

# STERBT, IHR SCHWEINE!

Ein Liverollenspiel des Kulturvereins »What If«,  
geschrieben von Alina Bugelnig, Olivia Fischer  
und Alexander Neubauer

"Sterbt ihr Schweine" ist eine Liverollenspiel, das aus Überlegungen und Kritik an der Darstellung von körperlicher Gewalt als gängige Form der Konfliktlösung und der damit einhergehenden Dehumanisierung der "bekämpften" AntagonistInnen im Larp entstanden ist. Es versteht sich als Randkommentar und Denkanstoß.

Das Kernthema des Spiels ist daher die Frage, wann und ob der Tötungsakt, als ultimative und endgültige Eskalationsstufe von Konflikten seine Berechtigung hat. Ebenso sollen die Leichtfertigkeit und die damit einhergehenden Mechaniken (unbewusste Entmenschlichung und Objektifizierung der AntagonistInnen) mit der dieses letzte Mittel auf Larps immer wieder eingesetzt wird, zur Diskussion gestellt werden.

## WAS WIRD BENÖTIGT?

- 6 TeilnehmerInnen
- min. 1 SpielleiterIn  
(2 SpielleiterInnen empfohlen; siehe \*Anmerkung am Ende)
- Ein Raum mit genug Bewegungsspielraum
- Die Möglichkeit einen Laut mit Wiedererkennungswert zu erzeugen  
(mit dem Löffel an ein Glas schlagen, Musik abspielen, etc.)  
- ersatzweise kann hier auch mit Lichttechnik gearbeitet werden  
(Beleuchtung in einer bestimmten Farbe, An- und Ausschalten der Beleuchtung in einem abgedunkelten Raum, etc.)
- 2 Stunden Zeit (inklusive Workshops und Debriefing)

## Ablauf im Überblick

Nach der Begrüßung und einer kurzen Vorstellungsrunde mit Einführung in die Grundregeln folgen 4 kurze Workshops, die die TeilnehmerInnen in eine Stimmung bringen sollen, die die ernsthafte, nicht parodistische Auseinandersetzung mit Gewaltdarstellung ermöglichen soll. Das eigentliche Spiel findet in Szenen statt und ist aufgeteilt in drei Phasen. Die SpielleiterInnen übernehmen während des Spiels die Funktion von RegisseurInnen. Nach dem Spiel sollte ein Debriefing stattfinden, um die Denkanstöße, die während des Spiels passieren, geordnet bearbeiten zu können.

## **Spielvorbereitung**

### **1) BEGRÜSSUNG UND GRUNDREGELN (20 MIN)**

Besonders wenn sich nicht alle Teilnehmenden kennen, empfiehlt sich eine Vorstellungsrunde. Auch die Spielleitung sollte sich vorstellen und die TeilnehmerInnen über den ungefähren Ablauf (Workshops, Spiel, Nachbesprechung) und die Dauer (2 - 3 Stunden) aufklären.

Es gilt nun gemeinsame Spielregeln aufzustellen. Basics wie Safewords, Handzeichen und gemeinsame Spielkultur sollten abgeklärt werden. Da die Spielkultur abhängig von den Präferenzen und Gewohnheiten der TeilnehmerInnen ist, wollen wir diesbezüglich keine Vorschriften machen. Besonders zu beachten sind normalerweise Punkte wie die Darstellung von körperlicher Nähe, körperliche Einschränkungen von TeilnehmerInnen, individuelle Grenzen etc.

### **2) SPIELMECHANIKEN (5 MIN)**

In "Sterb, ihr Schweine!" gibt es zwei spezielle Spielmechaniken über die alle Teilnehmenden Bescheid wissen sollten:

#### **a) Szenenwechsel**

Szenenwechsel werden eingeleitet durch einen bestimmten Klang (z.B. Gong), den die SpielleiterInnen vor dem Spiel (je nach Möglichkeiten) selbst festlegen können. Der Ton sollte laut genug sein um eine Szene zu übertönen, aber nicht raumfüllend erklingen. Im Notfall, oder bei entsprechender Präferenz ist auch ein wörtliches Signal möglich. Bei Ertönen des abgesprochenen Signals, friert die Szene ein. Ertönt das Signal erneut, wird die Szene fortgesetzt oder eine neue begonnen.

