

# Das Spannungsfeld zwischen IT-Diebespiel und OT-Rechtssicherheit



[https://open.spotify.com/embed/episode/2RfTbxcgM8VOgKp7vo9z3w?utm\\_source=generator](https://open.spotify.com/embed/episode/2RfTbxcgM8VOgKp7vo9z3w?utm_source=generator)

Bei der rollenspielerischen Umsetzung von Diebes- und Einbruchshandlungen im "LARP" kann es zu sozialen und rechtlichen Konflikten kommen, die jedoch mit geeigneten Spielmechaniken vermieden werden können. Diese Analyse befasst sich mit den komplexen Zusammenhängen und Überlegungen zwischen rollenspielerischer Umsetzung von Diebes-Rollenspiel und OT-Rechtssicherheit. Diese Analyse befasst sich mit Grundbegriffen, Rechtsverständnis, Herausforderungen und Konfliktpotential. Sie soll Prinzipien und Grundbedingungen

herausarbeiten, die ein Fundament für das Design und die Anwendung geeigneter Spielmechaniken sind. In anderen Beiträgen stellen wir dann geeignete Spielmechaniken vor.

Diebes-Rollenspiel im LARP kann eine große Bereicherung für alle Beteiligten sein, wenn geeignete Spielmechaniken bekannt sind und konsequent in Spielangebot und individuelles Rollenspiel eingewoben werden.

Diese Analyse soll Sensibilität und Handlungssicherheit von Schurkenspielerinnen in diesem spannenden Spielfeld erhöhen, aber auch dazu animieren, das Angebot von Diebes- und Einbruchsspiel durch Spielmacherinnen und Orgas zu erhöhen. Wir wollen zeigen, dass geeignete Spielmechaniken für Diebes- und Einbruchsspiel kein Zauberwerk sind. Um geeignete Spielmechaniken zu designen oder deren Design zu verstehen, ist jedoch das folgende Hintergrundwissen erforderlich.

## Konflikt- und Problemdimension von Rollenspiel und OT-Recht

Taschendiebstahl, Diebstahl und Einbrüche im "LARP" erscheinen auf den ersten Blick als spannendes schurkisches Abenteuer und verlockende IT-Verdienstmöglichkeit, haben jedoch ein Potential für OT-Missverständnisse, OT-Konflikte und echte Rechtsverstöße. Rollenspiel mit Besitz- und Eigentumstransfer von beweglichen Sachen wie Requisiten, sowie dem Eindringen in fremde oder unbekannte Spielbereiche, kann Grenzen von Eigentums- und Besitzrechten, des Hausrechts, der Privatsphäre und der OT-Sicherheit verletzen. Meistens basieren Konflikte auf Unkenntnis von Grundsätzen oder Nichtvorhandensein geeigneter, spiefördernder und OT-rechtssicherer Spielmechaniken.

Grundlegend wollen wir die Konflikt- und Problemdimension in zwei Dimensionen einteilen. Erstens in "Störgefühle" und zweitens in "echte Rechtsbrüche, bei denen sich Spielerinnen potentiell strafbar gemacht haben" - doch manchmal ist diese Trennung nicht ganz eindeutig und schärft sich erst im Rahmen der Intensität des OT-Konflikts und der Duldung durch die Opferseite.

Folgend stellen wir elf echte Beispiele aus der "LARP-Praxis" vor, um die Vielzahl und Diversität von kritischen Situationen zu erfassen. Versuche die "echten Rechtsbrüche" und "Störgefühle ohne Rechtsbrüche", aber auch die "Missverständnisse, Unklarheiten und Unschärfen" darin zu erkennen. Versuche dich sowohl in die aktive Rolle sowie in die passive Rolle oder Opferrolle zu versetzen.

“ **Beispiel A:** Bei einem Taschendiebstahl wurde ein Edelsteinbeutel entwendet, der von der Eigentümerin nie zum IT-dieben vorgesehen war. Der IT-Dieb dachte, dass das Rollenspiel so in Ordnung sei und hatte nie "eine böse Absicht". Es entstand eine OT-Diskussion und der "IT-Dieb" gab den Beutel zurück. Es wurde zwar unbeabsichtigt ein OT-Rechtsbruch begangen, doch das "OT-Opfer"

duldet diesen Rechtsbruch und entscheidet sich "keine große Sache daraus zu machen".

**Beispiel B:** Bei einem versuchten "IT-Taschendiebstahl" wurde eine Gürteltasche beschädigt. Es wurde ein Rechtsbruch mit einem relativ kleinen Schaden verursacht - die "OT-Kommunikation" der Beteiligten war jedoch so aufgeheizt, dass das Opfer sich entschied, eine Strafanzeige wegen Sachbeschädigung zu tätigen.

**Beispiel C:** Bei einem "IT-Taschendiebstahl an einer vermeintlichen IT-Tasche, sind wertvolle OT-Gegenstände (Handy und Brille) herausgefallen, auf die Straße aufgeschlagen und beschädigt worden.

