

Jugendschutz bei LaserTag, Lasergames und anderen gewerblichen Spielangeboten

1. Verstärkter Bau von Lasergames-Anlagen

Kommerzielle Spielangebote, bei denen die Spieler sich mittels „Laserpistolen“ gegenseitig bekämpfen, finden bayern- und deutschlandweit zunehmend Verbreitung. Mit unterschiedlichen Markennamen wie z. B. LaserTag, Lasergame, World of Laser, Lasermaxx etc. und verschiedenen Spielkonzepten bieten solche Gewerbebetriebe den Kunden gegen Entgelt die Möglichkeit, sich für einen bestimmten Zeitraum in entsprechend gestalteten Räumlichkeiten – oder auch im Freien – in einem Wettkampf zu messen.

Während bei Paintballspielen (Gotcha) zur Treffervisualisierung Farbpatronen verwendet werden, zielen die Spieler bei den Laserspielen mit Infrarotstrahlen aufeinander. Um die Treffer zu registrieren, sind Sensoren in die Bekleidung der Spieler (z. B. Westen) integriert. Die Treffervisualisierung erfolgt durch optische und akustische Signale, die durch die Sensoren ausgelöst werden. Zur Auswertung des Wettkampfs erfolgt am Ende eine statistische Auswertung der registrierten Treffer.

2. Zuständigkeiten der kommunalen Behörden

- Das **Planungsamt** entscheidet auf der Basis einer Betriebsbeschreibung, ob es sich um einen Gewerbebetrieb oder eine Vergnügungsstätte handelt. Dies beinhaltet auch eine Prüfung der Gebietsverträglichkeit. Im Ausnahmefall werden die Betriebe auch als Sportstätte eingestuft.
- Die **Bauordnungsbehörde** prüft die baulichen Voraussetzungen im Hinblick auf die Art der Nutzung, mögliche Anwohnerbelästigungen, den Brandschutz, Rettungswege und Parkplätze.
- Das **Ordnungsamt** überprüft, ob eine Versagung der Baugenehmigung oder eine Untersagung der Veranstaltung wegen Verletzung der Menschenwürde ausgesprochen wird. Daneben erfolgt ggf. eine Prüfung im Hinblick auf den Gaststätten- oder Spielhallencharakter des Betriebs. Bei Gaststätten bedingt dies einen zeitlich beschränkten Aufenthalt von Minderjährigen (§ 4 JuSchG).
- Das **Jugendamt** prüft, ob Kinder und Jugendliche bestimmter Altersstufen von der Teilnahme an Lasergames auszuschließen sind, weil von dem Betrieb eine Gefährdung für das geistige oder seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen ausgeht (§ 7 JuSchG). Das Planungsamt hat das Jugendamt zu diesem Zweck in das Genehmigungsverfahren einzubinden.

3. Verstoß gegen die Menschenwürde

Vor einer Prüfung des jeweiligen Betriebs auf eine mögliche Jugendgefährdung bzw. -beeinträchtigung hat das Ordnungsamt zunächst zu prüfen, ob derartige „Unterhaltungsspiele“ gegen die Menschenwürde verstoßen. Das ist dann der Fall, wenn die äußeren Spielumstände so gestaltet sind, dass beim Spielteilnehmer eine Einstellung erzeugt oder verstärkt wird, die den fundamentalen Wert- und Achtungsanspruch eines jeden Menschen missachtet. Das Bundesverwaltungsgericht hat dazu in seiner Entscheidung zum „Unterhaltungsspiel Laserdome“ am **24.10.2001**; **AZ.: 6 C 3.01** unter anderem festgestellt:

„Ein gewerbliches Unterhaltungsspiel, das auf die Identifikation der Spielteilnehmer mit der Gewaltausübung gegen Menschen angelegt ist und ihnen die lustvolle Teilnahme an derartigen - wenn auch nur fiktiven - Handlungen ermöglichen soll (hier: der Betrieb eines sog. Laserdomes mit simulierten Tötungshandlungen), ist wegen der ihm innewohnenden Tendenz zur Bejahung oder zumindest Bagatellisierung der Gewalt und wegen der möglichen Auswirkungen einer solchen Tendenz auf die allgemeinen Wertvorstellungen und das Verhalten in der Gesellschaft mit der verfassungsrechtlichen Garantie der Menschenwürde unvereinbar“.

