

# Urteil

## LaserTag – familienfreundlich oder jugendgefährdend?

Die Streitparteien: die Betreiberin einer LaserTag-Arena (Klägerin), *LaserTag Würzburg*, und die Stadt Würzburg (Beklagte). Die Fragestellung: Geht von dem dargebotenen Spiel *LaserTag* eine jugendgefährdende Wirkung aus?

Kurz zur Erklärung des Spielablaufs: In der Regel spielen zwei Mannschaften gegeneinander, die in einer abgedunkelten, futuristisch ausgestalteten und mit Hindernissen versehenen Halle innerhalb einer vorgegebenen Zeit versuchen, Mitglieder der anderen Mannschaft mittels von sogenannten „Phasern“ ausgesandter Laserstrahlen (eigentlich: Infrarotstrahlen) auf Brust, Rücken und Schultern zu „markieren“ und damit möglichst viele Punkte zu erzielen. Punktabzüge durch eigenes „Markiertwerden“ gilt es zu vermeiden.

Bei einer Besprechung zwischen den Parteien äußerte die Stadt gegenüber der Betreiberin Bedenken bezüglich jugendschutzrelevanter Punkte, insbesondere monierte sie die von der Betreiberin festgesetzte Altersgrenze – „Zutritt gestattet für Kinder ab 12 Jahren“. Der Betreiberin misslang es, die Bedenken der Stadt zu zerstreuen, sodass diese im März 2014 einen Bescheid mit den folgenden Regelungen erließ:

1. Der Zutritt von Personen unter 16 Jahren zu den Betriebsräumen wird untersagt. Dies gilt auch für eine etwaige Begleitung Minderjähriger durch Personensorgeberechtigte bzw. erziehungsbeauftragte Personen.
2. Für die einzelnen Teilnehmer ist jeweils vor dem *Lasergame* eine persönliche Einweisung und nach dem *Lasergame* eine persönliche Auswertung durchzuführen.
3. Der Inhalt dieser Anordnung ist an gut sichtbarer Stelle bekannt zu geben.

Nach Einschätzung der Stadt liege durch die Teilnahme am *Lasergame* eine Gefahr für die Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit vor, die solch Maßnahmen rechtfertige. Als gesetzliche Grundlage wird § 7 JuSchG genannt:

„Geht von einer öffentlichen Veranstaltung oder einem Gewerbebetrieb eine Gefährdung für das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen aus, so kann die zuständige Behörde anordnen, dass der Veranstalter oder Gewerbetreibende Kindern und Jugendlichen die Anwesenheit nicht gestatten darf. Die Anordnung kann Altersbegrenzungen, Zeitbegrenzungen oder andere Auflagen enthalten, wenn dadurch die Gefährdung ausgeschlossen oder wesentlich gemindert wird.“

Zur Begründung führt sie zunächst an, dass der starke Wettbewerbscharakter des Spiels das Risiko aggressiver Auswirkungen erhöhe.

Die in der Halle aufgebauten Hindernisse und Versteckmöglichkeiten erweckten zudem den Eindruck eines simulierten Nahkampfes. Diese Empfindung werde durch die Waffenähnlichkeit des „Phasers“ noch verstärkt. Auch der Einsatz von Nebeneffekten trüge zu einer kampffählichen Atmosphäre bei. Anders als bei Computerspielen werde durch die körperliche Anstrengung des Weiteren eine intensivere Wahrnehmung und ein intensiveres Spielererleben erzeugt, was eine Abstraktion erschwere.

Dies wollte die Betreiberin nicht hinnehmen und legte gegen den Bescheid Klage ein. In ihren Augen stellt das Verbot einen rechtswidrigen Eingriff in ihren Gewerbebetrieb dar. Die Stadt würdige den Sachverhalt falsch, da sich ihre Bedenken und Ausführungen auf das Spiel *Lasergame* und nicht auf das von ihr angebotene Spiel *LaserTag* bezögen. Letztgenannte Spielweise stelle keine Gefährdung für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen dar, im Gegenteil – die Sportart fördere die wünschenswerte Entwicklung der Persönlichkeit, es handle sich um ein familienfreundliches Spiel, das frei von realitätsnahen oder kriegsähnlichen Situationen sei.

