

## **Lasertag - eine neue Indoor-Sportart**

### **Zusammenfassung**

Unter der Bezeichnung Lasertag-Spiel wird eine neue Indoor-Freizeitaktivität verstanden, bei der es das Ziel ist Mitspieler mit sogenannten Phasern (Laserwaffen) zu treffen. Das Lasertag-Spiel findet in meist abgedunkelten Hallen statt, welche durch Laserbeleuchtung gestaltet sind. Die Mitspieler tragen Westen, die man mit den Laserwaffen treffen muss um Punkte zu sammeln. Von den Betreibern dieses Freizeitangebotes wird damit geworben, dass es sich um eine Aktivität handelt, die einerseits als Sport betrachtet werden kann, bei der aber auch strategisches Denken und der Wettbewerb eine Rolle spielen. Mit der Verbreitung dieses Freizeit-Angebotes, entstehen auch gleichzeitig Bedenken dahingehend, ob dieses für alle Altersgruppen als unbedenklich empfohlen werden kann. Von der Zielsetzung her, dem Abschießen oder, wie dies von den Betreibern genannt wird dem „Markieren“ der Gegner und auch mit Blick auf die futuristische Umgebung, können Parallelen zu den sogenannten Online-Spielen mit gewalthaltigem Inhalt gezogen werden.

Um mehr über mögliche Gefährdungen von Lasertag-Interessierten herauszufinden hat die Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften im Sommer 2015 eine Schülerbefragung in der Region Rhein-Neckar, zum Thema „Freizeitverhalten, Computerspiele und Lasertag“ durchgeführt und kommt zu dem Schluss, dass durchaus mit einer Beeinträchtigung für Kinder und Jugendliche gerechnet werden muss, sofern diese problematische Prädispositionen aufweisen. Vereinfacht ausgedrückt: Wenn Kinder Probleme im Bereich soziale Kontakt aufweisen, oder von Gleichaltrigen häufig geärgert werden und diese zudem noch häufig Gewalt-Online-Spiele spielen, ist davon auszugehen, dass sich der Besuch eines Lasertag-Spiels eher Problem verstärkend als Problem vermindern auswirken kann.

Da nicht im Einzelnen vor einem Besuch einer Lasertag-Anlage überprüft werden kann, welche Kinder und Jugendlichen hiervon betroffen sind, wird aufgrund der im Folgenden erläuterten Forschungsbefunde angeraten, in jedem Fall eine Altersbegrenzung festzulegen, die eine Teilnahme für Kinder untersagt und diese für Jugendliche sehr kritische prüft.

### **Lasertag**

Beim Lasertag handelt es sich ursprünglich um ein Trainingsangebot des US-Militärs. Die Freizeitindustrie in den USA hat daraus bereits vor längerer Zeit ein Angebot entwickelt, wo es möglich ist, in meist fiktiv gestalteten Umgebungen, gegen- oder miteinander zu spielen. In abgedunkelten Hallen, welche einzig durch eine von Lasern gestaltete Umgebung beleuchtet werden, können die Nutzer mit sogenannten Phasern gegeneinander antreten. Bei den Phasern handelt es sich um Geräte mit Infrarotdioden und einem Signallichtgeber. Ziel ist es, andere Mitspieler zu „markieren“ um Punkte zu erzielen. Jeder Mitspieler trägt eine Weste mit Sensoren. Von einigen Betreibern wird damit geworben, dass es sich bei Gewicht und Aussehen dieser Phaser um Geräte handelt, die echten Waffen nachempfunden sind, andere Betreiber wiederum legen Wert darauf, dass diese Phaser sich in Farbe und Gewicht von echten Waffen unterscheiden. Es wird weiter darauf geachtet, dass nicht etwa Vokabular wie „abschießen“ auf den Homepages der Betreiber erscheint, sondern von dem „Markieren“ der Gegner gesprochen wird. In Deutschland haben sich einzelne Betreiber dieser Lasertag-Hallen dazu verpflichtet dieses Angebot erst für Nutzer ab 18 Jahren anzubieten, da diese bei sehr jungen Nutzern festgestellt haben, dass diese sich in das Spiel in der Form „hineinsteigern“, dass die Betreiber den Eindruck hatten, die jungen Spieler könnten nur noch schwer zwischen Spiel und Wirklichkeit unterscheiden. Der Trend nach diesem Freizeitangebot ist ungebrochen, was durch eine Vielzahl von Anfragen nach Bau-/Gewerbegenehmigungen bestätigt