**Beispiel D:** Bei einem "IT-Taschendiebstahl" hat sich das Opfer unsittlich berührt gefühlt, obwohl das gar nicht beabsichtigt war. Der Täter wurde während dem Taschendiebstahl im Gedränge angerempelt und hat dem Opfer aus versehen, jedoch deutlich spürbar, an den Hintern gefasst.

**Beispiel E:** Bei einem bespielten Einbruch in ein Kriegslager, werden Kisten und Schlösser beschädigt. Ein Zelt wurde mit einem bedrohlichen "IT-Graffiti" aus schwarzer Kohle beschrieben. Es wurden Requisiten unerlaubt mitgenommen, in deren Herstellung jemand viel Liebe und Mühe gesteckt hat. Am Ende wissen die Opfer nicht mal, wer die Tätergruppe war.

**Beispiel F:** Aus einem Kriegslager wurden in der Nacht Waffen "gestohlen", die vor einem Zelt lagen und von der Tätergruppe zum "Hehler" gebracht. Die betroffene LARP-Gruppe steht nun waffenlos da und kann nicht am geplanten Schlachtzug teilnehmen, der direkt am Morgen ausrückt. Die Diebesgruppe handelte im gespielten Sabotageauftrag der Gegenseite und hat die Waffen selbst gar nicht mehr im Besitz, sondern zum Hehler gebracht und daher "vermeintlich verfügbar im Spiel" gelassen.

**Beispiel G:** Bei einem Diebstahl aus einer Taverne wurden 1000 Kupfermünzen entwendet - doch das war der gesamte Bestand der Orga für das Handelsspiel. Die Kupfermünzen lagen in einer OT-Kiste in einem IT-Bereich. Der NSC der die Taverne betreut, fühlt sich unglaublich schlecht, weil die Orga gesagt hatte, dass er es wegstellen soll, aber aufgrund des OT-Stress nicht geschafft hat.

**Beispiel H:** Ein mühsam gebautes Requisit, welches zum dieben vorgesehen war und in der Spielwelt kreiseln sollte, wurde gediebt und taucht nicht wieder auf - vermutlich hat es jemand irgendwo versteckt oder in seinem Zelt, außerhalb der Spielzone, gelagert.

**Beispiel I:** Die Spielleitung eines Con-Veranstalters begleitet einen gespielten Einbruch, dabei wird zwar nichts gediebt oder beschädigt, jedoch wurden private

Zelte betreten und eine private OT-Kiste geöffnet.

**Beispiel J:** Die Spielleitung eines Con-Veranstalters begleitet einen gespielten Einbruch, dabei wird ein Requisit gediebt und in die Obhut der Spielleitung gegeben. Das Requisit war jedoch nie zum dieben vorgesehen, sondern als Belohnung für eine private Plotreihe. Die Spielleitung argumentiert mit "Konsequenz des Rollenspiels" und dass sie OT dafür sorgen werde, dass das Requisit wieder ins Spiel kommt - doch die private Plotreihe kann nun nicht wie geplant starten.

**Beispiel K:** Bei einem "IT-Einbruch" in ein Handelshaus wurde die gesamte Kasse mit Spielmünzen gediebt. Laut Regeln des Veranstalters sollen alle Münzen immer und überall diebstahlbar sein. Bei der rollenspielerischen Tat gab es zwar (vermutlich) keinen OT-Rechtsbruch, aber das Opfer hatte keinen kooperativen Anteil und Spaß an der Aktion, sah keine Möglichkeiten die Tätergruppe zu ermitteln oder zu verfolgen, kann das eigene Rollenspiel jetzt nur noch eingeschränkt fortführen und hat in der Summe ein starkes OT-Störgefühl.

Wenn wir uns bei diesen Beispielen in die Perspektive von Täter- und Opferschaft hineinversetzen, erkennen wir, dass die Trennung zwischen Störgefühl und Rechtsbruch manchmal nicht ganz klar ist. Klar ist jedoch, dass keine rollenspielerische Handlung geltendes OT-Recht brechen darf. Veranstalterinnen von "LARP" Cons" können Spielmechanismen vorgeben - jedoch keine Grenzen des geltenden OT-Rechts "überschreiben". Auch Spielleitungen als Erfüllungsgehilfen der Veranstalterinnen dürfen keine OT-Rechtsbrüche begehen und können nicht die "erlaubende Instanz" sein, wenn es um fremdes Eigentum und Besitzfragen zu Requisiten von teilnehmenden Personen geht.

Diese Argumentation zeigt, dass die Dimensionen "Störgefühl ohne Rechtsbruch" und "echter Rechtsbruch" beim Design von Spielmechaniken beachtet werden müssen, um "LARP" kooperativ, immersiv, OT-störungsfrei und spaßig für alle Beteiligten zu gestalten.

Daraus schließen wir folgenden Grundsatz: "Diebes- und Einbruchs-Rollenspiel muss von allen Beteiligten in allen Angebots- und Interaktionselementen mindestens OT-rechtssicher und optimalerweise so gestaltet sein, dass das Potential für OT-Störgefühle möglichst stark reduziert wird". Natürlich gilt das auch für alle "LARP-" und andere Schurkenspiel-Elemente, aber in dieser Analyse befassen wir uns fokussiert mit "Diebes- und Einbruchs-Rollenspiel".