4. Prüfauftrag des Jugendamts

Wird ein Verstoß gegen die Menschenwürde verneint, muss geprüft werden, ob teilnehmende Kinder und Jugendliche in ihrer **psycho-sozialen Entwicklung** beeinträchtigt

oder gefährdet werden. Da o.g. Betriebe und Spielstätten in der Regel sehr unterschiedlich gestaltet sind und stark differierende Zugangsbeschränkungen aufweisen – bundesweit gibt es Spielstätten, die ohne Altersbegrenzung betrieben werden und solche, die nur für Erwachsene zugänglich sind – muss hier eine **Prüfung im Einzelfall** erfolgen.

Das Bayerische Landesjugendamt hat hierzu vom Jugendamt der Stadt Nürnberg entwickelte Kriterien, die eine Beurteilung dieser Betriebe unter Jugendschutzgesichtspunkten erleichtern soll, übernommen und modifiziert. Wird bei einer qualifizierten Bewertung solcher Spielstätten eine mögliche Gefährdung Minderjähriger bejaht, muss das zuständige Jugendamt nach § 7 JuSchG Auflagen erteilen, die den Zugang zu diesen Betrieben altersgemäß begrenzen.

5. Kriterien für die Beeinträchtigung der psycho-sozialen Entwicklung

Die nachfolgend aufgelisteten Aspekte sollen die Bewertung einzelner Spielstätten unter Jugendschutzgesichtspunkten erleichtern. Sie können keine Einzelfallbewertung ersetzen, da die Relevanz der verschiedenen Aspekte immer im Gesamtzusammenhang bewertet werden muss. Sollten an Betriebsstätten Spiele für unterschiedliche Altersgruppen angeboten werden, ist eine deutliche Trennung der verschiedenen Bereiche anzustreben, da sich durch die Kommunikation der Spieler, wie z. B. den Austausch über besonders gelungene Angriffsaktionen, Taktiken oder spezielle Körpertreffer weitere Gefährdungsaspekte ergeben können.

5.1 Beeinträchtigung von Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren

Unabhängig von den unterschiedlichen konzeptionellen und gestalterischen Ausrichtungen solcher Betriebsstätten erachten das Bayerische Staatsministerium für Arbeit und Soziales, Familie und Integration und das Landesjugendamt es für notwendig, Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren die Teilnahme an Lasergames gemäß § 7 JuSchG **zu untersagen**.

Es gibt im Leben von Kindern und Jugendlichen Entwicklungsphasen, in denen sie gerne mit Spielzeugwaffen wie Gewehren oder Pistolen spielen. Sie nutzen diese Spielzeuge in Rollenspielen, um sich mit Kreativität und Phantasie mit anderen auszutauschen und in ihrer eigenen fantasierten Spielwelt aufzugehen. Die Professionalisierung und Kommerzialisierung dieser kindlichen Spielideen schafft andere Rahmenbedingungen und ändert damit den Charakter des Ablaufs signifikant. Kreativität ist kaum noch gefragt und der Austausch mit anderen beschränkt sich auf die Absprache zum gemeinsamen Angriff. Der Fokus des Spielens liegt damit deutlich auf den konkurrierenden und kämpferischen Aspekten, während die vielfachen sozialen Aspekte des klassischen „Räuber und Gendarmspiels“ in den Hintergrund treten.

Die Notwendigkeit, Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren die Teilnahme an o. g. Spielbetrieben generell zu untersagen, ergibt sich insbesondere aus dem Sachverhalt, dass hier bewaffnete Konflikte spielerisch nachvollzogen werden. Kinder haben in der Regel noch nicht die notwendigen Entwicklungsschritte vollzogen, um eine klare Trennung zwischen Spiel und Realität ziehen zu können. Kinder sind es noch gewohnt, für den Alltag relevante Abläufe spielerisch einzuüben. Auch Jugendliche unter 16 Jahren sind zu dieser Abstraktion noch nicht durchgängig in der Lage.

