

Code of Conduct für LARP Events (unter dem Banner) von Ariochs Erben

Hinweis: Das meiste in diesem Code of Conduct lässt sich unter „**gesunder Menschenverstand**“ und „**grundlegende Empathie**“ zusammenfassen und wird bereits lange so gehandhabt. Diese schriftliche Ausformulierung dieser „Verhaltensregeln“ soll deren Inhalt einerseits für alle transparent machen und erklären, andererseits ihre Relevanz unterstreichen. Dieser Verhaltenscodex stellt die Grundlage für eine wertschätzende und sichere(re) Atmosphäre in unserer Community und auf Events dar und gilt daher für **alle Teilnehmenden**.

Am Ende befindet sich ein **Glossar**, das möglicherweise unklare Begriffe und Abkürzungen genauer erklärt.

Konsequenzen bei Fehlverhalten

- Orgas und SLs können Teilnehmende wegen grobem Fehlverhalten oder bei Gefährdung der Sicherheit oder des Wohlergehens anderer **vom Spiel verweisen** und **von zukünftigen Events ausschließen**. Der Teilnahmebeitrag muss in diesem Fall nicht zurückerstattet werden, ebenso wenig eventuell anfallende Kosten für die Abreise.
- Der Verstoß gegen diesen Verhaltenscodex kann auch zum **permanenten Ausschluss** einer Person von allen Veranstaltungen einer Orga und bei groben Verstößen nach Vorstandsbeschluss zum **Ausschluss aus dem Verein** führen.
- Bitte beachtet, dass SLs/Orgas nicht für die **juristische Beurteilung** oder die **therapeutische Aufarbeitung** von Konflikten zuständig (und in den seltensten Fällen dazu ausgebildet oder befähigt) sind.
- Die Anliegen von Betroffenen im Falle von Übergriffen oder Diskriminierung werden **ernst** genommen. Dabei haben Betroffene die **Definitionsmacht** über ihre eigenen Grenzen.

Respektvoller Umgang

- Ein gegenseitig **respektvoller und von Consent¹ geprägter Umgang** miteinander ist grundlegend für alle Personen, die an einem LARP teilnehmen oder dieses veranstalten. Sexismus, Rassismus, LGBTQ+²-Feindlichkeit sowie die Diskriminierung von Minderheiten und sexuelle Belästigung werden nicht geduldet.
- **Grenzen sind individuell.** Kenne und kommuniziere deine eigenen Grenzen und respektiere die Grenzen anderer, ungeachtet dessen, ob du sie nachvollziehen kannst oder nicht. Beachte außerdem, dass sich Grenzen ändern können und Consent in einer Situation oder mit einer Person keine universelle Zustimmung ist. Beachte, dass auch in der Community übliche Interaktionen (z.B. Umarmungen) nicht von jeder Person oder zu jedem Zeitpunkt erwünscht sind. Wenn du dir nicht sicher bist – frag nach!
- Wir wollen **Konflikte** zwischen Charakteren spielen und diese nicht zwischen Personen erschaffen. Weder NSC-Spielende noch die SL/Orga sind OT die Feinde der SC-Spielenden; – wir wollen alle zusammen Spaß haben!
- Orgas/SLs organisieren Events unbezahlt und in ihrer Freizeit und sind keine Dienstleister*innen – bedenkt das im Umgang mit ihnen. Feedback soll von allen Seiten **konstruktiv** formuliert werden.

¹ Was wir konkret damit meinen, steht am Ende dieses Code of Conducts

² LGBTQ+ steht für “Lesbian, Gay, Bisexual, Trans*, Queer und weitere Identitäten”.

- **OT-Bubbles³**, die nicht zur Abklärung einer Situation oder OT Sicherheit relevant sind (z.B. Gespräche über die OT Arbeit), sollten aus Rücksicht auf die Immersion⁴ der anderen Teilnehmenden nicht inmitten von stattfindendem Spiel abgehalten werden. Für OT Plaudereien kann man sich in OT Bereiche zurückziehen oder sich außer Hörweite von spielenden Personen begeben. (Das gilt selbstverständlich nicht für kurze, relevante OT Nachfragen etc.)