#### **b) SpielleiterIn als RegisseurIn**

Die SpielleiterInnen agieren zwischen Szenen als RegisseurInnen. Sie geben den Teilnehmenden einfache Anweisungen für die nächste Szene, die diese nach ihren Möglichkeiten umsetzen sollten. Diskussionen sollten in dieser Phase im Sinne des Spielflusses möglichst vermieden werden.

### **3) SETTING (10 MIN)**

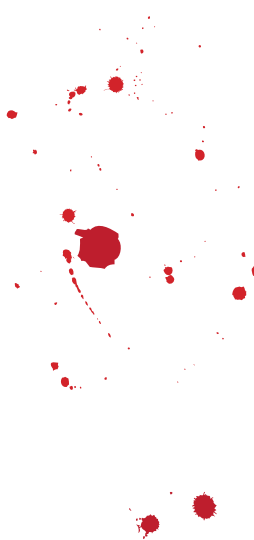
"Sterbt, ihr Schweine!" kann in einem beliebigen Setting gespielt werden, das nun von den Teilnehmenden generiert wird.

In einer kurzen und von den LeiterInnen moderierten Diskussion sollen die TeilnehmerInnen sich auf ein Setting, das dem Spiel zugrunde liegen wird, einigen.

#### ***Einzig Grundvoraussetzungen:***

- Es soll ein tödlicher Konflikt zwischen zwei Gruppierungen behandelt werden.
- Die zwei Gruppierungen sollen klar bestimmt und nur in wenigen Stichworten umrissen beschrieben werden.
- Es sollte ein zwischen zwei Parteien bespielt wird, die in keinem engen sozialen Näheverhältnis stehen

Um die Teilnehmenden nicht zu überfordern, kann hierzu auch ein geleitetes Gespräch geführt werden, bei dem jedeR TeilnehmerIn ein gewaltträchtiges Setting oder Umfeld beschreibt. So kann sichergestellt werden, dass jedeR zu Wort kommt und nicht eine oder zwei dominante Personen das Setting im Alleingang bestimmen. Aus den gegebenen Antworten können die SpielleiterInnen sich ein Bild machen und fragend zu einem Setting leiten, das den bestmöglichen Konsens verspricht.



Wir wollen an dieser Stelle darauf hinweisen, dass dieses Larp unter der Prämisse geschrieben wurde, dass Gewalt zwischen zwei Parteien bespielt wird, die in keinem engen sozialen Näheverhältnis stehen. Sollten sich die Teilnehmenden auf ein Setting der “sozialen” Gewalt (zB innerfamiliär) einigen, führt das aus Erfahrung ebenfalls zu einem intensiven Spielerlebnis, allerdings mit einem gänzlich anderen Fokus. Auch müssen sich die SpielleiterInnen bei einer solchen Entscheidung darauf einstellen, dass ihr Improvisationstalent zusätzlich gefordert wird, um spielfördernde Szenen in Phase 2 zu generieren.

— *Ein Beispielsetting für Unentschlossene findet sich am Ende des Scripts.* —

#### **4) WORKSHOPS (25 – 30 MIN)**

In den Vorbereitungsworkshops werden die Teilnehmenden vor Allem auf ein Thema hinarbeiten: Gewalt und Aggression. Es ist durchaus beabsichtigt, dass sich die Teilnehmenden sehr stark und wiederholt auf dieses Thema fokussieren, obwohl es im späteren Spielverlauf eine hintergründige Rolle spielen wird. Ziel dieser intransparenten Methode ist es, das Metaspiel und die Metagedanken der Teilnehmenden bereits für das Spielziel zu nutzen. Die Erwartungshaltung und das Spielerlebnis selbst sollen absichtlich in großer Differenz zueinander stehen.

