

COLLEGE OF  
WIZARDRY  
PEOPLE ARE MAGIC

<https://witchards.com/classic/>

# Larping: Gamification für HR und Führungskräfte

Martina Wenger – Larper, Cosplayer, Geek, Whovian

# Was zum Kuckuck ist Larping?

## „Live Action Role Playing (LARP) oder Live-Rollenspiel

bezeichnet ein Rollenspiel, bei dem die Spieler ihre Spielfigur auch physisch selbst darstellen. Es handelt sich also um eine Mischung aus Pen-&-Paper-Rollenspiel und Improvisationstheater. Die Spiele finden meist ohne Zuschauer statt. Die Teilnehmenden können im Rahmen einer Rolle, die die eigene Figur und ihre Eigenschaften und Möglichkeiten beschreibt, frei improvisieren. Die Spielfigur wird Charakter genannt. Soweit möglich, finden Live Rollenspielveranstaltungen an Spielorten statt, deren Ambiente dem Szenario der Spielhandlung entspricht. Die Spieler tragen den Charakteren entsprechende Gewandung.“

Wikipedia



Das sind ja nur Verrückte  
die in Rüstungen im Wald  
rumlaufen und Schlachten  
nachspielen!

Foto credit: DEAGOSTINI/GETTY IMAGES



Historische Schlachten?



# Nordic Larp

- 
- Ursprung in Skandinavien
  - Kooperatives Spiel – „play to lose“
  - Einfache Regeln
  - Große Vielfalt von Spielvarianten und Settings
  - Kann schwere/komplexe Themen beinhalten

[nordiclarp.org](http://nordiclarp.org)

# Wie passt Larp ins Berufsleben?

Gamification: Das Verwenden von Spielen, Spielelementen und –techniken außerhalb des Spielkontexts

Serious Games: Im Vordergrund steht nicht die Unterhaltung, sondern das Lernen

Role Play: Das Lernen, wie sich eine andere Person in einer bestimmten Situation verhalten könnte

# Was lernen wir beim Larpn?

Sicherheit in  
ungewohnten  
Situationen

Gruppendynamik

Selbstreflexion

Selbstwahrnehmung

Emotion und  
Motivation

Erkennen von  
Verhalten in  
bestimmten  
Situationen (Stress)

# Edu-Larp - Lerndimensionen

<b>Learning Dimension</b>	<b>Student Development</b>
<b><i>Cognitive</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Critical ethical reasoning</li><li>• Exercising creativity, spontaneity, and imagination</li><li>• Intrinsic motivation*</li><li>• Improved problem-solving skills</li><li>• Learning multiple skills and knowledges simultaneously</li><li>• Self-efficacy, perceived competence</li></ul>
<b><i>Affective</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Active engagement*</li><li>• Enhanced awareness of other perspectives</li><li>• First-person identification improving emotional investment</li><li>• Increased empathy</li><li>• Increased self-awareness</li><li>• Intrinsic motivation*</li><li>• Raising social consciousness</li><li>• Social skills development, e.g. cooperation, debate, negotiation</li></ul>
<b><i>Behavioral</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Active engagement*</li><li>• Exercising leadership skills</li><li>• Intrinsic motivation*</li><li>• Improving team work</li></ul>

Educational Live Action Role-playing Games: A Secondary Literature Review. In S. Bowman (Ed.), *The Wyrld Con Companion Book 2014* (p. 112-130). Los Angeles: Wyrld Con.

# College of Wizardry

- Basierend auf Harry Potter – Schüler in Hogwards → Universität
- 150 Spielende im Schloss Czocha, Polen
- 3 Grundrollen
  - Studierende (Junior, Sophomor, Senior)
  - Professoren (Alchemy, Arithmancy, Beastology, Herbology, Invocation, Magical Defense, Mind Magic, Technomancy, ...)
  - Headmaster/Headmistress (Main-Plot)
  - NPCs
- 5 Häuser (Libussa, Durentius, Faust, Sendivogius, Molin)
- Ziel: Den Housecup gewinnen





So viel mehr als mit ´nem Zauberstab durch ein altes Schloss zu rennen und irgendwas auf Latein zu rufen...



