

Organisierte Kriminalität als Motor des Schurkenspiels



https://open.spotify.com/embed/episode/2MuaFZX8tLfk7s6MMO9hTu?utm_source=generator

Schurkenspiel lebt von Interaktion, Vernetzung und Spieltiefe – zwischen Einzelpersonen, Gruppen und Machtstrukturen. Das höchste und vielschichtigste Maß an langfristigem Schurkenspiel entsteht dort, wo schurkische Charaktere nicht allein, sondern organisiert agieren: in Banden, Netzwerken, Gilden und kriminellen Zusammenschlüssen.

In diesem Beitrag stellen wir Grundgedanken zum Rollenspiel in schurkischen Organisationen vor und gehen auf Mechanismen, Ausrichtung sowie unterschiedliche Arten der Organisationen ein. Wir möchten zeigen, wie diese Organisationen genutzt werden können, um schurkisches Rollenspiel zu verbessern.

Die wichtigste OT-Aufgabe einer kriminellen Organisation im LARP ist nicht die Steigerung von Macht, Einfluss, Reichtum oder Gewinnchance – sondern die Produktion von Rollenspiel. Das Ziel von Schurkenorganisationen sollte die Vergrößerung von Spielfläche, die Vertiefung von Spieltiefe, die Erhöhung von Spielangebot und Spielqualität sein.

Dies umfasst beispielsweise:

- **Erzeugung und Steuerung von Spielangebot und Spielfläche** - das umfasst Konfliktspiel genauso wie ruhiges und konfliktfreies Immersionsspiel.
- **Erzeugung von Interaktionspotential, Bezugspunkten und Vernetzung** zwischen vielen Charakteren durch Handels-, Macht- und Abhängigkeitsverhältnisse.
- **Erzeugung und Verbreitung von Aufträgen und Plots sowie Informations- und Handelsspiel** - für interne Mitglieder oder externe Mitspielende.
- **Aufbau von Agenda und Zielen der Organisation als dauerhafter Spielmotor** und zur Bündelung des Spielthemas der Organisation.
- **Erzeugung von "Plot- und Spielkontinuität" und langfristige Entwicklungsstrukturen für Charaktere**, etwa durch Ränge und Titel, aber auch durch Rollenspiel im Rahmen von Ausbildung und Lehre oder dem Aufbau von Ruf und Macht.
- **Aufbau von Gegenspielern und Gegenparteien in der Spielwelt.** Organisationen können Schurkenspiel sichtbar machen. Unsichtbares Verbrechen erzeugt wenig Rollenspiel. Wahrnehmbares Verbrechen erzeugt Reaktionen. Organisierte Kriminalität im LARP sollte wahrnehmbar und anspielbar sein, z.B. über Symbole, Gerüchte, Ruf, erkennbare Kontakte, offene Drohkulissen oder allgemein bekannte Mittelsleute.
- **Angebot von Einstiegshilfen in hochwertiges Schurkenspiel und modernen Spielrahmen.** Organisationen können auch als "Leinwand" verwendet werden, um Spielenden eine Bühne und Experimentierfläche für ihr Charakterspiel zu geben.
- **Verlängerung und Absicherung von Aktion-Reaktion über mehrere Ebenen**, z.B. über Befehlsketten, Stellvertreterkonflikte, Rache durch Dritte und "schattenpolitische Folgen". So endet das Konfliktspiel nicht an der Einzelszene. Organisationen können Eskalationsstufen über IT-Erwartungen und IT-Verhandlungsräume sicherstellen, um Konfliktspielangebote zu staffeln und spontane Überreaktionen zu verhindern.
- **OT-Konsens leichter sichern:** In Netzwerken sowie gegenüber bekannten Gruppen entsteht schneller OT-Vertrauen. Wiederkehrende Spielpartnerinnen verstehen Spielstil, Härtegrad und Grenzen besser – Konfliktspiel wird reibungsloser. OT-Abstimmung bei Rollenspiel mit Verrat, Loyalität, Rivalitäten und Intrigen kann stark reduziert werden.
- **Erhöhung der Attraktivität von Exit-Optionen.** Organisationen können Auswege anbieten: Schulden statt Tod, Dienste statt Strafe, Bündnisse statt Vernichtung, Bewährung statt Ausschluss. Das hält Charaktere im Spiel, stärkt Immersion und verlängert Aktion-Reaktion beim Abbau von Eskalationsspiralen.