Safewords und Gesten

Es gibt viele Möglichkeiten, ein Gegenüber oder Umstehende Personen auf reale Grenzen oder Gefahrensituationen aufmerksam zu machen. Je nach Spiel und Notwendigkeit können dafür bestimmte Worte („Safewords“), Phrasen oder Zeichen definiert werden.

- **Universelles Safeword: „STOPP“** – beendet das Spiel für alle Umstehenden (NSCs, SCs und SLs gleichermaßen) sofort, bis die Situation OT geklärt wurde (das wird dann durch ein „Time In“ klar kommuniziert). Jede Person darf dieses Safeword jederzeit aussprechen. Das Beenden des Spiels nach Aussprache von „STOPP“ ist keine Empfehlung, sondern eine Sicherheitsmaßnahme. Die Beurteilung der Notwendigkeit liegt im Auge jener Person, die das Safeword verwendet. In vielen Situationen ist es jedoch auch möglich, OT zu kommunizieren, ohne für alle Umstehenden das Spiel zu beenden. (siehe unten)
Um Missverständnisse zu vermeiden, sollte IT anstelle von „Stopp!“ z.B. „Halt!“ gesagt werden, um einen Charakter von etwas abzuhalten.
 - **Beispiele** für Situationen, in denen „STOPP“ verwendet werden kann:
 - Es droht OT Gefahr (z.B. Abhang hinter einer Person im Kampf)
 - Jemand ist OT verletzt → wenn nötig zusätzlich „SANI“ rufen, jedenfalls abklären, was passiert ist und ob/welche Hilfe benötigt wird
 - Notwendige Unterbrechung des Spiels zur Sicherheit – z.B. Kontaktlinse wurde verloren, Glas ist zerbrochen etc.
 - Eine Szene/Interaktion wird dir OT emotional oder körperlich zu viel und du möchtest diese sofort unterbrechen, um die Situation zu klären oder dich daraus zurückziehen zu können.
 - Jemand überschreitet eine OT Grenze für dich (z.B. kommt dir körperlich zu nah, IT Beleidigung geht zu weit etc.) oder ist kurz davor, dies zu tun.
- **Möglichkeiten für OT Kommunikation während des Spiels ohne Spielstopp:⁵**
 - **„T“-Handzeichen (= Time-Out)**: Signalisiert einer anderen Person, dass die getätigte Aussage während des Zeigens des Handzeichens OT ist.
 - **„Kurze OT-Nachfrage“** in persönlichem Gespräch - wenn du dir nicht sicher bist: Frag nach!
 - **Gängige IT-Floskeln**:
 - „Wenn das deine Mutter wüsste.“ (= „bitte etwas weniger intensiv“)
 - „Wenn das dein Vater wüsste.“ (= Einladung für intensiveres Spiel)
 - „Wirklich wirklich“ (= diese Aussage ist OT! Z.B. „Ich vertrage das wirklich wirklich nicht.“)

³ = Gruppen an Personen, die während des Spiels OT miteinander interagieren, plaudern etc.

⁴ = das Eintauchen in das bespielte Setting, die Geschichte und den Charakter.

⁵ Die hier angeführten Beispiele können nach Bedarf durch weitere Mechanismen, Zeichen und Phrasen ergänzt werden. Diese sollten spätestens bei der SL-Ansprache klar kommuniziert und somit allen Teilnehmenden bekannt sein.