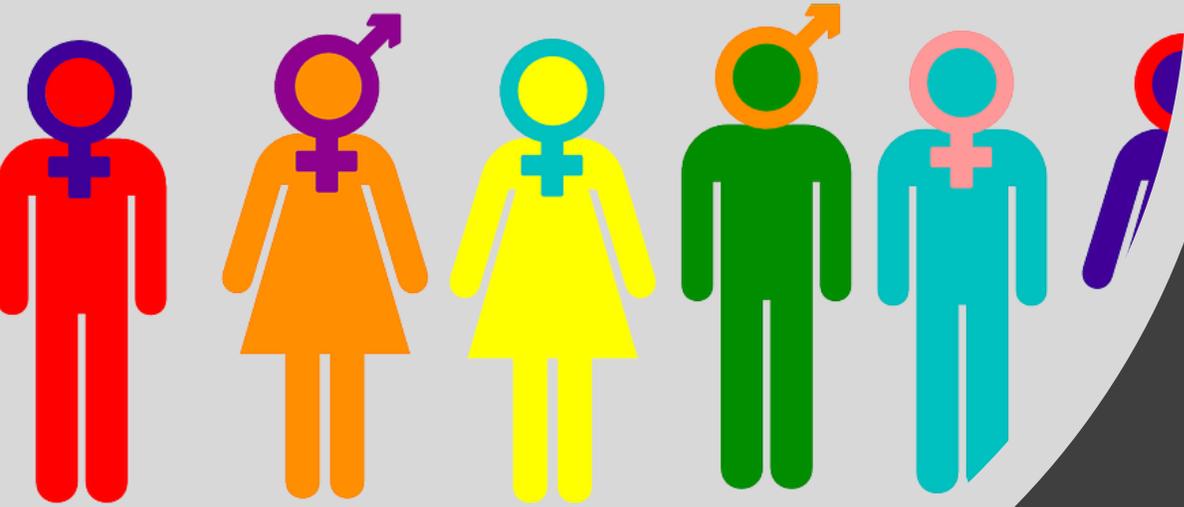


# Mein Learning von CoW: 1. Gruppendynamik





Mein Learning  
von CoW:  
2. Selbstreflexion



# Mein Learning von CoW: 3. Inklusion



DID YOU KNOW...  
YOUR WORDS

- Can be hurtful?
- Can make you less approachable?
- Might be offensive?
- Can create an inclusive campus?
- Can generate kindness?

Zuhören ist  
nett, erfahren  
ist besser

## Aufgabe: erstelle einen Charakter

- Überlege dir einen Namen (Vorname)
- Überlege dir 3-4 Charaktereigenschaften (zB gewitzt, offenherzig, schüchtern, gemein, langweilig, verrückt, ...). Achte darauf, dass du auch negative Eigenschaften wählst, denn sonst wird dein Charakter langweilig.
- Wähle einen Sitzplatz
  - Links: Wissen, Ehrgeiz, Macht, Ambitionen, Korrektheit, Opfer für Ziele bringen, Produktivität und Effizienz, Regeln
  - Rechts: Humor, Outcast, Hang zum Extremen (wenn, dann richtig!), niemals aufgeben, Eifer, Mut, Energie, Genuss



Professor Rose Garret  
Pflanzenkunde & Alchemie

## 2 Häuser – 2 Extreme?

### FAUST

Values: Knowledge, Power, Ambition

Symbol: Dragon

Colors: Blue & Gold

“What is great in man is that he is a bridge and not a goal.”

Friedrich Nietzsche

„Knowledge, Power, Ambition, Faust“



### DURENTIUS

Values: Valour, Diligence, Audacity

Symbol: Rooster

Colors: Orange & Brown

“I put my heart and soul into my work and have lost my mind in the process.”

Vincent Van Gogh

„Rooster, Rooster! To the moon and back again“



WIZARDRY  
COLLEGE OF  
PEOPLE ARE MAGIC

Fragen?

# Was nehme ich mit?

- Wie habe ich mich gefühlt?
- Hat eine Situation etwas in mir ausgelöst?
- Warum habe ich in der Situation so reagiert?
- Was ist mir schwer gefallen?
- Was ist mir leicht gefallen?
- Habe ich eine neue Erkenntnis über mich selbst getroffen?