## Rechtliche Begriffe, LARP-Begriffe und Begriffsunschärfen

Um Elemente zum Design von geeigneten Spielmechaniken zu verstehen und diese flexibel verweben zu können, müssen wir uns leider mit dem trockenen deutschen Rechtsrahmen auseinandersetzen. Wir möchten in dieser Analyse die Möglichkeiten und Grenzen der Spielmechaniken erkunden und grundsätzliche Machbarkeiten aufzeigen. Ob und wie diese Grenzen ausgereizt werden und welche Spielmechaniken angewendet werden, hängt von den Vorgaben der Veranstaltung und den Spielenden selbst ab. Aus unserer Sicht gibt es durchaus mehrere "Good-Practices" und mehrere taugliche Mechaniken - aber nicht "den einen korrekten Spielmechanismus".

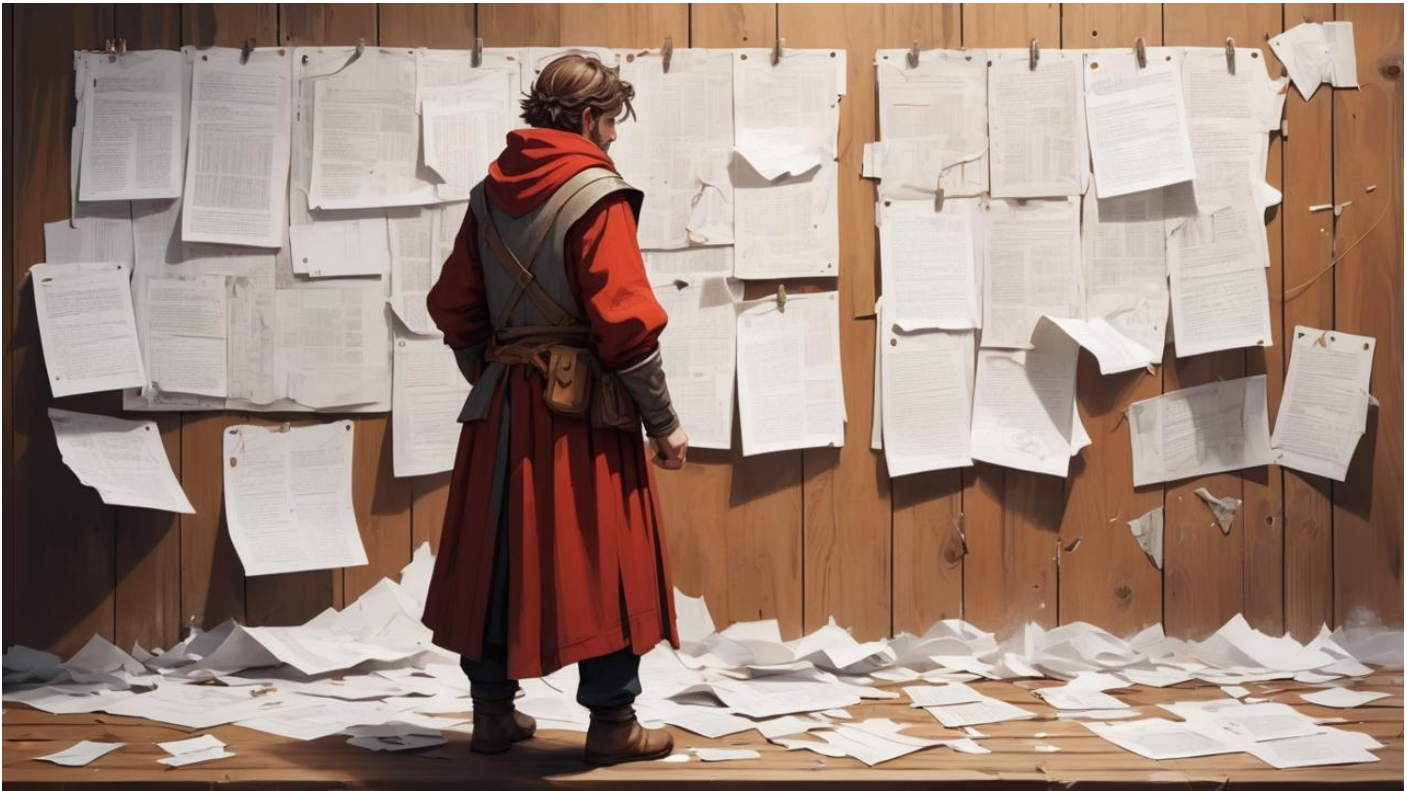
Spielmechanismen, die wir an anderer Stelle beschreiben wollen, sollen so funktionieren, dass verbale OT-Absprachen zwischen beteiligten Rollenspielerinnen möglichst stark reduziert werden, jedoch trotzdem die rechtlich erforderliche Willenserklärung transportieren. Um die Möglichkeiten, Grenzen und Fallstricke einer, durch Eigentümer/in unbegleiteten jedoch erlaubten, Besitz- und Eigentumsübertragung im "LARP" zu verstehen, ist ein grundsätzliches Verständnis der OT-Rechtslage und der rechtlichen Begriffe erforderlich.

