

Childfree



Ein politisches pro-choice LARP
Von Axiel Cazeneuve

illustriert von Nemo

Was ist ein larp?

„LARP“ ist die Abkürzung für „Live-Action-Rollenspiel“, eine Aktivität, bei der fiktive Rollen physisch verkörpert werden.

Es umfasst eine große Vielfalt an Praktiken und Spielkulturen: Was ich hier anbiete, ist eine minimalistische Erfahrung ohne Kostüme oder Vorbereitungen. Die Charaktere werden gemeinsam vor Ort entwickelt und entsprechend eurer Wünsche und Grenzen verkörpert. Ein LARP ist kein Theaterstück: Alle sind gleichzeitig Schauspielende und Publikum. Es gibt keine „Aufführung“.

Im Gegenteil: Ein LARP soll den Spielenden ermöglichen, Ideen oder Gefühle zu erforschen und sich auf ihre persönliche Erfahrung und die gemeinsame Ausarbeitung zu konzentrieren.

Das Ganze kann beängstigend wirken, sich seltsam oder schwierig anfühlen: Ich hoffe jedoch, dass ich dieses Spiel so zugänglich wie möglich gestaltet habe, indem ihr einfach Zeile für Zeile diesem Dokument folgen könnt, ohne dass es vorher jemand gelesen haben muss.

Vertraue dir selbst, und alles wird gut ;)

Das LARP wurde vom Gesundheitskollektiv (Geko) auf Deutsch übersetzt und frei angepasst. D.h. es ist nicht ganz dieselbe Version wie in anderen Sprachen.

Praktisches

Zeit : 4 Stunden

Material : Ein Stuhl, ein abgedunkeltes Zimmer, ein Spotlicht und einen Timer

Spielende : 7 Spielende (kann auch mit 1-2 Personen weniger gespielt werden)

Keine Spielleitung notwendig

4	Praktisches
4	Generelle Informationen
6	Vision
10	Setting
11	Safewords
12	Vorstellungsrunde
14	Charakter Verteilung
16	Die schwangere Person
18	Gesellschaft
24	Ich
28	Verteilung
29	Zusammenfassung der Charaktere
31	Workshop & Spieltechniken
31	Heisser Stuhl
32	Abmachungen bezüglich Körperkontakt
33	Verteilung des Redens
35	Monologe
36	Das Spiel
37	Debriefing
38	Fussnoten

Generelle Informatationen

Anmerkung zum Material

Das Lesen und Vorbereiten dieses Teiles sollte ca. 30min. dauern.

Die Idee ist, dass das Spielen so einfach wie möglich ist: Es ist keine explizite Spielleitung notwendig. Eine der spielenden Personen kann diese Rolle übernehmen.

Jemand aus der Gruppe kann diesen Text vorlesen, bis bei der Verteilung der Rollen abgemacht wird, wer die Spielleitung übernimmt. Falls es jemandem wohler ist, wenn eine nicht spielende Person moderiert, ist dies natürlich auch möglich. Grundsätzlich muss während dem gesamten Spiel nichts so durchgeführt werden, wie es vorgeschlagen ist. Es darf jederzeit so angepasst werden, wie es für alle Teilnehmenden stimmt. Falls ihr etwas anpasst, schickt mir doch bitte eine E-Mail oder füllt das Feedback-Formular aus. Dies hilft mir, das Spiel und das Spieldesign im Allgemeinen zu reflektieren.

Um das Spiel zu spielen, kann man einfach diesem Text Schritt für Schritt folgen. **Es ist wichtig, dass alle vor dem Spiel die Vision lesen.**

Alle können jederzeit aus dem Spiel aussteigen. Falls ein oder zwei Spielende fehlen, kann trotzdem gespielt werden. Alle Charaktere tragen gleichermassen zum Spiel bei. Sie fließen jedoch ineinander und wenn ein Charakter fehlt, kann dieser in die anderen Charaktere integriert werden.

Die Informationen, die auf der rechten Seite stehen, sind Zusammenfassungen dessen, was unten steht (grosse Schrift) oder kontextuelle Informationen und Vorschläge (kleine Schrift).



Vision

Bei freiwilliger Abtreibung geht es nicht um Trauma

Childfree entstand aus der beunruhigenden Feststellung, dass, auch wenn LARPs zum freiwilligen Schwangerschaftsabbruch nicht per se aus einer Anti-Abtreibungs-Perspektive geschrieben sind, die Abtreibung meistens als Teil vom Elternsein und nicht als Teil des Verhütungsprozesses dargestellt wird. Meist wird das potenzielle - und seltene - Trauma betont. Damit fördern sie Konservative Narrative über Abtreibungen. **Dieses LARP ist also ein politisches Manifest: Es ist radikal in seinen Grundsätzen und hofft, eine Kritik an der gesellschaftlichen Ordnung darzustellen.** Insbesondere soll es aufzeigen, wie die Gesellschaft den «weiblich» kategorisiert Körper¹ als Instrument zur Reproduktion instrumentalisiert und die Entscheidungsmacht über den eigenen Körper abspricht.

Schwangerschaft ist nicht Elternschaft

Einer dieser Grundsätze ist das Verständnis, dass die Entscheidung für einen Schwangerschaftsabbruch nicht davon abhängen soll, welche Person der Embryo einmal werden könnte, sondern vom Leben der Person, die sich in der Situation einer ungewollten Schwangerschaft befindet.

In der Tat gibt es 1.) einfach keine Möglichkeit, dies zu wissen, 2.) hat eine Abtreibung meist keine Auswirkungen auf die spätere Fruchtbarkeit.

Eine potenzielle Zukunft eines potenziellen Kindes gehört ausschliesslich zur bewussten Verfolgung der Lebensprojekte der Eltern. Die Abtreibung behindert diese Projekte nicht, sondern kann sie, im Gegenteil, unterstützen. Es gibt keine Möglichkeit zu wissen, welches Kind aus einem Embryo entstehen könnte; folglich sind alle

Embryonen gleich - es sei denn, die Entscheidung für oder gegen einen Abbruch wird aufgrund genetischer Abklärungen getroffen, dies soll in diesem LARP aber nicht thematisiert werden - und wenn eine Person, die abgetrieben hat, später ein Kind haben will, kann sie das (in den meisten Fällen) immer noch..