##### **a) Gruppengespräch**

zum Thema: Wie hat sich die Spirale aus Wut, Hilflosigkeit und Aggression in unserer Gruppe so weit nach oben bewegt?

Die Teilnehmenden sollen möglichst schnell und bildlich darstellen und festlegen, wie sich der Konflikt zwischen den konkurrierenden Parteien gebildet und zugespitzt hat. Explizite Beschreibungen von Gewaltakten sind dabei erwünscht.

##### **b) Optional: Gewaltdarstellung im Liverollenspiel**

Sollten Teilnehmende noch keine Erfahrung in der Darstellung von Kampfhandlungen im Liverollenspiel haben, gilt es nun, diese zu demonstrieren. Da auch hier kulturelle Unterschiede bestehen, ist die Ausführung stark abhängig von den Teilnehmenden selbst. Ein kurzes gemeinsames Ausspielen einer Schlägerei zwischen allen Beteiligten kann dabei helfen ein konsensuales Level der Darstellung zu finden. Die Spielleitung hat hier die Aufgabe sensibel für Unsicherheiten zu sein und auf zurückhaltenden Personen aktiv fragend einzugehen, um späteres Unwohlsein zu vermeiden.

##### **c) Aggressionsskala**

Um das Bewusstsein der Teilnehmenden dafür zu schärfen, in welchen Nuancen Aggression auftreten und gespielt werden kann, und um sie in die richtige Stimmung zu bringen, wollen die Stufen der gespielten Aggression auf einer Skala von 1 bis 10 getestet werden.

Unter Anleitung einer Spielleitung verteilen sich die Teilnehmenden im Raum, durch den sie sich nun frei bewegen sollen. Für diese Übung soll unter den Teilnehmenden nicht viel Kontakt aufgenommen werden. Es geht vorrangig um die eigene Gefühlswelt und persönliche Darstellungsmöglichkeiten. Blicke, leichte Berührungen und einzelne Worte, sind dabei zu tolerieren.

Der/die SpielleiterIn führt die Teilnehmenden nun beginnend bei Stufe 1 (neutral) die Skala an Aggression hinauf bis zu Stufe 10 (Maximum, keine Zurückhaltung mehr, blinde Wut) und gibt dabei Unterstützung indem sie auf allgemeine Möglichkeiten der Darstellung wie Mimik, Gestik, Körperhaltung, Aktivität/Passivität, etc. hinweist (z.B »Wie ändert sich eure Atmung, wenn eure Aggression steigt?«, »Sind eure Bewegungen eher ruhig oder werden sie fahrig, angespannt, ..?«).

Die 10. Stufe sollte nur kurz angespielt werden und am Ende der Übung sollten alle Teilnehmenden wieder auf Stufe 1 zurückgeführt werden, ehe die Übung beendet wird.

#### **d) Charaktergenerierung**

Die Charaktere bei "Sterbt, ihr Schweine!" sollen bewusst flach gehalten werden. Sie dienen den Teilnehmenden vor Allem als Alibi für spätere Handlungen im Spiel. Alle spielrelevanten Charaktere werden später während des Spielens entwickelt. Daher ist die Charakterentwicklung auch denkbar einfach:

Per Losentscheid werden dazu nun zuerst zwei TeilnehmerInnen gewählt, die zu einer Gruppierung gehören, während alle anderen automatisch der Gegenfraktion angehören werden. Im Sinne der Verständlichkeit und leichteren Lesbarkeit werden diese beiden Rollen in der weiteren Anleitung "AntagonistInnen" genannt. Diese Bezeichnung soll aber keinesfalls vor den SpielerInnen verwendet werden! SpielleiterInnenwissen: Die AntagonistInnen stehen symbolisch für die auf Larps oft gedankenlos "dahin gemetzelten" Gegner / Angriffswellen-NSCs / etc.