Damit ist gemeint: "Wann und wie kann ein Spieler oder eine Spielerin einen fremden beweglichen Gegenstand an sich nehmen - ohne dies mit dem Eigentümer oder der Eigentümerin vorher OT verbal abzusprechen - ohne einen Rechtsbruch zu begehen oder Störgefühle zu erzeugen?"

Es folgt eine Erklärung und Einordnung von relevanten rechtlichen Begriffen und Spielmechaniken. Vorab sei gesagt, dass dies keine Rechtsberatung ist und die Erklärungen auf sorgfältigen, jedoch amateurhaften Recherchen beruhen.

## Diebstahl, Besitz und Eigentum in der Realwelt und im LARP

Folgend erklären wir einige rechtliche Grundbegriffe und bringen sie in den Kontext des LARP. Es sei erneut gesagt, dass diese Darstellung stark vereinfacht und keine Rechtsberatung ist.



**Diebstahl** nach Strafgesetzbuch begeht, wer: "Eine fremde bewegliche Sache einem Anderen in der Absicht wegnimmt, die Sache sich oder einem Dritten rechtswidrig zuzueignen. Auch der Versuch ist strafbar." Im LARP-Kontext bedeutet das: Wer -unerlaubt- einem anderen Spieler oder einer Spielerin im Rollenspiel bewegliche Gegenstände (also auch Requisiten und LARP-Münzen), in der Absicht wegnimmt, sie dauerhaft oder temporär aus dem Verfügungsbereich der Person zu entfernen oder selbst zu behalten - macht sich grundsätzlich OT strafbar. Aus diesem Grund brauchen wir eine "eindeutige Erlaubnis", die im besten Fall in eine Spielmechanik verpackt ist und im Rollenspiel kaum auffällt.

Unmittelbarer Besitz ist die "tatsächliche Sachherrschaft" über eine bewegliche Sache. Dies meint die direkte physische Gewalt und Kontrolle darüber, getragen von dem Willen, die Sache, auch nur kurzzeitig, für sich zu behalten. Dabei kann der unmittelbare Besitz unabhängig vom Eigentum im Sinne der "rechtlich einwandfreien Herrschaft" und der Dauer der Wegnahme sein. Besitz ist faktisch - Eigentum ist rechtlich. Eine einwandfreie Erlaubnis zur Wegnahme einer Sache kann nur geben, wer rechtlich einwandfreies Eigentum oder Verfügungsrechte im Rahmen eines legitimen Besitzverhältnisses hat. Im LARP-Kontext bedeutet das: Wenn ein Requisit durch einen IT-Dieb im Rahmen einer rollenspielerischen Handlung weggenommen wird, können zwei Zustände entstehen:

- **Zustand A.** Liegt "keine" einwandfreie Erlaubnis zur Wegnahme vor, hat die spielende Person den unmittelbaren Besitz ohne Erlaubnis eingenommen und somit einen OT-Rechtsbruch begangen.
- **Zustand B.** Liegt eine einwandfreie Erlaubnis zur Wegnahme vor, hat die spielende Person den unmittelbaren und mittelbaren Besitz eingenommen, keinen Rechtsbruch begangen, muss jedoch bestimmte Dinge im Umgang mit dem Requisit beachten. Dies hat noch nichts mit der Übertragung von Eigentumsrechten zu tun.

**Mittelbarer Besitz** ist eine Form des Besitzes, bei dem ein rechtlich einwandfreies Verhältnis über Eigentum, Besitz und Umgang mit einer Sache zwischen Personen besteht. Mittelbarer Besitz hat keinen direkten physischen Zugriff auf die Sache, kann mehrstufig vorkommen und über Eigentümerschaft oder einwandfreien Besitz wirken. Mittelbarer Besitz erlaubt Verwahrungs-, Nutzungs- und Verfügungsrechte über eine Sache im Rahmen einer Vereinbarung. Ebenso bestehen bestimmte Herausgabeansprüche, sobald die Vereinbarung endet. Ein einstufiges Beispiel ist hierbei der Verleih einer Sache, ein mehrstufiges Beispiel ist das Verhältnis zwischen Eigentümer zu Mieter zu Untermieter. Mittelbarer sowie unmittelbare Besitzer gelten rechtlich als Besitzer, aber mit unterschiedlichen Rechten und Pflichten. Auch wenn ein mittelbarer Besitzer einen Gegenstand aus seiner direkten physischen Verfügungsgewalt entlässt - endet die rechtliche Verfügungsgewalt und die Realisierungsmöglichkeit der Verfügungsgewalt im Rahmen der Vereinbarung nicht. **Im LARP-Kontext bedeutet das:** Baut jemand ein Requisite und bringt es als diebstahlbaren und zirkulierenden Gegenstand in die Spielwelt, möchte es aber am Ende der zeitlich begrenzten Veranstaltung wieder haben, so tut er das im Rahmen eines mittelbaren Besitzverhältnisses. Das Eigentum an der Requisite bleibt unberührt und darf nur im Rahmen einer Erlaubnis (eventuell auch mehrfach) den unmittelbaren Besitz wechseln. Hierbei ist natürlich die Herausforderung, den Transport dieser Erlaubnis bei eventuell mehrfacher Übergabe des Requisites sicherzustellen, sowie dass das Requisite nur im Rahmen der Erlaubnis verwendet wird.