“Zusammengefasst: Kriminelle Organisationen produzieren und erhöhen Rollenspielpotential im Schurkenspiel. Je näher du an solchen Strukturen bist, desto leichter findest du Anschluss an hochwertiges schurkisches Rollenspiel. Du

musst nicht zwingend selbst eine große Schurkenorganisation gründen oder leiten. Neugründung und Mitspielen haben sehr unterschiedliche Vor- und Nachteile. Auch kleine Zellen oder lockere Netzwerke reichen oft aus, um Rollenspiel erheblich zu stärken. Im nächsten Kapitel gehen wir auf zwei grundsätzlich unterschiedliche Kategorien von Schurkenorganisation ein: “Abgegrenzte oder geschlossene Gruppen” und “gruppenübergreifende Netzwerke”.



Geschlossene Gruppen vs. Gruppenübergreifende Netzwerke und die Kombination davon

Im organisierten Schurkenspiel lassen sich zwei organisatorische Grundformen unterscheiden: geschlossene Gruppen und gruppenübergreifende Netzwerke. Beide können starkes Schurkenspiel erzeugen – aber auf unterschiedliche Weise. Wer die Unterschiede versteht, kann gezielter entscheiden, wo und wie er oder sie sich einbringt.

Geschlossene Gruppen

Geschlossene Gruppen sind feste, klar abgegrenzte Spielgemeinschaften mit stabiler Mitgliedschaft und klarer Struktur. Dazu zählen klassische Banden, kriminelle Familien, Gruppen in mafiösen Strukturen, Assassinenzirkel oder Schattenorden. Merkmale sind zumeist:

- ein klar definiertes Spielthema, oft mit einheitlichem Auftreten oder gemeinsamer Darstellung in Farbe, Erkennungszeichen und optischen Stil
- feste Mitgliedschaft mit klarer Zugehörigkeit und starker interner Bindung
- definierte Struktur, Hierarchie und Führung
- interne Regeln mit klaren Erwartungen an Loyalität und Regelkonformität
- interne Rituale

Spielstärken von geschlossenen Gruppen liegen zumeist in "Tiefe statt Breite". Hier entstehen oft die dichtesten Spielpotenziale mit intensiven Emotionen durch enge Verknüpfung der Charaktere, gemeinsame Realisierung der Agenda der Gruppe in enger Kooperation mit Erfolg und Fehlschlägen, Verrat, Aufstieg sowie internen Machtkämpfen und Vertrauensbrüchen.

Geschlossene Gruppen sind besonders geeignet für:

- langfristige Charakterentwicklung
- intensives und langfristiges Macht-, Hierarchie-, Loyalitäts-, und Intrigenspiel innerhalb einer festen Struktur, oft mit abgestimmten OT-Regeln zum Konfliktspiel
- interne, oftmals sehr intensive kurz- und langfristige Gruppenplots mit vertrauten Spielpartnerinnen,
- hohe Immersion innerhalb der Gruppe

Doch aus dem starken Insider-Spiel ergeben sich auch Herausforderungen:

- Viele geschlossene Gruppen haben IT harte Aufnahmeregeln, Prüfungen oder lange Vertrauensphasen. Das kann atmosphärisch und immersiv sein - aber auch Eintrittshürden erhöhen und Spiel verhindern. Neue oder externe Spielende können es schwer haben, in die Gruppe reinzukommen, Anschluss zu finden oder Zusammenhänge zu verstehen.
- Es gibt die Gefahr der Abschottung, da das meiste Rollenspiel intern stattfindet. Stabile Gruppen mit starker Führung neigen manchmal zu starkem Kontrollanspruch über „ihre“ Plots, Kontakte oder Reviere.
- Feste Gruppen entwickeln Rangordnungen und interne Dominanzdynamiken, was dazu führen kann, dass wenige Personen das Rollenspiel dominieren und ständig im Mittelpunkt stehen. Stille Spielende bekommen weniger Bühne und Initiative wird erstickt.
- Konfliktspiel bleibt manchmal „intern gefangen“ oder ist bereits "intern ausgereizt" und bleibt dann „unsichtbar“ für andere.

Diese und viele weitere Herausforderungen müssen mitgedacht und behandelt werden, wenn sie eintreten.

Gruppenübergreifende Netzwerke

Gruppenübergreifende Netzwerke sind verbindende Strukturen über mehrere Spielgruppen hinweg. In diesen Netzwerken entstehen besonders viele Verbindungen sowie Aktions-Reaktions-Ketten über Gruppengrenzen hinweg. Beispiele sind Unterweltkontaktnetze, Informationshändler-Ringe, Auftragsnetzwerke, Zünfte oder Gilden. Mitglieder bleiben in ihren Stammgruppen – und sind zusätzlich Teil des übergreifenden Netzwerks. Gruppenübergreifende Netzwerke sind besonders geeignet für Auftrags- und Kontaktspiel, Informationshandel, Konfliktverknüpfung zwischen Gruppen, Plotstreuung und niederschweligen Einstieg ins Schurkenspiel. Merkmale dieser Netzwerke sind zumeist:

