

„Und wenn’s geht, schau, dass es episch aussieht“

Epische Strukturen im Fantasy Live-Rollenspiel

Sophia Mehrbrey*

Abstract

Live-action-role-play, short LARP, is an increasingly widespread hobby in Germany. The aim is to slip into different roles together with other participants in order to play and present a particular story. Even if the participants’ personal immersion is in the foreground, it cannot be denied that most of them also attach importance to the reception of their game by other participants. Therefore, an aesthetic component of the game is indisputable. While the most obvious comparison here is with dramatic play, this article aims to examine the structural and aesthetic similarities between the medieval epic and the LARP.

Key words: aesthetic/aesthetics, character, con/convention, Conquest of Mythodea, representation, epic, community, history, society, hero, identity, culture, LARP/Live-RPG, player

* Université de Rouen, Centre d’Études et de Recherche Éditer/Interpréter
sophia.mehrbrey@etu.univ-rouen.fr

Wie so oft in typischen Live Action Role-Playing (LARP) Plots ging es um Leben und Tod. Würde es dem Erzmagier des Ordens des Stählernen Sterns nicht gelingen, den Geist des dämonenhaften Wesens zurück in sieben Kerzen zu bannen, würde dieses uns mit ziemlicher Sicherheit alle töten. Hoch beschäftigt mit der Vorbereitung seines Rituals bat der Magier mich, ob ich mich darum kümmern könnte, im Hof des Gutshauses einen Kerzenleuchter mit sieben Kerzen vorzubereiten. Ich nickte. Also schickte sich der Spieler des Magiers an, zu gehen. Doch dann drehte er sich noch einmal um, trat an mich heran und fügte leise hinzu: „Und wenn’s geht, schau, dass es episch aussieht“. Ein Satz wie jeder andere? Mit Sicherheit nicht. Das ästhetische Bewusstsein des Spielers für die Gestaltung des Spiels ist hier wohl unverkennbar. Während der Charakter, von dem das Überleben seines ganzen Ordens abhing, wohl keinen Gedanken an das äußere Erscheinen des verwendeten Kerzenleuchters und daran, ob dieser auf rotem Samt oder einem Jutesack steht, verschwendet haben dürfte, war es dem Spieler so wichtig, dass er den Spielfluss trotz der steigenden Dramatik für einen Augenblick unterbrach, um mir diese „Regieanweisung“ zukommen zu lassen.

Diese Szene aus einer der Conventions der Spielergruppe des Herzogtums Hohenbergen zeigt, dass Live-Rollenspieler nicht zwangsläufig nur um eine möglichst perfekte Immersion, sondern auch um eine ästhetische, in diesem Fall epische, Komponente bemüht sind. Dennoch wurde dem LARP eine ästhetische Qualität lange Zeit abgesprochen. So behauptet Bodo Jentzsch beispielsweise in seinem Artikel „Theater vs. LARP“, dass „die meisten LARPer ihr Spiel nicht im Sinne eines Handwerkes verstehen, welches Kunst oder Ästhetik produziert“ (Jentzsch 2013, 78). Aus dem Interview mit einem einzelnen Live-Rollenspieler scheint der Autor schließen zu können, dass für die Mehrzahl der LARPer „ästhetische Qualitäten in der Darstellung“ (Jentzsch 2013, 78) wenig Bedeutung haben. Sicher, man spricht nicht ohne Grund vom Rollen- und nicht vom Schauspiel. Der Rollenspieler richtet seine Darstellung nicht primär auf ein Publikum aus, genauso wenig wie er einem rigiden Skript mit vorgeschriebenem Text und Regieanweisungen folgt. Und dennoch kann man bei einer Vielzahl von Spielern beobachten, dass sie bei der Darstellung ihrer Charaktere sehr wohl ein starkes ästhetisches Bewusstsein an den Tag legen.

Auch wenn viele Spieler nicht der Meinung sind mit ihrer Live-Rollenspiel Performance einen künstlerischen Akt zu vollbringen, so schließt dies eine ästhetische Ausarbeitung der dargestellten Person keineswegs aus. Im Gegenteil kann man vielmehr anführen, dass dem Live-Rollenspiel automatisch eine gewisse gestalterische Dimension zu Grunde liegt, da die Darstellung eines Charakters immer in seiner Interaktion mit anderen Charakteren entworfen wird und so jederzeit auf die Außenwirkung des Spiels bedacht ist. Ganz gleich, ob dieses Abstimmen des Spiels auf die umstehenden, als Rezipienten der Darstellung fungierenden Spieler, bewusst oder unbewusst geschieht, bleibt sie ein essentieller Bestandteil des Live-Rollenspiels. So bilden die Mitspieler beim Live-Rollenspiel einen essentiellen Bestandteil, wird doch die Darstellung meines Charakters erst dann wirklich effektiv, wenn sie von mindestens einem anderen Spieler wahrge-