**Besitzdiener** ist jemand, der tatsächliche physische und rechtlich einwandfreie Sachherrschaft ausübt, aber keinen eigenen Besitzwillen hat, weil er die Sache für eine andere Person weisungsabhängig innehat. Besitzdienerschaft ist rechtlich "besitzlos", obwohl sie die unmittelbare Sachherrschaft ausübt. Im LARP-Kontext kann das im Rahmen der Aktivitäten von Nichtspielercharakteren geschehen, die mit dem Veranstalter in einer Art Vertragsbeziehung stehen und auf Weisung des Veranstalters ein Requisite in Umlauf bringen oder die Nutzung regulieren. Hierbei bleibt der Veranstalter Eigentümer oder Eigentümerin und gibt den grundsätzlichen Rahmen der Erlaubnis zur Verwendung des Requisites vor - in dem sich die Besitzdienerschaft bewegen darf.

**Eigentum** beschreibt die rechtlich einwandfreie und umfassendste Verfügungsgewalt über eine Sache, die sogenannte "rechtliche Herrschaft". Wer die Eigentümerschaft innehat, kann nach Belieben mit der Sache verfahren, solange dem keine rechtlichen Schranken oder Vereinbarungen (z.B. ein Nutzungs-, Leih-, oder Mietvertrag) entgegenstehen.

**Im "LARP" Kontext bedeutet das:** Wer Eigentümer oder Eigentümerin einer Requisite ist, kann erlauben, dass andere Personen diese Requisite innerhalb eines definierten Rahmens nutzen und weitergeben dürfen. Diese Erlaubnis kann für bestimmte natürliche Personen oder einen größeren Personenkreis (zum Beispiel alle Teilnehmenden der aktuellen Veranstaltung) gelten, kann zeitlich begrenzt sein oder bestimmte Handlungen erlauben oder ausschließen. Das bedeutet, auch wenn das Besitzverhältnis einer beweglichen Sache wechselt, bleibt das rechtliche Eigentum immer beim Eigentümer oder Eigentümerin. Wer das Eigentum rechtmäßig innehat, kann das Eigentum auch übertragen oder aufgeben.

**Eigentumsübertragung:** Zur einwandfreien Übertragung des Eigentums an einer beweglichen Sache ist im Sinne des Bürgerlichen Gesetzbuches erforderlich, dass der Eigentümer die Sache dem Erwerber übergibt und beide darüber einig sind, dass das Eigentum übergehen soll. Ist der

Erwerber bereits im Besitz der Sache, so genügt die Einigung über den Übergang des Eigentums. Diese Einigung kann direkt mündlich, aber auch indirekt schriftlich oder durch "konkludentes Handeln" erfolgen. Ebenso kann die Eigentumsübertragung als Angebot an unbekannte Personen oder die Öffentlichkeit formuliert werden - die Übertragung findet dann statt, wenn eine andere Person das Angebot annimmt. Wie bei der Übertragung einer Erlaubnis zu Besitz und Nutzungsrechten, gibt es also Möglichkeiten, ohne immersions- oder spielbrechende OT-Absprachen das Eigentum an einer Sache zu übertragen.

**Dereliktion** ist im Sinne des bürgerlichen Gesetzbuches die willentliche und endgültige Aufgabe des rechtlichen Eigentums an beweglichen Sachen - die Sachen werden dann "herrenlos". Eine andere Person kann sich diese bewegliche Sache dann aneignen und nimmt die Eigentumsrechte auf. Dereliktion kann auch durch "konkludentes Handeln" erfolgen, also eine nonverbale Handlung, die objektiv eine Eigentumsaufgabe erkennen lässt. Ein klassisches Beispiel ist "eine Tageszeitung auf den Rand des Mülleimers in einem Park legen und davon gehen" oder "Möbel mit Schild "zu verschenken" auf die Strasse stellen" - hierbei kann man objektiv davon ausgehen, dass die Sachen nicht vergessen, verloren oder kurzzeitig abgestellt wurden. Allerdings gilt die Eigentumsaufgabe nur so lange, bis jemand sich den Gegenstand mit der Absicht der Eigentumsübernahme aneignet - der oder die neue Eigentümerin kann dann im Rahmen der Eigentumsrechte selbstbestimmt über die Sache verfügen. Natürlich gibt es viele Regelungen im Fundsachenrecht, doch die behandeln wir hier nicht. Im LARP-Kontext ist dieses Rechtskonstrukt die Grundlage für Spielmechanismen, bei denen Requisiten ohne verbale OT-Absprachen durch die Spielwelten fließen sollen.

