

KrimZ KRIMINOLOGISCHE
ZENTRALSTELLE e.V.

Viktoriastraße 35
65189 Wiesbaden

Tel.: 0611 - 1 57 58 - 0
Fax: 0611 - 1 57 58 10
E-Mail: sekretariat@krimz.de
Internet: www.krimz.de

Gutachten zur Bewertung des Gefahrenpotentials von

Paintball-/Gotcha- und Laserdrome-Spielen

Endbericht zum 31.12.2010

Bearbeitet von
Dipl.-Jur. Ilsabe Horstmann, M.A.

Inhalt

Zusammenfassung	6
Teil I Bestandsaufnahme der einzelnen Spiele: Paintball/Gotcha, Laserdrome, Airsoft/Softair	8
1. Paintball/Gotcha	9
1.1 Entstehungsgeschichte, Weiterentwicklung, Verbreitung	9
1.2 Das Spiel und seine Varianten	14
1.2.1 Capture the Flag	18
1.2.2 Centerflag	18
1.2.3 Last Man Standing	18
1.2.4 Elimination (Ausscheidung).....	18
1.2.5 Speedball.....	18
1.2.6 SupAir/Sup´Air	19
1.2.7 Reball	19
1.2.8 Hyperball.....	20
1.2.9 Woodland/Szenario.....	20
1.2.10 Turnierpaintball	22
1.3 Technische Ausrüstung	22
1.3.1 Markierer/Waffen und Zubehör	22
1.3.2 Munition	26
1.3.3 Schutzausrüstung, -kleidung	28
1.4 Vorläufige Einschätzung des Verletzungs- und Gefährdungspotentials	30
2. Laserdrome	33
2.1 Entstehungsgeschichte, Weiterentwicklung, Verbreitung	33
2.2 Das Spiel und seine Varianten	38
2.2.1 Spielvarianten in Spielcentern.....	39
2.2.2 Spielvarianten in Vereinen	43
2.3 Technische Ausrüstung	46
2.3.1 Markierer/Waffen und Zubehör	46
2.3.2 Munition	48
2.3.3 Schutzausrüstung, -kleidung	49
2.4 Vorläufige Einschätzung des Verletzungs- und Gefährdungspotentials	50
3. Airsoft/Softair	51

3.1 Entstehungsgeschichte, Weiterentwicklung, Verbreitung	51
3.2 Das Spiel und seine Varianten.....	55
3.2.1 „Operation Stahlnacht“, Italien.....	57
3.2.2 „Operation Red Reign2“USA.....	57
3.3 Technische Ausrüstung.....	58
3.3.1 Waffen und Zubehör	59
3.3.2 Munition	62
3.3.3 Schutzausrüstung, -kleidung	62
3.4 Vorläufige Einschätzung der Verletzungs- und Gefährdungspotentiale	64
Teil II Organisationsstrukturen und Organisationskultur der Spiele und Spieler.....	67
1. Paintball/Gotcha	69
1.1 Vereine	69
1.1.1 PSV Bitburg	69
1.1.2 Paintballsportverein „PSV Rostock e.V.“	72
1.2 Verbände in Deutschland: DPV	74
1.3 Ligen.....	74
1.3.1 Europa: Millennium Series	78
1.3.2 USA: National Professional Paintball Liga (NPPL)	79
1.4 Kommerzielle Anbieter und sonstige Interessengemeinschaften	81
1.4.1 Händler: „MAXS“, Deutschland, Österreich, Schweiz	81
1.4.2 Spielfeld „Paintball Tentol“, Mallorca, Spanien	82
1.5 Magazine	83
1.5.1 „Szenario Paintball Magazin“	83
1.5.2 Online-Magazin „Facefull“	86
1.6 Forum, Fanseite.....	88
1.6.1 Paintball-Portal, Deutschland	88
1.6.2 Fanseite, Finnland	89
1.7 Typisierung und Zielgruppenanalyse.....	90
2. Laserdrome.....	92
2.1 Vereine im Inland.....	92
2.1.1 Lasergame Leipzig e.V.	92
2.1.2 Lasergame Verein München	101
2.1.3 Taurus Lasergame Association.....	105

2.2 Ausland	107
2.2.1 International Lasertag Association (ILTA).....	107
2.2.2 Laser Tag-Portal Trutnee	109
2.2.3 Laser Battlefield	110
2.3 Typisierung und Zielgruppen.....	114
3. Softair/Airsoft	115
3.1. Spielergemeinschaften	115
3.1.1 Poggenhagener Softair Gruppe	115
3.1.2 Rodewalder Softair Team	116
3.1.3 Softair-Liga	118
3.2 Kommerzieller Anbieter: Softairsektor.de.....	118
3.3 Typisierung und Zielgruppen.....	120
Teil III Review und Analyse der Realitätsnähe der Spielhandlungen und deren Effekte	121
1. Systematischer Review	121
1.1 Deutschland.....	121
1.1.1 Dr. Linda Steinmetz: „Gutachterliche Stellungnahme zur Gewaltaffinität der Mitglieder/innen der (deutschen) Paintball-/ Gotcha Szene“.....	121
1.1.2 Dr. Linda Steinmetz: „Erlebniszentrierte Gruppen: Paintballer – Normalität unter Gewaltverdacht“	122
1.1.3 Philipp Lorig, Waldemar Vogelgesang: „Paintball: Sport oder Kriegsspiel? – Räuber und Gendarm als Event für Erwachsene“	123
1.1.4 Carlo Vonnemann: Abschlussarbeit zum Thema Schießsport.....	124
1.2 Ausland	125
1.2.1 Rami Kääriäinen, Ville Ranta Maunus: „Paintball liikuntalajina“/„Paintball as a physical Exercise“ (Finnland)	125
1.2.2 Ariane Hanemaayer, „A Grounded Theory Approach to Engaging Technology on the Paintball Field“ (USA)	125
1.2.3 Josh Hartnett: Joker vs. Batman (USA).....	126
2. Tatsächliche Ereignisse	127
2.1 Paintball	127
2.1.1 Europa	127
2.1.2 USA	128

2.2 Laserdrome	129
2.3 Softair	130
2.3.1 Zusammenhänge mit Amok-Taten	130
2.3.2 Zusammenhänge mit anderen Straftaten Jugendlicher	131
3. Realitätsnähe und deren Effekte: Befunde aus der Forschung	133
3.1 Theoretische Erklärungsansätze für die Auswirkungen von Paintball/Gotcha, Laserdrome und Softair	133
3.1.1 Aggressivität	134
3.1.2 Lernprozesse und Gewöhnung	135
3.1.3 Möglicher Realitätsverlust	139
3.2 Bisherige Forschungsergebnisse	140
3.2.1 Paintball/Gotcha.....	140
3.2.2 Laserdrome.....	142
3.2.3 Softair/Airsoft	142
3.3 Mögliche Übertragbarkeit	143
3.4 Ausblick	143
4. Anhang	145
4.1 Spiel	145
4.2 Sport	147
4.3 Kriegsspiel	149
5.4 Planspiel	153
5.5 Rollenspiel	154
5.6 Abgrenzung(sprobleme): Paintball/Gotcha, Laserdrome und Softair zwischen Spiel, Sport und Krieg?	155
Literatur	158

Das vorliegende Gutachten „Bewertung des Gefahrenpotentials von Paintball-/Gotcha- und Laserdrome-Spielen“ wurde im Auftrag des Bundesministerium des Inneren und in Zusammenarbeit mit der Kriminologischen Zentralstelle Wiesbaden von Frau Dipl.-Jur. Ilse Horstmann, MA Internationale Kriminologie, verfasst.

Zusammenfassung

Für ein besonderes Gefahrenpotential von Paintball/Gotcha und Laserdrome-Spielen ergibt das vorliegende Gutachten keine Anhaltspunkte. Es gibt allerdings Hinweise darauf, dass der Bereich der Softair-Spiele möglicherweise anders zu beurteilen ist. Bei den Recherchearbeiten hat sich gezeigt, dass eine Differenzierung nach Spielen nur begrenzt sinnvoll ist. Teilweise werden Spielnamen synonym verwendet (z.B. Paintball und Gotcha). Spielvarianten und -merkmale, die – teils hinsichtlich der Spielweise, teils nur im Bereich der beim Spiel getragenen Bekleidung – militärische Komponenten beinhalten, kommen vor allem im Bereich der Softair-Spiele vor, die ursprünglich nicht zur Begutachtung anstanden. Zur Beurteilung der jeweiligen Realitätsnähe bzw. Ähnlichkeit der Spiele mit realen militärischen Handlungen haben sich neben der Spielweise und (Tarn-) Bekleidung zusätzliche Differenzierungskriterien ergeben. So wurden vor allem bei den Outdoor- und den Military Simulation-Varianten auch andere aus militärischen Bereichen übernommene Merkmale und Requisiten gefunden. Die teils mehrtägigen MilSim und Szenario-Varianten, die im europäischen Ausland oder den USA gespielt werden, weisen eine stärkere Ähnlichkeit mit realen Kampfhandlungen auf als Spiele, die in Deutschland stattfinden und einen hohen Grad an Professionalisierung und Versportlichung aufweisen.

Insbesondere innerhalb der deutschen Turnier-Paintballszene finden sich keinerlei Assoziationen zu militärischen Inhalten oder Hinweise auf Gewaltaffinität – das Gegenteil ist der Fall. Die Außendarstellung der Spielergemeinschaften und Interessengruppen sieht sich in Folge der Verbotsdiskussion im Zusammenhang mit dem Amoklauf in Winnenden im Jahr 2009 einem intensiven Normalitätsdruck ausgesetzt, auf den das Gros der Spieler mit einer sehr bewussten Orientierung an und Betonung von Fairness, Sportlichkeit, Teamgeist und politischer Neutralität reagiert. Inwieweit dieses kommunizierte Selbstverständnis erst durch den Außendruck der Diskussionen um Verbote und Beschränkungen von Paintball entstanden ist, braucht hier nicht entschieden zu werden. Allerdings haben sich die Spielergemeinschaften dem von ihnen empfundenen Druck nicht durch Verlegung ihrer Aktivitäten ins benachbarte Ausland oder durch ein Abwandern in Grauzonen der Legalität entzogen, sondern sind bemüht, sich normkonform zu verhalten und zu präsentieren.

Ob nun andererseits die Softair-Spielergemeinschaften, die an einer solchen – auch durchaus werbewirksamen – Selbstdarstellung kein Interesse zeigen und sich stattdessen auch mittels militärisch assoziierter Wort- und Bildsprache in Szene setzen, gleichzeitig ein

Bedrohungs- und/oder Gefährdungspotential darstellen, kann bezweifelt werden. Denn auch wenn das Bildmaterial verschiedener Internetpräsenzen martialisch erscheint und sich zumindest auf den ersten Blick kaum von realen Szenen militärischer Kampfhandlungen unterscheidet, so darf doch bei aller Ähnlichkeit der entscheidende Unterschied zur (Kriegs-) Realität nicht aus dem Blick geraten.

Die Faszination (nicht nur Jugendlicher) für Waffen erscheint gerade dann bedenklich, wenn die Beschäftigung mit militärischen Inhalten nicht nur die Freizeit dominiert, sondern infolgedessen auch die schulischen oder beruflichen Aktivitäten zu Lasten dieser Faszination in den Hintergrund der Tagesplanung treten.

Die Waffenfaszination, so scheint es, ist bei denjenigen, die Softair-Waffen sammeln oder/und mit ihnen spielen, weit stärker ausgeprägt als bei Paintball- und Laserdromespielern. Nach Ansicht der Verfasser liegt das eigentliche Gefährdungspotential dieser Waffen nicht so sehr in ihrer – durch entsprechende Schutzausrüstung minimierbaren – abstrakten Verletzungseignung begründet, sondern in ihrer Verwechselbarkeit mit Feuerwaffen, der ein erhebliches Bedrohungspotential innewohnt. Unter diesem Gesichtspunkt kann diese „realitätsnahe“ Nachbildung einer Waffe eine reale Gefahrensituation herbeiführen (vgl. Teil III 2.3).

In Bezug auf die Taten jugendlicher Amokläufer fällt auf, dass sich bei einigen von ihnen Softair-Waffen fanden, aber bei keinem der Täter eine Beschäftigung mit Paintball oder Laserdrome bekannt geworden ist. Zudem zeigt sich, dass diese Jugendlichen zwar als eher kontaktarm, isoliert und wenig teamfähig beschrieben werden, aber nicht als produktiv verhaltensauffällig. (vgl. Teil I 3.4). Eine spielerische, sportliche Betätigung in einer Gruppe, die Kommunikationsbereitschaft und -befähigung voraussetzt und das damit verbundene Herbeiführen einer Konkurrenzsituation, wäre für derart charakterisierte Jugendliche eine eher überraschende Wahl der Freizeitgestaltung.

Teil I Bestandsaufnahme der einzelnen Spiele:

Paintball/Gotcha, Laserdrome, Airsoft/Softair

Paintball/Gotcha, Airsoft/Softair und Laserdrome sind Sport- bzw. Freizeitaktivitäten, die jährlich von vielen Menschen im In- und Ausland betrieben werden.

Wenngleich sämtlich in den USA entstanden, so unterscheiden sich die Spiele nicht nur hinsichtlich ihrer jeweiligen Spielmodalitäten, sondern es zeichnen sich auch einige regionale Differenzierungen bei den gegenwärtigen Spielvarianten ab.

