

INHALT

Vorwort	5
• Grenzen übertreten – Gedanken über Partizipation, Computerspieltheater und Live-Rollenspiel (<i>Órla Fiona Wittke</i>)	9
• Traumpark Larp – Über die Vermischung von Fiktion und Realität in Vergnügungsparks (<i>Herwig Kopp</i>)	17
• Live-Rollenspiel als Erzählform (<i>Daniel Steinbach</i>)	35
• Theater und Larp – Warum das zusammen gehört! (<i>Ruth B.</i>)	49
• „Wir müssen über SIGNA reden“ – Larp und Performance-Installationen (<i>Gerke Schlickmann</i>)	55
• „They have ... what?!” Atmosphere and Storytelling in Larps (<i>Carsten Herbst</i>)	79
• Mittendrin statt nur dabei. Oder: Warum Partizipation im Larp wichtig ist (<i>Katharina und Marius Munz</i>)	87
Literatur: Lesenswert	95