Nicht alle schwangeren Menschen sind Frauen

Ihr habt wahrscheinlich bemerkt, dass ich hier nicht über Frauen gesprochen habe. Auch wenn die meisten Menschen, die abtreiben, tatsächlich Frauen sind, sind nicht alle Personen mit einem funktionierenden «weiblich» kategorisierten Reproduktionssystem Frauen, und umgekehrt haben nicht alle Frauen ein funktionierendes «weiblich» kategorisiertes Reproduktionssystem. Auch geht es hier nicht um die Anzahl und Geschlechter der potenziellen Eltern: Natürlich kann eine Abtreibung unter Menschen, die potentiell Eltern werden könnten, diskutiert werden. Ich bin aber der Meinung, dass die Entscheidung letztlich bei der Person liegt, deren Körper direkt von der Fortsetzung oder dem Abbruch einer Schwangerschaft betroffen ist.

Die Jungfrau und die Hure

In westlichen Ländern wird die Darstellung von Schwangerschaftsabbrüchen durch das triadische Bild "der Frau" als Jungfrau, als Mutter - was lediglich die verbesserte Version der Jungfrau ist, wie sie der christliche Mythos der Jungfrau Maria verkörpert - oder als Hure beherrscht. Diese führt dazu, dass Abtreibungen als eines von zwei Dingen verstanden werden: Entweder die verzweifelte Geste der Jungfrau - der Frau als Opfer, der Unschuldigen, des armen, jugendlichen Mädchens, das betrogen oder vergewaltigt wurde -, oder der egoistische Ausweg der Hure - die Frau als Kriminelle, die Dekadente, die Vergnügungssüchtige, der das Leben

der Anderen nichts bedeutet. Die Realität ist natürlich nicht so naiv: Obwohl fast 70 % der europäischen «weiblich» kategorisierten Menschen Verhütungsmittel benutzen, sind fast die Hälfte aller Schwangerschaften in dieser Region ungewollt². In Frankreich, dem Land, in dem der Zugang zu Verhütungsmitteln am einfachsten ist, betreffen drei von vier Abtreibungen Personen, die Verhütungsmittel verwendet haben³. Keine Verhütungsmethode ist zu 100 % wirksam. Legale, medizinisch durchgeführte, freiwillige Schwangerschaftsabbrüche gehören somit zu einer absoluten Notwendigkeit, um die Gleichberechtigung zwischen Menschen und Geschlechtern zu erhalten und die Entscheidungsmacht über den eigenen Körper zu bewahren.

Das Ziel dieses LARPs ist, eine schuldfreie, befreite Vorstellung von freiwilligen Abtreibungen zu vermitteln, gelöst vom gesellschaftlichen Bild, dass dies eine traumatische Handlung ist und *sein muss*. Im Gegenteil, ich glaube und habe erlebt, dass ein Schwangerschaftsabbruch - auch wenn er in vielerlei Hinsichten unangenehm ist – eine ermutigende und augenöffnende Erfahrung sein kann. Sie macht sichtbar, wie eine Person, die gesellschaftlichen Normen und moralischen Aspekte von Elternschaft und Reproduktion verarbeitet.

Die schwangere Person in diesem LARP kann sich jedoch auch dazu entscheiden, nicht abzutreiben - einen Schwangerschaftsabbruch zu erzwingen wäre genauso absurd und unterdrückend wie der Zwang, die Schwangerschaft fortzusetzen.

Unabhängig von ihrer Entscheidung hoffe ich, dass die schwangere Person - und alle anderen Spielenden – ein Bild davon erhalten, wie sich Normen auf Individuen auswirken und sich durchsetzen können.

*Eine Schwangerschaft abzubrechen oder
fortzusetzen ist eine freie Entscheidung:
Eine ungewollte Situation kann zu einer
ermutigenden und befreienden Erfahrung
werdene*



Setting

Das Spiel wurde für sieben Spielende konzipiert. Dies schliesst eine moderierenden Person ein, welche die Schwangere Person spielt und für die Leitung des Spiels verantwortlich ist. Falls sich die Teilnehmenden wohler fühlen, wenn eine nicht spielende Person die Moderation übernimmt, ist dies möglich. Ansonsten sind alle Spielenden kollektiv dafür verantwortlich, eine spielende Person rauszuwerfen, wenn sich diese nicht respektvoll verhält oder das Wohlergehen der Anderen in irgendeiner Weise gefährdet. **Trotz der Rolle der Moderation ist die schwangere Person immer noch selbst ein spielende Person.** Ihr wird die Moderation übergeben, da sie eine zentrale Rolle spielt, was ihr eine andere Position gibt. Es kann jedoch jederzeit jemand anderes die Moderation übernehmen, falls sich die Moderationsperson irgendwann nicht mehr wohl fühlt in dieser Rolle. **Letztlich sind alle gemeinsam für das Spiel und individuell für ihr eigenes Wohlbefinden und ihren Spass verantwortlich.**

Idealerweise besteht das Setting aus einem abgedunkelten Raum, einem Spotlicht, das direkt gegen unten leuchtet und einem Stuhl in der Mitte des Spotlights. Ausserdem braucht es ein Gerät, mit dem ein Timer gestellt werden kann.

Das Spiel wird voraussichtlich vier Stunden dauern (etwa zwei Stunden für das Lesen des Materials und die Vorbereitung, eine Stunde für das Spiel und eine Stunde für das Debriefing).