Sowohl in der kriminologischen, soziologischen und psychologischen Fachliteratur als auch im Bereich spielbeschreibender Handbücher existiert, auch international, nur wenig reliables Material, so dass zur Informationsgewinnung auch auf die jeweiligen Internetpräsenzen von Veranstaltern, Vereinen und anderen aktiven Spielern und Spielergemeinschaften als Quelle zurückgegriffen werden muss.

Die Angaben, die auf den einschlägigen Homepages und in den Fachbüchern und -zeitschriften der Spielteilnehmer gefunden wurden, widersprechen sich teils inhaltlich, teils in Bezug auf das Zahlenmaterial. Bei Sichtung und Vergleich der Internetpräsenzen wurde deutlich, dass hier eine Art „Stille-Post-Phänomen“ zu konstatieren ist: Die Ersteller der Seiten schreiben die Informationen in leicht modifizierter Form bei anderen Erstellern ab, und so ergibt sich ein nahezu geschlossener Kreis aus gegenseitigen Verweisen. Auf der Basis einer Gesamtschau der verfügbaren Studien, Gutachten, Fachzeitschriften und Internetpräsenzen werden im Folgenden zunächst die einzelnen Spielformen dargestellt. Die jeweils verwendeten technischen Ausrüstungsmaterialien, insbesondere die zulässigen (und die tatsächlich genutzten) Waffen, die verwendete Munition und die von den Spielern getragene Schutzausrüstung und Kleidung stehen dabei im Vordergrund. Unterschiede bezüglich der Spielmodalitäten in Deutschland werden, so sie zu beobachten sind, im Vergleich zum europäischen Ausland und den USA erörtert.

Auf der Grundlage dieser Ausdifferenzierung erfolgt eine erste Einschätzung der – möglicherweise spielspezifischen – Verletzungs- und Gefährdungspotentiale.

1. Paintball/Gotcha

Die Begrifflichkeiten zur Benennung des Spiels sind in der vorliegenden Literatur durch einen teilweise uneinheitlichen Sprachgebrauch gekennzeichnet – so werden die Bezeichnungen „Paintball“ und „Gotcha“ teils synonym als unterschiedliche Namen für das gleiche Spiel verwendet.

Der Begriff „Gotcha“, abgeleitet aus der im amerikanischen Sprachgebrauch gängigen Verkürzung von „I got you“ (zu Deutsch: „Ich hab dich“ bzw. „Ich hab dich erwischt“; vgl. Steinmetz 2000: 2), bezieht sich auf die Spielweise. Der Begriff „Paintball“ bezieht sich dagegen auf die im Spiel verwendeten „Farbkugeln“, die als „Spielmunition“ der farblichen „Markierung“ eines Spielers der gegnerischen Mannschaft dienen (vgl. Lorig/Vogelgesang 2010: 241).

Mit „Gotcha“ wird meist die Outdoor-Spielvariante („Woodland“ vgl. 1.2.9) in Feld und Wald in Verbindung gebracht, während „Paintball“ sich eher auf artifizielle Konzeptfelder oder -hallen bezieht (vgl. Bulowski 2009: 2).¹ Eine andere Unterscheidung trifft Daniel Maiberg (2006: 8), wonach es bei „Gotcha“ um das Nachspielen teils militärischer Szenarien gehe, während beim „Paintball“ der Sportgedanke in den Vordergrund trete.²

Im US-amerikanischen Raum findet sich zudem vereinzelt auch eine begriffliche Gleichsetzung von „Paintball“ und „Softair/Airsoft“ (Larsen 2008: Titel), obwohl beide Spiele nach unterschiedlichen Regeln und mit unterschiedlicher Ausrüstung gespielt werden (vgl. 3.).

Im Folgenden wird einheitlich der Begriff „Paintball“ zur Bezeichnung aller Varianten des Spiels (vgl. 1.2.1 bis 1.2.10) mit Farbkugeln verwendet. Für die Spielerinnen und Spieler wird hier aus Lesbarkeitsgründen einheitlich der Begriff „Spieler“ bzw. „Teilnehmer“ für beide Geschlechter benutzt.

1.1 Entstehungsgeschichte, Weiterentwicklung, Verbreitung

Seinen Ursprung hat das Spiel in den USA, wo die Markiergeräte (vgl. Abb. 1) seit den 1970er Jahren im Forstwesen und vom Landwirtschaftsamt zur Kennzeichnung von Bäumen eingesetzt werden.³ Die farbigen Markierungen dienen der Orientierung bei Wegebau und Landschaftsplanung oder auch zu Forschungszwecken. In der amerikanischen Viehwirtschaft kommen die Markiergeräte auch zum Einsatz, um Rinder (Schlachtvieh) zu kennzeichnen.

¹ Vgl.: Dennis König, Deutscher Paintball Verband e.V., zit. nach Lorig/Vogelgesang (2010: 241).

² Stefan Bulowski setzt in seiner Diplomarbeit (2009: 2): „Untersagung von Paintballspielen – eine Analyse zur aktuellen Rechtslage aus der Sicht der Rechtsprechung und der Literatur im Vergleich“, den Begriff „Gotcha“ mit dem szenischen Spielen gleich.

³ Solche Farbzeichen an Bäumen kann man auch in deutschen Wäldern finden. Hier werden sie jedoch, wohl wegen der kleineren Wirtschaftsflächen, manuell angebracht.

Abb. 1: Das erste Markiergerät⁴



Zu welchem Zeitpunkt die Farbmarkierer das erste Mal spielerisch ihrem ursprünglichen Zweck entfremdet wurden, ist nicht dokumentiert. Im Laufe der Zeit wurden diese Kennzeichnungsgeräte umfunktioniert: Das Werkzeug wurde als Spielzeug benutzt, mit dem sich die Arbeiter gegenseitig markierten. Daraus hat sich, wie sich dem amerikanischen Online Paintball-Magazin „Action Pursuit Games“ entnehmen lässt, die Urform des Paintball entwickelt.⁵

Laut Angaben dieses Magazins wurden die ersten Paintballs in den 1960er Jahren in den USA hergestellt. Mit Hilfe dieser Farbkugeln sollte es den Waldarbeitern ermöglicht werden, schwierig zu erreichende Bäume aus der Distanz farblich zu markieren. In den 1970er Jahren wurde das speziell für das Paintballspiel konstruierte Markiergerät entwickelt.⁶ 1981 fand in Henniker, New Hampshire, das erste organisierte und öffentliche Paintballspiel statt. Daraufhin erfuhr diese Freizeitbeschäftigung einen Zuwachs an Bekanntheit und Popularität. Einige Teilnehmer dieses ersten Spiels gelten als Gründungsväter des Paintball: Der Sportartikelhändler Bob Gurnsey, der Schriftsteller Charles Gaines und der Börsenmakler Hayes Noel organisierten das Spiel in ihrem Freundeskreis. Die Absicht war, ein spannungsreiches Spiel zu erfinden, bei dem ein Überlebenstraining simuliert wird (Atwill 1987: 7 (Vorwort von Gaynes)). Zu diesem ersten Spiel wurden, außer den drei oben genannten, neun weitere Männer eingeladen. Jeder von ihnen zahlte 175 US-\$, um die Kosten für Ausrüstung, Verpflegung und Getränke zu decken.⁷ In New Hampshire wurde die

⁴ Abbildung in Action Pursuit Games, Online-Paintballmagazin: <http://www.actionpursuitgames.com/images/stories/content/archives/history-2.jpg>. Sämtliche zitierten Online-Quellen wurden letztmalig am 20.11.2010 aufgerufen.

⁵ (K.A.) in Action Pursuit Games, http://www.actionpursuitgames.com/index.php?option=com_content&task=view&id=49&Itemid=42.

⁶ Ein erster Schritt zur Kommerzialisierung des Paintball-Spiels erfolgte 1971 in den USA: James Hale entwickelte im Auftrag der Daisy Manufacturing Company, das heute vorwiegend Airsoft-Waffen anbietet (<http://www.daisy.com>), ein speziell für das Paintballspiel konstruiertes und später patentrechtlich geschütztes Markiergerät.

⁷ (K.A.) in Action Pursuit Games, http://www.actionpursuitgames.com/index.php?option=com_content&task=view&id=49&Itemid=42.

Urform des Paintball, das so genannte „Capture the Flag“ (vgl. 1.2.1) gespielt (vgl. Davidson 2009: 10).

Die Organisatoren des New Hampshire-Spiels wollten so die Verfolgungsjagdspiele ihrer Kinderzeit wiederbeleben (Atwill 1987: 25). Ein Jahr nach dem Spiel in New Hampshire entstand in Rochester, New York, das erste Paintballfeld und auch eine erste Halle. 1983 fand das erste Turnier mit einem Preisgeld in Höhe von 14.000 US-\$ statt – damit wurde die Teilnahme auch finanziell lukrativ.

In der Folge wurden Vermarktung und Verbreitung des Spiels durch den Autor und Bodybuilder Charles Gaines vorangetrieben, der 1987 die Firma „National Survival Game Inc.“ gründete, benannt nach der von ihm propagierten Spielweise (NSG).⁸ Bereits 1983 – im Jahr der ersten Paintball-Meisterschaft – wurde das erste Feld außerhalb der USA, in Toronto, Kanada, in Betrieb genommen. In den kommenden Jahren entstanden auch auf anderen Kontinenten die ersten Paintballfelder, zuerst in Australien. Dort wurde die Bezeichnung „Skirmish Games“ (zu Deutsch: Gerangel, Scharmützel) verwendet, die außerhalb Kanadas teils für das Softair-Spiel, teils für Szenario-Spiele gebräuchlich ist (vgl. 3.1). 1985 erreichte die neue Freizeitaktivität Europa: In England wurden Spielfelder eröffnet (vgl. Lorig/Vogelgesang 2010: 245).

Parallel zur Popularisierung und Kommerzialisierung von Paintball setzte nun auch eine Entwicklung zu einem höheren Organisations- und Professionalisierungsgrad von Spiel und Spielern ein: 1988 wurde die International Paintball Player Association (IPPA) gegründet, eine Non-Profit Organisation, die die Einführung von Sicherheitsrichtlinien sowie deren Internationalisierung vorantrieb bis heute der Förderung des Spiels widmet und Fortbildungen anbietet.⁹ Im Jahr 1992 gründeten 16 professionelle Teams¹⁰ in Chicago die „National Professional Paintball League“ (NPPL) (vgl. Davidson 2009: 11), die neben der „Paintball Sports Promotion“ (PPS) eine der beiden großen Paintball-Ligen der USA ist.¹¹

In Deutschland kam es 1989 auf Initiative von hier stationierten US-Soldaten, die das Spiel aus ihrer Heimat kannten, zu den ersten Vereinsgründungen. Seit 1995 werden auch hierzulande Ligaspiele durchgeführt (Entwicklung und Ausdifferenzierung der deutschen Verbandsstruktur wird in Teil II dieses Gutachtens erörtert). Im Jahr 2000 fand die erste

⁸ (K.A.) in Action Pursuit Games, http://www.actionpursuitgames.com/index.php?option=com_content&task=view&id=49&Itemid=42.

Inspiziert wurde Gaines dazu u.a. durch die Novelle „The Most Dangerous Game“ von Richard Conell. Vgl.: John Amodea, Paintball X3:

http://history.paintballx3.com/index.php?option=com_content&view=article&id=153&Itemid=60. Diese soll sich von der heute üblichen durch eine „Jeder gegen jeden“-Taktik, ähnlich der „Elimination“-Variante (vgl. 1.2.2.4), ausgezeichnet haben. Bei der heute vorherrschenden Spielform scheinen eher Teamgeist und Taktik die Spielkultur zu dominieren.

⁹ Simone Ernzer, Rudi Gerlach, Artikel „Paintball, die Geschichte“ im Online-Magazin „Sport2.de“, <http://www.sport2.de/trends/ansicht/date/2010/03/29/artikel/paintball-die-geschichte-1.html>.

¹⁰ (K.A.) National Professional Paintball League, Huntington Beach, Kalifornien: <http://www.nppl.com/about-us>.

¹¹ (K.A.) Paintball-Info CH: <http://www.paintball-info.ch/paintball.html>. Homepage der PSP: <http://pspevents.com>.

Deutsche Meisterschaft statt, die seither jährlich ausgetragen wird (Lorig/Vogelgesang 2010: 246).

