Transkulturalität kann zu einer positiv(er)en Einstellung gegenüber »fremden« Kulturen und/oder Wesen führen und zur Vermeidung von Konflikten beitragen.