**Konkludentes Handeln** ist ein erkennbar schlüssiges Verhalten ohne verbalen Ausspruch oder Verschriftlichung und kann als geeignete stillschweigende Willenserklärung im Rechtsverkehr gelten. Grundsätzlich ist die Besitz- und Eigentumsübertragung mit einem Vertragschluss vergleichbar, der eine beidseitige passende Willenserklärung erfordert. Wenn eine Person einen erkennbaren Willen zum Ausdruck bringt und der redliche Empfänger hieraus auf einen Rechtsbindungswillen schließen darf, kann solch ein Vertrag auch ohne ausdrückliche verbale oder schriftliche Willenserklärung zustande kommen. Einfach gesagt: Ist eine Eigentumsaufgabe oder Nutzungserlaubnis klar erkennbar (etwa durch vereinbarte Spielmechaniken) - kann eine Sache in Eigentum oder Besitz genommen werden, wenn dem nicht höherwertige Rechte, auch nur vermutlich, entgegenstehen.

Wird ein Gegenstand ohne rechtliche Erlaubnis (also mit expliziter Einigung über Nutzung, Besitz oder Eigentumsübertragung beziehungsweise implizite Erlaubnis durch Dereliktion oder konkludentes Handeln) weggenommen, kann der Straftatbestand des Diebstahls erfüllt sein. Es gibt zwar noch weitere objektive und subjektive Tatbestände sowie Rechtfertigungs- und Entschuldigungsgründe, aber die unerlaubte Wegnahme ist der einfache Kern des Tatbestandes des Diebstahls. Um Missverständnisse und Handlungsunsicherheiten zu verhindern, die zu einer Erfüllung der Tatbestände des Diebstahls führen, muss es also erkennbare und verständliche Spielmechanismen zum OT-rechtskonformen Besitz- oder Eigentumsübergang, sowie zur Erlaubnis einer Wegnahme und Nutzung geben. Nur so können Requisiten als "diebbare Gegenstände" frei oder gelenkt durch die "LARP" Spielwelt fließen, ohne Rechtsbrüche, Besitzstörungen und Störgefühle zu verursachen.

„**Dieben**“ ist ein umgangssprachlicher "LARP" Begriff für eine "rollenspielerische kriminelle Handlung zur Illustration des Diebstahls einer beweglichen Sache" und soll vom "OT-Diebstahl" abgrenzen. Im Rollenspiel wird natürlich oft von "Diebstahl, Klauen, Einbruch, Rauben" gesprochen - doch gemeint sein muss immer "dieben". Der Begriff des "Diebens" meint dabei einen rollenspielerischen Akt, der keine OT-Rechtsbrüche verursacht. Damit keine OT-Rechtsbrüche entstehen, muss es im Rahmen des "Diebens" stets eine geeignete und rechtlich einwandfreie OT-Erlaubnis zu Besitz- oder Eigentumsübertragung oder Nutzung des Requisites geben. Je nach Gestaltung der "Erlaubnis" kann es jedoch unterschiedliche Erwartungen geben, wie im Nachgang OT mit den "gediebnen" Requisiten umzugehen ist. Hierfür werden wir an anderer Stelle speziell designte Spielmechanismen vorstellen, die möglichst "failsafe" sein sollen.

**Sachbeschädigung** begeht, wer rechtswidrig (also unerlaubt und ohne rechtlich einwandfreien Rechtfertigungs- oder Entschuldigungsgrund) eine fremde Sache beschädigt, zerstört oder das Erscheinungsbild "nicht nur unerheblich und nicht nur vorübergehend" verändert. Im LARP-Kontext bedeutet das: Bricht ein Spieler oder eine Spielerin eine verschlossene Kiste unerlaubt physikalisch auf und beschädigt sie dabei, sind Straftatbestände und Rechtsbrüche im Sinne des Bürgerlichen Gesetzbuches erfüllt bei denen Schadenersatzansprüche entstehen. Das gilt ebenso für unbeabsichtigte Beschädigungen an allen anderen fremden Sachen, also auch für Beschädigungen an Taschen, Kleidung, Zelten und Requisiten. Auch wenn der Schaden nur gering ist, verursacht er meist großen OT-Ärger und "Imageschaden am Schurkenspiel". Sachbeschädigung ist im LARP praktisch nie erlaubt. Beispiele für Sachbeschädigungen im LARP:

- das physische Aufbrechen von Türen, Deckeln, Kisten, Schlössern, Scharnieren und anderen physisch-mechanischen Sicherheitseinrichtungen,
- das Öffnen von Gürteltaschen, wobei eine Beschädigung passiert,
- das beschädigen oder verändern von Requisiten (z.B. das zerbrechen oder herausbrechen von Edelsteinen)
- die „physische Manipulation" im Sinne von Graffiti, Verschmutzung mit Kunstblut, Farbe oder Schmauch aus Raucheffekten

Grundsätzlich raten wir davon ab, Objekte und Requisiten im "LARP" in irgendeiner Form physisch zu verändern oder zu beschädigen. Ausnahmen können nur von Personen mit OT-Eigentumsrechten erlaubt werden.