Safewords

Bremsen	Stopp
reduziert die Intensität	beendet das Spiel

Die Safewords für dieses Spiel sind "Bremsen" und "Stopp". "Bremsen" kann verwendet werden, um eine Interaktion zu verlangsamen oder ein soeben eingeführtes Element abzulehnen. Wenn zum Beispiel eine Figur ein Thema einführt, das einer anderen Person unangenehm ist, kann diese Person "Bremsen" sagen und das vorgeschlagene Thema wird ignoriert. Wenn eine Person "Stopp" sagt, wird das Spiel sofort unterbrochen und die moderierende Person vergewissert sich, dass es den Spielenden gut geht. **Diese Safewords sind nicht die einzigen Möglichkeiten, das Spiel zu unterbrechen.** Ausdrücklich zu sagen, aufhören zu wollen, ist jederzeit möglich. Das Spiel darf nur dann fortgesetzt werden, wenn die Person, die das Spiel unterbrochen hat, sich dazu bereit fühlt. Wenn sie das Spiel nicht fortsetzen möchte, gehen alle gemeinsam zum Debriefing über. Die Person, die das Safeword benutzt hat, beginnt. Falls die moderierende Person das Safeword benutzt hat, übernimmt die Person, die **das Gesetz** spielt, ihre Aufgabe und sorgt dafür, dass es der Person gut geht. **Es ist völlig in Ordnung, ein Safeword zu benutzen oder das Spiel abubrechen.**

Safewords sind Sicherheitsvorkehrungen und sollen nur für Gründe ausserhalb des Spieles verwendet werden. Das heisst: Wenn sich eine spielende Person unwohl fühlt. **Nicht, um im Spiel andere Charaktere zum Schweigen zu bringen.**

Übt die Safewords zu zweit: Eine Person biegt der anderen Person sanft die Finger, bis es weh tut und sie die andere person dazu bringt, ein Safeword zu verwenden («Bremsen», um das Biegen zu verlangsamen; «Stopp», um es zu unterbrechen). Wechselt dann die

Positionen.

Vorstellungsrunde

Ca. 15-20 min

Austausch der Spielenden über ihre Ansichten und Erfahrungen

Bevor die Charaktere verteilt werden, stellen sich die Spielenden kurz vor. Alle sagen der Reihe nach ihren Namen, Pronomen und ob sie gerade etwas fühlen oder brauchen, das die Anderen wissen sollten (zum Beispiel: *"Ich bin gestresst, wenn ich vor anderen Menschen spreche, ich bin froh, während des Workshops beruhigt und ermutigt zu werden"* oder *"Ich habe erst ein paar wenige LARPs gespielt"*). Dies ist auch ein guter Zeitpunkt, um zu erwähnen, falls es für eine Person Triggerpunkte gibt (bspw. *mögliches Misgendern des Charakters, familiäre Situationen, etc. Missbrauch wird nicht Teil der Erfahrungen des Charakters sein*). Dann erzählen alle nacheinander von ihren Gefühlen zu Abtreibungen. **Safewords können benutzt werden.**

Wenn du selber oder als Parnter:in einen Schwangerschaftsabbruch oder eine Schwangerschaft erlebt hast, können diese Erfahrungen gerne geteilt werden, wenn du magst: Sie könnten dazu beitragen, dem Spiel Tiefe und Bedeutung zu verleihen und die Spielenden bei der Konstruktion der schwangeren Person zu inspirieren.

Dies soll keine Diskussion sein und alle Spielenden sollten sich respektvoll und akzeptierenden verhalten. Es soll nicht auf das reagiert werden, was eine andere Person teilt. Es ist möglich, nach dieser Einführung aus dem Spiel auszusteigen (wie zu jedem anderen Zeitpunkt auch).



Charakter Verteilung

Die schwangere Person fungiert auch als Spielleitung

Zwei Charaktergruppen: Gesellschaft und das Ich

Alle Rollen werden vor Ort verteilt

Die Charaktere sind in zwei Gruppen aufgeteilt, die sich alle um die *schwangere Person* drehen.

Das gesamte Spiel findet im Kopf der schwangeren Person statt: Die Charaktere sind eine bildliche Darstellung dessen, was in ihrem Kopf vor sich geht. **Die schwangere Person ist die Figur, die die Vorbereitung zum Spiel leitet und während dem Spiel das Rederecht vergibt:** Sie hat die Aufgabe, zu schauen, dass alle zum spielen kommen, während sie gleichzeitig auch versuchen soll, die bestmögliche Erfahrung zu machen. Die schwangere Person wird am Ende die Person sein, die die Entscheidung für oder gegen einen Schwangerschaftsabbruch trifft.

Abgesehen von der *schwangeren Person* gehören die Charaktere entweder zur Gruppe der *Gesellschaft* oder des *Ichs*. Die Gesellschaft verkörpert die Normen, die sozialen Erwartungen und die Bedeutung von Schwangerschaft und Abtreibung, während das *Ich* die Identität der schwangeren Person verkörpert. *Gesellschaft* und *Ich* sind keine gegensätzlichen Gruppen sondern verkörpern vielmehr die inneren und äusseren Einflüsse auf die schwangere Person. Sie können die schwangere Person in die eine oder andere Richtung drängen und so im Verlaufe des Spiels ihre Meinung beeinflussen.

Zum Spielen sind keine besonderen Kenntnisse erforderlich

Die drei Charaktere der *Gesellschaft* handeln von politischen und kompetitiven Diskursen und einer eher logisch begründeten Argumentation.

Vielleicht wirst du hier Weltanschauungen verteidigen, denen du als spielende Person nicht zustimmst. Es sind keine besonderen Kenntnisse erforderlich, denn die soziale und gesellschaftliche Struktur im Spiel wird von den Spielenden gemeinsam erarbeitet. Sie ist also sowieso fiktiv.

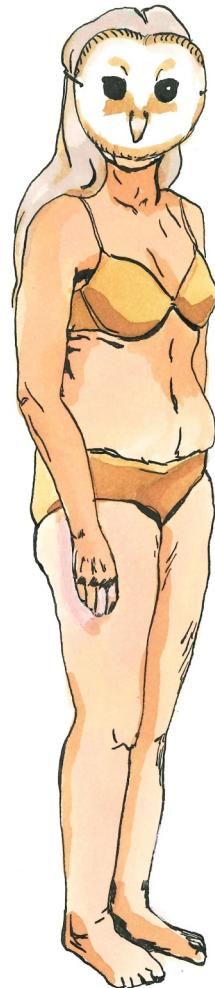
Die drei Charaktere des *Ichs* befassen sich eher mit emotionaler Intelligenz und der menschlichen Psyche.

Bevor mit der Verteilung begonnen wird, sollten alle die verschiedenen Charaktere kennenlernen. Bevor sie dann verteilt werden, gibt es noch einmal eine Zusammenfassung von ihnen.