Parallel zu der beschriebenen Entwicklung des Paintball-Spiels hin zu mehr Organisation und Professionalität lässt sich auch ein wachsendes Interesse der Öffentlichkeit an Paintball als Sportereignis beobachten. Während vorher nur die Möglichkeit bestand, die Spiele bei kommerziellen Anbietern oder bei den Turnieren, also live und vor Ort, zu beobachten, kann man in den USA die entsprechenden Wettkämpfe seit 1996 auch per Fernsehübertragung verfolgen (Davidson 2009: 11). Seit 2007 werden auch in Deutschland die Bundesligaspiele der Deutschen Paintball Liga (DPL) über Satellit und im Regionalfernsehen ausgestrahlt.¹²

Daneben kann auch durch das Internet eine breite Öffentlichkeit erreicht werden. Auf den Präsenzseiten der Vereine und auf den großen Videoportalen sind zahlreiche Aufnahmen von Turnieren und Amateurspielen abrufbar. Das Videoportal YouTube zeigt im September 2010 bei Eingabe des Suchbegriffs „Paintball“ 294.000 Treffer an.¹³ Im Portal MyVideo wurden 2.182 Einträge gefunden.¹⁴ Zudem können sich Interessierte im Netz seit 2008 Turnierspiele per Livestream ansehen.¹⁵

Mit der zunehmenden Professionalisierung und gestiegenen öffentlichen Wahrnehmbarkeit hat sich auch die Anzahl der aktiven Teilnehmer erhöht. Hinsichtlich der aktuellen Spiel(er)landschaft variieren die Angaben in der vorliegenden Literatur. Tatsächlich hat sich seit den 1980er Jahren die Anzahl der Spielstätten auch außerhalb der USA vervielfacht. Insbesondere in Deutschland, England, Frankreich, den Niederlanden, Skandinavien und Spanien, dort vor allem auf Mallorca, sind seither öffentliche Spielgelände und -hallen entstanden (vgl. Steinmetz 2000: 2f.).

Nach Angaben der Deutschen Paintball Liga (DPL) werden in Deutschland derzeit 150 Spielfelder betrieben und von rund 50.000 aktiven Spielern genutzt (Petry 2009: 6), diese Zahlen legen auch Lorig/Vogelgesang (2010: 240) zugrunde. Maiberg (2006: im Vorwort) geht von 60.000 aktiven Spielern in Deutschland aus. Da die genannten Autoren ihre jeweilige Informationsquelle nicht angeben, ist davon auszugehen, dass es sich hierbei um Schätzwerte handelt. Reliableres Zahlenmaterial steht nicht zur Verfügung.¹⁶

Noch deutlichere Unterschiede weisen die Daten bezüglich der europäischen und weltweiten Anzahl von Paintballspielern auf: Während Maiberg (2006: im Vorwort) von europaweit rund 3 Mio. und weltweit mindestens 18 Mio. aktiven Spielern ausgeht, halten Lorig/Vogelgesang

¹² Vgl.: Auskunft per E-Mail vom 20.09.2010 vom Pressesprecher Nikos Arnautis des Senders Rhein-Main-TV; Sebastian Skorzak, Michael Frils, Monsters of Paint <http://www.monsters-of-paint.de/modules.php?name=News&file=article&sid=39>.

¹³ YouTube: http://www.youtube.com/results?search_query=paintball&aq=f.

¹⁴ MyVideo: http://www.myvideo.de/Videos_A-Z?searchWord=paintball.

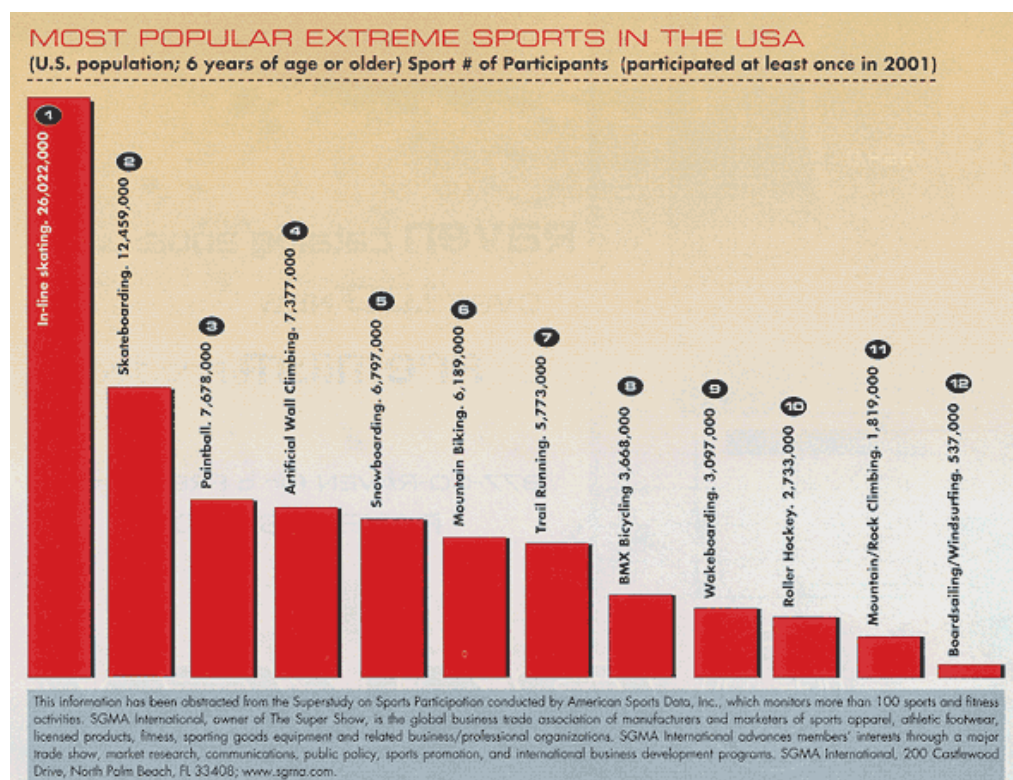
¹⁵ Videoarchiv und Paintball-Turnier Livestream unter: „Paintball Videos –Play hard, stay sexy!“, <http://www.pb-videos.de/>.

¹⁶ Die Deutsche Paintball Liga, Geschäftsführer Stefan Maiwald, gibt unter <http://www.dpl-online.de/index.php/home/historie> die (wohl jährlichen) Wachstumsraten von Spieler, Teams, Spielfeldern und -klassen an. Auf eine Darstellung wurde an dieser Stelle wegen der Unklarheit/schweren Interpretierbarkeit der Daten bzw. Schätzungen verzichtet.

(2010: 245) eine Schätzung von lediglich mehreren Hunderttausend aktiven Spielern weltweit für realistisch. Für die USA wird – wiederum ohne Quellenangabe – von ca. 8 Mio. aktiven Spielern berichtet.¹⁷

Nach Angaben der DPL soll Paintball nach Inline-Skating und Skateboarding die drittbeliebteste so genannte Extremsportart weltweit sein (Petry 2009: 6, vgl. Abb. 2). Damit nimmt die Organisation Bezug auf Datenmaterial der SGMA (Sporting Goods Manufacturers Association), die seit sechs Jahren einen jährlichen Report zum Thema Paintball in den USA veröffentlicht.¹⁸

Abb. 2: Beliebteste Extremsportarten in den USA¹⁹



Das Paintballmagazin Action Pursuit Games berichtete 2002 unter Berufung auf die SGMA für das Jahr 1998 von 5,9 Mio. Paintballspielern in den USA, für das Jahr 2001 wurden 7,6 Mio. angegeben.²⁰ Im aktuellen SGMA-Report wird für das Jahr 2009 die Zahl der Gelegenheitsspieler in den USA mit 4.552.000 angegeben. 1.710.000 spielen dem Bericht zufolge regelmäßig Paintball (Paintball Participation Report 2010: 3).

¹⁷ Vgl. Benjamin Viets, The Dons, North Germany Paintball Team e.V., http://www.thedons-ev.de/was_ist_paintball.php.

¹⁸ SGMA, großer US-amerikanischer Zusammenschluss von Sportartikelherstellern und -händlern, http://www.sgma.com/reports/69_Paintball-Participation-Report-2010.

¹⁹ Grafik der SGMA aus Action Pursuit Games, http://www.actionpursuitgames.com/index.php?option=com_content&task=view&id=57&Itemid=50.

²⁰ In der Reihenfolge ihrer Beliebtheit: Inlineskaten, Skateboardfahren, Paintballspielen, Kletterwand-Sport, Snowboarden, Mountainbikefahren, Geländelauf, BMX-Rad-Fahren, Wakeboardfahren, Rollschuh-Hockey, Bergsteigen, Segeln/Windsurfen. Action Pursuit Games (k.A.), http://www.actionpursuitgames.com/index.php?option=com_content&task=view&id=56&Itemid=50.

1.2 Das Spiel und seine Varianten

Beim Paintballspiel handelt es sich in seiner ursprünglichen Form um die auch gegenwärtig am weitesten verbreitete Spielweise des „Capture the Flag“ (deutsch: „Erober die Fahne“). Diese Grundform wird auch in den (deutschen) Ligen gespielt.²¹ Zwei gegnerische Mannschaften – bestehend aus drei, fünf oder sieben Spielern – treten sich auf den entgegengesetzten Seiten eines ca. 40m x 60m großen Spielfeldes gegenüber (vgl. Maiberg 2006: 99). Am häufigsten wird mit Fünf-Personen-Mannschaften gespielt. Die Drei-Personen-Variante wird von Anfängern („Rookies“) bevorzugt, denn je mehr Spieler teilnehmen, desto höher sind auch die Ansprüche an eine professionelle Spieltaktik und an die Kommunikationsfähigkeit der Spieler untereinander; der Ablauf wird mit steigender Teilnehmerzahl komplexer.

Das Ziel des Spiels besteht darin, die Fahne der gegnerischen Mannschaft, die sich in deren Startbereich des Feldes befindet, in den gegenüber liegenden eigenen Startbereich zu holen. Bei manchen Spielvarianten erfüllt ein zu drückender Buzzer (Summer) die Funktion der Fahne. Mit Hilfe von Farbmarkierern kann jeder Teilnehmer Spieler der gegnerischen Mannschaft kennzeichnen, um auf diese Weise deren Vordringen zur eigenen Flagge zu verhindern. Wird ein Spieler sichtbar mit Farbe markiert (dieser „Splat“ muss mindestens Ein-Euro-Münzengröße aufweisen), scheidet dieser unmittelbar darauf aus dem Spielgeschehen aus, d.h. er muss das Spielfeld verlassen und sich an dessen Rand, in die so genannte „Out Man Zone“ oder „Safety Zone“ begeben (Maiberg 2006: 71). Damit die Mitspieler sofort erkennen, dass ein Spieler getroffen bzw. markiert wurde, legt dieser eine Hand auf seinen Kopf, wenn er das Feld verlässt. Welcher Körperteil mit Farbe markiert wurde, spielt dabei keine Rolle.

Auf dem Spielfeld befinden sich diverse meist mannshohe Gegenstände, z.B. aufblasbare Kunststoffsäcke („SupAirs“, vgl. Abb. 3) oder Autoreifenstapel, die mit Sand beschwert und fest im Boden verankert werden. Sie fungieren als Hindernis („Obstacle“) einerseits, dienen den Spielern aber auch als Deckung (vgl. Abb. 4). Die Spielübersichtspläne („Fieldlayouts“) werden vor Turnieren und Meisterschaften von den Veranstaltern online zum Herunterladen bereit gestellt, damit die Spieler ihre Taktik an das jeweils gewählte Setting anpassen können.

²¹ Vgl.: Stefan Maiwald, Deutsche Paintball Liga, http://www.dpl-online.de/images/stories/Bezirksliga_Info_web.pdf.

Abb. 3: „Fieldlayout“ für ein NPPL-Spiel in Huntington Beach, Kalifornien 2008²²



Während des Spiels verständigen sich die Mannschaften untereinander durch Zurufe und Handzeichen über Angriffs- und Deckungstaktiken. Dabei werden häufig von den Teams entwickelte Geheimsprachen in Form von Gesten oder verbalen Codes benutzt, um die gegnerische Mannschaft über die eigene Taktik im Unklaren zu lassen (Maiberg 2006: 94).

²² Solche Fieldlayouts von anstehenden Spielen werden von Organisationen und in privaten Blogs veröffentlicht. Blog Paintball Extreme Game, http://2.bp.blogspot.com/_CZVATnGTmFY/R7yv-GRfCvI/AAAAAAAAARg/z0Vn59DUL9s/s1600-h/paintball-field-nppl-2008-huntington-beach-3d.jpg.

Abb. 4: Ein Spieler sucht Deckung hinter einem SupAir-Obstacle²³



Ziel des Spiels ist es, die Fahne der gegnerischen Mannschaft in den eigenen Spielbereich zu bringen. Die Anzahl der Treffer ist dabei nicht entscheidend. Nach Angaben der Deutschen Paintball-Liga (DPL) ist das Spiel nach einer 15-minütigen Sicherheitseinweisung für jeden leicht erlernbar.²⁴

Die Schiedsrichterrolle übernimmt der so genannte „Marshall“. Seinen Anweisungen ist unbedingt Folge zu leisten. Wie der Schiedsrichter beim Fußball trifft der Marshall Tatsachenentscheidungen, die nicht verhandelbar sind (Lorig/Vogelgesang 2010: 245). Er entscheidet u.a. darüber, ob eine regelkonforme Markierung zu Stande gekommen ist oder nicht. Der Marshall verhängt auch Strafen für Regelverstöße („Cheats“), wie z.B. das Wegwischen eines Farbtreffers, um einem Ausscheiden zu entgehen (Lorig/Vogelgesang 2010: 244). Bei offiziellen Turnieren werden acht Marshalls und ein Head-Marshall eingesetzt. In Hallen oder auf Spielfeldern übernehmen meist Mitglieder des Hausteams die Spielleitung.²⁵ Damit der Marshall weithin erkennbar von den Spielteilnehmern zu unterscheiden ist, trägt er während seines Einsatzes im Spiel ein Trikot mit Blockstreifen (vgl. Abb. 5).²⁶

²³ http://farm4.static.flickr.com/3193/2606447614_41afb35706.jpg.