Die beiden Fraktionen führen ihre Charaktergenerierung räumlich getrennt fort, Innerhalb der beiden Fraktionen gibt sich jedeR TeilnehmerIn selbst einen dem Setting entsprechenden Namen. Die Entwicklung weiterer Eigenschaften und detaillierter Verknüpfungen ist hier explizit unerwünscht. Speziell fraktionsübergreifende Verknüpfungen soll es nicht geben.

#### **5) BRIEFING (5 MIN)**

Bevor das Spiel startet, müssen alle noch auf die Startsituation gebrieft werden.

Die zwei AntagonistInnen werden nun abgeondert gebrieft. Ihnen werden die Phasen des Spiels und der generelle Ablauf erklärt. Sie werden darauf hingewiesen, dass sie in der ersten Phase des Spiels die Aufgabe haben eine Eskalation zu forcieren und nach Beginn der gewalttätigen Eskalation auch zu sterben, sobald sich eine schlüssige Möglichkeit ergibt. Sie sollen die Mitglieder der gegnerischen Fraktion nicht töten!

Währenddessen wird die andere Fraktion abgeondert in Rage und in Fahrt gebracht. Sie werden darauf gebrieft, dass die Spirale an unbändiger Wut und Aggression, die sie zuvor zusammen entworfen haben, nun kurz vor ihrem Höhepunkt steht – das Töten ist unausweichlich geworden und verlangt nur noch einen Anlass.

### **Das Spiel**

#### **PHASE 1 – DAS TÖTEN BEGINNT (5–10 MIN)**

Je nach Setting ist es möglich, dass nun entweder die größere oder die kleinere Partei die initiale aggressive Handlung setzt, um die Eskalation in Gang zu bringen.

Am Ende dieser Phase sollten die AntagonistInnen tot sein. Es kann, aus eigener Erfahrung, auch passieren, dass es nicht so läuft wie geplant und eine anderer Charakter stirbt. Das stellt grundsätzlich kein unüberwindbares Problem dar, zwingt die Spielleitung aber zu verstärkter Improvisation. In jedem Fall sollte nach dem Tod des zweiten Charakters diese Szene mit dem Signal beendet werden. Alle SpielerInnen frieren wie besprochen in ihrer Bewegung ein und merken sich Ihre Position (auch die Spielleitung ist gefragt, sich diese letzte Position der SpielerInnen gut einzuprägen - eventuell kann ein schnelles Handy-Foto hilfreich sein).

Die AntagonistInnen erheben sich und begeben sich an zwei unterschiedliche Enden des Raumes. Nun teilen die SpielleiterInnen die übrigen SpielerInnen auf zwei Gruppen auf und nach eigenem Ermessen und Belieben den AntagonistInnen zu.

## **PHASE 2 – HINTER DEN MASKEN (40 MIN)**

Diese Phase besteht aus mehreren Szenen, die hintereinander gespielt werden. Im Mittelpunkt der Szenen steht immer das frühere Leben der AntagonistInnen, die anderen SpielerInnen werden Rollen in diesem Leben einnehmen, die von den SpielleiterInnen zugewiesen werden.

Szenen beginnen und enden immer mit dem Signalton und zwischen den Szenen gibt ein/eine SpielleiterIn den SpielerInnen Rollen und Anleitung. Es werden Szenen in zwei Gruppen parallel gespielt, daher sollten die Gruppen so weit wie möglich voneinander entfernt spielen. Über die Länge der Szene entscheidet der/die SpielleiterIn nach eigenem Ermessen. Angeführt sind Rollenvorschläge, der Einsatz dieser ist der Spielleitung selbst überlassen. Es können beide Gruppen die gleichen Rollen erhalten oder verschiedene, auch spontane Eigenkreationen sind erwünscht und manchmal situationsbedingt sinnvoll.

### **1) Im Schoße der Familie**

Das Kind (Opfer A/B) fürchtet sich in der Nacht, verlässt seine Schlafstätte und betritt den Ort an dem seine Familie noch wach ist und vergangenen Tag bespricht.