Die schwangere Person

Der schwangeren Person muss ein Name und ein Geschlecht gegeben werden. Dabei spielt das Geschlecht der Person, die die schwangere Person spielt, keine Rolle. Das Geschlecht der schwangeren Person sollte beim Ausarbeiten der anderen Charaktere berücksichtigt werden, da die Gesellschaft sicherlich eine geschlechtsspezifische Sicht auf die Situation hat. Der Rest der Identität der schwangeren Person wird in der Vorbereitung und während dem Spiel durch die Charaktere des Ichs bestimmt.

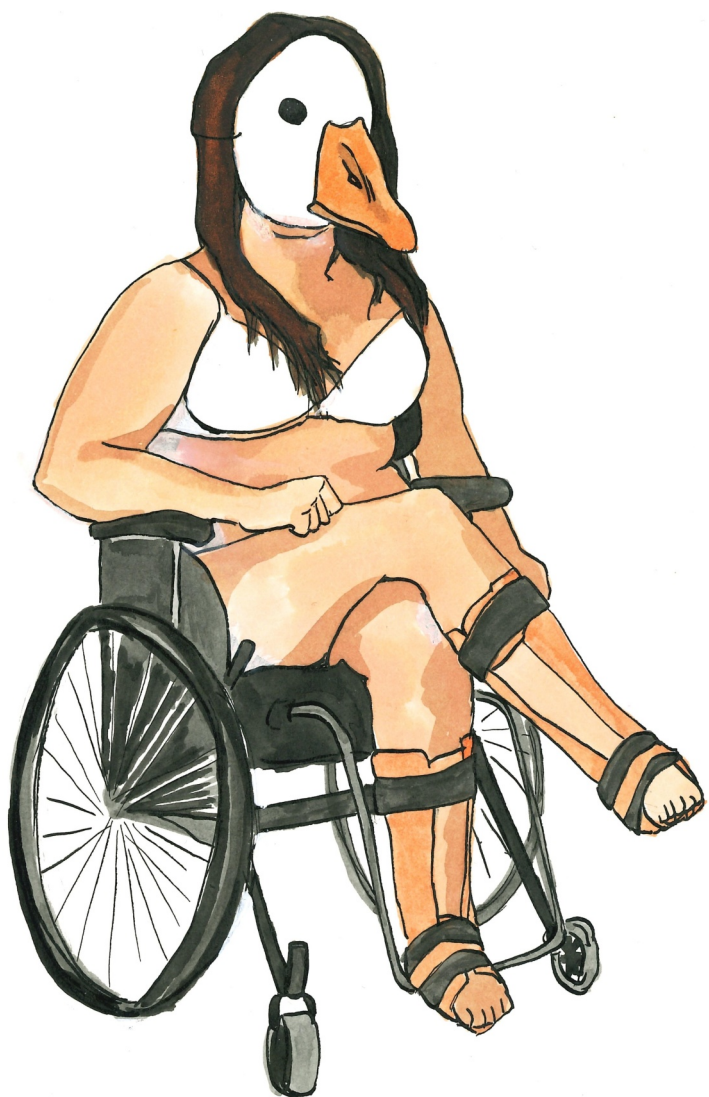


[Gesellschaft] - Moral

Die Moral verkörpert den impliziten oder expliziten Verhaltenskodex, der auf der Wahrnehmung von Richtig und Falsch basiert. Sie ist ein normatives, ethisches System das bestimmt, wie sich Menschen verhalten sollten. Es können auch mehrere verschiedene Moralvorstellungen gleichzeitig existieren und miteinander konkurrieren. In den meisten Fällen leitet sich die Moral von hegemonialen religiösen Überzeugungen ab. Der Katholizismus beispielsweise verurteilt Schwangerschaftsabbrüche traditionellerweise und setzt sie oft mit Mord gleich, da er alles menschliche Leben vom Tag der Empfängnis an für heilig hält⁴. Definitiv basiert das Rechtssystem auch auf der willkürlichen Entscheidung, wann ein Leben beginnt.

Ist es unmoralisch, abzutreiben? Gilt ein Embryo (unter 8 Wochen Schwangerschaft) als Mensch? Ein Fötus (über 8 Wochen)? Sollte eine Person abtreiben, wenn sie über die Mittel verfügt, um für die Bedürfnisse des Kindes zu sorgen? Ist eine bestimmte Religion oder ein religiöser Hintergrund in dieser Gesellschaft einflussreich? Und so weiter... Baue die moralischen Aspekte eurer fiktiven Gesellschaft auf.

Auch wenn die meisten westlichen Gesellschaften Abtreibungen tolerieren, reicht die Begründung, nicht Elternteil werden zu wollen, für die Entscheidung zu einem Schwangerschaftsabbruch häufig nicht aus. Menschen, die sich für eine Abtreibung entscheiden, stehen oft unter sozialem Druck, sich erklären zu müssen. Als Erklärungen dienen beispielsweise das Fehlen einer stabilen finanziellen und familiären Situation oder gesundheitliche Aspekte, die eine Schwangerschaft gefährlich machen könnten. Natürlich können diese Gründe zutreffen. Es ist jedoch auffällig, dass eine Abtreibung eher so begründet wird, auch wenn die Person, die abtreibt, ohnehin keine Kinder wollte.



[Gesellschaft] - Gesetz

Die Aufgabe des *Gesetzes* ist es, Grenzen bezüglich Abtreibungen festzulegen, aber auch, die schwangere Person an ihre Rechte und rechtlichen Möglichkeiten zu erinnern. Es ist sowohl einschränkend als auch ermöglichend, und kann die *Moral* ebenso verstärken und durchsetzen, wie auch ein Gegenpol zu ihr darstellen.

Gibt es Einschränkungen in Bezug auf Abtreibungen? Ist eine Abtreibung kostenlos? Bis wann darf abgetrieben werden? Gibt es Ausnahmeregelungen, beispielsweise im Falle einer Schwangerschaft nach einer Vergewaltigung (**Triggerwarnung: Bringe dieses Thema nicht ins Spiel, ohne dies zuvor ausdrücklich mit allen anderen Spielenden abgesprochen zu haben, und mache es nicht zu einem Teil der Geschichte vom Ich!**), oder in Bezug auf gesundheitliche Risiken? Etc.

Erschaffe gesetzliche Aspekte der *Gesellschaft*.