nommen wird. Natürlich kann ein Spieler seinen Avatar ein Geheimnis hüten lassen, doch auch das macht nur Sinn, wenn er zumindest Indizien, die auf dieses Geheimnis hindeuten, in seinem Spiel mit den anderen Teilnehmern platziert. Dazu kommt, dass auch und gerade von Seiten der Organisatoren eine gewisse Inszenierung des Plots stattfindet. So ist es gang und gäbe, dass sich Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) vor ihrem Auftritt genau überlegen, welche Wirkung sie erzielen wollen und durch welche schauspielerischen Mittel und möglicherweise Effekte sie diese Wirkung erreichen können. Oft werden zentrale Plot-Sequenzen ganz bewusst in Szene gesetzt. Das sogenannte Time-Freeze ermöglicht es den Spielleitern beispielsweise den Handlungsfluss zu unterbrechen, um dem Auftritt ihrer NSCs die nötige Aufmerksamkeit zu verschaffen. Für einige Momente handlungsunfähig, werden die Spieler hier zu wirklichen Spielern. Auf dem *Conquest of Mythodea*¹ werden die finalen Szenen eines Plots außerdem mit aufwendigen Lichteffekten und dramatischer Musik hinterlegt, teilweise sogar im Nachhinein für die Kamera nachgespielt. Eine ästhetische Absicht ist dabei kaum mehr zu bestreiten.

Nun scheint es selbstverständlich, dass die Spieler bei ihrer Tätigkeit als „Autoren“ einer durch das Spiel erzählten Geschichte auf einen reichen Schatz an künstlerischen Einflüssen zurückgreifen. Bewusste Modelle kommen im 21. Jahrhundert sicherlich häufig aus der Filmbranche. Aber auch literarische Vorbilder beeinflussen nach wie vor die Entwürfe der meisten Spielwelten. Noch immer bestimmt der Kampf gegen das Böse, das Ausfechten großer Schlachten oder überschaubarer Kämpfe – je nach Größe der Veranstaltung – gegen die Schergen mächtiger Dämonen, oder anderer Bösewichte die LARP-Welt. Auch wenn immer mehr Veranstaltungen ihren Fokus auf weniger heroische Geschehnisse legen, bleibt das Streben nach dieser Form von Heldentum weiterhin ein fester Bestandteil des Fantasy LARPs. Wie in der Literatur oder im Theater, so kann man auch im Live-Rollenspiel verschiedene Register erkennen, die von der Parodie bis zum Pathos reichen. In ihrem Streben nach Heroik greifen die Spieler dabei oft auf klassisch epische Muster zurück. In dem Bestreben, durch ihr Spiel eine möglichst glorreiche Geschichte zu erschaffen, adaptieren die Spieler die Art der dargestellten Szenen sowie auch die Modalitäten der Darstellung an sich. Ein lichter Paladin wird kaum beim Feiern in einer zwielichtigen Spelunke anzutreffen sein, genauso wenig wie er vor Aufregung stottern wird, wenn er seine Männer mit einer heroischen Ansprache in die Schlacht führt (es sei denn, die Aufregung des Spielers selbst ist zu groß). Um die möglichen Parallelen zwischen Live-Rollenspiel und dem mittelalterlichen Epos sichtbar zu machen, werde ich zunächst die wichtigsten Charakteristika des letzteren rekapitulieren, um anschließend zu diskutieren, wie diese sich im Fantasy LARP widerspiegeln. Hierzu werde ich in einem ersten Schritt den der LARP-Welt zu Grunde liegenden Hintergrund wie auch das Setting verschiedener Conventions in Augenschein nehmen.

¹ Das *Conquest of Mythodea* ist eine Conreihe des Veranstalters Live Adventure, die seit 2003 existiert und einmal jährlich im August stattfindet. Das fünftägige Fantasy-Event ist eines der größten LARPs weltweit, das an die 10000 Teilnehmer versammelt. Für weitergehende Informationen, vgl. <https://www.live-adventure.de/de/>

Anschließend soll gezeigt werden, dass sich im Aufbau und Ablauf vieler Conventions die Erzählstrukturen des mittelalterlichen Epos wiederfinden.

Das Epos zählt zu den ältesten literarischen Genres. Schon Aristoteles definiert es in seinem Werk *Poetik*, jedoch ausschließlich in Bezug auf die *Tragodia*. Auch wenn die von Aristoteles festgelegten Grundzüge bis heute als Richtlinien gelten, scheinen sie schon lange ungenügend, um eine wissenschaftliche Definition des Genres aufzustellen. Insbesondere die Heterogenität eines Genres, das über Jahrhunderte hinweg und in den meisten Kulturen einen festen Platz einnimmt, macht eine formal einheitliche Definition äußerst schwierig. Jean-Marcel Paquette plädiert daher für eine Definition, die weniger auf internen als vielmehr auf externen, das heißt anthropologischen Kriterien, aufbaut (Paquette 1988, 13ff.). Für den von uns angestellten Vergleich zwischen dem mittelalterlichen Epos und dem Live-Rollenspiel erscheint eine derartige Definition umso operationeller, da sie sich nicht auf linguistische Charakteristika beschränkt. Jean-Marcel Paquette erklärt zunächst, dass die spezifische Funktion des Epos darin besteht, einer bestimmten Kultur als Gründungstext zu dienen und dafür das Einheitsgefühl dieser kulturellen Gemeinschaft zu stärken und aufzuwerten. In diesem Sinne sei das Epos „nicht nur eine Erzählung über die historischen Fundamente einer Kultur, es ist selbst konstitutiv für diese Kultur“ (Paquette 1988, 22)². Genau diese Eigenschaft des Epos lässt sich wunderbar auf das LARP übertragen, in dem sie noch deutlicher Gültigkeit erlangt. Denn während das Epos zum Gründungsmoment einer Kultur beiträgt indem es ein Einheitsgefühl durch das Aufarbeiten bereits vergangener Ereignisse schafft, überschneiden sich im LARP Erzählen und historisches Ereignis. So gesehen ist die „Entwicklung einer Gemeinschaft“ (Paquette 1988, 22) im LARP auch immer das Erschaffen einer Spielerschaft.