²⁴ Stefan Maiwald, DPL GmbH, Lahnstein, http://www.dpl-online.de/index.php/home/paintball_.

²⁵ Ralf Ohlendorf, „Paintballsports“ Wachtberg (Shop), <http://www.paintball-sports.eu/pg68.html>.

²⁶ Manfred Ulrich (GF), MAXS GmbH Friedberg, vgl. <http://www.maxs-sport.com/paintball-shop/details.asp?Sprache=d&sessionId=118402090624070966249655&artikelnr=772-021-2X>.

Abb. 5: Marshall-Trikot²⁷



Speedballfelder (vgl. Abb. 3) sind ca. 80m x 80m groß.²⁸ Teils sehen interne Regeln vor, dass ein Fünf-Spieler-Feld 50 bis 80m breit und 120 bis 200m lang sein sollte.²⁹ Die Feldgröße variiert in proportionaler Abhängigkeit von der jeweiligen Mannschaftsstärke. Bei den europäischen Meisterschaften, den Millennium Series, sind verbindliche Regelungen zur Feldgestaltung vorgegeben. Feldabmessungen sind in drei Größen mit jeweils mindestens 35 Hindernissen zulässig: 46m x 38m, 55m x 33m oder 55m x 20m.³⁰

Bei den so genannten „Big Games“ mit mehreren 100 oder auch über 1000 Teilnehmern wird naturgemäß ein größeres Areal benötigt als bei einem Sechs-Personen-Spiel. Alle offiziellen Spielfelder sind durch Netze oder Mauern nach außen begrenzt, um fehlgehende Bälle innerhalb des Spielraums zu halten und um keine am Spiel unbeteiligten Personen zu gefährden (Lorig/Vogelgesang 2010: 242ff.).

Die Spieldauer hängt von der Spielvariante ab: Ein Speedball-Match kann bereits nach drei bis zehn Minuten entschieden werden, Capture the Flag dauert zwischen fünf und zwanzig Minuten.³¹ Und ein Big Game in einem Woodland-Szenario dauert mehrere Stunden, manchmal auch mehrere Tage. Die kommerziellen Hallen- und Feldbetreiber bieten selten Stundentarife, sondern meistens Tagespreise an.

Anstelle einer wenig aussagekräftigen Enumeration werden im Folgenden die gängigsten Spielarten beschrieben. Die ersten vier Varianten lassen sich zunächst anhand der jeweils angewandten Spielregeln unterscheiden. Eine weitere Differenzierungsebene ergibt sich hinsichtlich der Gestaltung des Spielfeldes (1.2.1 bis 1.2.4). Faktisch werden die unterschiedlichen Spielregeln mit den verschiedenen räumlichen Settings kombiniert.

²⁷ Manfred Ulrich (GF) MAXS GmbH Friedberg, <http://www.maxs-sport.com/Prd250/772-022.jpg>.

²⁸ Sascha Jurek im Online-Magazin „Fun Sporting“, <http://www.funSPORTING.de/Sports/trendSPORT/Paintball/paintball.html>.

²⁹ Vgl. Matthias Schott, Paintball-Elite, <http://www.paintball-elite.net/regeln.pdf>.

³⁰ Die Spielregeln können hier heruntergeladen werden: <http://www.millennium-series.com/downloads/rules.pdf>.

³¹ Harald Guntermann, „Paintball, Spielarten und Varianten“, <http://www.experto.de/freizeit-hobbys/paintball/paintball-spielarten-und-varianten-5794.html>.

1.2.1 Capture the Flag

Wenngleich es sich um die (unter 1.2 bereits beschriebene) Grundform des Paintballspiels handelt, stellt diese doch nur eine der im Laufe der Zeit von den Spielern entwickelten Varianten des Paintballs dar. „Capture the Flag“ wird weltweit am häufigsten bei Turnieren gespielt, laut Experto.de bei ca. 95 % der Wettkämpfe.³²

1.2.2 Centerflag

Anders als bei Capture the Flag spielen in dieser Spielvariation zwei gegnerische Mannschaften um eine einzige Fahne, die „Centerflag“, die sich zu Spielbeginn in der Feldmitte befindet und in das gegnerische Feld („Base“) gebracht werden muss. Diese Abwandlung wird auch in Deutschland gespielt, und zwar unter der Vorgabe eines Zeitlimits, so dass das Ergebnis auch ein Unentschieden sein kann (vgl. Lorig/Vogelgesang 2010: 244). Centerflag wird auch häufig bei Turnieren mit kleinen Teams (drei- bis fünfköpfig) gespielt. In Frankreich soll diese Variante besonders beliebt sein.³³

1.2.3 Last Man Standing

Anders als bei den bisher vorgestellten Spielvarianten spielen bei dieser Form einzelne Personen gegeneinander. Ziel des Spiels ist es, als letzter unmarkierter Spieler – „Last Man Standing“ – auf dem Feld zu bleiben. Entsprechend hängt die Spieldauer vom Verlauf ab.

1.2.4 Elimination (Ausscheidung)

In dieser Spielvariante ist es das Ziel jeder Mannschaft, alle gegnerischen Spieler zu markieren. Bei dieser Abwandlung geht es also auch nicht um das Sichern einer Flagge, sondern um das „Eliminieren“ der Gegenspieler. Die Spielregeln ähneln dem im schulischen Sportunterricht immer noch beliebten „Völkerball“, bei dem ebenfalls die Spieler der Gegenmannschaft „abgeworfen“ werden.³⁴ Das Spiel endet, wenn alle Mitglieder einer Mannschaft ausgeschieden sind. Bei dieser Abwandlung gerät das Teamplay in den Hintergrund.

1.2.5 Speedball

„Speedball“ gehört zu den Outdoor-Spielen und wird in der Feld- oder Waldvariante gespielt (Maiberg 2006: 65-69). Bei dieser Spielart dienen daher vor allem Tonnen, Strohhallen und Holzpaletten als Deckung. Das Spielfeld ist übersichtlich, plan und eher klein, so dass keine großen Entfernungen zu überwinden sind. Die Besonderheit besteht darin, dass das Spiel sehr schnell gespielt wird, daher der Name und seine Beschreibung als adrenalingeladen.

³² Harald Guntermann, „Paintball, Spielarten und Varianten“, <http://www.experto.de/freizeit-hobbys/paintball/paintball-spielarten-und-varianten-5794.html>.

³³ Harald Guntermann, „Paintball, Spielarten und Varianten“, <http://www.experto.de/freizeit-hobbys/paintball/paintball-spielarten-und-varianten-5794.html>.

³⁴ Vgl.: Turn- und Sportunterricht CH, (k.A.), <http://www.sportunterricht.ch/lektion/spielen/spielen6.php>; G. Büttner, Die schnelle Sportstunde, <http://www.die-schnelle-sportstunde.de/voelker.htm>.

Die Spielzeit beträgt oft nur wenige Minuten und in dieser kurzen Zeit werden enorm viele Paintballs abgegeben (Maiberg 2006: 47). Speedball als Feldvariante verdrängt in den meisten Ländern zunehmend die im Wald gespielte Variante, schreibt Maiberg (2006: 46f.). Tatsächlich wird die überwiegende Zahl der Turniere auf solchen Feldern gespielt, da sie für den Veranstalter leicht zu verwalten und die Hindernisse einfach zu bewegen sind. Im Gegensatz zu Woodlandspielfeldern ist hier auch für Zuschauer ein Überblick über Feld und Spielgeschehen möglich.³⁵

1.2.6 SupAir/Sup´Air

Diese Spielform wird seit 1996 – ähnlich wie Speedball – auf einer ebenen Fläche, auf Rasen oder Kunstrasen gespielt. Der Begriff „SupAir“ bezieht sich auf das spezielle Material, aus dem die Hindernisse gefertigt werden: Die aufblasbaren Obstacles bestehen aus einem weichen, nachgiebigen Kunststoff. So soll das Risiko minimiert werden, sich an den Deckungsobjekten zu verletzen. Zudem prallen fehlgegangene Paintballs an dem Material ab, anstatt zu zerplatzen. Die Deckungsobjekte sind meist farbenfroh gestaltete Zylinder, Kegel oder Schläuche.³⁶ Zuvor wurden üblicherweise wassergefüllte Kunststoff-Hindernisse verwendet; seit 1998 sind jedoch diese SupAir-Deckungsobjekte üblich (so genanntes „Hüpfburg-Prinzip“, vgl. Abb. 3 und 4).³⁷

1.2.7 Reball

„Reball“ bezeichnet ebenfalls keine eigene Spielvariante im Sinne abgewandelter Regeln, sondern bezieht sich auf die Art der verwendeten Munition (vgl. Abb. 6). Anstelle der Farbkugeln werden Gummibällchen verwendet. Diese haben das gleiche Gewicht wie die Paintballs und ein ähnliches Flugverhalten. Aus Spielersicht bieten diese Gummibälle den Vorteil, dass sie weniger Schmutz hinterlassen (keine Farbflecken, weniger Reinigungsaufwand) und auch kostengünstiger als die Farbkugeln sind, da sie gewaschen und wiederverwendet werden können.³⁸ Die Kugeln sind auf freiem Gelände schwierig zu finden, daher wird Reball in Hallen gespielt.

³⁵ (K.A.), <http://wiki.pbportal.de/index.php/Portal:Spilformate>.

³⁶ Stefan Maiwald (geschäftsführender Gesellschafter), DPL GmbH, http://www.dpl-online.de/index.php/home/paintball_.

³⁷ Stefan Maiwald (geschäftsführender Gesellschafter), DPL GmbH, http://www.dpl-online.de/index.php/home/paintball_.

³⁸ Hartmut Laß (Ansprechpartner) Paintballsportclub Stralsund e.V., vgl.: <http://www.paintball-stralsund.de/index.php?mode=reball>.

Abb. 6: Wieder verwendbare Reball-Munition³⁹



1.2.8 Hyperball

„Hyperball“ ist eine Abwandlung des Speedballs. Als Hindernisse/Deckungsobjekte werden Kunststoffröhren vertikal und horizontal auf dem Spielfeld installiert. Diese können durchkrochen werden und dienen als Versteck (Maiberg 2006: 111; vgl. Abb. 7).

Abb. 7: Ein Hyperball-Spielfeld mit den typischen röhrenförmigen Hindernissen⁴⁰



1.2.9 Woodland/Szenario

„Woodland“ stellt den Oberbegriff für ganz unterschiedliche Spielvariationen dar. Deren Gemeinsamkeit besteht darin, dass sie im Freien, also im Wald oder auf Feldern gespielt werden. Auf dem Spielgelände befinden sich natürliche Hindernisse wie Baumstümpfe, Büsche u.ä., manchmal auch Gebäude. Die Spieldauer ist auf mehrere Stunden angelegt. Häufig haben die Spielgelände ein spezielles thematisches Setting, orientieren sich beispielsweise an einer bestimmten Film- oder Buchvorlage oder an einem historischen

³⁹ <http://www.p8ntball.be/prodimages/Paint/ReballRental.jpg>.

⁴⁰ <http://www.paintballbarn.com/Media/hyperball1.jpg>.

Ereignis.⁴¹ Die Übergänge zum so genannten Szenario-Game sind fließend, beide Begriffe bezeichnen u.a. Spielvarianten, die Elemente von Rollenspielen (Live Action Roleplay) aufweisen, wie dem Paintball Info Blog zu entnehmen ist. Die Spieler müssen vorher festgelegte Aufgaben lösen. Das Markieren der gegnerischen Mannschaft führt dabei zwar zu einer Schwächung des Gegners, die über den Sieg entscheidenden Punkte werden jedoch durch das Erfüllen der gestellten Aufgaben („Missionen“) errungen.

Thematisch orientieren sich die Spielplots an Vorbildern aus dem Science Fiction-Genre (so genanntes „Dark Future“) oder auch an militärischen Konflikten.⁴² In Deutschland und den USA gibt es spezielle Szenario-Ligen.⁴³ Diese Szenariospiele werden häufig in der Form von „Big Games“ gespielt, die sich durch eine hohe Teilnehmerzahl und ein entsprechend weitläufiges Spielgelände auszeichnen. Die in Europa größte Veranstaltung dieser Art ist das „EuroBigGame“. Zweimal jährlich treffen sich ca. 1.600 Teilnehmer im Ort Mahlwinkel, in der Nähe von Frankfurt an der Oder, für ein drei- bis viertägiges Spiel auf einem 20 Hektar großen Kasernengelände.⁴⁴ Bei diesem Event wird teils in Vereins-, teils auch in Tarnkleidung mit Camouflagedruck gespielt.⁴⁵

Für den Bereich „Woodland“ und „Szenario“ lassen sich also keine eindeutigen Definitionen formulieren. Teils werden diese synonym oder additiv mit „Skirmish“ und/oder „MilSim“ („Military Simulation“) verwendet. Auf Videoportalen finden sich viele Mischformen, meist handelt es sich um Softair-Spiele, vereinzelt auch um Paintball-Spiele, die durchaus den optischen Eindruck militärischer Übungen vermitteln.⁴⁶ Eine weitere Kategorie, die nicht trennscharf von MilSim und Szenario abgegrenzt werden kann, ist das Reenactment-Spiel. Dabei werden zumindest teilweise historische Kriegsszenarien nachgestellt, z.B. aus dem Vietnam-Krieg⁴⁷ oder dem Zweiten Weltkrieg.⁴⁸ Diese Form des Schlachten-Nachstellens kommt nach Angaben von Paintball-Info Schweiz aus den USA, wo man dabei Schreckschuss- bzw. Softairwaffen verwendet. Mittlerweile werden Reenactment-Szenarios

⁴¹ Da hier teils auch militärische Konflikte nachgestellt werden und partiell in Tarnkleidung gespielt wird, sind die Woodlandspieler bei anderen Paintballern oft unbeliebt und werden für das latent paramilitärische Image des Spiels verantwortlich gemacht.