In Frankreich und den meisten europäischen Ländern liegt die zeitliche Begrenzung für einen Schwangerschaftsabbruch bei 12 Wochen (14 Wochen nach der letzten Menstruation). In Spanien sind es 22 Wochen (24 Wochen nach der letzten Menstruation). In Finnland liegt die Grenze bei 18 Wochen, mit Ausnahmeregelungen bei schwerwiegenden Problemen. Diese Grenzen sind willkürlich und begründen auf verschiedenen Kriterien: Ungefähr nach 12 Wochen sind alle Organe grob ausgebildet, während nach 22 Wochen die Möglichkeit besteht, dass ein Frühgeborenes unter intensivmedizinischer Behandlung überleben kann.



[Gesellschaft] - Mutterschaft

Mutterschaft ist der Zustand des Mutterseins (oder Schwangerseins). Dies ist jedoch keine für sich stehende Tatsache, sondern ist mit gesellschaftlichen Normen und Repräsentationen verwoben. Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, wie über Mutterschaft und Elternschaft gedacht und geredet werden kann⁵. Diese Vorstellungen prägen das Bild einer Gesellschaft davon, was es bedeutet, Mutter zu sein. Was bedeutet es, Mutter zu sein? Ist Mutterschaft für Frauen reserviert? Sind Frauen erst dann wirklich Frauen, wenn sie Mütter geworden sind? Gibt es Mutterschaft ausserhalb genetischer Grenzen? Sind alle dazu berechtigt, Eltern zu werden?

In unserer Gesellschaft gibt es einen grossen Unterschied von «Mutterschaft» und «Elternschaft». Diese Kategorien bringen sehr unterschiedliche Ansprüche und Erwartungen mit sich. Meist schliesst die Kategorie «Mutterschaft» Transpersonen aus. Es dominiert die Ideologie, dass das Muttersein ein zentraler Aspekt des Frauseins ist – ohne Mutterschaft ist eine Frau nicht wirklich vollständig. Diese Perspektive zeigt sich auch in den Zwangssterilisationen von trans Männern. Ein Mann, der gebiert, wird immernoch als eine Anomalie und was Abscheuliches angesehen: Es graut vor Männern, die gebären. Ausserdem werden in vielen Ländern, insbesondere in Südamerika, immer noch Zwangssterilisationen und Zwangsabtreibungen an indigenen Menschen und Menschen mit Behinderungen durchgeführt. Die USA war das erste Land, welches im späten 19. Jahrhundert gross angelegte eugenische Programme einführte, in denen Menschen mit Behinderungen und Gefangene zwangssterilisiert wurden⁷. Als in den 70er Jahren selbstbestimmte Abtreibungen auf französischem Boden immer noch illegal waren, wurden auf der kolonisierten Insel «La Réunion» (bis heute ein französisches Departement) illegale Zwangssterilisationen und Zwangsabtreibungen an Schwarzen Frauen in öffentlichen Krankenhäusern durchgeführt⁸.



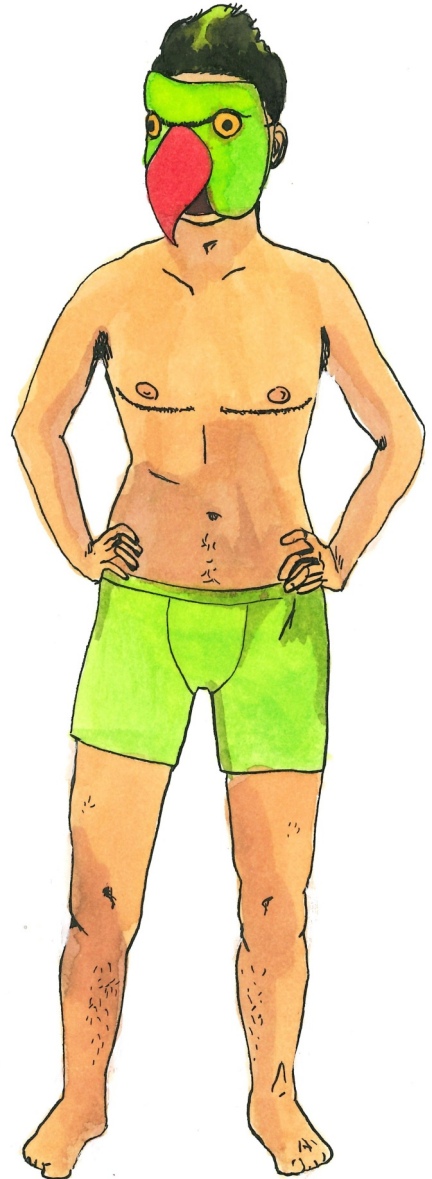
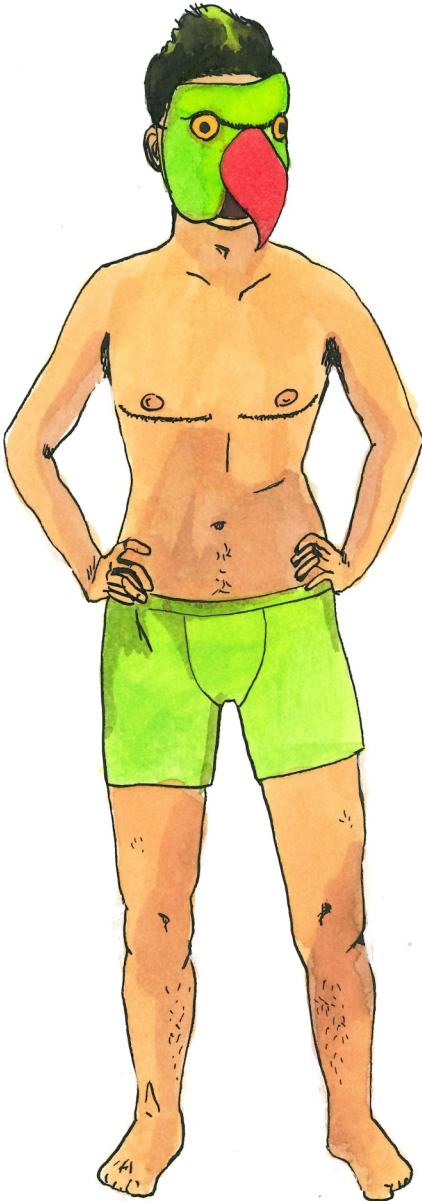
[Ich]- Gegenwart

Die schwangere Person ist ein erwachsener Mensch mit einem Leben und Gefühlen.