- „Ist Luisa⁶ da?“ (=Bitte um Hilfe, zumeist an Barpersonal gerichtet – eine Aufforderung zur Kontaktaufnahme über sicheren Weg/an einem anderen Ort, um sich weiter nach der Art der benötigten Hilfe zu erkundigen.)
- „James wird das erledigen.“ (=„Mein Charakter würde diesen Befehl ausführen, aber bitte mach es OT selbst“ - insbesondere Hilfreich beim Spielen von Dienstpersonal u.ä.)
- „Fräulein Kleinschmidt hat gesagt, ich darf das nicht“ (=ich kann/will das OT nicht tun; wird IT als valider Grund etwas zu unterlassen akzeptiert – z.B. „Fräulein Kleinschmidt hat gesagt, ich darf das Feuer nicht unbeaufsichtigt lassen/darf heute keinen Alkohol trinken etc.)
- **“Runterschauen”**: Um eine Szene zu verlassen, weil sie dir OT zu intensiv ist, kannst du deine Augen mit der Hand abschirmen, den Blick senken und leise weggehen. Für die anderen geht das Spiel normal weiter, als wärst du nie da gewesen. Wenn du Hilfe benötigst, wende dich an eine zuständige Person.
- **Internationale Handgeste für Hilfe**: non-verbaler Hilferuf, Aufruf zum Einschreiten von Außen (!) und Beenden der Situation. Außerhalb einer gespielten Szene ist das Hilfszeichen als Aufruf zu verstehen, die Person auf sicherem Weg (z.B. privates Gespräch oder schriftlich) zu kontaktieren und sich über die Art der benötigten Hilfe zu erkundigen. „Ja/Nein“-Fragen können das Antworten für die betroffene Person in einer Notsituation erleichtern und helfen, diese zu entschärfen.



Abbildung 1: internationales Hilfezeichen

OT Sicherheit vor IT Immersion:

- **Achtsamkeit**: Fragt im Zweifelsfall OT nach Consent und dem OT Wohlbefinden anderer – insbesondere bei intensivem und intimmem Spiel (z.B. Darstellung von Beziehungen und Flirts, Konflikten, Ausgrenzung und Gewalt sowie OT körperliche Nähe). Szenen die sensible Themen (z.B. Romantik, Erotik, Gewalt) zum Inhalt haben sollten abgesprochen werden bevor sie gespielt werden, um die Grenzen aller Beteiligten noch einmal klar zu kommunizieren und die Wirkung der Szene auf andere Teilnehmende abzuschätzen und gegebenenfalls den Ort oder die Intensität anzupassen.
- **OT Trigger⁷-Thematiken**: Besondere Vorsicht ist bei der Darstellung von Themen geboten, die viele Personen an traumatische Erlebnisse erinnern - beispielsweise **Suizid, Selbstverletzung, Mobbing, Geburt, Gewalt gegen Kinder und sexuelle Gewalt**.
 - Bei der Anmeldung zu einem Event können durch die SL/Orga unerwünschten Situationen/Themen und realen Phobien abgefragt, um diese gezielt vermeiden zu können. Diese Informationen werden nicht öffentlich gemacht, sondern in die Planung des Spiels miteinbezogen.
 - Wenn diese Inhalte dennoch Bestandteil des Spiels sind, soll die betroffene Person rechtzeitig (z.B. vor Betreten des Raumes, in dem die Szene stattfindet) darauf hingewiesen werden und es muss möglich sein, diese Spielinhalte zu umgehen. Sollte es nicht möglich sein, eine reale Phobie oder Trigger-Thematik auf diesem Spiel zu vermeiden (weil sie integraler Teil des Plots ist), sollte dies vorab (im Zuge

⁶ Dieser Name kann beliebig gewählt werden, im Idealfall sollte weder ein Charakter noch eine teilnehmende Person so heißen.

⁷ = Situationen oder Themen, die Betroffene in traumatische Situationen zurückversetzen oder starke negative Emotionen auslösen

der Ausschreibung/Anmeldung) klar kommuniziert und von einer Teilnahme abgeraten werden.