⁴² Paintball Info Blog, <http://www.rettet-woodland-paintball.de/?p=516>. Der Videoclip „Blood and Bones“ zeigt, nach Angaben des einstellenden Users, Szenen von Häuserkampf und Stellungengefechten bei einem Szenario Big Game in Polen 2009, <http://www.youtube.com/watch?v=WxG-18wa8LA&feature=related>. Häuserkampf-Szenen finden sich auch in diesem Videoclip: „Gotchaspielfeld Nord 18.07.2009, http://www.youtube.com/watch?v=LaTQa_hV2Sg&feature=related.

⁴³ Deutschland: Adventure League Germany, <http://www.szenarioliga.de/>. USA: Szenario Paintball Players League, <http://playuwl.com/>.

⁴⁴ Die Teilnahmegebühr für alle Spieltage bewegt sich zwischen 13 bis 16,50 €. Die Ausrüstung kann für 20 bis 30 € komplett vor Ort gemietet werden. Vgl. Big Game Corporation Limited, Homburg, (GF: Christian Kammerer), <http://www.eurobiggame.de/de/>.

⁴⁵ Big Game Corporation Limited, Homburg, (GF: Christian Kammerer), <http://www.eurobiggame.de/de/galerienuebersicht.html>.

⁴⁶ Z.B.: „Milism Paintball Day in the UK“ <http://www.youtube.com/watch?v=A1kDIPUHm20>. Auch: „Paintball Woodsball Sniper Headshot“, eingestellt vom User „2muchfreetime4irak“, <http://www.youtube.com/watch?v=W0AhJH-pdmo>.

⁴⁷ Vgl. M. Nietschke, Paintball Club Mallorca, <http://www.paintballclub-mallorca.de/paintball.html>.

⁴⁸ Vgl. WK2 Reenactment Forum Deutschland („ein Forum für alle WK2 interessierten Re-enactoren“), <http://www.wk2-reenactment.de/forum/viewtopic.php?t=3387>.

auch mit Paintballmarkierern gespielt.⁴⁹ In diesem Bereich scheint eine Diskrepanz zwischen der Außendarstellung des Paintballs als Sport und Spiel und tatsächlich ausgeübter Spiel-Nebenkultur aufzutun. Dieser Befund wird in Teil II dieses Gutachtens einer Analyse unterzogen.

1.2.10 Turnierpaintball

Beim Turnierpaintball gelten abgewandelte Spielregeln, um zusätzlich zu der Unterscheidung zwischen Sieg und Niederlage eine differenziertere Leistungsbewertung durch Punktevergabe zu ermöglichen. Die Spielzeit ist limitiert, und neben den Bonuspunkten werden bei Regelverletzungen auch Strafpunkte vergeben, beispielsweise dann, wenn ein Spieler einen Markierer benutzt, der die jeweils vorgeschriebene Höchstgeschwindigkeit überschreitet (Lorig/Vogelgesang 2010: 244). Vor dem Spiel wird diese Geschwindigkeit mit einem Chronographen überprüft (Steinmetz 2000: 19).

Bei Paintballturnieren in Deutschland kommt wahlweise das Deutsche Liga-Regelwerk oder das der US-amerikanischen National Professional Paintball League (NPPL)⁵⁰ zur Anwendung. Das deutsche Regelwerk ist an das europäische Pendant der Millennium Series und an das des Paintball-Weltverbandes angepasst. Es enthält sowohl die auf den Spielablauf bezogenen Regeln als auch dezidierte Vorgaben bezüglich der Schutzausrüstung und der Spielfeldumgebung.⁵¹

1.3 Technische Ausrüstung

Für das Paintballspiel werden unterschiedliche technische Ausrüstungsgegenstände benötigt. Die Markierer und Paintballs dienen als Spielinstrumente, das weitere Zubehör soll die Akteure und am Spiel unbeteiligte Personen vor Verletzungen schützen.

1.3.1 Markierer/Waffen und Zubehör

Auffallend ist, dass die in optischer und mechanischer Hinsicht verwendeten Luftdruck- und Kohlendioxid-Waffen von den aktiven Paintballern nur als „Markierer“ bezeichnet werden. Es ist davon auszugehen, dass diese Wortwahl einerseits historisch bedingt ist, andererseits bewusst gewählt wird, um so die Funktion für das Spiel zu betonen und den Eindruck einer persönlichen oder spielassoziierten Waffenaffinität zu vermeiden. Im Folgenden wird für die im Paintball verwendeten Geräte ebenfalls der Begriff „Markierer“ verwendet, um die Abgrenzung zu anderen Luftdruckwaffen trennscharf zu gewährleisten.

Bei Markierern handelt es sich waffenrechtlich um Schusswaffen mit einer Geschossenergie von bis zu 7,5 Joule, deren Verwendung ab 18 Jahren auf „befriedetem Besitztum“ gestattet

⁴⁹ Paintball-Info Schweiz (k.A.), <http://www.paintball-info.ch/reenactment.html>.

⁵⁰ Das vollständige Regelwerk in der Fassung von 2009 der NPPL als Download: <http://www.nppl.com/pdf/NPPL-Rulebook-2009.pdf>.

⁵¹ Stefan Maiwald, DPL GmbH, Lahnstein, http://www.dpl-online.de/index.php/home/paintball_. Das vollständige Regelwerk kann unter <http://www.millennium-series.com/eingesehen> und heruntergeladen werden.

ist. Ob es sich bei einem Markierer um ein zugelassenes Modell handelt, lässt sich an dem F-Stempel erkennen (vgl. Abb. 8), den jedes legal zu erwerbende Gerät aufweisen muss. (Vgl. §§ 10 IV S.4 i.V.m. Anlage 2 Unterabschnitt 3 Nr.2 und 2.1. WaffG). Das F steht dabei für Freie Waffe. Bei allen ab dem 01.04.2003 in Deutschland verkauften (und vorher durch das Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB) zugelassenen) Markierern muss neben dem F-Stempel auch ein Stempel für das Kaliber und der Stempel des Importeurs dauerhaft angebracht worden sein.⁵² Die vorgenannten Markiergeräte dürfen erlaubnisfrei erworben werden. Alle Geräte, die den Wert von 7,5 Joule überschreiten, sind somit erlaubnispflichtig (vgl. § 12 WaffG, IV 1. a). Im Ausland sind teils Markierer erlaubt, die höhere Geschwindigkeiten erreichen, berichtet Maiberg (2006: 28).

Abb. 8: Das F im Fünfeck⁵³



Die Markierer sind der kostspieligste Teil der Paintball-Ausrüstung. Die Preise bewegen sich von 100 € für Einsteigermodelle bis zu über 1.000 € für ein High-End Profigerät (vgl. Abb. 11 Semiautomatik).⁵⁴ Der Markierer ist einsatzbereit, wenn Lauf (Rohr durch das der Paintball verschossen wird), Treibmittel und Hopper (Behältnis für Paintballs, das auf dem Markierer sitzt, quasi das „Magazin“; vgl. 1.3.1.5) daran angeschlossen wurden. Das Nachladen des Markierers erfolgt, je nach Ausführung, teils mechanisch, teils elektronisch.⁵⁵ Der Lauf des Markierers wird außerhalb des Spielfeldes mit einer so genannten „Laufsocke“ (auch: „Laufkondom“ genannt) oder einem Laufstopfen geschützt, um Verletzungen der Zuschauer durch einen unabsichtlich abgegebenen Paintball zu vermeiden (Maiberg 2006: 112).

Markiergeräte können in Pistolen-, Halbautomatik- und Pumpactionmodelle eingeteilt werden. Sie unterscheiden sich vor allem hinsichtlich ihres Lademechanismus.

⁵² <http://www.paintball.de/content/lexikon/F.html>. Darüber informieren fast flächendeckend alle Vereine und Foren, die sich mit Paintball befassen. Unter <http://www.ptb.de/de/org/1/13/133/download/Infoblatt.pdf> sind die für die Anzeige gemäß § 9 Abs. 2 Nr. 1 BeschG dieser Waffen notwendigen Unterlagen und Nachweise, die der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) vorzulegen sind, aufgeführt. Die Liste der von der PTB mit F-Zeichen kategorisierten Markiergeräte ist unter <http://www.ptb.de/de/org/1/13/133/download/Anzeigeliste.pdf> abrufbar.

⁵³ Wildemann und Heitmann oHG (Stefan Wildemann, Thomas Heitmann), <http://www.paintball.de>.

⁵⁴ Stefan Wildemann, Thomas Heitmann, <http://www.paintball.de/shop/Markierer/Markierer.html>; Manfred Ulrich (GF) MAXS GmbH Friedberg, <http://www.maxs-sport.com>.

⁵⁵ Den Zusammenbau einer Waffe kann man anhand eines Werbevideos unter <http://www.youtube.com/user/abenteuerladen> ansehen.

1.3.1.1 Pistolenmodell

Optisch gleicht das Pistolenmodell einer Handfeuerwaffe (vgl. Abb. 9). Der Antrieb erfolgt bei diesen Markierern über eine Kohlendioxid-Patrone. Es können ca. 20 Paintballs geladen werden. Schusskraft und Reichweite sind im Vergleich zu den im Folgenden vorgestellten Modellen eher gering, so dass die pistolenartigen Markierer häufig als leicht zu transportierende Ersatzgeräte zum Einsatz kommen (Maiberg 2006: 24).

Abb. 9: Pistolenmodell⁵⁶



1.3.1.2 Pumpactionmodell

Die Pumpaction-Markierer (oder auch „Pumpe“, vgl. Abb. 10) haben einen längeren Lauf als die Pistolen-Modelle. Es wird darauf hingewiesen, dass sie deshalb die Paintballs auf eine geradere und damit genauere Flugbahn befördern können (Maiberg 2006: 25). Diese Markierer sind insgesamt größer und verfügen auch über ein größeres Magazin. Der Hopper (vgl. 1.3.1.5) fasst bis zu 200 Farbkugeln. Die Gasversorgung (Standard: 12-Unzen-Flaschen) liefert Energie für 600 Schüsse. Das Gerät gibt Einzelschüsse ab und wird manuell nachgeladen (Maiberg 2006: 25).

Abb. 10: Pumpactionmodell⁵⁷



1.3.1.3 Halbautomatik-Modell

Die Halbautomatik-Modelle sind die beliebtesten Markierer und werden von den meisten Spielern benutzt (vgl. Abb. 11). Hier ist kein händisches Nachladen erforderlich. Diese so

⁵⁶ http://www.enexweb.com/images/P99_Paintball_Pistol_Silver.jpg.

⁵⁷ <http://www.paintball-review-world.com/images/Tippmann-C3-Pump-Propane-Marker.jpg>.

genannte „Semi“ gibt immer dann einen Schuss ab, wenn der Abzug gezogen wird. So werden Frequenzen von ca. 13 bis 20 Schüssen pro Sekunde erreicht.

Maiberg (2006: 25f.) weist darauf hin, dass es für die Halbautomatik-Markierer ein großes Angebot an Tuningteilen und Zubehör gibt, das dem Paintballer eine individuelle Gestaltung seines Markierers ermöglicht. Vollautomatische Markierer sind in der Bundesrepublik nicht erlaubt, da sich die Verbotsnorm der Anlage 2 WaffG nicht nur auf Feuerwaffen, sondern auch auf Gasdruckwaffen erstreckt (Busche 2010: 29).

Abb. 11: Halbautomatikmodell⁵⁸



1.3.1.4 Treibmittel: Kohlendioxid-Flasche/Druckluft

Als Treibmittel für die Paintballs wird entweder Kohlendioxid (für einfachere Modelle) oder hoch komprimierte Pressluft verwendet. Im Gegensatz zur Kohlendioxidfüllung ist eine Gasflasche, die mit Sauerstoff gefüllt ist, ein so genannter (HP-Tank) nicht von der Umgebungstemperatur abhängig, so dass es auch bei schnellen Schussfolgen nicht zu einem Vereisen des Markierers oder zu Überdruck kommt. Mittels der HP-Technik wird ein höherer Druck erreicht; die Leistung des Markierers steigt (Maiberg 2006: 111). Die Füllmengen werden in Unzen (oz) berechnet. Die Flaschen werden über den Gashandel, auch über den Gastronomiehandel erworben. Eine 2-Kilo-Flasche kostet ca. 54 €. ⁵⁹

1.3.1.5 Hopper

Der „Hopper“ (engl. für „Zufuhrbehälter“, auch „Ammo-Box“) wird vor dem Spiel mit Paintballs gefüllt. Dabei handelt es sich um den Kugeltank, der auf den Markierer montiert wird (vgl. Abb. 12). In der Regel haben diese Aufsätze ein Fassungsvermögen von 100 bis 200 Bällen (Maiberg 2006: 102). Der so genannte Feeder ist das Verbindungsstück zwischen Lauf und

⁵⁸ http://www.me-paintball.de/images/articles/fe790fa54c7b15a472fad093ecb20673_5.jpg.