Was mag die Person? Was macht sie mit ihrem Leben? Wie alt ist sie? Wer sind die wichtigen Menschen im Leben dieser Person? Wie ist die Person schwanger geworden, und wie weit ist die Schwangerschaft bereits? Wie bemerkt sie die Schwangerschaft, wie wirkt sie sich auf die Person aus? Und so weiter.

Baue eine Identität für die schwangere Person auf.

Während manche Menschen nicht wirklich Begleiterscheinungen einer Schwangerschaft bemerken, verspüren viele Personen in den ersten Wochen beispielsweise Übelkeit, Veränderungen in den Brüsten, Rückenschmerzen, häufiges Pinkeln oder Stimmungsschwankungen⁹.



[Ich] - Träume

Die Schwangerschaft war nicht geplant: Sie ist nicht Teil der Projekte, welche die schwangere Person gemacht hatte. Wonach strebt sie? Was plante die schwangere Person, und wie wirkt sich die Schwangerschaft darauf aus? Gibt es etwas, wofür sie Geld gespart hat? Ein geheimer Wunsch, den sie nicht einmal ihren engsten Menschen erzählt hat? Was ist die grösste Angst der schwangeren Person?

Baue eine Zukunft für die schwangere Person.



[Ich] - Bedürfnisse

Die Bedürfnisse sind keine Wünsche: Es sind Dinge, welche die schwangere Person tun muss, um sich gut (oder einfach okay) zu fühlen. Jeder Mensch hat Bedürfnisse: Dinge, die einem helfen, um zu funktionieren, Self-Care-Strategien, Menschen zum anlehnen.

Was sind die Bedürfnisse der schwangeren Person? Was sind die Grundpfeiler ihres Lebens, die Dinge, die sie über Wasser halten? Was fehlt der schwangeren Person? Hat sie besondere Bedürfnisse oder Dinge, die sie unbedingt tun muss? Was macht die schwangere Person wenn sie traurig ist oder Unterstützung braucht?



Verteilung

Ca. 20min.

- 1.** *Beginnt mit der schwangeren Person. Geplant ist, dass die schwangere Person den Workshop leitet, aber dies kann auch unter den Spielenden verteilt werden.*
- 2.** *Die restlichen Spielenden wählen zwischen den beiden Gruppen Gesellschaft / Ich*
- 3.** *Danach werden die Charaktere in den beiden Gruppen verteilt.*

Wenn ihr weniger als sieben Personen seid, dann könnt ihr nun entscheiden, welche Person mehrere Charaktere verbinden und spielen möchte.

Die schwangere Person wird zuerst definiert. Danach teilen sich die restlichen sechs Spielenden in die zwei Gruppen Gesellschaft & Ich auf. Zuletzt werden die Charaktere in den Gruppen verteilt. Die Charakterverteilung kann nach dem hier vorgeschlagenen Ablauf erfolgen (mit geschlossenen Augen, um zu vermeiden, dass sich eine Person nicht meldet, wenn sich schon eine andere Person gemeldet hat), oder ihr entscheidet euch, dies mit offenen Augen zu machen, wenn sich alle damit wohl fühlen.

Beginnt mit der schwangeren Person: **Alle Spielenden schliessen ihre Augen. Dann heben alle die Hand auf, wenn sie diese Figur spielen wollen.** Wenn die Spielenden ihre Augen öffnen, einigen sich

die, die die Hand gehoben haben (falls dies mehrere sind), gemeinsam, wer die schwangere Person spielt. Falls niemand die Hand gehoben hat, wird das Ganze nochmal wiederholt. **Die Person, die die schwangere Person spielt, übernimmt die moderierende Rolle und somit die Leitung für den restlichen Teil des Workshops und Spiels.**

Nachdem die schwangere Person definiert wurde, entscheiden die anderen Spielenden, in welcher Gruppe sie spielen wollen (in Beiden drei): Die *Gesellschaft* entspricht eher einer intellektuellen Spielart, das *Ich* einer eher emotionalen.

Danach werden die Rollen Gruppe für Gruppe verteilt. Die moderierende Person liest die nachfolgende Zusammenfassung der Charaktere vor. Dann schliessen die Personen der Gruppe *Gesellschaft* wieder ihre Augen und die moderierende Person ruft jeden Charakter einzeln auf: Die Spielenden heben eine Hand, wenn sie ihn spielen möchten. Eine Person kann mehrmals die Hand heben. Wenn mehrere Spielende denselben Charakter spielen wollen, vereinbaren sie gemeinsam, wer ihn spielt. Anschliessend wird dies mit der Gruppe *Ich* wiederholt.

Zusammenfassung der Charaktere

Die drei Charaktere der *Gesellschaft* sind **Moral**, **Gesetz** und **Mutterschaft**. Die **Moral** repräsentiert die verschiedenen Normen und Ideologien rund um Abtreibung, Reproduktion und Schwangerschaft. Das **Gesetz** stellt das Rechtssystem dar und legt den Rahmen fest, in

welchem Abtreibungen, sowie das Verhindern / Unterstützen von Abtreibungen, statt finden kann. Die **Mutterschaft** repräsentiert alle gesellschaftlichen Erwartungen rund um Mutterschaft und Elternschaft und was es bedeutet, in dieser Gesellschaft eine Person zu sein, welche möglicherweise schwanger werden kann.

Die drei Charaktere des *Ichs* sind **Gegenwart**, **Träume** und **Bedürfnisse**. Die **Gegenwart** repräsentiert die momentane Identität der schwangeren Person. Wer sie ist, was sie tut, wie sich die Schwangerschaft im Moment auf die Person auswirkt. Die **Träume** stehen für die Projekte der schwangeren Person. Ihre Lebensziele, was die Person machen oder sein wollte, bevor sie schwanger wurde. Die **Bedürfnisse** repräsentieren die Dinge, die die schwangere Person tut, um für sich selbst zu sorgen, die Menschen, die sie liebt, aber auch all die Dinge aus dem Alltag, mit denen sich die Person beschäftigen muss.

