

LASERTAGANLAGEN MIT ALTERNATIVEN SPIELANGEBOTEN

Das ZBFS - Bayerisches Landesjugendamt hat in seinem Mitteilungsblatt Nr. 2 aus dem Jahr 2014 Kriterien veröffentlicht, die eine Bewertung von Lasertaganlagen unter Jugendschutzgesichtspunkten erleichtern. Diese sind nunmehr in den Vollzugshinweisen zum Jugendschutzgesetz (JuSchG) enthalten, die von der Bayerischen Staatsregierung zum 01.02.2018 in Form von Verwaltungsvorschriften bekannt gegeben wurden.



Die Vollzugshinweise erhalten Sie über den QR-Code oder online auf <https://www.verkuendung.bayern.de/allmbl/jahrgang:2018/heftnummer:1>

In diesen Vollzugshinweisen ist eine Altersgrenze von 16 Jahren für den Besuch von Lasertaganlagen vorgesehen, die nur in Ausnahmefällen auf 14 Jahre reduziert werden kann. Letztendlich müssen aber die Fachkräfte in den Jugendämtern immer eine eigene Einzelfallentscheidung für jede einzelne Anlage in ihrem Zuständigkeitsbereich treffen. Sie entscheiden, welche Zugangsbeschränkungen für den jeweiligen Betrieb notwendig sind, damit sichergestellt ist, dass Kinder und Jugendliche durch den Besuch der Anlage nicht in ihrer psychosozialen Entwicklung beeinträchtigt oder gar geschädigt werden. Im Regelfall werden dazu Auflagen nach § 7 JuSchG verfügt.

Gegenwärtig werden in einigen wenigen Gerichtsverfahren diese altersgemäßen Zugangsbeschränkungen durch Auflagen der Jugendämter überprüft. Urteile dazu liegen aber noch nicht vor. Das einzige rechtskräftige Urteil bestätigt die Auflage des Jugendamtes, den Zutritt zu der Anlage erst ab 16 Jahren zu gestatten. Aktuell ist nun zu beobachten, dass einzelne Anbieter von Lasertagspielen ihr Angebot durch neue Spielmodi erweitern, um weitere, vor allem jüngere Zielgruppen zu erschließen. Unter Berücksichtigung der von uns veröffentlichten Kriterien zur Bewertung von Lasertagspielen wurden von einigen Betrieben die Spielmöglichkeiten modifiziert, sodass in vielen Fällen eine

neue Bewertung unter Jugendschutzgesichtspunkten notwendig sein wird.

Derzeit sind nachstehende alternative Spielvarianten bekannt:

1. Spielen mit Nerf Waffen

Als Alternative zu den waffenähnlichen Markierungsgeräten werden bei dieser Variante sog. Nerf Waffen verwendet. Dies sind Spielzeugwaffen (Revolver, Gewehre, Maschinengewehre) aus Plastik, die echten Waffen nachempfunden sind. Sie verschießen Schaumstoffgeschosse (Darts) mit geringer Mündungsgeschwindigkeit. Auch die Ladevorgänge erinnern an echte Waffen. Es gibt Nerf Waffen in unterschiedlicher Ausprägung:

- Kleine handliche Faustfeuerwaffen, die nach jedem Schuss nachgeladen werden müssen oder eine kleine Trommel haben, die bis zu sechs Geschosse aufnehmen kann.
- Elektronische Nerfblaster, die mit zusätzlichen Batterien betrieben werden. Diese gibt es auch in automatischer und halbautomatischer Ausführung, die bis zu fünf Darts in der Sekunde verschießen. Sie haben eine größere Reichweite, größere, auswechselbare Magazine und vermitteln das Gefühl einer großen Waffe. Zu dieser Gruppe gehören auch sogenannte Nerfshotguns, die sich durch einen speziellen Lademechanismus auszeichnen. Dazu wird der Pumpgriff auf der Unterseite des Nerfblasters nach hinten gezogen. Weiter Varianten unterscheiden sich durch den Preis, die Ladekapazität (bis zu 50 Schuss) oder die Qualität der Darts.
- Manche Nerf Waffen ähneln einer Armbrust oder einem Bogen.

Nerf Waffen haben eine Reichweite von 20 bis 27 Meter. Die Preise beginnen bei Euro 7,- und enden bei etwa Euro 135,-. Körperliche Verletzungen durch die Darts sind sehr unwahrscheinlich, sinnvollerweise werden

die Augen der Spielenden aber durch eine Brille geschützt.

Bedingt durch das Fehlen der sicheren Rückmeldung, ob man getroffen wurde oder nicht, ist eine statistische Auswertung von Treffern nicht möglich. Infolgedessen ist bei dieser Spielvariante ein deutlich höheres Maß an Kommunikation notwendig. Es muss besprochen und geklärt werden, wer getroffen wurde, wer noch Munition hat, wer weiter spielen darf etc. Da die Munition begrenzt ist, muss das Spiel auch zur gegebenen Zeit unterbrochen werden, um die verschossenen Darts einzusammeln und neu zu verteilen, bevor die nächste Runde beginnen kann. So verliert das Spiel an Hektik, Dichte und Dramatik und das Spielerische der Aktionen tritt stärker in den Vordergrund.