⁵⁹ Lüdenbach GmbH Eitorf, technische und medizinische Gase, http://www.gasticker.de/public/catalog_xmlsl_products.aspx?suid=1723&mcid=1033500&MNUCategoryID=1033500&zid=572dbeba-6e0d-4bd4-9ee3-4494cdb91493&gclid=CKLJxp2-5qMCFUYp3wodVmnUOQ.

Hopper und befördert die Balls vom Tank in den Markierer (Davidson 2009: 94). Gebräuchlichster Tank ist der mechanische „Schüttelhopper“, die Kugeln werden per Gravitation über den Feeder in den Markierer transportiert. Eventuelle Verstopfungen des Feeders, der die Kugeln vereinzelt, werden durch einfaches Schütteln des Hoppers beseitigt. Daneben kommen auch motorbetriebene, also elektrische „E-Hopper“ zum Einsatz. Durch diese kann eine Frequenz von 10 Bällen pro Sekunde (BPS) erreicht werden. Beim ebenfalls motorbetriebenen „Forcefeeder“ wird zusätzlicher Druck auf die Paintballs ausgeübt. So kann der Ball eine noch höhere Frequenz von bis zu 22 BPS erreichen.⁶⁰ Hopper werden in einer Preislage von ca. 5 bis zu 150 € angeboten.⁶¹

Abb. 12: Der Schüttelhopper⁶²



1.3.1.6 Pod

Der Pod ist der Kugelbehälter (auch „Pott“, in Deutschland „Poette“), eine Art leichter Köcher aus Kunststoff, in dem ca. 100 bis 150 Balls, meist auf dem Rücken, transportiert werden können (vgl. Abb. 13). Der Anschaffungspreis liegt bei 3 bis 4 €.

Abb. 13: Der Pod⁶³



1.3.2 Munition

Die „Paintballs“ oder auch nur „Paint“ genannten Farbkugeln (vgl. Abb. 14), die zur Markierung der Spielgegner verwendet werden, sind äußerlich von einer Gelatinehülle überzogene Kugeln, in denen sich ein Gemisch aus Kartoffelstärke, Pflanzenöl und

⁶⁰ Paintballwiki, (k.A.), <http://pblog.de/wiki/index.php/Hopper>.

⁶¹ Max Ulrich, MAXS GmbH, Friedberg, <http://www.maxs-sport.com/paintball-shop/listing.asp?sprache=d&sessionid=7059114021220810821131064&katid=R06001&katbez=Hopper%20/%20Loader>.

⁶² <http://www.paintball-hoppers.com/images/archon-gravity-paintball-hopper.gif>.

⁶³ Paintballwiki, (k.A.), <http://pblog.de/wiki/index.php/Pods>.

Lebensmittelfarbe befindet.⁶⁴ Die in Deutschland verwendeten Farbstoffe gelten als gesundheitlich unbedenklich und ökologisch abbaubar, was insbesondere für Outdoor-Spielvarianten in Feld und Wald von Bedeutung ist (Lorig/Vogelgesang 2010: 242).⁶⁵

In der Regel wird in Deutschland keine rote Lebensmittelfarbe verwendet. Einerseits wohl um einen an Blut erinnernden, martialischen Eindruck zu vermeiden, andererseits kann dadurch eine Verwechslung von Blut und Farbe im Falle einer tatsächlichen Verletzung vermieden werden.⁶⁶ Im Übrigen sind Paintballs in allen anderen Farben, vor allem in leuchtenden Neonfarben, erhältlich. Für den Kunden sind, neben dem Preis, die Eigenschaften Aufplatzwahrscheinlichkeit und Farbintensität kaufentscheidende Faktoren.⁶⁷ Der Preis für 1.000 Paintballs beträgt durchschnittlich 15 €.

Abb. 14: Paintballs⁶⁸



Eine Farbkugel hat in der Regel einen Durchmesser von 1,7cm, was dem Kaliber.68 entspricht. Mit dieser Munition wird eine Höchstgeschwindigkeit von 214 Fuß pro Sekunde (FPS) erreicht. Ein aus dem Markierer abgegebener Paintball kann also umgerechnet eine Geschwindigkeit von bis zu ca. 200 km/h erreichen und bis zu 200 Meter Distanz überwinden. Im Spiel gilt es meist Entfernungen zwischen 10 und 30 Metern zu überwinden (Lorig/Vogelgesang 2010: 241).

Wie einem Bericht des „Szenario Paintball Magazins“ zu entnehmen ist, kann ein Markierer aber auch auf das kleinere Kaliber.50 umgerüstet werden. Auf diese Weise kann durch den geringeren Luftwiderstand die Höchstgeschwindigkeit des Markierers gesteigert werden. Laut Angaben des Magazins wird dadurch ermöglicht, in Deutschland legal mit einer

⁶⁴ Deutsche Paintball Liga DPL GmbH Lahnstein, <http://www.dpl-online.de/index.php/home/paintball>; Steve Davidson, „A Parent’s Guide to Paintball“, S. 82.

⁶⁵ In den USA wurden von Januar 1998 bis Januar 2003 44 Fälle registriert, bei denen sich Hunde durch das Verschlucken handelsüblicher Paintballs vergiftet haben (King/Grant 2007).

⁶⁶ Vgl. z.B.: Paintballteam Hellfish, <http://flying-hellfish-bremerhaven.de/paintball/>. Bei den Millennium Series sind auch pinkfarbene Balls verboten, <http://www.das-paintball-portal.de/bbforum/attachment.php?attachmentid=3081>.

⁶⁷ Vgl. Angebote von Online-Shops, z.B.:

<http://www.paintball.de/index.php?screen=dstore.shop.category&gn237=Paintballs&gn238=Paintballs>.

⁶⁸ http://api.ning.com/files/L0W3zFFhWtGZcsRHG1TUI-x5WouYqnCBhdT9OjK-t0IY0ODBlrprJu9wz1LxnBpXy7k6GqsV4WHNGrGflupBG*yCgH6HDH5Z/paintballs.jpg.

Geschwindigkeit von 300 FPS zu schießen. Faktisch soll diese Umrüstung auf Kaliber.50 bis zu 365 FPS bewirken.⁶⁹

1.3.3 Schutzausrüstung, -kleidung

1.3.3.1 Maske

Die Maske gilt als das wichtigste Element der Schutzbekleidung (Maiberg 2006: 29; vgl. Abb. 15). Sie besteht aus dem Kunststoff Polykarbonat, das Sichtfeld ist aus Thermalglas, so dass es nicht beschlagen kann; auch ein Ohrenschutz ist standardmäßig integriert.⁷⁰ Manche Modelle sind zusätzlich mit Lüftern, Timern und/oder Sonnenschutz bestückt. Optisch wirken die Masken eher wie Helme. Die Preise bewegen sich von etwa 25 € für ein Einsteigermodell⁷¹ bis zu ca. 95 € für hochwertigere Ausführungen.⁷²

Abb. 15: Maske mit integrierter Schutzbrille⁷³



Insbesondere werden so die Augen vor fehlgehenden Farbkugeln geschützt, die, wie oben erläutert, eine erhebliche Geschwindigkeit erreichen können. Wird ein Spieler durch einen Paintball ins Auge getroffen, kann dies ernsthafte Verletzungen hervorrufen, bis hin zur Erblindung (Thach et al. 1999; Listman 2004).

1.3.3.2 Kleidung

Obwohl, insbesondere bei der Outdoor-Variante des Spiels, Tarnkleidung aus spieltaktischen Gründen als zweckmäßig erscheint, ist das Tragen von Camouflage-Kleidung in Deutschland unüblich, auf offiziellen Spielfeldern verboten (Maiberg 2006: 16). Die Gelegenheitsspieler tragen meist funktionale, widerstandsfähige Straßenkleidung, die Teamspieler oft Mannschaftstrikots (Lorig/Vogelgesang 2010: 242). Durch die optische Gestaltung dieser

⁶⁹ Szenario Paintball Magazin, 2/2010, S. 40-42.

⁷⁰ R.B. Trading Präsen, Inh. Roy Becker, <http://www.paintball-land.de/Paintball-Masken/?gclid=CNKW98O8yqMCFVOP3wodoBKPtW>.

⁷¹ Paintballshop 24, Inh. Eric Schopp, Offenbach, http://www.paintballshop24.de/index.php/cat/c2_Masken.html.

⁷² R.B. Trading Präsen, Inh. Roy Becker, <http://www.paintball-land.de/Paintball-Masken/Maskensysteme>.

⁷³ Specialized Adrenalin Sports (SAS) UK, Woverhampton, GB, <http://www.saspaintball.co.uk/img/paintball-masks.jpg>

„Jerseys“ (Aufdruck von Schriftzügen, Team-Logos) wird häufig die Zugehörigkeit zu einem Team oder Verein kommuniziert (vgl. Abb. 16).

Abb. 16: Trikots, mit Team-Logos bedruckt⁷⁴



Knie-, Gesäß- und Genitalbereich der beim Paintball getragenen Hosen („Pants“) sind mit Neopren-Schutzeinsätzen ausgerüstet, um vor Verletzungen bei Stürzen oder Karambolagen mit Mitspielern oder Hindernissen zu schützen und die Wucht der Treffer abzufangen (Maiberg 2006: 41). Die Pants sind zum Zweck der Aufbewahrung weiteren Equipments, z.B. von Laufreinigern, mit diversen Taschen versehen.

Zusätzlich werden zum Schutz der Knochen und Gelenke häufig auch Knie- und Ellenbogenschoner getragen, teils auch Schutzwesten für den Oberkörper und Suspensorien zum Schutz des Genitalbereichs (Protektoren). Leicht gepolsterte Handschuhe ergänzen die Schutzausrüstung (Davidson 2009: 79). Sportstirnbänder („Headbands“) sollen den Schweiß aufsaugen und den Vorderkopf zusätzlich vor Treffern schützen.⁷⁵

In Deutschland gilt bei den meisten Spielern, Vereinen und Anbietern so wie auch bei den Turnieren die „No Camo“-Devise („Camo“ als Abkürzung für „camouflage“): Keine Tarnkleidung (Maiberg 2006: 8; vgl. Abb. 17 und 18).⁷⁶ Bei kommerziellen Anbietern von Paintball-Zubehör finden sich allerdings Warengruppen, die beispielsweise unter der Überschrift „Paintball Tarnkleidung und Softair Accessories“ und dem Untertitel „Hochwertige Softairschutzkleidung für den sicheren Kampf auf dem Softairspielfeld“ Tarnkleidung anbieten. Tatsächlich soll sich das Angebot also trotz der begrifflichen Vermischung von

⁷⁴ <http://media.photobucket.com/image/%252522paintball%20jersey%252522/AbstraKt1/raidersdiablo.jpg>.

⁷⁵ Paintballwiki, (k.A.), <http://pbhub.de/wiki/index.php/Headband>.

⁷⁶ Vgl. auch Paintball Sportclub Drausendorf e.V.: „Tarnkleidung ist verboten“, <http://www.paintballclub-mallorca.de/paintball.html>.

Paintball und Softair an die Softairspieler richten.⁷⁷ Ein absolutes Tabu scheint es beim Paintball faktisch allerdings nicht zu geben: So schreibt der Paintballverein FSC Leipzig auf seiner Homepage: „Tarnkleidung ist bei uns nicht erwünscht, wird aber in Ausnahmefällen toleriert.“⁷⁸ In den USA findet sich bei den Vertreibern von Paintball-Artikeln durchaus auch Tarnzubehör im Warenangebot (vgl. Abb. 17 und 18).

Steinmetz (2000: 16) berichtet, dass die Spieler teils Spaß-Kostüme tragen und sich als Außerirdische, Kühe oder Postsäcke verkleiden. Nicht nur bei dieser (Ver-)Kleidung findet auch Make Up Anwendung.

Abb. 17: Camouflage Masken aus den USA⁷⁹

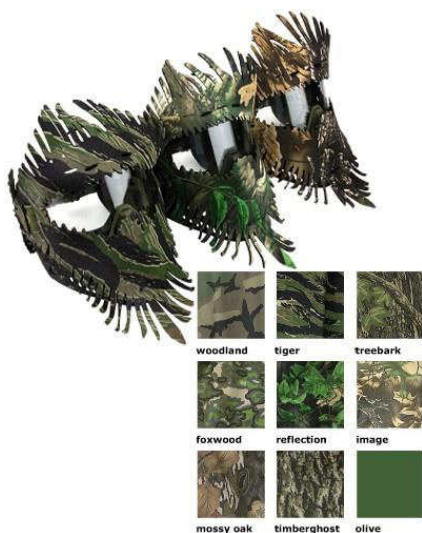


Abb. 18: Camouflage Kapuzenjacke („Hoodie“)⁸⁰



1.4 Vorläufige Einschätzung des Verletzungs- und Gefährdungspotentials

Nach Auswertung des Datenmaterials können folgende Feststellungen getroffen werden:

- Recherchen in den internationalen wissenschaftlichen Datenbanken zeigen, dass es nur sehr wenige thematisch einschlägige Abhandlungen gibt.
- In Bezug auf die Begrifflichkeiten zur Bezeichnung der Spiele und ihrer Varianten herrscht insbesondere hinsichtlich Paintball und Gotcha ein uneinheitlicher Sprachgebrauch vor. Dieser Befund betrifft sowohl die Kommunikation der Spieler untereinander als auch die wissenschaftliche Literatur und die Spiele-Handbücher. Zudem konnten hier Begriffsüberschneidungen im Vergleich zum Ausland, besonders

⁷⁷ Swords and more GmbH Hamburg, <http://www.softairwaffen.net/kleidung.html>.