Nachdem ihr diese Zusammenfassung gelesen habt, fahrt mit der Verteilung der Charaktere fort. Wenn alle einen Charakter haben, könnt ihr mit dem Spiel beginnen. Die Charakterverteilung sollte nicht länger als fünfzehn Minuten dauern, damit ihr genügend Zeit für den Rest der Vorbereitung und das Spiel an sich habt.

Workshop + Spieltechniken

Ca. 1.5h

Vor dem Spiel entscheidet sich die Person, welche die schwangere Person spielt, für einen Namen und ein Gender ihres Charakters.

Es kann irgend ein Gender gewählt werden. Es wird aber empfohlen, eines auszusuchen, in welchem du dich wohl fühlst und/oder welches du leicht als schwanger darstellen kannst.

Heisser Stuhl

Jeder Charakter beantwortet eine Reihe von Fragen der anderen Spielenden, welche die Ausgangslage für diesen Charakter darstellen

Der *heisse Stuhl* ist ein Gefäß, in welchem alle Fragen über ihren Charakter beantworten, welche von den anderen Spielenden gestellt werden. Dies gibt den anderen Spielenden einen Einblick in deinen Charakter und du kannst ihm mehr Tiefe geben. Spielende können sich jederzeit entscheiden, eine Frage nicht zu beantworten, wenn sie sich dabei unwohl fühlen oder wenn sie das Gefühl haben, dass die Frage für ihren Charakter irrelevant ist. Auch die *Gesellschaft* muss nicht den hier vorherrschenden gesellschaftlichen Normen entsprechen. Sie kann von der spielenden Person frei erfunden werden. **Dieses Spiel geht nicht darum, die existierenden Normen kennenzulernen. Es geht eher darum, zu verstehen, welchen Einfluss Normen im allgemeinen haben.** Die Spielenden sind frei, sich ein beliebiges Rechtssystem, Religion, etc. auszudenken – egal ob dies sehr nahe oder sehr weit weg von bestehenden Normen ist. Das Spieldesign ist sehr offen und könnte sogar zu Science-Fiction werden, wenn die Spielenden das möchten.

Mit der *Moral* beginnend, dann gemäss der Reihenfolge der Charakterverteilung (*Recht, Mutterschaft, Gegenwart, Träume und Bedürfnisse*), **stellen sich alle Spielenden selber vor, indem sie ihren Charaktertitel nennen und dann drei Fragen der anderen Spielenden beantworten.** Wenn die Zeit bereits knapp ist, dann macht dies kürzer. Die Antworten bilden die Grundlage, um das Spiel zu beginnen. Alle Spielenden können jederzeit weitere Inhalte zu ihrem Charakter hinzufügen, wenn dies zu den bestehenden Informationen passt.

Nach dem *heissen Stuhl* fassen alle kurz zusammen, wer/was ihr Charakter ist, damit sich alle daran erinnern können.

Abmachungen bezüglich Körperkontakt

Auch wenn das Spiel hauptsächlich über das Reden funktioniert, kann es sein, dass Spielende während dem Spiel das Bedürfnis haben, die schwangere Person zu berühren (z.B. dass die *Moral* ihre Hände auf eine bevormundende Art auf die Schultern der schwangeren Person legt oder der die *Bedürfnisse* die Hände der schwangeren Person nimmt, um sie um etwas zu beten, etc.). Die Person, welche die schwangere Person spielt, entscheidet und definiert, auf welche Art sie mit Körperkontakt einverstanden ist, und wie nicht.

Verteilung des Redens

- 1** Die schwangere Person sitzt im Licht, die anderen stehen im Dunkeln um sie herum
- 2** Wer sprechen will, tritt ins Licht
- 3** Die schwangere Person erlaubt (einladende Geste) oder verbietet (Stopp-Geste) das Rederecht, oder pausiert das Reden eines Charakters, um einen anderen Charakter einzuschieben (erhobener Finger)
- 4** Um die anderen Charaktere beim Sprechen zu unterbrechen, tritt man auch einfach ins Licht
- 5** Die Charaktere im Dunkeln sind stumm, aber nicht ausdruckslos.

Während dem Spiel sitzt die schwangere Person im Licht, während die Anderen im Dunkeln um die schwangere Person herum stehen. Möchte ein Charakter reden, macht er einen Schritt ins Licht. Die schwangere Person **erlaubt ihm dies, indem sie eine einladende Geste macht oder lehnt es ab, indem sie die flache Hand hebt (Stopp-Geste).**

Ein Charakter kann versuchen, den Charakter, der gerade am reden ist, zu unterbrechen, **indem er ebenfalls ins Licht tritt.** Die schwangere Person kann die Unterbrechung durch die einladende Geste akzeptieren und dem Charakter das Rederecht gewähren, oder dies durch die Stopp-Geste ablehnen. Wird einem Charakter das Reden verwehrt, tritt er zurück ins Dunkle. Ist ein Charakter von sich aus mit dem Reden fertig, tritt er ebenfalls zurück ins Dunkle. Für einen

unterbrochenen Charakter ist es möglich, erneut um das Rederecht zu bitten. Es ist die Aufgabe der schwangeren Person, das Reden gleichmässig zu verteilen.

Die schwangere Person kann einen Charakter zum Sprechen auffordern, ohne dass sich dieser von sich aus gemeldet hat, indem sie auf den Charakter zeigt und ihn ins Licht winkt.

Die schwangere Person kann auch einen sprechenden Charakter **per erhobenem Finger unterbrechen**, einen anderen Charakter ins Licht bitten, diesen nach einer Weile unterbrechen und zurück schicken und dann den ersten Charakter erneut zum Sprechen auffordern. Ein Charakter muss nicht sprechen wenn er aufgefordert wurde, wenn die spielende Person dies nicht möchte. **Charaktere im Dunkeln dürfen nicht sprechen, aber sie dürfen sich still ausdrücken – beispielsweise durch Mimik, Körperhaltung oder Gesten.** Stille kann ebenfalls einen starken Ausdruck haben. Die Spielenden sollten sich keine Sorgen machen, wenn für ein paar Minuten kein Charakter reden möchte. Redesequenzen können argumentativ oder beschreibend, kurz oder lang sein (von innigen Plädoyers bis hin zu parasitären Gedanken über den morgigen Termin). Sie können auch nonverbal sein (z.B. auf dem Boden liegend, denkend oder summend), oder andere Ressourcen können genutzt werden (z.B. ein Lied auf dem Handy abspielen).