Vermeintlich relativierende Aspekte wie z. B. ein futuristisches Ambiente und verfremdete, waffenähnliche „Markierungsgeräte“ wirken deshalb bei Kindern nicht entlastend, da diese vielfach noch in „Spielwelten“ aufgehen bzw. sich in Spielszenarien „verlieren“. In jedem Fall erleben Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren solche Spielabläufe noch mit einer sehr hohen emotionalen Beteiligung, die erhebliche Risiken birgt. Die Gefahr einer Desensibilisierung und einer sozialetischen Desorientierung von Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren durch das Nachspielen bewaffneter Konflikte rechtfertigt jedenfalls aus hiesiger Sicht eine Zugangsbeschränkung für diese Altersgruppe.

Dies gilt sowohl im Hinblick auf durchschnittlich entwickelte Kinder, in besonderem Maß aber auch für gefährdungsgeneigte Jungen und Mädchen, die beispielsweise selbst Gewaltopfer geworden sind oder nur unzureichende elterliche Zuwendung erhalten.

5.2 Beeinträchtigung von Jugendlichen ab 16 bis unter 18 Jahren

Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren können in der Regel bereits zwischen Spiel und Realität unterscheiden und haben meist ausreichende Fähigkeiten entwickelt, mit bestimmten Risiken des Alltags umzugehen und deren Relevanz für ihr eigenes Leben zu bewerten. Sie haben bereits ausreichende Medien- und Lebenserfahrung, um belastende Eindrücke richtig bewerten, einordnen und verarbeiten zu können. Es wird dringend empfohlen die Teilnahme von 16- und 17-Jährigen zu untersagen, falls nicht die folgenden, strengen Anforderungen erfüllt werden:

Gestaltung der Lasergames-Anlage:

- keine kriegerische Darstellung, auch nicht in der Werbung,
- keine Uniformen oder Tarnkleidung, Verbot von Tarnkleidung oder Maskierungen,
- realitätsferne Gestaltung der Spielstätte, kein martialisches, kriegerisches oder betont kämpferisches Szenario,
- keine Alltagsszenarien, wie z. B. Wettkämpfe auf der Straße, im Wald oder Park,
- Aufsicht und Begleitung während des Spiels (persönliche Kontrollen oder Monitor),
- persönliche Einführung mit Regelerläuterung.

Lasengeräte:

- keine Markierungsgeräte, die Ähnlichkeit mit realen Waffen haben,
- keine zusätzlichen Kampfmittel wie Bomben oder Handgranaten.

Spielmodus:

- deutlich erkennbarer Spielcharakter als taktisch-strategischer Wettkampf,
- das Sammeln von Punkten steht im Vordergrund,
- Team Play ist Spielbestandteil, nicht „einer gegen den Rest“, keine Einzelkämpfer („jeder gegen jeden“),
- kein Ausschluss einzelner Spieler wegen bestimmter Treffer,
- keine Sonderpunkte für Treffer an bestimmten Körperteilen (tödliche Treffer).

5.3 Gefährdung der psycho-sozialen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen aller Altersstufen

Im Umkehrschluss gilt, dass ein Zugangsverbot für Minderjährige aller Altersstufen auszusprechen ist, sofern die Kriterien gemäß 5.2. für eine Freigabe ab 16 Jahren in der Gesamtabwägung nicht erfüllt sind. Von besonderer Bedeutung sind dabei die folgenden Kriterien:

Gestaltung der Lasergames-Anlage:

- realitätsnahes Setting (z. B. Wettkämpfe auf der Straße, im Wald oder Park),
- Kriegsszenarien, militaristische Gestaltung.

Lasengeräte:

- realistische waffenähnliche Gestaltung der Lasergeräte.

Spielmodus:

- Einzelkämpfermodus,
- Sonderpunkte für Kopfschüsse etc.,
- sofortiger Ausschluss bei erlittenen Treffern.