⁷⁸ FSC Leipzig, (Thomas Barth, Michael Jahn), <http://www.paintball-leipzig.net/content/preise-faq>.

⁷⁹ Direct Paintball (k.A.), <http://www.directpaintball.com/Smart-Parts-Goggleflauge-P9268.aspx>.

⁸⁰ Direct Paintball (k.A.), <http://www.directpaintball.com/Planet-Eclipse-Camo-Hoodie-P10164.aspx>.

im Vergleich mit den USA, festgestellt werden. Auch die Bezeichnungen Softair und Paintball werden dort teilweise synonym verwendet, lassen sich aber durch die Verwendung der unterschiedlichen Munition genau voneinander abgrenzen.

Daraus ergibt sich, dass es für die gutachterliche Bewertung potentieller Gefahren nicht sachgerecht erscheint, eine Unterscheidung zwischen Gotcha und Paintball vorzunehmen, da die Verwendung der Bezeichnung nicht die erforderliche Differenzierungsqualität bietet, die zur Bewertung des Gefahrenpotentials geboten erscheint. Vielmehr wurde eine Aufzählung der unterschiedlichen Spielweisen inklusive deren Deskription nach ihrer Verbreitung und danach ausgewählt, ob die Spiele szenische Elemente („Szenario-Spiele“) aufweisen und ob diese jeweils gewählten Szenerien militärische, paramilitärische, kriegsähnliche oder gewaltassoziierte Elemente enthalten.

Neben dem gewählten Spielsetting fungiert auch die präferierte Kleidung beim Spiel (Tarnkleidung, „Camo“), die verwendete technische Ausrüstung, die Spielstätten und das Zubehör als ein wesentliches Kriterium der Ausdifferenzierung.

Hinsichtlich der genutzten Ausrüstung und anderer verwendeter Materialien bieten die vorhandenen Handbücher und insbesondere das Internet in der Zusammenschau eine recht zuverlässige und detaillierte Informationsressource, so dass eine ausführliche und faktenreiche Bestandsaufnahme der Spiele erarbeitet werden konnte. Im Zuge der zu beobachtenden Kommerzialisierung und Popularisierung des Paintballs steht auch umfangreiches Bildmaterial zur Verfügung. Dieses wurde punktuell zum Zweck der Anschaulichkeit in die Bestandsaufnahme der einzelnen Spiele integriert.

Hinsichtlich des dem Spiel innewohnenden Verletzungspotentials kann festgestellt werden, dass sich bei Einhaltung der Sicherheitsvorgaben und insbesondere durch das Tragen von Masken und Schutzbekleidung Verletzungsrisiken weitgehend minimieren lassen. Allenfalls kommt es durch den Aufprall der Paintballs zu Hämatomen. Gefährdungs- und Verletzungspotentiale, die durch die missbräuchliche Verwendung von Paintballmarkierern ausgehen, werden in Teil III dieser Expertise exemplifiziert.

Grundsätzlich kann zur Einschätzung des Gefahrenpotentials festgehalten werden, dass:

- sich hinsichtlich des Paintballspiels bei den Spielerzusammenschlüssen, die einen relativ hohen Grad organisationeller Einbindung (Verbände, eingetragene Vereine, Ligen) aufweisen,
- die sich des Weiteren durch einen damit einhergehenden vergleichsweise hohen Professionalisierungs- und Kommerzialisierungsgrad kennzeichnen lassen (fixierte, verbindliche Regelwerke, Sponsoring, Teilnahme an Turnierspielen),

- die sich hinsichtlich ihrer Außendarstellung um ein positives Image des Spiels im Sinne einer fairen, anzuerkennenden sportlichen Disziplin bemüht zeigen, nahezu keinerlei Hinweise auf Gewaltaffinität, paramilitärische Elemente oder realitätsnahe Kriegssimulationen finden.

Allerdings ergaben sich bei den Recherchen Hinweise auf kriegsähnliche Spielverläufe sowohl im Bereich der Softair-Spiele als auch der so genannten MilSim-Spiele (Military Simulation). Letztere finden sich zu einem geringen Teil auch in der Paintball-Szene, zu einem größeren Teil bei den Softair-Spielen. Es gibt Anhaltspunkte dafür, dass sich diese Akteure zumindest in einer rechtlichen Grauzone bewegen und insbesondere deutsche und österreichische Spieler ihren Aktionsradius auf das osteuropäische Ausland verlegen.

⁸¹Material dazu findet sich hauptsächlich in Videoportalen wie youtube oder dailymotion, in denen die einstellenden Personen meist anonym bleiben.

⁸¹ Diese Anhaltspunkte werden in Teil II dieses Gutachtens konkretisiert.

2. Laserdrome⁸²

Die international übliche Bezeichnung von Laserdrome (in Deutschland auch Lasergame bzw. Laserspiel genannt) ist Laser Tag. Es handelt sich dabei um ein Spiel, bei dem zwei oder mehr Spieler verschiedene Aufgaben auf einem speziellen Parcours (häufig als Arena bezeichnet) erfüllen müssen. Mit ungefährlichen pistolenähnlichen Infrarotsignalgebern (auch Laserwaffe bzw. Gun genannt) wird ein Schusswechsel simuliert. Vom Spielablauf her ist Laserdrome vergleichbar mit Paintball und Airsoft, allerdings können die „Treffer“ hier keine Verletzungen verursachen, da der Spielgegner nicht mit Farb- oder Plastikugeln, sondern mit Infrarotsignalgebern markiert wird.

Da es kaum wissenschaftliche Quellen zum Thema Laserdrome gibt und die Datenlage sich ganz allgemein als defizitär darstellt, wurde für die folgende Bestandsaufnahme der verschiedenen Spielvarianten auf Informationen der Internetseiten kommerzieller Anbieter, Hersteller, Nutzer-Foren etc. zurückgegriffen. Soweit vorhanden, werden dabei die jeweils Verantwortlichen, beispielsweise die Geschäftsführer, genannt (nicht alle Internetseiten enthalten ein Impressum mit verlässlichen Informationen).

2.1 Entstehungsgeschichte, Weiterentwicklung, Verbreitung

Ende der 1970er Jahre entwickelte die United States Army einen Infrarotstrahl, um Kampfhandlungen zu simulieren und zu trainieren (MILES – Multiple Integrated Laser Engagement System).⁸³ Diese Entwicklung regte dazu an, die Technik auch für Spielzeugwaffen zu nutzen und auszubauen.

Die erste Laserspielzeugwaffe „Star Trek Phasers“ brachte die Firma South Bend Toys – inspiriert durch den Film „Star Trek“ – im Jahr 1979 auf den Markt. Sie war mit Infrarotlicht und Soundeffekten ausgestattet (vgl. Abb. 19).

⁸² Für die Unterstützung durch ihren Beitrag zum Kapitel „Laserdrome“ (Recherche und Ausarbeitung) bedankt sich die Verfasserin bei der Dipl.-Soziologin und Kriminologin Jana Meier.

⁸³ FAS Military Analysis Network, 1717 K St., NW, Suite 209, Washington, DC 20036, <http://www.fas.org/man/dod-101/sys/land/miles.htm>.

Abb. 19: "Phaser Guns" Box von South Bend aus dem Jahr 1979⁸⁴



1986 begann durch die Firma Worlds of Wonder die Vermarktung der ersten Photon-Spielzeugwaffen, die in den USA schnell Verbreitung fanden und dort im gleichen Jahr zum beliebtesten Weihnachtsgeschenk für Kinder wurden.⁸⁵

1977 hatte George Carter III. – inspiriert vom Film „Star Wars“ – die Idee, ein Laserspiel zu entwickeln, das in einer speziellen Anlage gespielt wird (Photon – The Sport of the Next Century).⁸⁶ Obwohl auch Lee Weinstein im Jahr 1984 eine Laserspielanlage (Star Laser Force) in Houston/Texas, USA eröffnete, wurde Carter 1995 als der Erfinder und Gründer der Laser Tag Industrie von ILTA (International Laser Tag Association)⁸⁷ anerkannt.

1984 wurde die erste Laserdromeanlage (Photon Center) in Dallas/Texas, USA und ein Jahr später in Toronto, Kanada die erste Anlage außerhalb der USA in Betrieb genommen. 1987 hatte Photon bereits über 2 Mio. Kunden und 70 Franchiseunternehmen. 1988 eröffnete Kelly Brother Games das erste Laserforce-Center in Brisbane, Australien. 1996 gründete sich die ILTA – The International Laser Tag Association.

Vor allem in den USA befindet sich heute in fast allen Familienfreizeitzentren ein Laserdromespielcenter. Auch in Europa wird das Laserspiel gespielt und ist besonders in Russland, England, Frankreich und der Ukraine verbreitet. Deutschland liegt mit 9 Anlagen im unteren Mittelfeld. (vgl. Abb. 20).⁸⁸

⁸⁴ <http://www.apieceoftheaction.net/2009/09/star-trek-potpourri-spotlight-south.html>.

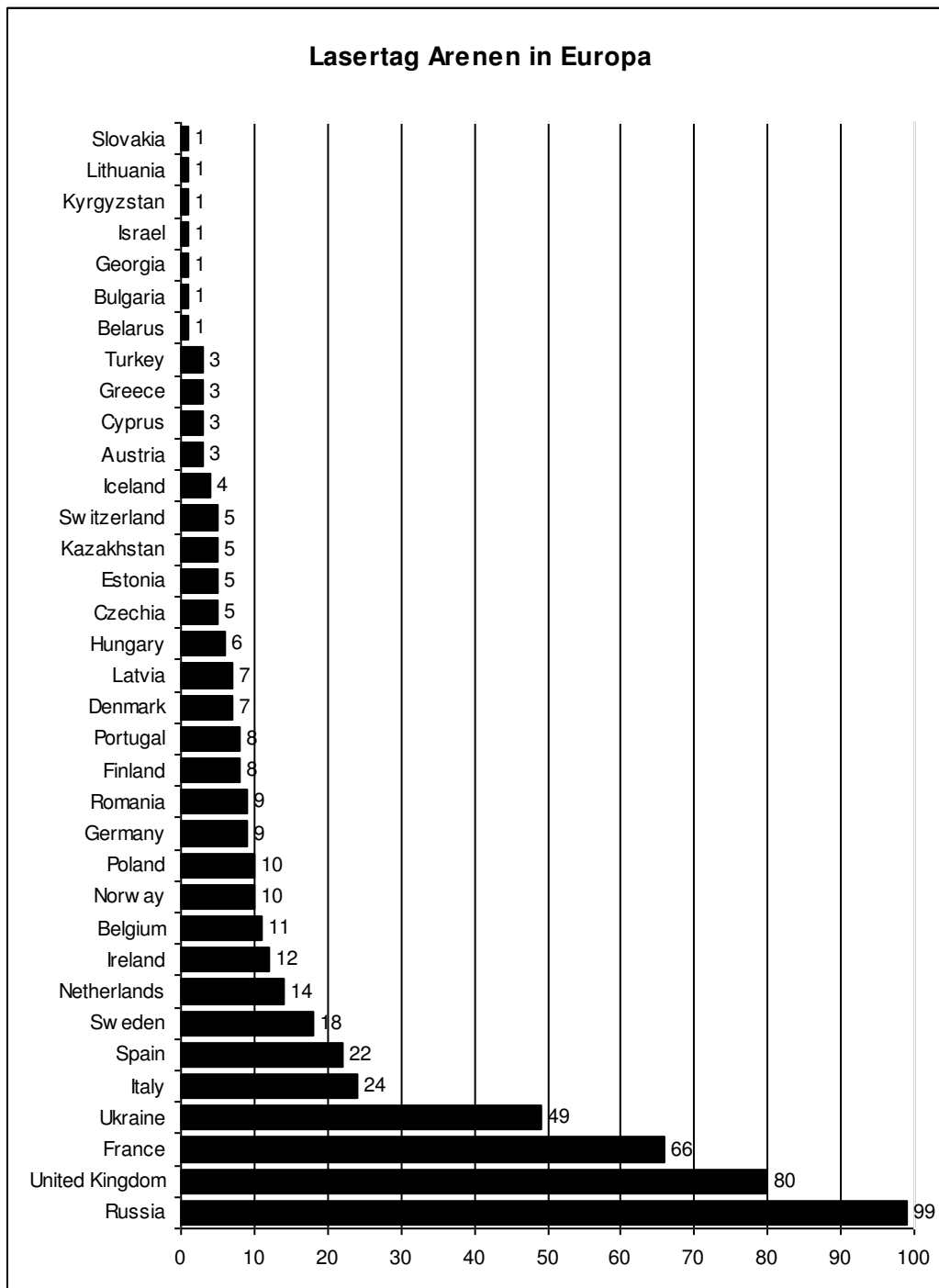
⁸⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Laser_tag.

⁸⁶ © George Carter, <http://carterinventions.com/about.htm>.