Gleichzeitig markiert das Epos die Transition von *Geschichtsschreibung* zum *Fabulieren*. Freilich werden in der epischen Dichtung historische Ereignisse verarbeitet, nichtsdestotrotz „öffnet sie auch eine neue Phase der Entwicklung einer Gemeinschaft“ (Paquette 1988, 22), in der die Fiktion die Aufgabe des Identifikationsprozesses übernimmt. Laut Jean-Marcel Paquette besteht die Aufgabe des Epos also darin „die Geschichte in seiner dramatischen Form darzustellen“ (Paquette 1988, 27). Nicht nur die dramatische Ebene lässt sich gut in Bezug zum Live-Rollenspiel setzen. Auch die Kopräsenz von Geschichtsschreibung und Fabulieren erscheint interessant. Anders als im Epos präsentieren sich die beiden Formen jedoch nicht in „einem undefinierbaren Kampf“ (Paquette 1988, 27), sondern vielmehr in einer wechselwirkenden Einheit. Alles Spiel im LARP ist Fiktion, gleichzeitig wird durch eben jene Fiktion neue, intradiegetisch tatsächliche Geschichte geschaffen und erzählt. Weiterhin betont Jean-Marcel Paquette die Wichtigkeit der *Territorialisierung*, anthropologische Phase jedweder Kultur, die das in Besitznehmen eines bestimmten Territoriums durch die Gemeinschaft beschreibt. So schließt das Epos

² Alle Zitate aus dem Französischen Original wurden von mir übersetzt.

immer den Identifikationsprozess der Gruppe mit dem besiedelten Gebiet ab (Paquette 1988, 22). In seiner Funktion vorrangig auf eine Gemeinschaft als Ganzes ausgerichtet, scheint auch der epische Held „seine Heldenhaftigkeit auf die Gesamtheit der Kollektivität aus der er hervorgeht“ (Paquette 1988, 24) auszuweiten.

Nur sehr kurz möchte ich hier auf die linguistische Beschaffenheit des Epos eingehen, da diese im LARP wenig bis gar keine Entsprechung findet. Entscheidend ist hier, dass das Epos die erste künstlerische Schöpfung einer Gemeinschaft in ihrer eigenen Sprache darstellt. Demzufolge zeichnet sich das Epos durch seinen „sprachlichen Archaismus“ aus (Paquette 1988, 25). Als Beispiel für den primitiven Charakter der epischen Sprache führt Jean-Marcel Paquette unter anderem die reine Außenperspektive, mit der selbst die inneren Motivationen der Protagonisten beschrieben werden, an und die zu einer „a-psychologischen Darstellung der Handlung“ (Paquette 1988, 25) führt. In diesem Punkt divergiert das Epos logischerweise vom Live-Rollenspiel, in dem die Innenperspektive jedes Spielers eine entscheidende Rolle spielt.

Was die typische Thematik des Epos betrifft, überrascht es nicht, dass für diese der Krieg angeführt wird. Auch hierbei bezieht sich die dichterische Schaffung auf die Charakteristika der ihr zugrunde liegenden Gesellschaft, die durch und durch kriegerisch ist, oder, um mit den Worten Hesiods zu sprechen dem „Zeitalter der Helden“ (Hesiod, in: Paquette 1988, 26) entspricht. Dementsprechend baut das Epos auf einer konflikthaften Struktur auf, die sich auf drei Niveaus dekliniert. Auf dem ersten Niveau spiegelt sich die „große Polarisierung“ (Paquette 1988, 30f) wider, auf der das epische Universum wie auch die reelle Gesellschaft aufbaut. Die antagonistischen Paare Christentum-Islam und Griechen-Trojaner seien nur zwei Beispiele. Auf dem zweiten Niveau trägt sich der Konflikt im Herzen der Gesellschaft aus, beispielsweise zwischen zwei Protagonisten, die entgegengesetzte Positionen vertreten. Zuletzt sorgt eine Art Alter-Ego des Helden dafür, den internen Konflikt des Helden zu verdeutlichen, der in einem „a-psychologischen Universum“ (Paquette 1988, 30f) nur durch zwei getrennte Charaktere, die symbolisch ein Bewusstsein formen, zum Ausdruck gebracht werden kann.