**Hausfriedensbruch** ist das unerlaubte Eindringen in ein befriedeten nichtöffentlichen Bereich. Im LARP Kontext umfasst das zum Beispiel private Zelte oder geschlossene Spielbereiche. Dies gilt auch, wenn die Zelte oder geschlossenen Bereiche auf dem großen Festivalgelände eines Veranstalters aufgestellt wurden. Die Definition des "privaten Zeltes" orientiert sich an der Definition der "Wohnung im strafrechtlichen Sinne", wenn es der privaten Lebensführung dient (schlafen, umziehen, lagern privater Sachen), erkennbar individuell zugeordnet, und nicht allgemein zugänglich ist. Ein "geschlossener Spielbereich" kann ein "befriedetes Besitztum" im Sinne des Strafgesetzbuches sein, wenn äußere, erkennbare Schutzwehren so abgrenzen, dass der Abgrenzungswille objektiv erkennbar ist. Dabei ist nicht entscheidend, wie hoch oder stabil die Abgrenzung oder wie leicht sie zu überwinden ist. Die Verfügungsgewalten über private Zelte oder geschlossene Spielbereiche sind im Zusammenhang mit Verfügungsgewalten über den Boden hierarchisch geordnet, ähnlich wie beim Verhältnis von Eigentum zur Miete zu Untermiete. Einfach

gesagt liegt das Recht zur Abgabe einer einwandfreien Erlaubnis im Rahmen von Betretungs-, Nutzungs-, Besitz- und Eigentumsrechten bei den Besitzern der Zelte und denen, die den geschlossenen Spielbereich mit Zustimmung oder Duldung des Veranstalters gebildet haben.

Allerdings können Veranstalterinnen über Nutzungsbedingungen bestimmte Dinge regulieren oder ausschließen und jede Person von der Teilnahme an der Veranstaltung ausschließen. Im LARP-Kontext bedeutet das: Veranstalterinnen oder deren Vertretungen (z.B. Spielleitungen) dürfen nicht über private Zelte oder geschlossene Spielbereiche verfügen - sie brauchen eine geeignete und rechtlich einwandfreie Erlaubnis. Jedoch können Veranstalterinnen zum Beispiel ausschließen, dass überhaupt geschlossene Spielbereiche gebildet werden können, die keine privaten Zelte sind.

Grundsätzlich ist das Betreten von privaten Zelten oder geschlossenen Spielbereichen verboten - solange keine Erlaubnis vorliegt. Um "Einbrüche" ohne detaillierte verbale OT-Erlaubnis anzubieten oder zu bespielen, werden also Spielmechaniken gebraucht, die eine nonverbale eindeutige Erlaubnis transportieren, ob ein Zelt oder geschlossener Spielbereich betreten werden darf.

Ein "**rollenspielerischer Einbruch**" ist das heimliche Betreten und Durchstöbern eines Spielbereiches, gegebenenfalls auch mit der physischen Überwindung von Hindernissen oder Sicherheitsmaßnahmen wie Mauern, Palisade und Türen mit Schlössern. Natürlich ist die Absicht bei einem Einbruch zumeist auch, etwas von (rollenspielerischem) Wert zu dieben - dann trägt ein rollenspielerischer Einbruch auch das Konfliktpotential des rollenspielerischen Diebstahls. Bei rollenspielerischen Einbrüchen ist das Potential für OT-Ärger durch Missverständnisse, Sachbeschädigungen und OT-Straftaten also besonders hoch und bedarf besonderer Sorgfalt von allen Beteiligten. Ein bespielter Einbruch braucht immer eine OT-Erlaubnis in Bezug auf das Hausrecht, zur Wegnahme von beweglichen Sachen und zum Transfer von Eigentums- oder Besitzrechten. Eine Erlaubnis zum Einbruch allein erlaubt nicht automatisch die Wegnahme von beweglichen Sachen.



## Schlusswort und Zusammenfassung

Die vorangegangene Analyse soll zeigen, dass Diebes- und Einbruchsspiel im "LARP" in einem sensiblen Spannungsfeld zwischen Spielpotenzial, Immersion, sozialer Akzeptanz und komplexer OT-Rechtssicherheit steht. Konflikte entstehen vor allem dort, wo Besitz, Eigentum, Hausrecht und körperliche Integrität berührt werden — also genau in den Bereichen, die auch außerhalb des "LARP" besonders geschützt sind. Deshalb kann schurkisches Rollenspiel im Rahmen von Eigentumsdelikten nur dann störungsfrei und spielfördernd funktionieren, wenn seine Mechaniken von Anfang an rechtskonform, transparent und kooperativ designt sind.

Zentral ist dabei die klare Trennung zwischen rollenspielerischer Handlung und echter unerlaubter Einwirkungen auf geschützte Rechte und Bereiche. Sobald Requisiten, Ausrüstung oder Spielbereiche betroffen sind, braucht jede Wegnahme, jedes Betreten und jede Veränderung eine rechtlich wirksame Erlaubnis. Diese Erlaubnis kann durch geeignete Spielmechanismen, Kennzeichnungen, Teilnahmebedingungen oder konkludente Erklärungen transportiert werden. Entscheidend ist, dass die Willenserklärung der OT-verfügungsberechtigten Person eindeutig erkennbar ist und die Nutzung der Requisiten innerhalb der definierten Grenzen erfolgt. Ein nachträglicher Konsens ist zwar oft möglich, aber stets die schlechtere Lösung gegenüber sauber vorbereiteten Mechanismen.

