

LaserTag Spiele – nur eine moderne Variante von Räuber und Gendarm?

„LaserTag“ heißt ein Trend, der sich auch in unserer Region immer mehr ausbreitet. Unter den Fachkräften des Jugendschutzes ist diese neue Form der Freizeitbeschäftigung nicht unumstritten, denn eine gesetzliche Altersbeschränkung für die Spielteilnahme gibt es bisher nicht.

Ursprünglich von der US- Armee zu Trainingszwecken entwickelt, ist ein kommerzielles Spielangebot entstanden, bei dem es darum geht mit einem Infrarotsignalgeber, dem sogenannte Phaser, möglichst viel Treffer beim Gegner zu landen. Die Mitspieler tragen Westen, die mit speziellen Sensoren an Brust, Rücken und Schultern ausgestattet sind. Trifft man mit dem Infrarotstrahl einen dieser Sensoren beim Gegner, erhält man Punkte. Der Gegenspieler wird für eine bestimmte Zeit deaktiviert oder scheidet aus. Austragungsorte sind abgedunkelte Hallen, die sogenannten LaserTag Arenen. Sie sind mit einem Labyrinth aus Stellwänden ausgestattet, hinter denen man sich verstecken oder anschleichen kann. Für ein futuristisches Ambiente sorgen spezielle Lichteffekte, Nebel, und Hintergrundmusik. Von den Betreibern der LaserTag Arenen wird diese Spielform gerne als eine modernes „Räuber und Gendarm“ beschrieben, bei dem es hauptsächlich um Teamfähigkeit, Reaktionsfähigkeit und Ausdauer geht.

Im Rhein-Neckar-Kreis sind mittlerweile drei dieser Anlagen in Betrieb. Zwei dieser Anlagen wurden von der Jugendschutzbeauftragten des Rhein-Neckar-Kreises sowie Mitarbeitern der Kreispolizeibehörde und der Kommunalen Kriminalprävention besucht, um aus fachlicher Sicht zu klären, ab welchem Alter der Besuch dieser Spielstätten für Kinder und Jugendliche unbedenklich ist.

Übereinstimmend sind die Beteiligten zu der Einschätzung gekommen, dass „LaserTag Spielen“ eine Tendenz zur Bejahung oder zumindest Bagatellisierung von Gewalt inne hat. Bei Kindern und Jugendlichen, die in ihrer moralischen Entwicklung noch nicht gefestigt sind, kann das Auswirkungen auf die allgemeine Wertevorstellung und das Verhalten in der Gesellschaft haben. Die körperliche Anstrengung innerhalb des Spiels erzeugt ein intensives Spielerleben, das eine Differenzierung zwischen Realität und Spiel erschwert. Das ist besonders bei Kindern der Fall, die in der Regel die dazu erforderlichen Entwicklungsschritte noch nicht vollzogen haben. Vielmehr sind sie es noch gewohnt, alltagsrelevante Abläufe spielerisch einzuüben.

Natürlich gibt es im Leben von Kindern und Jugendlichen Phasen in denen sie mit Spielzeugwaffen spielen und mit Kreativität und Fantasie in andere Rollen schlüpfen. Beim Räuber und Gendarm in seiner ursprünglichen Form, sind der Austausch mit den Mitspielern und das Aufgehen in der eigenen Fantasiewelt die wesentlichen Elemente. Im Gegensatz dazu, ist bei „LaserTag“ der Rahmen genau festgelegt und der Schwerpunkt liegt auf den kämpferischen und konkurrierenden Aspekten.

Sicherlich kann nicht von einer einfachen Kausalität „ Wer LaserTag spielt, wird ein Gewalttäter“ ausgegangen werden. Bei Kindern und Jugendlichen, die dazu neigen Gewalt zu bagatellisieren oder tendenziell zu bejahen, besteht aber eine höhere Gefahr, dass sich diese Haltung durch die Teilnahme an dieser Spielform verfestigt. Auf diese Gruppe der Kinder und Jugendlichen muss der Jugendschutz besondere Rücksicht nehmen, um eine Beeinträchtigung für ihr geistiges und seelisches Wohl zu vermeiden.

Unter Berücksichtigung der entwicklungspsychologischen Aspekte, kamen die Beteiligten zu der Einschätzung, dass die Teilnahme an „LaserTag Spielen“ für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren bedenklich ist. Die Einführung einer entsprechenden Altersbegrenzung wird daher bei den Betreibern der Spielstätten angestrebt.