Während Jean-Marcel Paquette danach strebt, eine übergreifend gültige Definition für die epische Dichtung herauszuarbeiten, beschäftigen sich viele Wissenschaftler vorrangig mit den Epen eines bestimmten Kulturraumes. Schon 1955 verfasste Jean Rychner seinen Essay „La Chanson de Geste“, der sich gezielt mit der epischen Dichtung im europäischen Raum auseinandersetzt und bis heute Gültigkeit bewahrt. Es erscheint logisch, dass sich die Aussagen, die sich auf Texte beziehen, die im westeuropäischen Mittelalter verfasst wurden, leichter auf das deutsche Fantasy-LARP übertragen lassen. Deshalb möchte ich kurz auf die klassische Struktur des *chanson de geste* eingehen, die Rychner am Ende seines Textes behandelt. Rychner betont hierbei, dass sich auch in den niedergeschriebenen Manuskripten Spuren der ursprünglich mündlichen Tradition dieser Epen finden. Demzufolge ist die Struktur der Handlung, wie auch der Sprache dieser Heldenlieder, sehr repetitiv und gewissermaßen in einzelne Bausteine unterteilt, die anschließend vom *jongleur* frei variiert werden konnten. Dies erleichterte das Ab-

speichern der Erzählungen erheblich, doch auch in den schriftlich verfassten Varianten wurde an dieser Struktur festgehalten. So unterscheidet Rychner zwischen *Themen*, also den Leitlinien der Handlung, *Motiven*, die dazu dienen die einzelnen *Themen* genauer auszuarbeiten, und *Formeln*, einer Art stereotypierter Phrasen (Rychner 1955, 126ff.). Während sich die *Formeln* nur schwer auf das Live-Rollenspiel übertragen lassen, da der Ausdruck hier jedem Spieler frei überlassen wird (obwohl ich durchaus verleitet bin, die Vermutung anzustellen, dass auch hier viele Phrasen und Floskeln eine geradezu stereotypische Anwendung finden), kann man viele der *Themen* und *Motive* sehr einfach im LARP wiederfinden.

Nachdem das Epos für unsere Zwecke ausreichend definiert wurde, möchte ich genauer auf die Parallelen eingehen, die sich zwischen dem literarischen Genre und dem Live-Rollenspiel ziehen lassen. In der von Jean-Marcel Paquette erarbeiteten Definition haben wir gesehen, dass eine der Grundfunktionen des Epos darin besteht, einer Zivilisation in ihrer Gründungsphase zu ermöglichen, sich kulturell als Einheit zu schaffen, indem eine von außen eindringende Gefahr gebannt wird. Betrachtet man nun verschiedene LARP-Kampagnen, so kann man feststellen, dass viele davon ebenfalls die Geschichte eines Landes in seiner Gründungsphase beschreiben. *Boltares I–IV*³ zum Beispiel beschrieb den Versuch der einheimischen Elfen, die dämonische Invasion aufzuhalten, während auf dem *Conquest of Mythodea* gleich ein ganzer Kontinent erobert, von den „Verfemten Elementen“ gereinigt, und eine neue Gesellschaft aufgebaut werden musste. Die Ästhetik dieses „Gründungsmomentes“ ist natürlich extra- wie auch intradiegetisch bedingt. Auf den Conventions des *Conquest of Mythodea* wurde tatsächlich innerhalb der Diegese die Entstehung und Festigung einer neuen Kultur bespielt, da die Spieler als Siedler, ähnlich der Besiedlung Amerikas, auf dem neuen Kontinent ankamen und dort erst einmal eine neue Gesellschaft geformt werden musste. So musste zu Anfang eine neue hierarchische Struktur herausgearbeitet werden, die sich über die Kampagne hinweg erhält und weiter festigt. Entscheidend für die Identitätsbildung dieser neuen Gesellschaft, wie auch der Spielerschaft war und ist natürlich die Bedrohung von außen. Dieser Konflikt ist in entsprechenden LARP-Kampagnen wie dem *Conquest of Mythodea* genau wie im Epos auf einer klaren, ideologisch stark vereinfachten Opposition zweier Fraktionen aufgebaut. Ähnlich wie in vielen westeuropäischen Epen ist dieser Konflikt auch im *Conquest of Mythodea* religiös bedingt. Der Gegensatz Gut – Böse begründet sich in diesem Sinne im Glauben. Während die Seite der Spieler weitestgehend den vier Elementen folgt, stellen sich ihnen auf der Seite der Nicht-Spieler die Anhänger der vier Anti-Elemente entgegen, die mit den Spielern um die Vorherrschaft auf dem Kontinent streiten. Im Gegensatz zum literarischen Epos funktioniert diese Identitätsbildung allerdings von beiden Seiten aus, da auch die Fraktion der NSCs sich nach und nach durch die

³ *Boltares* war eine vierteilige Fantasy-Conreihe des nicht-kommerziellen Veranstalters *Unheil*. Die Cons fanden von 2004 bis 2009 in Bayern statt.

Abgrenzung von den Spielern als Einheit erschafft. Hierbei überwiegt generell der extradiegetische Faktor. Das heißt, dass sich die Teilnehmer mehr als NSC-Gemeinschaft, als IT-Kultur⁴ konstituieren. Allerdings lässt sich in den letzten Jahren eine Tendenz hin zu einer stärker thematisierten und sich weiter festigenden IT-Zivilisation auch auf Seiten der NSCs erkennen. Dies zeigt sich zum Beispiel im Trailer des Jahres 2015, der die Ereignisse aus Sicht der NSC-Fraktion beschreibt⁵.