Aus Mangel an eigener Sachkenntnis beauftragte das Gericht im Einverständnis beider Parteien ein Gutachten beim Sachverständigen Dr. Rehbein vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e. V.

Zu den Ausführungen des Psychologen Rehbein im Einzelnen:

Beide Altersgruppen („unter 16 Jahren“ und „zwischen 16 und 17 Jahren“) seien durch die Teilnahme an dem *LaserTag-Spiel* in ihrer Entwicklung dann gefährdet, wenn das Spiel eine „aggressivitätssteigernde Wirkung“ aufweise und die im Spiel dargebotenen Reize „starke Angstreaktionen“ auslösen würden.

Eine aggressivitätssteigernde Wirkung könne wiederum durch kurzfristige als auch langfristige Wirkmechanismen ausgelöst werden. Die Teilnahme am Spiel *LaserTag* erzeuge zunächst einen „kurzfristigen“ aggressiven Erlebniszustand. Dies ergebe sich daraus, dass die Teilnahme zu aggressiven Gedanken und Gefühlen führe und psychophysiologisch aktiviere. Die Erzeugung aggressiver Gedanken und Gefühle basiere auf der Waffenähnlichkeit des „Phasers“, die impliziere, dass aggressives Verhalten in dieser Situation angemessen sei. Die simulierte Ausübung aggressiver Handlungen sei alternativlos, um das Spiel gewinnen zu können. Dies ließe darauf schließen, dass *LaserTag* kognitiv und emotional als ein Bedrohungs- bzw. Gefahrenszenario verarbeitet werde.

Die psychophysiologische Aktivierung komme durch die intensive körperliche Beanspruchung in Verbindung mit Zeit- und Handlungsdruck im Sinne eines Stresserlebens zustande.

Das Spiel bewirke zudem eine „langfristige“ Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen. Dies ergebe sich zunächst daraus, dass es bei der wiederholten Teilnahme zu einer Verstärkung aggressiver Überzeugungen und Einstellungen komme; so sei die spielerisch simulierte Aggression die einzige Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen.

Kompromissbereitschaft und anderweitige Formen prosozialen Verhaltens würden hingegen nicht gefördert. Auch führe die Teilnahme zu einer Verstärkung sogenannter aggressiver Verhaltensskripte: Das Spiel simuliere eine bewaffnete Gefechtssituation, die sich in ähnlicher Weise auch mit echten Waffen zutragen könnte. Demgegenüber verfügten Kinder und Jugendliche jedoch üblicherweise nicht über differenzierte kognitive Skripte, welche Ereignisse in einer Gefechtssituation tatsächlich erwartet werden können. Das Spiel erscheine damit geeignet, kognitive Skripte zu bewaffneten Gefechtssituationen zu lernen, zu festigen und weiter auszudifferenzieren.

Der Sachverständige kommt weiterhin zu dem Schluss, dass bei psychisch vulnerablen Spielern davon auszugehen sei, dass das Spielangebot deutliche Angstreaktionen auslösen kann. Aufgrund eingeschränkter Sichtverhältnisse wegen Dunkelheit, Nebels und Hindernissen, der Hintergrundmusik und aufgrund des allgemeinen Kampfgeschehens könne während der Spielteilnahme ein Bedrohlichkeitsgefühl erzeugt werden. Spieler träfen unvorhergesehen auf Gegenspieler, insbesondere auch auf körperlich deutlich überlegene und nicht vertraute erwachsene Gegner. Zwar werde das Angstpotenzial durch die Anwesenheit einer Aufsichtsperson in der Arena abgeschwächt; diese sei jedoch nicht immer direkt zu finden. Zudem erscheine es möglich, dass Spieler im Falle einer starken Angstreaktion nicht mehr in der Lage seien, einen Ausgang selbstständig aufzusuchen. Weiterhin gebe es keinen „Panik- oder Abbruchknopf“.

Auf die verschiedenen Altersgruppen eingehend, konstatiert Rehbein zunächst, dass die Erzeugung eines kurzfristigen aggressiven Erlebniszustandes als altersunspezifisch einzustufen sei.