wird. Dennoch erreichen sowohl Jugendämter als auch Präventionseinrichtungen verstärkt Anfragen besorgter Eltern, die nach einer möglichen Jugendgefährdung fragen.

### **Wissenschaftlicher Bezugspunkt**

Zum Thema Lasertag existieren bislang noch keine wissenschaftlichen Befunde. Aus diesem Grund wurde im Rahmen dieser Studie auf Erkenntnisse der kriminologischen Medienforschung Bezug genommen. Die Problematik im Bereich der Forschung besteht darin, eine Kausalität herzustellen. Es geht nicht etwa darum nachzuweisen, dass Kinder und Jugendliche, die Gewaltspiele spielen daraufhin unmittelbar selbst gewalttätig werden. Die Forschung ist jedoch gegenwärtig in der Lage nachzuweisen, dass sich bei Kindern, die eine erhöhte Grundhaltung gegenüber Gewalt bzw. ein erhöhtes Aggressionspotenzial aufweisen, sich dieses nach dem Spielen von Gewaltspielen noch erhöht. Dies ist hingegen bei Spielern mit einer geringeren Grunddisposition im Bereich Gewaltverhalten/-einstellung nicht der Fall (Weber, Hassler 2010).<sup>i</sup> Die Untersuchung von Weber und Hassler erbrachte hoch signifikante Zusammenhänge zwischen dem Konsum von gewalthaltigen Medien (Gewaltfilmen und Computerspielen) und der erhobenen Aggressionsbereitschaft, beziehungsweise tatsächlich aggressivem Verhalten. Es muss hier allerdings darauf hingewiesen werden, dass die Rahmenbedingungen des Aufwachsens zur persönlichen Befindlichkeit beitragen und sich auf den Einfluss von Gewaltmedien jeweils auswirken. Dies bedeutet, dass Kinder aufgrund problematischer sozialer und familiärer Grundkonstellationen eine erhöhte Gewaltakzeptanz entwickeln und somit wohl auch offener für entsprechende Angebote sind (Raithel 2003).<sup>ii</sup>

Ähnliche kritische Befunde zeigen sich aus Studien, die das Empathievermögen fokussieren. Im Rahmen einer amerikanischen Studie konnte deutlich aufgezeigt werden, dass sowohl bei Schülern als auch bei Studenten das Empathievermögen durch intensiven Konsum von Gewaltspielen sinkt (Funk, Bechtold Baldacci, Pasold 2004).<sup>iii</sup> Kausalität konnte im Rahmen einer 20 Jahre andauernden Längsschnittstudie für den Bereich des gewalthaltigen Fernsehkonsums aufgezeigt werden. Dies bedeutet, dass nach dem Konsum gewalthaltiger Filme eine erhöhte Gewaltneigung nachweisbar ist (Johnson, Cohen, Smailes 2002).<sup>iv</sup> Generell kann festgehalten werden: Der Grad der Wirkung gewalthaltiger Medien und generell gewaltaffiner Freizeitangebote wird immer noch kontrovers diskutiert. Fest steht, dass tendenziell eher schädigende, sicher aber keine protektiven Einflüsse auf Kinder und Jugendliche von Seiten der Wissenschaft festgestellt. Für alle Befunde im Bereich Gewalt und kindliche Entwicklung gilt jedoch auch, je mehr problematische Faktoren kumulieren umso wahrscheinlicher wird der Einzelne entweder fremdschädigende oder auch selbstschädigende Verhaltensweisen aufzeigen.