Trotz der Verwendung von Spielzeugwaffen, deren Verkauf gesetzlich nicht beschränkt ist, kann der Spielablauf nicht grundsätzlich als unproblematisch bewertet werden, da noch immer auf Menschen geschossen wird und dabei eine Art „Projektile“ den Lauf der Spielzeugwaffe verlässt. Auch werden Nerf Waffen vereinzelt in militaristischer Kleidung genutzt, sodass das Spielerische wieder zurücktritt und der kämpferische Aspekt stärker betont wird.

2. Abschalten der Markierungswesten und anschließliches Schießen auf nichtmenschliche Ziele

Bei den oben erwähnten Gerichtsverhandlungen zu den Auflagen der Jugendämter, die den Zugang zu Lasertaganlagen altersgemäß beschränken, wurden zur Entscheidungsfindung Gutachten herangezogen. Aus diesen geht hervor, dass neben anderen Aspekten das zentrale Gefährdungsrisiko darin gesehen wurde, dass eine bewaffnete Gefechtssituation simuliert wurde, die sich in ähnlicher Weise auch mit echten Waffen zutragen könnte. Falls nun dieses Gefährdungsrisiko durch den Umstand ausgeschlossen wird, dass die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen nicht mehr aufeinander schießen sondern auch oder nur auf nicht menschliche Ziele, ist eine neue Bewertung unter Jugendschutzgesichts-

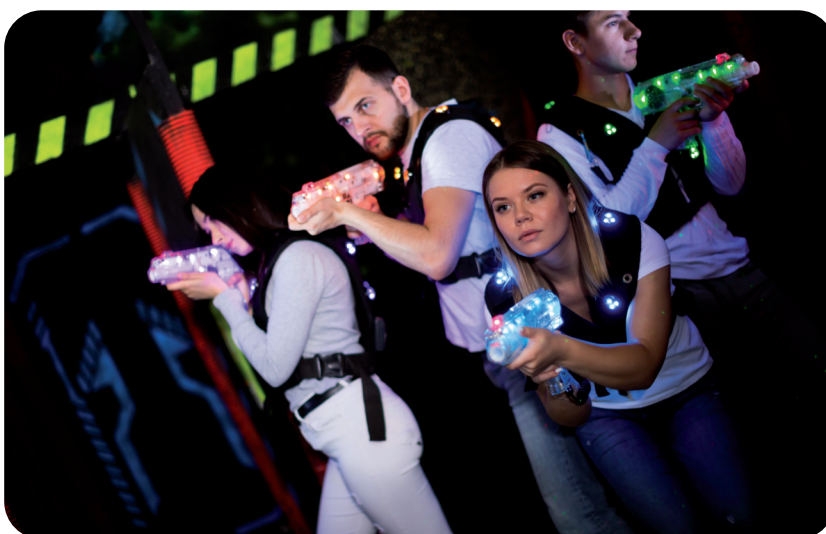
punkten notwendig.

Mit dem Abschalten der Markierungswesten allein bleibt die Simulation eines bewaffneten Gefechtes zwar erhalten, die Wirkung wird aber durch die fehlende Treffersimulation signifikant abgeschwächt. Aus diesem Grund ist hier eine neue Bewertung unter Jugendschutzgesichtspunkten notwendig.

3. Bewertung

Mit den unter Pkt. 1 und Pkt. 2 beschriebenen signifikanten Änderung des Spielgeschehens, ist aus Sicht des ZBFS – BLJA die mit einer kämpferische Auseinandersetzung verbundene Verharmlosung von Kampfhandlungen und des Waffengebrauchs für *Jugendliche* wohl nicht mehr gegeben, wenn dabei das Spielerische des Geschehens offensichtlich ist.

Ob den Betreibern dieser Gewerbebetriebe nach § 7 JuSchG auferlegt werden muss, Kindern die Teilnahme am Spielgeschehen zu untersagen, muss auch hier in jedem Einzelfall unter Berücksichtigung der spezifischen örtlichen Rahmenbedingungen von der zuständigen Jugendschutzfachkraft entschieden werden. Bei dieser Bewertung von Lasertaganlagen mit modifizierten Spielangeboten sind zunächst die in den Vollzugshinweisen veröffentlichten Kriterien zur Bewertung von Lasertaganlagen heranzuziehen (s. Kasten S. 28).



