

Uit alinea 4 is een aantal zinnen weggelaten, zie hiervoor opgave 6.

Tagsüber Lehrer, abends Ork

Live-Rollenspieler treffen sich im Wald oder auf leerstehendem Militärgelände – und spielen dort Ritter aus dem Mittelalter oder Mutanten aus der Zukunft. Der Fotograf Boris Leist hat sie porträtiert und spricht darüber mit der *Süddeutschen Zeitung*.



(1) SZ-Magazin: Sie haben vier Jahre lang mehrere *Live Action Role Plays (LARP)* begleitet. Wie läuft so eine Rollenspiel-Veranstaltung ab?

Boris Leist: Es gibt zwar ein grob umrissenes Setting für die einzelne
5 Veranstaltung, etwa dass sie im Mittelalter, in der Zukunft oder in einer
Fantasiewelt verortet ist, aber grundsätzlich entwickeln sich die Spiele
aus sich selbst heraus. Zum vorgegebenen Thema kreiert jeder Spieler
einen eigenen Charakter mit komplexer Hintergrundgeschichte und
kreativer Gewandung – häufig aus alten Theaterbeständen, die aber noch
10 ausführlich umgenäht werden. Mit diesem Charakter bewirbt er sich dann
und wenn der überzeugt, darf er bei der Veranstaltung teilnehmen. Ein
Organisationsteam aus Ehrenamtlichen kümmert sich um ein geeignetes
Gelände – oft in einem Wald oder schon einmal auf leerstehendem
Militärgelände – und um eine ordnungsmäßige Anmeldung der
15 Veranstaltung. Schließlich kommen oft einige Hundert Spieler für mehrere
Tage zusammen, da müssen auch sanitäre Anlagen und Rettungs-
sanitäter gewährleistet sein.

(2) Was fasziniert Sie so an diesen Spielen?

Vor allem beeindruckt es mich, wie viel Zeit, Geld und Leidenschaft die
20 Rollenspieler in ihr Hobby stecken und auf welchem hohem Niveau sie ihre
Ideen umsetzen. Einer besuchte zum Beispiel extra einen Schmiedekurs,
um die Metallteile seiner vierlagigen Rüstung möglichst originalgetreu
selbst herzustellen. Und im Fantasy-Genre ist es wichtig, sich in einer
mittelalterlichen, fast schon geschwollenen Sprache auszudrücken: Die
25 Rollenspieler sind also während der jeweiligen Veranstaltungen, die in der
Regel nur einmal jährlich stattfinden, wirklich voll und ganz in der Welt,
die sie sich ausgedacht haben. Abgesehen davon trainieren viele aber
auch das ganze Jahr über bestimmte Kampftechniken.

(3) Welche Menschen spielen denn diese Rollenspiele?

30 Das ist das Schöne daran: Man trifft die unterschiedlichsten Menschen,
wie z.B. Lehrer und KFZ-Mechaniker, es macht nichts aus, wo man
herkommt oder welche Religion man hat – es geht einzig und allein um
den Charakter, den man spielt. Der älteste Rollenspieler, von dem ich
gehört habe, ist über 90, er spielt einen Zauberer. Bei den meisten
35 Veranstaltungen sind die Spieler aber zwischen 18 und 40 Jahren alt.

(4) Spielen die Live-Rollenspieler jedes Jahr denselben Charakter?

Ja, meistens schon.

(5) Womit kann man diese Rollenspiele am ehesten

40 **vergleichen: mit Computerspielen, mit Theater oder mit Abenteuer-Brettspielen?**

Ich denke, es ist eine Mischung aus einem ganz komplexen

45 Computerspiel und Theater:

Ähnlich wie in einem PC-Spiel
schlendert der Spieler in einer

fiktiven Welt oft einfach los und wartet, dass etwas passiert. Wenn
plötzlich ein Trupp aufkreuzt, muss er reagieren, ohne zu wissen, was die
50 anderen sagen oder tun werden. Es gibt keine klaren Regeln wie bei
einem Brettspiel, darum läuft es auch manchmal nicht ganz perfekt, weil
die Spieler ja auch keine Schauspieler sind. Aber diese ungewisse
Eigendynamik des Spiels ist ja das Spannende.



(6) Können Sie sich vorstellen, dass diese Rollenspiele populärer werden?