Am Beispiel des *Conquest of Mythodea* lässt sich auch leicht nachvollziehen, wie sich im Live-Rollenspiel Fiktion und Geschichte überlagern. Jede Convention ist hier gleichzeitig *Fabulieren*, Fiktion, das heißt Erfinden einer Geschichte, die allerdings intradiegetisch zur historischen Realität wird, und das „Niederschreiben“ dieser Geschichte, also *Geschichtschreibung* im weitesten Sinne. Der „Gründungsmoment“ ist hierbei in gewisser Weise noch stärker als im Epos. Viele andere LARP-Kampagnen hingegen bauen auf einem Hintergrund auf, in dem die entsprechende Kultur und Gesellschaft schon besteht und auch schon über eine gewisse Geschichte verfügt. Dennoch muss sich auch hier die Spielerschaft erst im Laufe der Veranstaltungen festigen. Abgesehen davon bleibt das Phänomen einer äußeren Bedrohung, durch die sich die Gemeinschaft weiter als Einheit bestärkt, oft bestehen. Am Beispiel der vierteiligen Kampagne *Boltares* kann man sogar feststellen, dass die Gegenüberstellung Gut-Böse noch weiter vereinfacht wurde. Die Bedrohung ging hier schlichtweg von einem Dämon und seinen Schergen aus, die das Land überfallen wollten. Jedwede Nuance, jedwedes Sympathisieren mit den per Definition bösen Kreaturen wird hier unmöglich, sodass die Abgrenzung und dadurch auch der Identifikationsprozess mit der eigenen Gemeinschaft noch erleichtert werden. In beiden Fällen, dem *Conquest of Mythodea* wie auch *Boltares*, aber auch in vielen anderen LARP-Kampagnen, spielt das Land, in dem die Geschichte spielt eine entscheidende Rolle. So sind viele Kampagnen schon nach eben dem Land benannt, in dem sie spielen, das Phänomen der *Territorialisation* ist im LARP somit ebenso verankert wie im Epos.

Darüber hinaus lassen sich vor allen Dingen deutliche thematische Ähnlichkeiten zwischen dem mittelalterlichen Epos und dem Live-Rollenspiel erkennen. Die mittelalterliche Prägung der Welt, die dem Fantasy-LARP zugrunde liegt, ist, auch wenn sich diese inzwischen geographisch wie historisch stark erweitert hat, unbestreitbar. Zwar findet man heutzutage von antiken Griechen bis zu Gangs, die sich an das 19. Jahrhundert anlehnen, fast alle vergangenen Epochen im Live-Rollenspiel vertreten, jedoch kann man im gleichen Atemzug feststellen, dass die Spieler, die sich dem Kampf Gut gegen Böse verpflichten, überwiegend mittelalterlich geprägte Hintergründe wählen. So ist die

⁴ IT wird als Abkürzung für den Begriff *intime* verwendet, der alles beschreibt was im Spiel stattfindet, beziehungsweise die Spielwelt betrifft. Im Gegensatz dazu bezeichnet *outtime*, kurz OT, alle der realen Welt zugehörigen Aspekte.

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=kClchY0bcNA>, Live-Adventure veröffentlicht jedes Jahr einen Trailer, der sich aus Aufnahmen der vergangenen Veranstaltung zusammensetzt und gleichzeitig die Handlung dieser Convention resümiert.

Mode des 18. Jahrhunderts vorrangig unter den Seefahrern verbreitet, während das 19. Jahrhundert sich oft in Form von Straßengangs manifestiert, wie man sie zum Beispiel in der Stadt des *Conquest of Mythodea* antrifft. In beiden Fällen handelt es sich bei diesen Spielern um Gruppierungen, die das Schlachtfeld eher selten aufsuchen. Mit anderen Worten, die Spieler, die, wenn wir beim Beispiel des *Conquest of Mythodea* bleiben, am Haupt-Plot der Bekämpfung der verfeimten Elemente mitarbeiten, orientieren sich in der Regel an einer mittelalterlichen Welt im weitesten Sinne. Die allgemeine Vorstellung einer solchen mittelalterlichen Welt ist wiederum, wenn auch oft unbewusst, stark mit bestimmten epischen Erzählungen wie der *Artussage* oder dem *Nibelungenlied* verbunden. In verschiedensten literarischen wie auch kinematografischen Adaptionen wurden jene Epen immer und immer wieder neu aufgegriffen und so bis ins 21. Jahrhundert hinein vermittelt. Auf der anderen Seite darf man auch den Einfluss verschiedenster Fantasy-Werke auf unser heutiges Bild des Mittelalters nicht vernachlässigen. Der *Herr der Ringe* (Tolkien 1954-55) an erster Stelle, aber auch zahlreiche andere Fantasy-Werke sind nicht nur ihrerseits als Epen angelegt, sondern inspirieren sich auch bei der Ausgestaltung der in der entsprechenden Welt anzutreffenden Kulturen an der Epoche des Mittelalters. Da sich die LARP-Welt auch deutlich an verschiedene Fantasy-Werke anlehnt, wird die mittelalterlich-epische Prägung noch verstärkt.