### **Untersuchungsdesign**

Im Bereich der Kriminologie und auch des Strafrechts wird aufgrund von früheren Verhaltensweisen und Befindlichkeiten eine Prognose für zukünftiges Verhalten ausgesprochen, wobei es um Wahrscheinlichkeiten nicht um unbedingte kausale Zusammenhänge geht. Vereinfacht ausgedrückt bedeutet dies; es gibt Faktoren, Prädiktoren oder auch Risikofaktoren, die eine hohe Wahrscheinlichkeit aktueller oder zukünftiger Probleme dia-/prognostizieren. Weiter bleibt festzuhalten, je mehr problematische Faktoren festzustellen sind, umso höher ist die Wahrscheinlichkeit späteren Problemverhaltens, wobei es hier nicht unbedingt um fremdschädigendes Verhalten geht, sondern durchaus auch um selbstschädigendes Verhalten. Ziel von Präventionsarbeit ist es somit problematische Faktoren möglichst zu reduzieren – im Sinne des Schutzes der

Gesellschaft– jedoch auch um die psychische und physische Unversehrtheit der Betroffenen selbst zu gewährleisten.

### **Samplebeschreibung**

1320 Schülerinnen und Schüler haben bei der Online-Befragung teilgenommen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer waren zwischen 10 und 18 Jahren. Folgendes waren die zentralen Ergebnisse.

- **Lasertag ist den meisten Schülern als Freizeit-Aktivität bekannt**
- **48,8 % der Befragten haben bereits Lasertag gespielt**
- **36 % haben noch kein Lasertag gespielt, sind aber durchaus daran interessiert.**
- **14 % gaben an, dass sie noch nie Lasertag gespielt haben und auch kein Interesse daran haben.**

Im Folgenden wird in Bezug auf die wissenschaftlichen Befunde aus dem Bereich der gewalthaltigen Computerspiele auf diejenigen Lasertag-Spieler eingegangen, welche Lasertag und zudem am liebsten gewalthaltige Computerspiele spielen. Mit Blick auf eine mögliche Jugendbeeinträchtigung und Jugendgefährdung wird im Folgenden nur die Gruppe der unter 16 Jährigen betrachtet, dies sind ca. 6 % der Befragten.<sup>1</sup> Diese Gruppe zeichnet sich durch folgende Merkmale aus:

- **Spielen gewalthaltige Computerspiele**
- **Gehen zum Lasertag, um Aggressionen abzubauen und die Treffsicherheit zu verbessern**
- **Tendieren eher zur Hyperaktivität**
- **Haben oft Ärger mit Anderen, streiten sich und werden von Gleichaltrigen geärgert**
- **Sind häufig alleine**
- **Grübeln viel und machen sich häufig Sorgen**

Es handelt sich hierbei um eine Gruppe der befragten Schülerinnen und Schüler, die die vorgenannten Merkmale eint und sich diesbezüglich von den anderen Befragten unterscheidet. Der größte Teil aller Lasertag-Spieler geht in eine Lasertag-Arena um Spaß zu haben und sieht dies als Freizeitangebot, welches gemeinsam mit Freunden unternommen werden kann. Jedoch muss darauf hingewiesen werden, dass es eine, wenngleich zahlenmäßig kleinere Gruppe gibt, die sich dadurch beschreiben lässt, dass sie psychisch belastet ist, häufig mit Anderen Ärger hat und Tendenzen zur Hyperaktivität aufweist. Hinzu kommt, dass aus dem Bereich der Computerspiel-Forschung bekannt ist, dass Spiele mit gewalthaltigem-Inhalt nicht dazu dienen, Aggressionen abzubauen, sondern diese verstärken. Dies dürfte auf Computerspiele ebenso zutreffen wie für das Lasertag-Spiel. Vor einem weiteren Hintergrund ist dieser Zusammenhang bedenklich. Wenn psychisch belastete Kinder- und Jugendliche gewalthaltige Computerspiele spielen, so findet dies im virtuellen Raum statt. Beim Lasertag-Spiel kommt jedoch hinzu, dass diese auf reale Mitspieler schießen und Gewalt, indem diese als Spiel deklariert wird, in zweierlei Hinsicht bagatellisiert wird. Zum einen werden die Probleme dieser Kinder und Jugendlichen durch gewalthaltige Aktivitäten nicht gelöst und nicht verringert, sondern vermutlich sogar gesteigert, zum anderen wird im Lasertag-Spiel nicht auf Pixel sondern auf Mitspieler geschossen, was als Desensibilisierung im Umgang mit Gewalt betrachtet werden muss. Diese Desensibilisierung gilt vor allem mit Blick auf das Empathievermögen und auch auf den Umgang mit Gewalt als Problemlösungsstrategie generell.