Das Wirkpotenzial des Spiels im Hinblick auf die „langfristige“ Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen sei für die Altersgruppe der „unter 16-Jährigen“ als sehr relevant einzuschätzen. Für diese Altersgruppe bestehe auch noch eine höhere Wahrscheinlichkeit dafür, dass starke „Angstreaktionen“ erlebt werden. Rehbein resümiert, dass aus psychologischer Sicht insgesamt eine hinreichende Wahrscheinlichkeit dafür vorliegt, dass die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen im Alter von unter 16 Jahren durch das Spiel *LaserTag* Schaden nehmen kann.

Für die Altersgruppe der „zwischen 16- und 17-Jährigen“ sei die Gefährdung einer langfristigen Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen als geringer wahrscheinlich einzuschätzen. Dies gelte für normal entwickelte Jugendliche, könne aber insbesondere für risikobehaftete Jugendliche nicht ausgeschlossen werden. Auch das Risiko einer Ängstigung minimiere sich für diese Gruppierung. Allerdings könne auch hier nicht ausgeschlossen werden, dass vulnerable Spieler starke Angstreaktionen entwickelten.

Eine Teilnahme von Jugendlichen im Alter von 16 und 17 Jahren am Spiel sei in seinen Augen daher dann nicht vertretbar, wenn das Angebot den Gefährdungen insbesondere risikobehafteter Jugendlicher nicht wirksam begegne. Neben der grundsätzlichen Beibehal-

tung der derzeit schon vorhandenen Rahmenbedingungen wie Eingangsinstruktion, Fairnessregeln, Spielaufsicht, Gestaltung der Spielarena, Bekleidungs Vorschriften, Beschaffenheit der Spiel-ausrüstung, angebotene Spielformen und Spiel-auswertung seien damit zwei weitere Maßnahmen notwendig, um die genannte Gefährdung mit hinreichender Wahrscheinlichkeit ausschließen zu können: Zum einen müsse ein Spielabbruch „normalisiert“ werden, bei dem keine soziale Abwertung zu befürchten sei. Zum anderen dürfe vor dem Spiel kein Alkohol an 16- und 17-Jährige ausgeschenkt werden, weil Alkoholkonsum enthemmtes Verhalten begünstigen könne, wodurch die Wahrscheinlichkeit für unfaires und aggressives Verhalten im Spiel steigen würde.

Diese Ausführungen und Ergebnisse des Gutachters befindet das Gericht als durchweg nachvollziehbar. Es ist zudem davon überzeugt, dass der Sachverständige die richtigen Methoden und Grundlagen für die Beantwortung der Beweisfragen herangezogen hat.

Und so entscheidet es auf Grundlage des Gutachtens, dass die Anordnung der Stadt, wonach für Personen unter 16 Jahren der Zutritt zu den Betriebsräumen untersagt wird (Ziffer 1 des Bescheids), rechtmäßig ergangen sei. Insbesondere habe die Stadt ihr Ermessen fehlerfrei ausgeübt; mit nachvollziehbaren Argumenten habe sie sich für ein Tätigwerden entschieden. Auch sei erkennbar, dass sie es nicht versäumt habe, wirtschaftliche Überlegungen zugunsten der Klägerin anzustellen. Diese habe die Stadt jedoch als dem Jugendschutz nachrangig eingeordnet.

Hinsichtlich der „Auflage“ der persönlichen Einweisung und Auswertung Jugendlicher im Alter zwischen 16 und 17 Jahren (Ziffer 2) mangle es dem Bescheid hingegen an einer ordnungsgemäßen Ermessensausübung. Damit liege ein fehlerhafter Ermessensnichtgebrauch vor, sodass dieser Teil des Bescheids rechtswidrig und damit aufzuheben sei.

Die Vorgabe, den „Inhalt dieser Anordnung an gut sichtbarer Stelle bekannt zu geben“ (Ziffer 3), beschränke sich damit auf die Regelung des Zutrittsverbots für „unter 16-Jährige“.

**Stand des Verfahrens:** Urteil noch nicht rechtskräftig  
VG Würzburg, Urteil vom 14.04.2016 – W 3 K 14.438