Diebbare Gegenstände sollten deshalb ausdrücklich definiert und gekennzeichnet sein - etwa durch eindeutige Definitionen in Teilnahmebedingungen oder Markierungen an Requisiten. Besonders Veranstalterinnen und Eigentümerinnen können hierbei den Rahmen setzen und damit sowohl Rechtssicherheit als auch Handlungssicherheit für das gemeinsame Rollenspiel schaffen. Geeignete

Spielmechaniken reduzieren OT-Absprachen, ohne den rechtlichen Konsens zu ersetzen. Sie übersetzen Einverständnis in ein spielbares Format.

Ebenso wichtig ist die zweite Konfliktdimension: Nicht jeder OT-Konflikt im Rahmen von Diebes- und Einbruchsspiel ist ein Rechtsbruch - aber jedes Störgefühl ist spielrelevant. Diebes- und Einbruchsspiel muss deshalb nicht nur rechtssicher, sondern auch "OT sozial verträglich" gestaltet werden, damit Täterinnen und Opfer gleichermaßen Spaß am Rollenspiel haben können. Jede Diebeshandlung sollte als Konfliktspiel-Angebot gestaltet werden und niemals als durchsetzbarer Anspruch verstanden werden. Einbruchs-Rollenspiel darf ausschließlich im Rahmen vorheriger Erlaubnis durchgeführt werden. Rollenspielerische Konsequenzen, etwa der Verlust eines Gegenstandes oder die Fortführung einer Handlung, können niemals durch Veranstalterinnen erzwungen werden. Ohne freiwillige Mitwirkung aller Beteiligten scheitert das Spielprinzip des kooperativen LARP.

Für die "LARP" Praxis bedeutet das: Diebes- und Einbruchsrollenspiel funktioniert nur unter klaren und gut kommunizierten Regeln mit rechtssicheren Spielmechaniken, erkennbaren Konsens und kooperativer Spielhaltung. Eine Angleichung der Erwartungen zur gemeinsamen Gestaltung von Diebes- und Einbruchsrollenspiel, ergeben sich aus angemessenen, kollektiv anerkannten und gut kommunizierten Spielmechaniken. Schattentaten sollten grundsätzlich spielfördernd angelegt sein, Interaktion ermöglichen und Spielfortführungsmöglichkeiten erzeugen. Eine maximal effiziente, vollkommen spurlose Vorgehensweise bei gespielten kriminellen Aktivitäten mag taktisch attraktiv erscheinen, ist aber oft spielerisch unproduktiv. OT-bewusst platzierte Ansatzpunkte für Entdeckung, Reaktion und Ermittlung erhöhen dagegen die Spieltiefe und binden andere Spielerinnen aktiv ein. Je höher der Kooperationsgrad von Spielmechaniken, desto geringer ist das Potential für negative Störgefühle. Gerade auf großen Veranstaltungen mit hoher Anonymität ist diese bewusste Öffnung für Spielansatz und Spielfortführung ein wesentlicher Erlebnis- und Qualitätsfaktor. Der Schutz und die Achtung fremden OT-Eigentums müssen dabei stets oberstes Gebot sein.

### **Abschliessend formulieren wir aus dieser Analyse folgende Leitprinzipien zum Design von geeigneten Spielmechaniken für Diebes- und Einbruchsspiel:**

Spielmechaniken müssen OT-rechtskonform sein. Das Kernelement ist der Transport der Willenserklärung der dazu berechtigten Personen in Bezug auf Nutzungs-, Besitz-, und Eigentumsrechte.

Spielmechaniken müssen die Handlungssicherheit von Spielenden innerhalb eines OT-rechtssicheren Rahmens stützen. Dazu sollten sie einfach verständlich und erkennbar sein und "failsafe-Mechanismen" beinhalten.

Spielmechaniken müssen OT-Fairness, kooperatives Rollenspiel-Interaktionspotential und Fortspielmöglichkeiten fördern. Sie sollen schurkischen Erfolg, Heimlichkeit und Konsequenz gegenüber Fortspiel- und Mitspielmöglichkeiten aller Beteiligten ausbalancieren.

Spielmechaniken müssen "LARP" praxistauglich sein und sollen Immersion nicht stören. Dazu müssen Spielmechaniken unscheinbar in das Rollenspiel oder die Spielwelt verpackt werden - aber dennoch OT erkennbar sein.

Spielmechanismen müssen gut definiert und ausreichend kommuniziert sein um Erwartungen im Diebes- und Einbruchrollenspiel zu harmonisieren.

**Wenn Diebes- und Einbruchspiel auf dieser Grundlage gestaltet wird - rechtlich sauber, spielmechanisch klar, rollenspielerisch kooperativ – wird es nicht zur Konfliktquelle, sondern zu einem starken Motor für spannendes, vernetztes und nachhaltiges Rollenspiel und eine immersive Spielwelt in der alles passieren kann.**

---

Revision #6

Created 1 February 2026 19:44:46 by Zinnober

Updated 15 February 2026 00:27:51 by Zinnober