Dadurch entsteht im Live-Rollenspiel eine epische Grundstimmung, die sich beispielsweise im Konzept des Heroischen zeigt – genau wie das Epos ist das Live-Rollenspiel ein ‚Zeitalter der Helden‘. Die Ähnlichkeiten zwischen dem literarischen Genre und dem neuzeitlichen Hobby manifestieren sich hierbei schon in so einfachen Dingen wie dem fast gänzlichen Ausblenden alltäglicher Tätigkeiten. Natürlich findet man Spielergruppen, die großen Wert auf das gemeinsame, IT-taugliche Kochen legen, spätestens beim Abspülen jedoch verlassen die meisten Spieler genau jene IT-Zone und nur selten findet man Spieler, die einen ganz Abend mit Spinnen oder Nähen zubringen. Was im Epos eine ästhetische Wahl ist, könnte man im LARP freilich damit begründen, dass die Zeit auf den Conventions extrem begrenzt ist und das Hauptaugenmerk dadurch auf die wichtigen Handlungen gelegt wird, dass gewissermaßen eine Hierarchisierung unter den spielenswerten Sequenzen vorgenommen wird. Aber die Parallelen gehen weit über den zu Großteilen fehlenden Alltag hinaus. So findet man im LARP häufig eine ähnliche Konfliktstruktur wie sie weiter oben für das Epos beschrieben wurde. Wie auch im Epos sind die Intrigen vieler LARPs um den Gegensatz Gut-Böse herum aufgebaut. Diese klare Unterscheidung und Konfrontation zwischen der Partei des Helden und seinen Feinden, die durch das Aufkommen des Romans nach und nach aufgeweicht wurde, kann im Live-Rollenspiel wieder zum Leben erweckt werden. Um die politische Korrektheit zu wahren, werden hier allerdings meist keine Religionsgemeinschaften oder andere Ethni-

en zum Feindbild erkoren, sondern Dämonen, Untote oder Anti-Elemente⁶, kurz Kreaturen, bei denen auch der postmoderne Spieler keinerlei Skrupel haben muss, sie für bedingungslos schlecht und daher vernichtenswert zu erklären. Ohne auf Einzelheiten einzugehen, da hierzu eine detaillierte Fallstudie nötig wäre, möchte ich doch erwähnen, dass auch das zweite Niveau, eine Art innergemeinschaftlicher Konflikt, nicht zwangsweise, aber durchaus häufig anzutreffen ist. Im LARP-Jargon hat sich dafür bereits ein eigener Begriff entwickelt: das sogenannte *Konfliktspiel* beschreibt rein intradiegetische Auseinandersetzungen, die als eine Erhöhung der Spieltiefe, also der Immersion, gewertet werden. Einzig das dritte Niveau, in dem der epische Held zur Thematisierung eines inneren Konflikts mit einem Alter Ego konfrontiert wird, entfällt im LARP, da hier im Gegenteil die psychologische Komponente des Spiels und der Spielerfahrung entscheidend ist. Innere Konflikte eines Helden werden demzufolge von jedem Spieler eigens ausgetragen, wenn auch oft nach außen projiziert.

Auch auf mikrostruktureller Ebene lassen sich gewisse Gemeinsamkeiten zwischen dem Epos und dem Live-Rollenspiel erkennen. Sicherlich sind LARP Conventions in ihrem Aufbau und Ablauf sehr viel heterogener als eine epische Erzählung, dies trifft insbesondere auf sogenannte Groß-Cons zu⁷. So wird es auf vielen Cons immer Spieler geben, die ihre Zeit lieber auf Ambiente, Schurken- oder ausgeklügeltes Intrigenspiel verwenden. Das ändert jedoch nichts an der Tatsache, dass der epische Kern weiterhin in vielen Plots verankert ist und auch immer noch Spieler bewusst genau diesen epischen Aspekt im LARP suchen. Betrachtet man die Trailer der einzelnen Conventions des *Conquest of Mythodea*⁸, stellt man schnell fest, dass der Veranstalter den Akzent ganz klar auf die epische Färbung legt. Das gesamte Stadtspiel mit seinen feuchtföhlichen Tavernen und seinen politischen Intrigen, das Seefahrerlager mit seinen rauschenden Festen werden in diesen Trailern in wenigen Sekunden abgehandelt, ganz gleich ob es hunderte von Spielern gibt, die ihr Spiel genau auf diese Bereiche beschränken. Die epische Ausrich-

⁶ Die Anti-Elemente des *Conquest of Mythodea* bilden hier einen Sonderfall. Es handelt sich bei ihnen zwar um eine Art Gegenteil des Elemente-Glaubens, die Anhänger dieser Anti-Elemente (Untotes Fleisch, Schwarzes Eis, Pestilenz) sind aber nicht nur einfache Gläubige (das heißt Menschen, Elfen, Orks etc.), sondern selbst anti-elementare Kreaturen, die deshalb von den meisten Spielern als bedingungslos böse eingestuft werden.

⁷ Es gibt keine wirkliche Grenze, ab wann eine Convention im LARP-Jargon als Groß-Con bezeichnet wird, als groben Richtwert kann man eine Teilnehmerzahl von mindestens 1000 Personen anführen, da ab dieser Zahl ein logistischer Aufwand in professionellem Umfang nötig wird.

⁸ Eine Auswahl an Trailern des letzten Jahrzehnts zeigt deutlich, dass diese als Werbespots und gleichzeitig als Vorschau für die kommenden Ereignisse angelegten Ausschnitte der vergangenen Veranstaltungen immer wieder ähnliche Szenen reproduzieren. Hierbei werden Schlachten, Duelle, kriegerische Ansprachen, sowie Heldenprüfungen klar bevorzugt, oft begleitet von einer schicksalsschwangeren Stimme, die die folgenschweren Ereignisse der letzten Veranstaltung zusammenfasst und Ausblicke auf die nicht weniger imposante Zukunft bereithält.