- Sollte ein LARP IT den Bereich von gut verträglichen Inhalten verlassen und ein Genre bedienen, das von vielen als “heftig” empfunden wird; Themen zum Inhalt haben, die aufregen oder auf viel emotionale Immersion abzielen, muss die SL das im Vorfeld klar und mehrmals thematisieren. Beispielsweise: “Dieses Spiel kann XY beinhalten”
- **OT Rückzugsorte** sollen vorab klar kommuniziert werden und von allen Teilnehmenden als solche respektiert werden. Dabei kann es sich um definierte Räume (z.B. Schlafräume, NSC-Quartier, Küche oder ungenutzter Raum/Zelt) oder wenn dies nicht möglich ist um einen unbespielten, zugänglichen und möglichst ruhigen Bereich handeln. Jede Person darf sich unabhängig von ihrer Rolle auf dem Spiel jederzeit aus einer Situation zurückziehen. Achtet darauf, dass bei intensiven Szenen genug Raum gelassen wird, um sich aus diesen zu entfernen.
- **Ansprechpersonen**, an die man sich bezüglich OT Übergriffen oder Diskriminierung wenden kann, sollen vorab klar definiert und allen Teilnehmenden kommuniziert werden. Im Idealfall wird diese Aufgabe von mindestens zwei Personen, inkl. einer Person, die nicht Teil der SL/Orga ist, übernommen - z.B. ein*e freiwillige*r SC/NSC oder Mitglied der Küchencrew. Wenn keine andere(n) Person(en) definiert wurden, wendet euch an die SL/Orga oder eine persönliche Vertrauensperson.
- **Geschriebene Rollen:** Auch NSCs dürfen Rollen ablehnen, mit deren Darstellung sie sich nicht wohlfühlen, oder diese in Absprache mit der SL modifizieren. Das gilt auch für von der SL geschriebene SC-Rollen.

Verantwortung übernehmen

- „**Aber mein Charakter würde das (nicht) machen**“ ist keine Rechtfertigung für OT gefährliches, unangemessenes oder übergriffiges Verhalten. Nur wer OT Grenzen der Mitspielenden jederzeit achten und wahren kann, sollte “böse” Charaktere spielen. Ebenso darf niemand gezwungen werden, sich in OT unangenehme oder unsichere Situationen zu begeben, nur weil der Charakter dies tun würde. (Beispiel: Mein Charakter würde auf den Baum klettern, doch ich habe Höhenangst. Ich kann durch Telling kommunizieren, dass mein Charakter dies tut und es z.B. durch Festhalten eines Astes darstellen.)
- **Sensibler Umgang mit der Darstellung von IT Vorurteilen sowie Elementen aus real existierenden Kulturen** ist essenziell. Zentral ist dabei, dass durch die Darstellung dieser keine negativen Vorurteile/Stereotype real verstärkt werden oder Personen OT diskriminiert werden. Das gilt auch, wenn niemand aus der betroffenen Kultur oder Gruppe anwesend ist. Vorsicht ist beispielsweise bei Gewandung, die als Nachäffen von realer Tracht empfunden werden könnte sowie bei der Darstellung von realen Minderheiten geboten. Ebenso ist bei der Darstellung von Mobbing oder Konflikt darauf zu achten, dass diese auf Charakterebene bleiben und keine Merkmale oder Eigenschaften der spielenden Person (etwa körperliche Merkmale) herabgewürdigt werden.
- **Zivilcourage** ist zu befürworten – nur gemeinsam können wir ein sicher(er)es Umfeld schaffen. Wenn ihr Grenzüberschreitungen beobachtet, bietet der betroffenen Person Hilfe an. Achtet dabei jedoch stets zuerst auf **Eigenschutz** und begeben euch nicht selbst in Gefahr.
- **Sexuelle Handlungen** zwischen Charakteren werden auf unseren LARPs nicht real ausgespielt! Besondere Vorsicht gilt bei der Darstellung von Erotik. Auch bei zwischen den

Beteiligten abgesprochenen Interaktionen ist Rücksicht auf andere Teilnehmende zu nehmen.

- **Körperliche Gewalt** wird höchstens dargestellt oder geteilt (=erzählt). Darstellung bedeutet hier, dass dabei niemand tatsächlich verletzt wird. Wählt im Zweifelsfall eine abstrakte Darstellungsform, um OT Trigger zu vermeiden.

