

RP-Charakterguide 07 – Forschung & Lehre: Ergänzungsleitfaden

Dieser Artikel beschreibt, wie wissenschaftliche und akademische Rollen glaubwürdig funktionieren, ohne dass dein Charakter als „laufendes Lexikon“ gespielt werden muss. Er zeigt, wie du Expertise mit Methoden, Fehlern und Unsicherheit verknüpfst und wie Themen wie Finanzierung, Ethik oder Konkurrenz ganz natürlich Konflikte erzeugen. So wird Wissen im RP zu einem Werkzeug mit Grenzen – und genau dadurch zu einem Motor für Geschichten, statt zu einer Abkürzung.



Inhaltsverzeichnis

1. [Ergänzungsleitfaden – Forschung & Lehre im Rollenspiel](#)
 1. [Forschung & Lehre als Tätigkeit](#)
 2. [Wissen, Spezialisierung & Grenzen](#)
 3. [Institutionen & Abhängigkeiten](#)
 4. [Ethik & Verantwortung](#)
 5. [Anerkennung, Ruf & Kritik](#)
 6. [Alltag, Routine & Frustration](#)
 7. [Anschluss an anderes Rollenspiel](#)
 8. [Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind](#)
 9. [Zum Abschluss](#)

Ergänzungsleitfaden – Forschung & Lehre im Rollenspiel

Dieser Text ergänzt den allgemeinen Leitfaden zur Charaktererstellung. Er richtet sich an Spieler, die einen Charakter spielen möchten, dessen Alltag durch **Forschung, Analyse, Lehre oder wissenschaftliche Beratung** geprägt ist. Wissen ist im Star-Citizen-Universum keine Abkürzung zu Macht. Es ist **gebunden an Strukturen, Finanzierung, Ethik und Anerkennung** – und damit immer auch konfliktträchtig.

Forschung & Lehre als Tätigkeit

Forschung bedeutet, **Fragen zu stellen**, nicht Antworten zu besitzen. Erkenntnis entsteht schrittweise, oft widersprüchlich und selten linear.

Lehre bedeutet **Vermittlung**, nicht Autorität. Wissenschaftliche Tätigkeit besteht aus Erklären, Einordnen, Zweifeln und dem offenen Umgang mit Unsicherheit. Große Durchbrüche sind selten. Der Alltag ist geprägt von kleinen Fortschritten – oder davon, festzustellen, dass eine Annahme nicht trägt.

Wissen, Spezialisierung & Grenzen

Fachwissen ist fast immer **eng begrenzt**. Niemand ist in allen Bereichen kompetent, und selbst innerhalb eines Fachgebiets bleibt vieles unsicher. Interdisziplinäre Arbeit erfordert Zusammenarbeit. Andere Perspektiven sind notwendig, um blinde Flecken zu erkennen. Unwissen ist kein Makel. Es ist ein

realistischer und glaubwürdiger Bestandteil wissenschaftlicher Arbeit – und ein starker Ausgangspunkt für Rollenspiel.

Institutionen & Abhängigkeiten

Forschung findet selten unabhängig statt. Institute, Universitäten, Konzerne oder staatliche Stellen:

- setzen thematische Schwerpunkte
- bestimmen Ressourcen
- beeinflussen Zeitpläne und Zielsetzungen

Drittmittel, Förderprogramme oder Auftragsforschung lenken Fragen – oft subtil, manchmal offen. Wissenschaftliche Freiheit ist **relativ**, nicht absolut. Diese Abhängigkeiten erzeugen Spannungen, Loyalitätskonflikte und Entscheidungsdruck.

Ethik & Verantwortung

Forschung hat Folgen. Nicht alles, was technisch möglich oder wissenschaftlich interessant ist, ist unproblematisch. Erkenntnisse können missbraucht, fehlinterpretiert oder politisch instrumentalisiert werden. Verantwortung endet nicht mit der Veröffentlichung. Sie beginnt oft genau dort, wo Ergebnisse Wirkung entfalten. Ethik ist kein Zusatz, sondern Teil des Prozesses.

Anerkennung, Ruf & Kritik

Wissenschaftlicher Ruf ist **fragil**.

Er entsteht durch:

- nachvollziehbare Arbeit
- Offenheit für Kritik
- Bereitschaft zur Korrektur

Kritik, Zweifel und Gegenpositionen sind normal. Autorität entsteht nicht durch Titel, sondern durch **Diskurs** – und kann jederzeit hinterfragt werden.

Auch Ignoranz oder Ablehnung sind realistische Erfahrungen.

Alltag, Routine & Frustration

Große Teile wissenschaftlicher Arbeit sind Routine:

- Datensichtung
- Dokumentation
- Wiederholungen
- Anträge und Berichte

Rückschläge, Sackgassen und Fehlannahmen gehören dazu. Fortschritt ist oft unspektakulär – und manchmal nur im Rückblick erkennbar.

Diese Frustrationen machen Figuren **nahbar und spielbar**.

Anschluss an anderes Rollenspiel

Forschung berührt viele Bereiche:

- Militär und Sicherheit
- Industrie und Produktion

- Medizin und Ethik
- Politik und Wirtschaft

Konflikte entstehen durch:

- Interessen
- Deutungshoheit
- Konsequenzen von Wissen

Andere Charaktere müssen Forschung nicht akzeptieren oder respektieren. Widerspruch ist Teil des Spiels.

Typische Missverständnisse – und warum sie nicht nötig sind

Bei Forschungs- und Lehrcharakteren tauchen häufig Annahmen auf wie:

- „Ich weiß immer, was richtig ist“
- „Meine Expertise wird automatisch anerkannt“
- „Titel schützen vor Kritik“

All das ist nicht nötig, um überzeugend zu spielen.

Oft entsteht besseres Rollenspiel, wenn:

- Wissen begrenzt bleibt
- Autorität infrage gestellt wird
- Unsicherheit offen benannt wird

Zum Abschluss

Forschung und Lehre machen einen Charakter nicht mächtig. Sie machen ihn **abhängig, angreifbar und verantwortlich**.

Wenn du nach dem Lesen denkst: „Ich verstehe, was es bedeutet, im Star-Citizen-Universum zu forschen oder zu lehren – und wie ich daraus einen glaubwürdigen, spielbaren Charakter entwickle, der mit Unsicherheit, Verantwortung und Widerspruch lebt.“ Dann erfüllt dieser Ergänzungsleitfaden genau seinen Zweck.

Alles Gute!

Ultime Fauchelevent
(Lore-Maker-Team)