Vgl.:

https://www.youtube.com/watch?v=qou_WTbo7ZY

https://www.youtube.com/watch?v=h_sÜyEZVCP0

<https://www.youtube.com/watch?v=QXHAVeDawQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=jIEaqL0iQzI>

tung der Kampagne wird hier also schon von den Organisatoren ganz klar propagiert. Darüber hinaus wird niemand abstreiten wollen, dass der gute Ritter oder Ordenskrieger, der gegen die Mächte des Bösen in den Krieg zieht, nach wie vor ein verbreitetes Spielkonzept darstellt. Und eben in diesem Kontext kann man vermehrt epische Muster nachweisen. Wie ich weiter oben schon angemerkt habe, habe ich bei meinen Beobachtungen die sogenannten *Formeln* außen vorgelassen, und habe mich stattdessen auf die *Themen*, vor allem aber auf die *Motive* konzentriert.

Was die *Themen* betrifft, gilt es zuerst anzuführen, dass der *Plot* eines Epos immer um einen zentralen Helden herum strukturiert ist. Im Live-Rollenspiel hingegen agieren immer mehrere Spieler mehr oder weniger gleichberechtigt neben- und miteinander. Selbst wenn innerhalb einer Spielergruppe ein Spieler als Ritter, Prinz oder Paladin eine zentrale Rolle einnimmt, so ist man in der Regel trotzdem darauf bedacht, alle Spieler gleichermaßen ins Spiel mit einzubeziehen und ihnen nicht das Gefühl zu geben, bedeutungslose Statisten zu sein. Dazu kommt, dass es auf den meisten Veranstaltungen, die das Einladungscon⁹ überschreiten, mehrere Spielergruppen gibt, demzufolge existieren auch mehrere potenzielle Führungspersönlichkeiten. Die *Themen* im LARP sind also weniger stark um einen Helden herum aufgebaut. Deshalb und auch da die meisten Spieler ihre Charaktere *in medias res* im Erwachsenenalter ins Spiel einführen, entfallen *Themen* wie die Jugend des Helden. Gemeinsame *Themen* hingegen sind diejenigen, die sich um Kriegs- oder Kampfhandlungen drehen, wie Kriegsvorbereitungen und die Schlachten an sich, aber auch die schrittweise Ausbildung eines Helden und der damit verbundene Aufstieg. Auch den Tod des Helden kann man als gemeinsames *Thema* anführen, da auch im LARP immer wieder Helden, das heißt Spielercharaktere, sterben und durch ihren Tod vorübergehend in den Mittelpunkt des Spiels rücken.

Diese übergreifenden *Themen* sind, wie oben schon erwähnt, untergliedert in einzelne *Motive*. Nicht alle dieser *Motive* lassen sich freilich gehäuft im klassischen Live-Rollenspielszenario wiederfinden. Bei einer Vielzahl ist das jedoch der Fall. Zur besseren Verständlichkeit habe ich die verschiedenen *Motive*, wie sie im LARP anzutreffen sind, in drei Kategorien unterteilt. So werde ich als erstes von den *Motiven* sprechen, die zum Vorantreiben der Geschichte oder auch schlichtweg zum Ambiente beitragen. Klassische Beispiele hierfür sind das Entsenden von Unterhändlern, wie auch das Töten eines Kriegsrates, einem Bereich, in dem man wohl am ehesten auch im LARP immer wiederkehrende Formeln ausmachen könnte. Daneben erwähnt Rychner das *Motiv* des Traums oder der Vision, die dem Held Auskünfte über die Zukunft vermittelt. Tatsächlich bedienen sich viele Spielleitungen dieses commoden Mittels, um den Plot in eine bestimmte Richtung zu lenken. Mit dem *Motiv* des Banketts befinden wir uns schließlich

⁹ Einladungscons sind Veranstaltungen, die nicht öffentlich angekündigt werden. Nur ausgewählte Spieler können sich dazu anmelden, weshalb die Teilnehmerzahl meist recht gering ist. Oft haben solche Cons sehr viel höhere Ansprüche an die Homogenität der Spielwelt, sodass es häufig auch besser definierte hierarchische Strukturen mit einer eindeutigen Spitze gibt, als dies bei öffentlich ausgeschriebenen Abenteuer- oder Schlachtencons der Fall ist.

an der Grenze zwischen Plot und Ambiente. Natürlich kann es während eines Festessens zu diplomatischen Unterhaltungen kommen, vielmehr tragen diese im LARP aber zu einer größeren Realitätsdichte der Spielwelt bei. Zusätzlich dazu gibt es *Motive*, die, stark in den Kampfhandlungen verankert, vorrangig dazu dienen, die heroische Dimension des Spiels zu unterstreichen. Hierzu kann man beispielsweise das Mobilmachen der Truppen, wie auch das Aufrüsten einzelner Ritter oder Paladine zählen. Aber auch der Zweikampf zwischen zwei entscheidenden Figuren aus verfeindeten Lagern, aus militärischer Sicht völlig realitätsfern, findet im Epos wie im LARP oft Anwendung. Sicherlich tragen diese häufig auch dazu bei, den Plot voranzutreiben, da der Ausgang des Zweikampfes mit weitreichenden Konsequenzen verbunden ist. Im Mittelpunkt steht hier jedoch die heroische Inszenierung einzelner Charaktere. Diese kann verstärkt werden durch das Einarbeiten von Gebeten oder Ritualen, die von den Spielern selbst meist darauf ausgelegt sind, eine ‚epische‘ Wirkung zu generieren.