#### **Rollen A:**

Das liebe- und verständnisvolle Elternteil;  
Das strenge und starke große Geschwisternteil.

#### **Rollen B:**

Der/die besorgte und liebevolle Tante/Onkel;  
Das strenge und gereizte Elternteil.

### **2) Die erste Liebe**

Der/die Jugendliche (Opfer A/B) trifft seine/ihre erste Liebe, als er/sie gerade mit einem/einer FreundIn unter Menschen ist. Die beiden Liebenden haben Gefühle für einander, doch bisher sind sie sich noch nicht näher gekommen. Es entsteht eine Spannung, des unausgesprochenen jungen Begehrens.

#### **Rollen A:**

Der/die schüchterne und nervöse Geliebte;  
Der/die unachtsame und laute FreundIn

#### **Rollen B:**

Der/die flirtende und selbstbewusste Geliebte/r;  
Der/die verwirrte und eifersüchtige FreundIn

### **3) Der Mord**

Hier ist die Improvisationskunst der SpielleiterInnen gefragt, denn je nach Setting können hier unterschiedliche Szenarien passend sein. In jedem Fall sollte es hier um zwei Dinge gehen:

- 1) dass auch die getöteten Charaktere keine Unschuldslämmer waren, sondern durchaus auch bereit waren, einen Mord zu begehen.
- 2) Die Motive für den Mord, die in den Gräueltaten der TäterspielerInnen zu finden sind, sollen angespielt werden.

#### **Rollen A:**

Das entschlossene und hasserfüllte Opfer;  
Der/die verunsicherte und fahrige KomplizIn

#### **Rollen B:**

Das verzweifelte und ängstliche Opfer;  
Der/die aggressive und kaltblütige Komplizin.

### PHASE 3 – STERBT IHR SCHWEINE (10 MIN)

Nach der vierten und letzten Szene wird das Spiel wie üblich gestoppt und die SpielleiterInnen richten die Szene wie nach Phase 1 ein (Hier können die Fotos als Hilfe dienen). Nachdem das Signal gegeben wird, startet die Szene nun dort wo sie nach Phase 1 gestoppt wurde: Die AntagonistInnen, deren Leben gerade beleuchtet wurde, liegen tot am Boden und die TäterInnen stehen vor ihrem vollendeten Werk. Das Spiel sollte nun noch etwa 5 bis 10 Minuten ohne weiteren Input laufen, ehe die SpielleiterInnen das TimeOut ausrufen und die Nachbereitung beginnt.

#### Debriefing

Das ca 30 minütige Debriefing sollte mit einem **ENTROLLEN** beginnen. Wir empfehlen dabei, dass sich die Teilnehmenden in der Runde kurz mit ihrem echten Namen und Beruf vorstellen. Dann sollen sich jeweils zwei Teilnehmende zusammenfinden und "abklopfen", also mit vorsichtigem Klopfen mit der flachen Hand auf den Oberarmen, Schultern und dem Rücken des Gegenübers, Lockerheit erlangen und in die Realität finden.

In einer darauf folgenden **GESPRÄCHSRUNDE**, soll jedeR Teilnehmende nun in einem kurzen Satz berichten wie es ihr/ihm nun geht und was die prägendste Szene während des Spieles war. Hier steht noch keine Diskussion im Vordergrund. Die SpielleiterInnen sollten moderierend eingreifen, aber den Teilnehmenden genug Raum geben, um den ersten Gefühlen Ausdruck verleihen zu können.

In einem moderierten Gespräch soll dann anhand von Leitfragen, herausgefunden werden, ob und wie die Inhalte des Spiels verstanden und interpretiert wurden.