Jugendliche spielen in einer Lasertaganlage. Foto: AdobeStock

Die folgenden belastenden Anhaltspunkte sprechen für eine Zugangsbeschränkung zu Lasertagspielangeboten

für Jugendliche ab 16 Jahren:

Spielmodus:

- Einzelkämpfer-Modus steht zur Auswahl (jeder gegen jeden oder einer gegen alle)
- keine Aufsicht und Begleitung während des Spiels
- vorzeitiges Ausscheiden des Spielenden aufgrund von Treffern
- keine Möglichkeit zum vorzeitigen Spielabbruch

Anlage:

- Dunkelheit, Verneblung der Anlage
- Stroboskoplicht, Lasereffekte, farbige Lichteffekte
- spannungserzeugende Hintergrundmusik (ähnlich Actionfilmen)

Markierungsgeräte:

- Handhabung der „Phaser“ waffenähnlich
- Abgabe von Schüssen in schneller Abfolge hintereinander
- Laserpointer

Kleidung und Sensoren:

- Geräuscheffekte bei Treffern auf die Weste
- Kriegsszenarien, militaristische Gestaltung, z. B. Nachbildung von Kampfgebieten, Panzern etc.
- realitätsnahes Setting, Outdoor-Spiele (auf der Straße, im Wald oder Park)
- „Selbstschussanlagen“, die Schüsse auf die Spieler abgeben
- Waffengeräusche als Soundkulisse im Hintergrund

Manche Laserspielangebote sind allerdings so gestaltet, dass eine weiterreichende Zugangsbeschränkung notwendig sein kann. Die folgenden belastenden Anhaltspunkte sprechen für eine solche, restriktivere Zugangsbeschränkung:

für Jugendlichen bis 18 Jahren:

Spielmodus:

- Bonuspunkte für Kopfschüsse oder tödliche Treffer
- kriegerische Hintergrundgeschichten
- drastische Spielanweisungen (killen, vernichten, töten)

Anlage:

- Kriegsszenarien, militaristische Gestaltung, z. B. Nachbildung von Kampfgebieten, Panzern etc.
- realitätsnahes Setting, Outdoor-Spiele (auf der Straße, im Wald oder Park)
- „Selbstschussanlagen“, die Schüsse auf die Spieler abgeben
- Waffengeräusche als Soundkulisse im Hintergrund

Markierungsgeräte:

- Schussgeräusche, Vibrations- und Rückstoßeffekte
- virtuelle Bomben oder Handgranaten, die gegen andere Spieler eingesetzt werden

Kleider und Sensoren:

- Vibrationseffekte bei Treffern auf die Weste
- Ähnlichkeit mit militärischen Uniformen
- Teilnehmer dürfen Outfit ohne Einschränkungen selbst bestimmen (z. B. Uniformen, Tarnkleidung)
- Tarnkleidung oder Maskierungen
- Stirnbänder, die Kopftreffer besonders bewerten

In einzelnen, wenigen und gut begründeten Ausnahmefällen kann unter Umständen der Zugang zu diesen spezifischen Spielangeboten bereits Jugendlichen unter 16 Jahren gestattet werden. Allerdings sind auch diese

Spielangebote grundsätzlich für Kinder nicht geeignet. Die folgenden entlastenden Anhaltspunkte können für eine entsprechende Bewertung herangezogen werden:

für Jugendlichen ab 14 Jahren:

Spielmodus:

- sportlicher Wettkampf-Charakter (insb. bei Einführung)
- Team-Modus
- Sammeln von Punkten steht im Vordergrund
- Aufsicht und Begleitung während des Spiels

Anlage:

- helle und freundliche Gestaltung
- realitätsfernes Setting
- auch unbewegliche Ziele, nicht nur andere Spieler, sind zu treffen
- keine bedrohliche Soundkulisse

Markierungsgeräte:

- keine Waffenähnlichkeit

Kleidung und Sensoren:

- keine Ähnlichkeit mit militärischen Uniformen
- Verbot von Tarnkleidung oder Maskierungen

In einem zweiten Schritt sollten dann die im Folgenden weiter spezifizierten Aspekte herangezogen werden:

- Herrscht eine spielerische Atmosphäre, z. B. helle Lichtverhältnisse, Hintergrundmusik, kommunikativer Spielaufbau oder eher eine kämpferische Atmosphäre, z.B. militärische Kleidung, Kampfaufträge?
- Wird auf Personen und / oder ausschließlich auf Gegenstände geschossen?
- Werden Lasertag- und Nerfspielangebote zeitlich und / oder räumlich getrennt?
- Wird eine schriftliche Zustimmung der Eltern verlangt?
- Nimmt mindestens eine volljährige Person am Spiel teil (je nach Gruppengröße)?
- Welche Spielzeugwaffen werden verwendet (kleine Waffen oder automatische oder halbautomatische Gewehre)?
- Erfolgt eine Einweisung in die Regeln des Spielablaufs?
- Werden die Regeln in geeigneter Form kontrolliert, um gegebenenfalls bei Konfliktsituationen schnell einschreiten zu können?
- Sind Pausen vorgesehen?
- Hängen Warnhinweise aus, die Unfälle vermeiden helfen und Möglichkeiten zum Verlassen des Spielgeschehens aufzeigen?

– Erhalten die Spielenden Schutzbrillen für die Augen?

Bedingt durch die vielen Variablen, die für die Beurteilung von alternativen Spielangeboten relevant sind, kann es von unserer Seite keine Empfehlung für einen altersbegrenzten Zugang nach § 7 JuSchG zu solchen Gewerbebetrieben geben.

Im Regelfall werden solche Spielangebote für Kinder unter zehn Jahren allerdings noch immer signifikante Risiken einer Entwicklungsbeeinträchtigung bergen.



UDO
SCHMIDT