---

<sup>1</sup> Über alle Altersgruppen hinweg finden sich rund 9 % der Befragten, die als problematische Nutzer bezeichnet werden können, insoweit diese vorwiegend gewalthaltige Online-Spiele spielen und in erster Linie aus dem Grund ins Lasertag gehen um ihre Treffsicherheit zu verbessern und Aggressionen abzubauen. Für die vorliegende Kurzfassung des Berichtes wurden nur die Befragten bis 16 Jahre betrachtet

Die Befunde zusammen genommen bedeuten nicht, dass diese Gruppe tatsächlich zukünftig andere Personen schädigen wird, fest steht jedoch, dass es sich um eine Risikogruppe handelt, der vermutlich kaum andere Wege offen stehen, als Konflikte mit sich selbst auszumachen oder aber im Online-Gewaltspiel und im Lasertag-Spiel versucht, diese zu kompensieren. Auszuschließen ist es jedoch aufgrund der psychischen Befindlichkeiten auch nicht, dass der Konsum von Gewaltspielen und der zusätzliche Besuch von Lasertag-Spielen das Gegenteil bewirken und sich doch im Einzelfall eine Person darunter befindet, die ihre Treffgenauigkeit dort trainiert und zukünftig in der Realität übergriffig wird.

Vor dem Hintergrund des Jugendschutzes, der auch den Schutz vor selbstschädigendem Verhalten mit einschließt, sollte, sofern dies nicht von den Eltern unternommen wird, versucht werden alle Möglichkeiten auszuschöpfen, um Risikofaktoren zu minimieren. Entsprechend dem Forschungsstand und den hiesigen Befunden wären dies Altersbegrenzungen im Rahmen der gesetzlichen Möglichkeiten.

*Dr. Melanie Wegel M.A.*

ZHAW  
Departement „Soziale Arbeit“  
Abt. Forschung und Entwicklung  
Pfungstweidstr. 96  
8037 Zürich – CH

*wege@zhaw.ch*

November 2015

---

<sup>i</sup> Weber, S./Hassler, C. (2010): Gewalt in den Medien und ihre Auswirkungen auf das Aggressionsverhalten unter Jugendlichen -Zwei Studien zur Untersuchung des Zusammenhanges-. Frankfurt. Peter Lang

<sup>ii</sup> Raithel, J. (2003): Medien, Familie und Gewalt im Jugendalter. Zum Zusammenhang von Gewaltkriminalität, Erziehungserfahrungen, Filmkonsum und Computerspielnutzung. In: Monatsschrift für Kriminologie und Strafrechtsreform, 86(2003), 4, S. 287-298

<sup>iii</sup> Funk, J.B. /Bechtold Baldacci, H./Pasold, T. et al. (2004): Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: Is there desensitization?, in: Journal of Adolescence, 27 (2004) 1, S. 23-39.

<sup>iv</sup> Johnson, J.G. /Cohen, P. /Smailes E.M. et al. (2002) : Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood, in: Science, 295 (2002), S. 2468-2471