Körperliche/Gesundheitliche Sicherheit

- Personen mit im Kontext eines LARPs **akut ansteckenden Krankheiten** (Tröpfchen-Infektion, Infektion über Hautkontakt, Schmierinfektion...) sollten zum Schutz ihrer eigenen Gesundheit und der Gesundheit aller anderen Teilnehmenden nicht an physisch stattfindenden Events teilnehmen.
- **OT Erste Hilfe Koffer** sollen gut zugänglich sein, Standort soll spätestens bei SL-Ansprache klar kommuniziert werden.
- **OT Sanis** sollen vorab (z.B. bei SL-Ansprache) erkennbar gemacht werden. Ebenso muss allen Teilnehmenden der Unterschied zwischen einem "Sani" (=Person mit realer medizinischer Ausbildung, z.B. Rettungssanitäter*in, Ärzt*in) und einem "Heiler" bzw. einer "Heilerin" (=Charakter, der IT Verletzungen versorgen/heilen kann) klar sein.
- **Relevante OT Verletzungen und körperliche Einschränkungen** (z.B. Knieverletzung, Kreislaufstörung, Epilepsie, Asthma etc.) sollen vorab von der betroffenen Person kommuniziert werden – zusammen mit der gewünschten Form der Hilfestellung. (z.B. „Meine Schulter ist verletzt, ich werde daher auf diesem Spiel nicht kämpfen und bitte euch auch, mich nicht anzugreifen“)
Falls für medizinische Einschränkungen, bzw. Akutfälle Notfall-Medikationen (z.B. Asthaspray, Insulin, Epi-Pen...) mitgeführt werden, sollte zumindest eine, besser zwei weitere Person(en) wissen wo sich diese befinden.
- **OT Allergien und Unverträglichkeiten** können der Orga vorab (bei der Anmeldung) kommuniziert werden. Wenn das zur Verfügung gestellte Essen/Trinken Allergene, Fleisch oder Alkohol enthält, ist dies klar zu kennzeichnen. Das Küchenteam ist nicht verpflichtet, für Einzelpersonen gesonderte Mahlzeiten zuzubereiten – wenn eine Mahlzeit jedoch für jemanden nicht geeignet ist und kein Ersatzgericht zubereitet wird, muss das vorab an die betroffene Person kommuniziert werden und ihr Teilnahmebeitrag kann um die Kosten dieser Mahlzeit(en) reduziert werden.
- **Alchemische Tränke und Nahrung**, die IT konsumiert werden **muss**, müssen nicht OT konsumiert werden (Darstellung ist ausreichend). Auch hier müssen Inhaltsstoffe wie Alkohol oder Allergene klar vorab kommuniziert werden. Alchemische Tränke sollten im Allgemeinen nicht OT konsumiert werden, weil selbst genießbare Mischungen von einem Spiel zum nächsten (oder binnen ein paar Stunden) gesundheitsgefährdend werden können.

OT Sicherheit im LARP-Kampf

- **Keine unabgesprochenen Infights!** Auch vorab geplante und abgesprochene Infights sollen der zuständigen (Kampf-)SL rechtzeitig kommuniziert werden – diese darf Einspruch erheben. In jedem Fall erfolgt die Durchführung eines Infights auf eigenes Risiko der Beteiligten. Unabgesprochene Infights können (rechtlich verfolgbare) Körperverletzung darstellen!
- **Schönes Darstellen** eines Kampfes ist zentraler als OT das Erringen eines „Sieges“.
- In **unsicheren Verhältnissen** (z.B. bei Dunkelheit oder in gefährlichem Gelände oder Innenräumen) sollten Kämpfe (wenn überhaupt) nur in **Zeitlupe ("Slow-Motion")** durchgeführt werden.