55 Auf jeden Fall. In Deutschland ist die Szene ohnehin schon am größten.
Durch andere populäre Bewegungen wie *Cosplay*¹⁾ trifft man auch in der
Öffentlichkeit auf verkleidete Menschen – was auch dazu beiträgt, dass
fantasievolle Spiele mehr und mehr gesellschaftlich akzeptiert werden. Es
60 gibt auch schon einige kommerzielle Veranstaltungen wie das
Drachenfest in Diemelstadt, bei denen teilweise 8 000 Menschen
teilnehmen. Ich denke, *LARP* wird kein Massenphänomen werden, aber
zunehmend mehr Neugierige anziehen.

naar: Süddeutsche Zeitung-Magazin, Dezember 2016

noot 1 Cosplay (costume play): een van oorsprong Japanse vorm van *performance art* waarbij de deelnemers gebruikmaken van kostuums en accessoires om een bepaald personage of idee uit te beelden

Tekst 1 Tagsüber Lehrer, abends Ork

- 1p 1 Was wird im 1. Absatz über die Kleidung der *LARP*-Spieler ausgesagt?
- A Sie ist weniger wichtig als die Rolle, die gespielt wird.
 - B Sie kostet die Spieler viel Geld.
 - C Sie wird für jedes neue Spiel ein wenig umgeändert.
 - D Sie wird oft aus alten Kostümen aufgearbeitet.

“entwickeln sich [...] aus sich selbst heraus” (regel 6-7)

- 1p 2 Met welk zelfstandig naamwoord in alinea 5 wordt hetzelfde bedoeld?
Citeer het betreffende zelfstandig naamwoord.

- 1p 3 Um wie viel konkrete Angelegenheiten kümmert sich das „Organisationsteam“ (Zeile 12) laut des 1. Absatzes?
- A um eine
 - B um zwei
 - C um drei
 - D um vier
 - E um fünf
 - F um sechs

De schrijver maakt duidelijk dat *LARP*-spelers veel tijd, geld en passie in hun hobby steken, een voorbeeld daarvan is het gebruik van middeleeuwse taal.

- 2p 4 Noem nog **twee** andere concrete voorbeelden uit alinea 2.
Let op: geef je antwoord in het Nederlands, **niet citeren!**

“Welche Menschen spielen denn diese Rollenspiele?” (regel 29)

- 1p 5 Welk bijvoeglijk naamwoord vormt de kern van het antwoord op deze vraag?
Citeer het betreffende bijvoeglijk naamwoord.

“Ja, meistens schon.” (regel 37)

De onderstaande zinnen vormen de rest van alinea 4. Ze staan hieronder in verkeerde volgorde.

- 1p 6 Wat is de juiste volgorde?
- a Außerdem sind die Gewandungen – man spricht nicht von Kostümen – sehr aufwendig und teuer, manche kosten die Spieler schon 5.000 Euro!
 - b Es geht den Spielern ja auch um die Weiterentwicklung ihres Charakters in seinen Fähigkeiten und Erfahrungen.
 - c Für diesen Fall haben einige Spieler dann doch noch einen Zweitcharakter dabei, aber dann wird's noch teurer.
 - d Wenn aber ein Charakter stirbt, kann er nicht mehr mitspielen, das nehmen sie sehr genau.

Noteer op het antwoordblad de letters a tot en met d in de juiste volgorde.

- 2p 7 Geef van elk van de volgende beweringen aan of deze wel of niet overeenkomt met de inhoud van de regels 38-63.
- 1 Bij *LARP* moet je vaak inspelen op onverwachte situaties.
 - 2 *LARP* verspreidt zich vanuit Duitsland over de rest van de wereld.
 - 3 *LARP* wordt door buitenstaanders steeds minder raar gevonden.
 - 4 Door de toenemende commercie zal *LARP* op den duur steeds minder aantrekkelijk worden.

Noteer achter elk nummer op het antwoordblad 'wel' of 'niet'.

- 1p 8 Was spricht aus der letzten Antwort von Boris Leist?
- A Ärger
 - B Übermut
 - C Zuversicht
 - D Zweifel

Bronvermelding

Een opsomming van de in dit examen gebruikte bronnen, zoals teksten en afbeeldingen, is te vinden in het bij dit examen behorende correctievoorschrift, dat na afloop van het examen wordt gepubliceerd.