#### Mögliche Leitfragen:

- Warum ist Gewalt ein so beliebtes und überproportional behandeltes Thema in Liverollenspielen (aber auch in Medien wie Filmen und Büchern)?
- Hat das regelmäßige Darstellen von Gewalt Auswirkungen auf die Lebensrealität der Spielenden und wenn ja, welcher Natur sind diese?
- Können und sollten vermehrt interessante und intensive Erlebnisse abseits der Gewaltdarstellung generiert werden?
- Ändert das Kennenlernen der AntagonistInnen etwas an unseren Empfindungen zum Einsatz von Gewalt (Befriedigung / selbst zugeschriebenes Heldentum vs. Gewissensbisse / Selbstzweifel)



#### \*Anmerkung:

Sollte sich für das Larp keine Spielleitung finden, kann diese Funktion notfalls auch von den DarstellerInnen der beiden AntagonistInnen übernommen werden.

## Beispielszenario

In einer fiktiven Version von Santa Fe (New Mexico) stehen sich seit Jahren zwei Straßengangs gegenüber, die vor allem die ärmlichen Randbezirke der Stadt mit ihren brutalen Exzessen, Straßenschlachten und kriminellen Umtrieben in Angst und Schrecken versetzen. "The (Wolf-)Pack" und "The American Gods" (kurz "Gods") haben Santa Fe zwar mehr oder weniger unter einander aufgeteilt und doch kommt es immer wieder zu blutigen, gewalttätigen Auseinandersetzungen zwischen den beiden Gangs, gegen deren Terror auch die Polizei nicht ankommt. Im letzten Jahr ist es bei beiden Seiten immer wieder zu lebensbedrohlichen Verletzungen und sogar Todesfällen gekommen. Die beiden Gangs scheinen sich in einer Spirale der Gewalt zu befinden, die unweigerlich auf ein Desaster zuläuft.

### CHARAKTERE

- 2 TeilnehmerInnen entwickeln Charaktere der American Gods
- 4 TeilnehmerInnen entwickeln Charaktere des Packs

Die Charaktere und ihre Beziehung innerhalb ihrer Gang zu einander sind von den TeilnehmerInnen frei wählbar. Die Mitglieder der American Gods und die Mitglieder des Packs (auch "Wölfe" genannt) dürfen einander jedoch nicht kennen und haben abgesehen von der Gang-Feindschaft keine gemeinsame Geschichte.

### PHASE 1

In der letzten Woche ist es zu zwei äußerst brutalen Zusammenstößen der beiden Gangs gekommen. Nachdem eine Gruppe des Packs mehrere Molotoff-Cocktails in ein beliebtes Gods-Lokal geworfen und dabei mehrere Gods - unter anderem zwei Kinder - lebensbedrohlich verletzt hatten, haben die Gods in einem Drive-By auf eine Pack-Gruppe geschossen und dabei einen jungen Wolf, der allen der bespielten Pack-Charakteren gut bekannt ist, getötet.

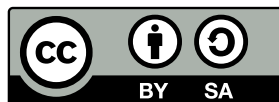
Die bespielte Pack-Gruppe ist auf dem Weg zu den vermeintlichen Schützen um Rache zu nehmen.

### PHASE 2

Bis auf Szene 3 werden alle Szenen wie beschrieben gespielt.

#### *Szene 3*

Die 2 Gods sitzen mit 4 weiteren ihrer Gods-Kumpels in einem Minivan, bereit loszufahren. Die Gods-Gruppe, deren Freunde / Familienmitglieder in dem Molotoff-Anschlag des Packs schwer verletzt wurden, reden sich gegenseitig in Rage und machen sich auf die Suche nach der nächstbesten Pack-Gruppe. Ob hier bereits eine Tötungsabsicht vorliegt, können die SpielerInnen selbst entscheiden.



*This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 Generic License.*

*To view a copy of this license, visit  
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/>  
or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866,  
Mountain View, CA 94042, USA.*

*Das Liverollenspiel »Sterbt, ihr Schweine!«  
wurde geschrieben und gestaltet von  
What If – Kunst- Kultur- und Bildungsverein  
Wien 2016*