Um diese Kampfhandlungen herum, aber auch in anderen Szenen anzutreffen, gibt es *Motive*, die das pathetische Moment des LARPs stark herausarbeiten. So intensivieren sie vor allem die performative Komponente des Live-Rollenspiels. Wer nun denkt, dass diese eher theatralische Seite nicht mit dem Epos vereinbar ist, dem kann man entgegenhalten, dass schon im Namen des französischen *chanson de geste* eine gewisse performative Dimension impliziert ist. Diese wurde zu Beginn, vor der Niederschreibung jener epischen Erzählungen, durch den *jongleur* sichergestellt, der seine Erzählung durch ein reichhaltiges Spiel lebhafter zu machen suchte. Zu diesen kann man zum Beispiel die Beleidigungen und Drohungen vor oder während eines Kampfes oder einer Schlacht zählen. Diese sind im Live-Rollenspiel gerade deshalb so beliebt, weil sie die Immersion erhöhen indem sie die Dramatik des Moments bewusst anheizen. Ein Rollenspieler wird freilich nie die gleiche Anspannung in Anbetracht eines bevorstehenden Kampfes empfinden wie ein wirklicher Krieger. Das Anheizen der Stimmung vor dem Kampf, aber auch die Ermutigung der Umstehenden während eines Zweikampfes bieten hier eine gute Möglichkeit, die emotionale Einbindung der Spieler zu steigern. Auch das lautstarke Klagen und Weinen wird im LARP gerne übernommen. In der Tat scheinen plötzliche Tränenausbrüche immer mehr als Möglichkeit gewertet zu werden, die Intensität des Spielerlebnisses, aber auch das eigene (schau-)spielerische Talent zum Ausdruck zu bringen.

Schlussendlich stellt sich die Frage, ob, im 21. Jahrhundert angekommen, das Live-Rollenspiel die gesellschaftliche Funktion des Epos übernehmen kann. Die politische und soziologische Bedeutung des Epos für die Identitätsbildung einer Gemeinschaft scheint heutzutage sekundär. Allerdings kann man zu bedenken geben, dass im Zeitalter der Postmoderne nationale Abgrenzungen, die unsere Identitätsbildung seit dem 19. Jahrhundert prägen, beginnen zu verschwimmen. Ein neuer Identifikationsprozess ist daher unumgänglich. Es stellt sich so die Frage, ob sich im Live-Rollenspiel ein episches Grundbedürfnis des Menschen wiederfinden lässt, das genau in dem Moment wieder

relevant wird, da gefestigte Identifikationsmuster nach und nach aufweichen. Jedoch erleben wir im LARP eine Transposition des epischen Registers in eine Sekundärrealität, die somit erneut einen Weg zur kulturellen Selbstdefinition und Katharsis öffnet. So erklärt die Elfenspielerin Nicole Busch in dem Dokumentarfilm *Wochenendkrieger*: „Der Mensch sehnt sich ja doch nach irgendwas das größer ist als man selbst.“ (Geiger 2012a) Chris Fano, NSC auf dem *Conquest of Mythodea* ergänzt, und das obwohl sie selbst einen Charakter der verfeimten Elemente darstellt : „Wir alle wollen irgendwie Helden sein, [...] und im Live-Rollenspiel ist das einfacher.“ (Geiger 2012b) Ob und in wie fern das Live-Rollenspiel die sozio-kulturelle Funktion des Epos erfüllen kann, sprengt jedoch den Rahmen dieser Untersuchung. In ästhetischer Hinsicht aber scheinen die Parallelen zwischen Epos und Live-Rollenspiel unbestreitbar.

Literatur

- Jentzsch, Bodo. 2013. „Theater vs. LARP.“ In *LARP: Nur ein Spiel, Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2013*, Hrsg. von Karsten Dombrowski, 75–100. Braunschweig: Zauberfeder
- Paquette, Jean-Marcel. 1988. „Définition du Genre.“ In *L'Épopée*, Hrsg. von Juan Victorio, 13–35. Turnhout: Brepols.
- Rychner, Jean Rychner. 1955. *La Chanson de Geste – Essai sur l'art épique des jongleurs*. Genève: Droz.
- Tolkien, J.R.R. 2016. *Der Herr der Ringe (1954–1955)*, aus dem Engl. von W. Kregge. Stuttgart: Klett-Cotta, „Hobbit Presse“.
- Geiger, Andreas. 2012a. „WOCHENENDKRIEGER | Trailer & Filmclips german deutsch [HD].“ Zugriff: 23. April 2018. https://www.youtube.com/watch?v=Ccms2_c12t0
- Geiger, Andreas. 2012b. „Wochenendkrieger - Trailer (Deutsch | German) | HD.“ Zugriff: 23. April 2018. https://www.youtube.com/watch?v=DsF5qveej_o