- **IT Verbände** müssen nicht an genau der Körperstelle angebracht werden, an der die Person OT getroffen wurde. Heiler*innen können den verletzten Charakter nach der verletzten Stelle fragen und dort ggf. einen Verband anlegen. Intime Körperstellen dürfen nur mit klarer Zustimmung berührt werden. Verbände können angebracht werden, ohne den verletzten Charakter (und somit die Person) zu entkleiden. Die Entkleidung einer Person sollte nur durch die betroffene Person oder nach expliziter OT Zustimmung erfolgen, ebenso wie die Verwendung von **Kunstblut**. Dabei auch auf die Grenzen aller anwesenden Personen achten – allgemeine Auffassung von Schamgrenzen etc.
- **Betrunkene Personen**⁸ dürfen sich nicht an Kämpfen beteiligen und können im Zweifelsfall zur Sicherheit aller von der SL/Orga vom Kampf oder zum Schutz von anderen oder der Person selbst von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.
- **Kämpfe werden nur mit LARP-Waffen simuliert (ausgespielt), nie mit echten Waffen oder Gegenständen (LARP-Pfanne ersetzt die echte, wenn sich die Köchin verteidigen muss) LARP-Waffen** sollen einem Waffen-Check unterzogen werden. Es dürfen nur LARP-taugliche Waffen im Kampf verwendet werden. Die Orga/SL darf Teilnehmenden die Verwendung von LARP-Waffen, die ein Risiko darstellen, verbieten.
- LARP-Waffen mit Kernstab dürfen nicht geworfen werden. Mit LARP-Waffen darf nicht zugestochen werden (nur angedeutet). Das Zielen auf Kopf, Hals, Finger oder intime Körperzonen ist verboten. Wenn ein solcher Körperteil unabsichtlich getroffen wird, ist eine zeitnahe OT Entschuldigung und Abklärung von möglichen OT Verletzungen angebracht.
- Treffer mit LARP-Waffen sollen nur so stark sein, dass sie gespürt werden – sie sollen niemals OT verletzen!

Respekt gegenüber der Location und Natur

- Hinterlasst die Natur und Location (mindestens) so sauber, wie ihr sie vorgefunden habt. (Keine Zigarettenstummel im Wald oder auf Wiesen, kein Kunstblut auf dem Boden, echtes Kerzenwachs etc.) Für Raucher*innen empfehlen wir einen Taschenaschenbecher.
- Das Aufräumen einer Location ist nicht allein die Aufgabe der Orga, sondern aller Teilnehmenden. Die Orga kann eine Putzkaution einheben (üblich sind 10-20€). Diese wird ab einem bestimmten Zeitpunkt retourniert. Wann diese wieder ausgezahlt wird, soll vorab klar kommuniziert werden. (abhängig von erledigten Arbeiten oder einem definierten Zeitpunkt.
- **(Echte) brennende Kerzen und Lagerfeuer/Feuerstellen** dürfen niemals unbeaufsichtigt gelassen werden. Bei Lagerfeuern sollte immer eine Löschmöglichkeit (z.B. Wasserkübel, Löschsand und Schaufel) greifbar sein. Lasst außerdem keine Geräte mit Batterien im heißen Sonnenlicht liegen, da diese überhitzen können.
- Betretet naturbelassene Gebiete mit Umsicht, und Gärten/Parks mit Respekt. Benutzt die Wege und beachtet die jeweiligen Forst- oder Parkbenutzungsregeln. Vermeidet Lärm, um Tiere zu schonen.

Rechtliche Hinweise

- **Die Einhaltung der jeweils gültigen Gesetze ist zwingend zu beachten.** Die Orga und SL kann und darf keine Ausnahme davon genehmigen. Dies beinhaltet neben dem Veranstaltungsgesetz des jeweiligen Bundeslandes auch das **Suchtmittelgesetz** sowie

⁸ Oder von anderen Substanzen (z.B. Aufmerksamkeit vermindernde Medikamente) beeinträchtigte Personen

das **Jugendschutzgesetz**. Die Missachtung von Gesetzen kann nicht nur zum Ausschluss von der Veranstaltung, sondern auch zu einer Anzeige führen.

- **Minderjährige Teilnehmende** müssen von einer bevollmächtigten erwachsenen Person beaufsichtigt werden. Die Orga muss von **einer** erziehungsberechtigten Person darüber informiert sein, wer diese Rolle übernimmt.
- **Fotos und Videos** von Personen dürfen nur mit deren Zustimmung aufgenommen und veröffentlicht werden.
- „Dieben“ muss klar von realem Diebstahl getrennt sein. „Dieben“ – also das dargestellte Stehlen durch und von einem Charakter – darf nur unter klaren Regeln erfolgen. (z.B. nur speziell dafür markierte Gegenstände dürfen gediebt werden; Gegenstände werden nicht real entwendet, sondern mit Holzkluppen markiert etc.). „Gediebte“ Gegenstände müssen jedenfalls der SL kommuniziert werden. IT Gediebtens darf nur behalten werden, wenn der/die Besitzer*in dies ausdrücklich erlaubt (z.B. IT-Münzen, Tränke, Schriftrollen). Wer Besitztümer anderer entwendet, begeht realen Diebstahl und macht sich damit strafbar.