- offene oder halb-offene Struktur
- Mehrfachzugehörigkeit ist möglich, ohne übergreifende Loyalitätsforderungen
- keine einheitliche Darstellung nötig, oft nur kleine Erkennungszeichen
- Kontakt zu Netzwerken oft über Rollen, Zellen und Einzelkontakte
- flexible Beteiligung - Charaktere entscheiden selbst wie stark sie sich einbringen
- Große Reichweite über viele Lager und Fraktionen

Schurkische Netzwerke haben zumeist Spielstärken in “Breite statt Tiefe” und erzeugen beispielsweise:

- eine hohe Anzahl und Diversität von IT-Kontakten in der Spielwelt und OT-Spielkontakten, um gemeinsames Rollenspiel zu gestalten.
- größere OT-Reichweite für schnelle Plotverteilung und Spielerbündelung aus vielen verschiedenen Gruppen
- hohe IT-Reichweite für Informationsverteilung, Gerüchte, Aufträge und Handelsplots
- fraktionsübergreifendes Rollenspiel was zur Erhöhung der “Spielfläche” durch Zugriff auf zusätzliche Plotangebote von anderen Fraktionen führt

Allerdings haben diese Netzwerke auch Herausforderungen, wie beispielsweise:

- geringere Bindung zwischen den Mitgliedern der Netze sowie zwischen Individuen und dem Netz selbst,
- Verlässlichkeit einzelner Kontakte ist stark abhängig von der individuellen Beziehung
- schwankende Aktivität der Mitglieder, oftmals viele passive Mitglieder
- weniger interne Tiefe, oft eher “berufliche Kontakte”, oft kommt Rollenspiel nur bei Austausch von Aufwand gegen Nutzen zustande
- mehr Koordinationsbedarf auf größerer “Fläche”, da Mitglieder oft räumlich verteilt sind
- Erwartungen an das Rollenspiel und Spielstil variiert oft stark zwischen Beteiligten

Honeypicking - Kombination beider Formen

Die Praxis zeigt, dass es durchaus möglich ist, ausgewählte Vorteile aus den beiden beschriebenen Varianten zu verbinden und damit Herausforderungen auszugleichen. Am wirkungsvollsten zur Stärkung des Schurkenspiels ist die Kombination: Feste geschlossene Kerngruppe mit Verbindung in offene Netzwerke.

Beispiel: Deine Bande ist eine geschlossene Gruppe mit klarem "Ingroup-Prinzip", sie ist aber auch Teil eines größeren Unterweltnetzwerks. Die Bandenmitglieder haben diverse externe Kontakte, die für IT-Aktivitäten, aber auch zur OT-Plotverbindung genutzt werden können. Aufträge können zwischen Gruppe und Netzwerk fließen. Spielangebote aus dem Netzwerk können von der Gruppe angenommen oder abgelehnt werden. Positive und negative Konsequenzen aus dem Zusammenspiel mit dem Netzwerk wirken auf die Gruppe zurück. Anschlussfähigkeit und Integrationsgrad mit deiner Bande steigt und es entstehen längere Aktions-Reaktions-Ketten.

Mit Blick auf die zuvor beschriebenen "**Prinzipien des Schurkenspiels**", verbessern beide Formen das Schurkenspiel auf unterschiedliche Weise:

- Konfliktspiel-Angebote lassen sich über Netzwerke breit streuen.
- Aktion-Reaktion verlängern gelingt leichter über mehrere Gruppen.
- Exit-Optionen und Skalierung in Eskalationsspiralen können leicht über Kontakte und Mittelsleute angeboten werden.
- Eskalationsspiralen funktionieren stabiler und sicherer mit Organisationsstrukturen, moderierenden Rollen und vereinbarten Mechanismen.
- OT-Konsens & Vertrauen wachsen in festen Gruppen schneller und können auf Mitglieder des Netzwerkes abfärben - Spielkultur gleicht sich oft auf ein gemeinsames Niveau an.
- Spielpotentiale und Spielfluss entwickeln sich schneller mit wiederkehrenden Kontaktpunkten.

“ **Kurzum zusammengefasst:** Organisierte Kriminalität ist der stärkste Motor zur Erhöhung von Spielpotential und für langfristiges Schurkenspiel. Geschlossene Gruppen erzeugen Tiefe. Netzwerke erzeugen Reichweite. Zusammen erzeugen sie nachhaltiges Schurkenspiel und können Vorteile verschmelzen. Beteilige dich an organisierter Kriminalität oder werde Spielmacherin in solch einer Organisation. Oder, frei nach einem berühmten Schurken:
„Kaum bin ich draußen ... schon ziehen sie mich wieder rein.“