Probiert diese Techniken des Rederechts einige Minuten aus, indem ihr bedeutungslose Silben anstatt Sprache benutzt (*beispielsweise: Einladende-Geste, «bababababa» - Unterbruch-Geste, «dududududu»*). Dies ist auch eine Methode, um sich aufzuwärmen, bevor es losgeht.

Monologues

Aussagen der schwangeren Person im Spiel

Die schwangere Person kann den Charakteren nicht direkt antworten. Sie kann jedoch jederzeit ihre flache Hand heben um die gerade sprechende Person zu unterbrechen, aufstehen und einen Monolog halten. Wenn die schwangere Person fertig ist, setzt sie sich wieder und das Spiel geht normal weiter.



Das Spiel

Stellt den Timer auf 55min ein.

Start: Die schwangere Person stellt sich selber vor und setzt sich dann hin

Ende: Die schwangere Person steht auf und verkündet ihre Entscheidung

Vor dem Spiel stellt die moderierende Person einen Timer, der 55min später läuten wird.

Das Spiel beginnt, indem sich die schwangere Person in einem Monolog vorstellt. *«Ich bin X und ich habe gerade herausgefunden, dass ich schwanger bin.»* Die schwangere Person kann den Monolog kurz halten oder lange reden – beispielsweise um die schwangere Person so vorzustellen, wie sie während dem heissen Stuhl durch die *Ich-Charaktere* definiert wurde. Wenn die schwangere Person sitzt, können die Charaktere damit beginnen, um Sprecherlaubnis zu bitten.

Das Spiel endet, wenn der Timer läutet oder wenn die schwangere Person genug hat. In beiden Fällen steht die schwangere Person auf, erläutert ihre Entscheidung für oder gegen die Abtreibung in einem letzten Monolog und geht dann aus dem Licht.

Die Person, die die schwangere Person spielt, entscheidet, wann das Debriefing beginnt. Sie kann sich davor einige Minuten für sich selbst nehmen. In diesem Fall sollten alle Spielenden schweigen und sich Gedanken machen, was sie gerade erlebt haben. Es ist wichtig, das Schweigen der anderen Spielenden zu respektieren, auch wenn man sich selber nicht emotional betroffen fühlt.

Debriefing

Die moderierende Person liest die folgenden Fragen vor. Alle Spielenden beantworten die Fragen, die moderierende Person am Schluss. Unterbrecht einander nicht und antwortet nicht auf das Gesagte. Zustimmung kann mittels Daumen-Hoch oder stillem Applaus gezeigt werden. Es sind keine negativen Zeichen erlaubt. Es ist immer möglich, sich gegen ein Debriefing zu entscheiden, es wird jedoch schwer empfohlen.

- Wie lautet dein richtiger Name?
- Wie fühlst du dich?
- Brauchst du etwas?

Nachdem alle Spielenden diese drei Fragen beantwortet haben, können die Spielenden entscheiden, ob sie gehen möchten. Wer bleibt, kann sich darüber austauschen, wie dieses Spiel die Sichtweise und das Verständnis in Bezug auf Abtreibungen beeinflusst haben könnte. Jetzt ist es auch möglich, auf Aussagen zu antworten oder sich darauf zu beziehen, wenn die moderierende Person damit einverstanden ist und es respektvoll und angemessen ist.

Fussnoten

1 Mit „weiblich kategorisiert“ meinen wir die weiterhin gesellschaftlich dominante binäre Einteilung in weibliche und männliche Körper sowie die damit häufig einhergehende strukturelle Gewalt. Wir haben uns entschieden, hier die Begriffe «weiblich» und «männlich» zu verwenden, da wir zu diesem Moment keine anderen genauen Begriffe hierfür kennen.

2 <http://www.safeabortionwomensright.org/contraception-in-europe>

3 <https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-rue69/20100202.RUE4800/trois-ivg-sur-quatre-concernent-des-femmes-sous-contraception.html>

4 <https://www.catholicnewsagency.com/resources/abortion/catholic-teaching/the-catholic-church-and-abortion>

5 <https://my.clevelandclinic.org/health/articles/7247-fetal-development-stages-of-growth>

6 https://www.researchgate.net/publication/275677783_Representations_of_Motherhood

8 https://en.wikipedia.org/wiki/Compulsory_sterilization

9 <http://americanpregnancy.org/getting-pregnant/early-pregnancy-symptoms/>

Spiel

Dieses Spiel ist ein Werk von Axiel Cazeneuve – Weitere Werke von Axiel findest du unter **<http://larpinprogress.com/>**
axiel@larpinprogress.com

Du kannst Axiels Arbeit über itch.io-Konto oder über LiberaPay unterstützen. **<https://larpinprogress.itch.io/childfree>**
https://liberapay.com/LARP_in_Progress/

Illustration

Illustriert von Nemo

Übersetzung

Das LARP wurde vom Gesundheitskollektiv (Geko) auf Deutsch übersetzt und frei angepasst. D.h. es ist nicht ganz dieselbe Version wie in anderen Sprachen.

Bei Anmerkungen bzgl. deutscher Übersetzung melde dich gerne unter:
geko@immerda.ch

Publishing

Die Herausgabe dieses Spiels ist eine Initiative von Projet-Evasions.
Bestelle dieses Spiel und entdecke den Rest unseres Katalogs auf unserer Website : **<https://projet-evasions.org/de>**

**Möchtest du bei der Übersetzung oder
Verbreitung dieses Spiels helfen?
evasions@riseup.net**

Against the
gendered
night-
mare



Childfree ist ein LARP darüber, dass dein Körper nur dir gehört. Darüber, sich zu ermächtigen, lebensverändernde Entscheidungen zu treffen und den eigenen Träumen und Projekten zu folgen.

Es ist ein LARP über die Entscheidung, eine Schwangerschaft abzuberechnen.



**2022 - 2026
PROJET EVASIONS
PROJET-EVASIONS.ORG
EVASIONS@RISEUP.NET**