Glossar (Begriffserklärungen)

Consent

“Consent” bedeutet (gegenseitige) **Zustimmung** – meist in Bezug auf eine Interaktion mit einer anderen Person. Das kann körperliche Berührungen, aber auch andere Interaktionen (auf verbaler oder emotionaler Ebene) betreffen. Dabei ist zu beachten, dass die Abwesenheit von Widerspruch oder Gegenwehr nicht automatisch mit Zustimmung gleichzusetzen ist – insbesondere, wenn es um intime Interaktionen geht (z.B. Körperkontakt, Ausspielen von Erniedrigung, Darstellung von Sexualität und Romantik etc.).

Wenn du dir nicht sicher bist, ob ein “Nein” bzw. “Ja” OT oder IT ist – frag nach!

“Consent” kann durch folgende Kriterien definiert werden:

- 1) **Freiwillig** – ohne äußeren Druck oder Manipulation gegeben, in einem zurechnungsfähigen Zustand (z.B. nicht unter dem Einfluss von Alkohol oder Drogen)
- 2) **Widerrufbar** – die gegebene Zustimmung kann jederzeit widerrufen werden, auch nach Beginn der Interaktion (in diesem Fall muss diese abgebrochen werden)
- 3) **Informiert** – die Konsequenzen und mögliche Risiken einer Zustimmung müssen erklärt und verstanden werden bzw. bekannt sein
- 4) **Explizit** – um Missverständnisse und Fehlinterpretationen zu vermeiden, sollte die Zustimmung explizit (z.B. durch ein ausgesprochenes “ja” oder Nicken) erfolgen
- 5) **Spezifisch** – Zustimmung zu einer Interaktion/Aktivität bedeutet nicht automatisch auch Zustimmung zu einer anderen Interaktion/Aktivität, auch wenn diese ähnlich ist. Eine möglichst spezifische Definition dessen, wozu man zustimmt, ist anzuraten. Ebenso gilt die Zustimmung nicht automatisch auch für andere Personen.

Siehe auch: <https://youtu.be/2ovcQgIN5G4> (Consent erklärt anhand von Tee)

LARP-spezifische Begriffe / Abkürzungen

- LARP = Live Action/Adventure Role Play (=“Liverollenspiel”/“Live”)
- IT = In-Time (Aktion/Interaktion innerhalb des Spiels = in der Fantasiewelt, zwischen dargestellten Charakteren)

- OT = Out-Time (Aktion/Interaktion außerhalb des Spiels = in der realen Welt, zwischen realen Personen)
- SL = Spielleitung (koordiniert Plot, Spielablauf, NSC-Einsatz etc.)
- Orga = Organisator*in(nen) (kümmert sich um die Location, Kalkulation der Kosten, etc.)
- SC = Spieler*innen Charakter (spielen ihren eigenen Charakter frei)
- NSC = Nicht-Spieler*innen Charakter (spielen von der SL gezielt eingesetzte Charaktere)
- Charakter = gespielte (dargestellte) Rolle
- Plot = Spielhandlung (von SL oder Teilnehmenden geplant)
- Location = Veranstaltungsort
- Sani = Sanitäter*in bzw. Person mit realer medizinischer Ausbildung
- Time-in = Spielbeginn
- Time-out = Unterbrechung oder Ende der Veranstaltung bzw. des Spiels
- Time-Freeze = Spielstopp aus Plotgründen (SCs machen die Augen zu und summen, während die SL oder NSCs etwas vorbereiten oder verändern - wird durch "time-in" wieder beendet)
- Telling = eine Handlung oder Szene wird erzählt/beschrieben, anstatt sie darzustellen (meistens, aber nicht immer, durch die SL)

Bei Fragen und Unklarheiten wendet euch bitte an die zuständige SL/Orga oder an schriftführung@ariochs-erben.at.

Version 2026