⁸⁷ ©1996 - 2010 International Laser Tag Association, Inc., 5351 E. Thompson Road, Suite 236, Indianapolis IN 46237 USA, (k.A.), <http://www.lasertag.org/>.

⁸⁸ Die Zahlen sind der Webseite des Lasertag Portals Trutnee entnommen, (k.A.), <http://www.trutnee.com/>.

Abb. 20: Laser Tag Standorte in Europa nach Laser Tag Portal Trutnee.com



Im europäischen Ausland weist Lasergame teils eine militärisch anmutende Komponente auf: Einige Anlagen werben im Internet mit Bildern, auf denen Tarnkleidung getragen wird und allem Anschein nach kriegsähnliche Handlungen nachgestellt werden (vgl. Abb. 21 und 22), wohingegen die Anlagen in Deutschland eher einer Science Fiction-Kulisse gleichen und es nicht primär darum geht, den Gegner aus dem Spiel zu befördern.

Abb. 21: „Laser Mayhem“ in Essex, Großbritannien⁸⁹



Abb. 22: Lasertag „Killer“ in Moskau⁹⁰



Die International Laser Tag Association (ILTA),⁹¹ ein nach eigenen Angaben gemeinnütziger Wirtschaftsverband aus den USA, setzt sich zum Ziel: „Our goal is to educate the incoming prospects and provide members with benefits, savings, and services.“⁹²

Die ILTA verweist auf ihrer Facebook-Seite⁹³ auf 508 Mitglieder in 43 Ländern (vgl. Abb. 23).

⁸⁹ Laser Mayhem, Pryors Farm, Patch Park, Abridge, Essex RM4 1AA (k.A.), <http://www.laser-mayhem.co.uk/events/Adults>.

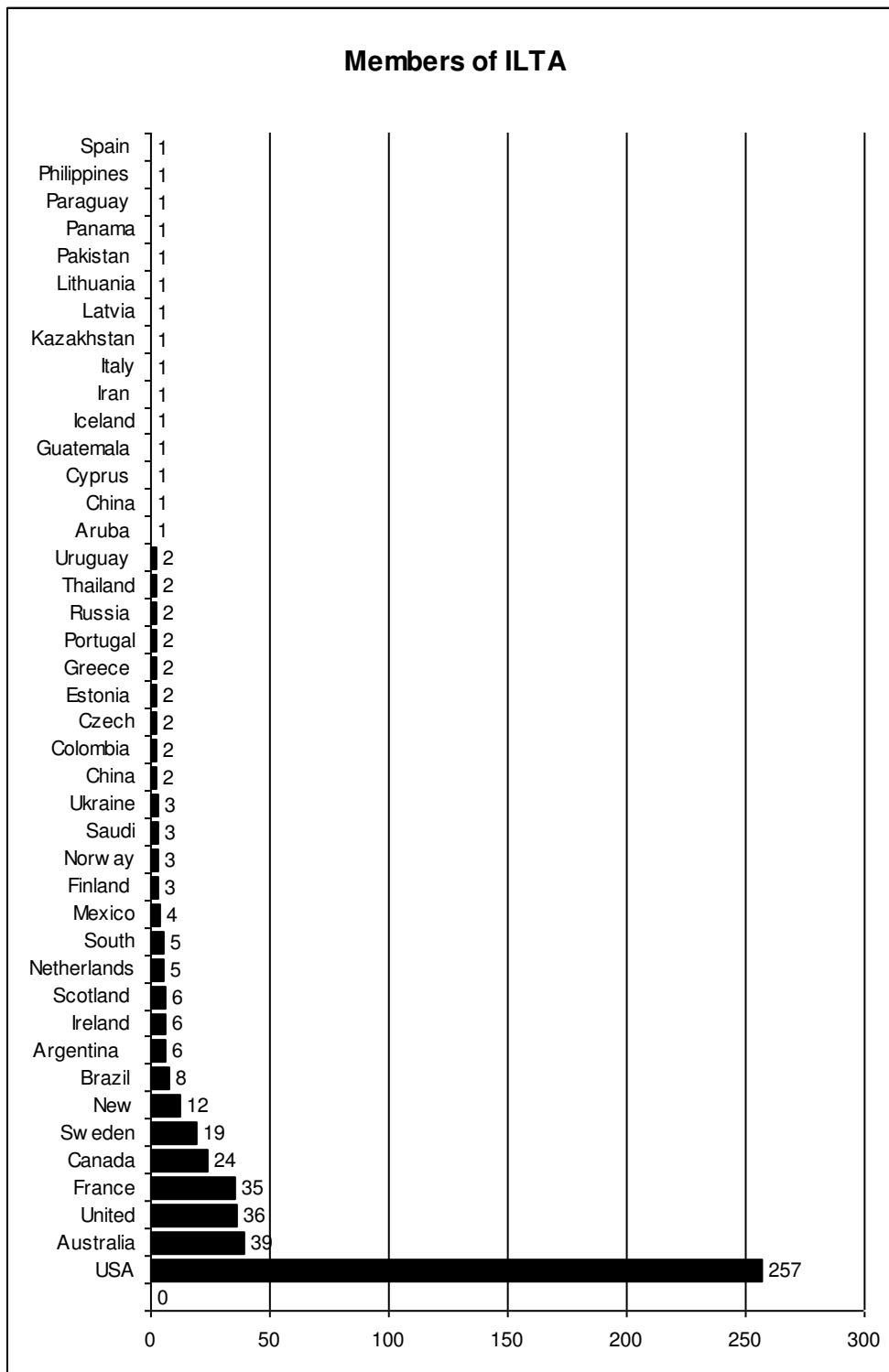
⁹⁰ Lasertag „Killer“, (k.A.), <http://mlasertag.ru/>.

⁹¹ ©2010 International Laser Tag Association, Inc., 5351 E. Thompson Road, Suite 236, Indianapolis IN, 46237 USA; <http://www.lasertag.org/>.

⁹² (K.A.), <http://www.lasertag.org/general/about.html>.

⁹³ (K.A.), <http://www.facebook.com/pages/International-Laser-Tag-Association-Inc/130934950286652?v=wall&ref=ts>.

Abb. 23: Mitglieder der International Laser Tag Association nach Ländern⁹⁴



⁹⁴ Zahlen entnommen von: ©2010 International Laser Tag Association, Inc., 5351 E. Thompson Road, Suite 236, Indianapolis IN, 46237 USA; <http://www.lasertag.org/>.

2.2 Das Spiel und seine Varianten

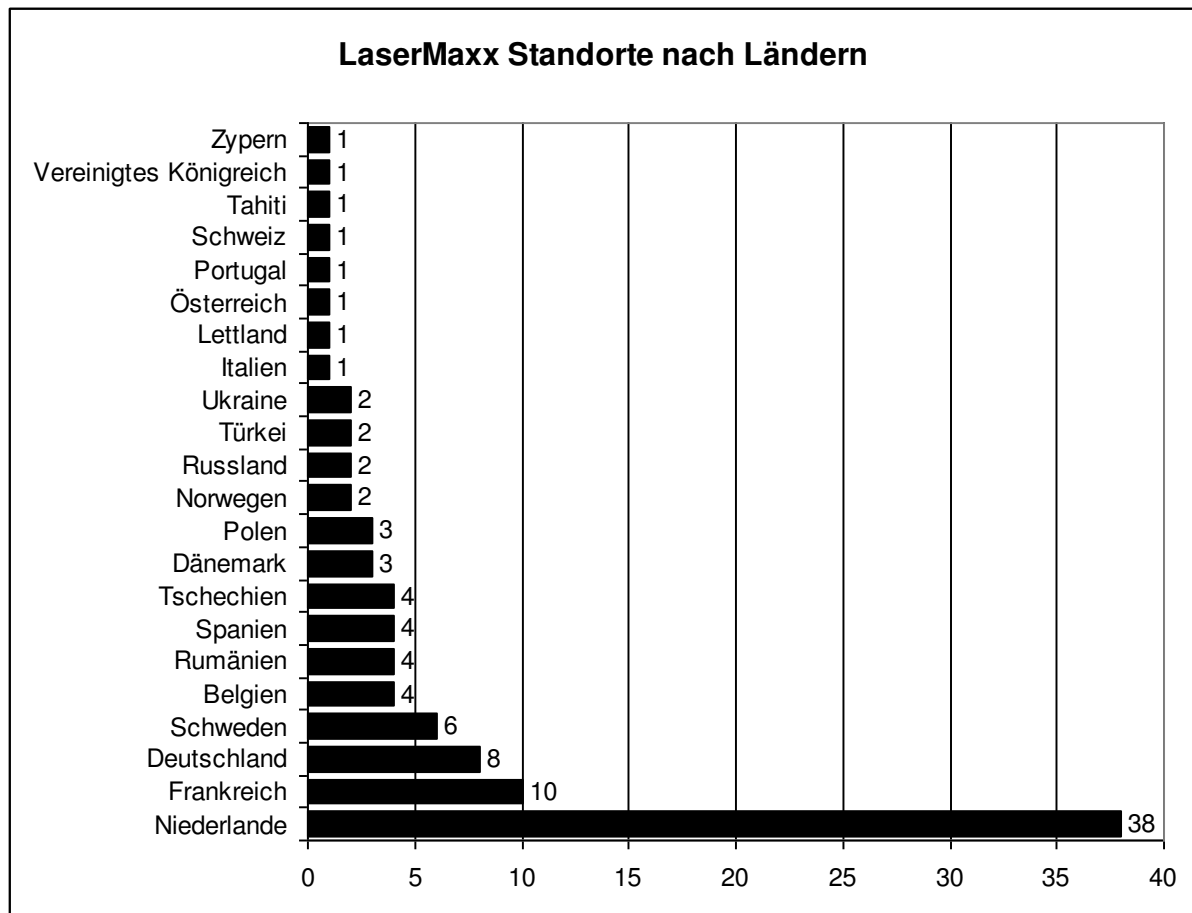
Bei Lasergame handelt es sich um ein Spiel, bei dem mindestens zwei Spieler gegeneinander antreten. Meist spielen zwei Teams mit mehreren Spielern gegeneinander (in Spielcentern bis zu 24 Spieler insgesamt). Ziel ist es, die Gegner mit einem Infrarotsignalgeber zu markieren und dabei verschiedene Aufgaben (je nach Ausrichtung der Lasergame-Anlage unterschiedlich) zu erfüllen.

Gängige Spielmodi sind dabei:

- „Solo“: Jeder gegen jeden, ohne eine Einteilung in Teams.
- „Retro Zed“: Zwei oder mehr Teams treten gegeneinander an und müssen möglichst viele Gegner markieren.
- „Capture the Flag“: Die gegnerischen Teams müssen ihre eigene Basis verteidigen und die gegnerische markieren, es handelt sich dabei um die virtuelle Eroberung der Fahne, wie auch bei Paintball.
- „Darkgames“: Vergleichbar mit Solo, wird aber in einem völlig abgedunkelten Raum gespielt.
- „Armageddon“: Ein Multi-System Turnierformat, bei dem an einem Wochenende in mehreren Spielcentern Turnierspiele durchgeführt werden.

Die einzelnen Spielvarianten unterscheiden sich je nach Spielcenter oder Verein. Laserdrome wird in Deutschland in speziellen Freizeitzentren angeboten, in denen auch die Möglichkeit zu anderen Freizeitaktivitäten, z.B. Go-Kart-Fahren besteht. Es wird in einer Art Arena, also indoor gespielt. Die jeweiligen Betreiber beziehen ihre Technik, die LaserMaxx Lasergame Systeme, von der Firma Multimax Electronics B.V. aus den Niederlanden, die sie seit 1995 designt, herstellt und vermarktet. Abbildung 24 zeigt die Verbreitung von Lasergame-Anlagen, die diese Technik benutzen.

Abb. 24: Verbreitung von LaserMaxx Anlagen⁹⁵



Der Preis für die Teilnahme an einem LaserMaxx-Spiel mit einer durchschnittlichen Spielzeit von 15 Minuten beträgt um die 8 €. Häufig wird auch ein Tages-Preis von ca. 30 € angeboten. Die Spielvarianten in den gegenwärtig neun deutschen Spielcentern sowie den Vereinen werden im Folgenden anhand der einschlägigen Internetauftritte vorgestellt.

2.2.1 Spielvarianten in Spielcentern

2.2.1.1 Lasermission von LaserMaxx (Unna)

Diese Spielvariation wird auf der Internet-Seite von Lasermission als Spiel beschrieben, bei dem „Raumfahrt pioniere [...] neue zu kolonisierende Welten entdecken“.⁹⁶ Es wird in einem labyrinthartigen Spielfeld gespielt, die Regelspielzeit beträgt 15 Minuten, und es können zwei bis zehn Spieler zusammen spielen. Nach dem Spiel bekommt jeder Teilnehmer eine Tabelle, in der seine gesammelten, so genannten Energiepunkte aufgezeichnet sind. Auch das Gesamtergebnis des Teams wird ausgewertet. Diese Spielvariante ist sehr futuristisch angelegt, es wird hier nur auf so genannte Kristalle und nicht auf andere Mitspieler

⁹⁵ Multimax Electronics B.V. P.O. Box 449 NL-3720AK Bilthoven; <http://de.lasermaxx.com/>.

⁹⁶ Lasermaxx Unna, Hochstraße 10, 59425 Unna, Geschäftsführer: Mareike Rentzing und Markus Pohle, <http://www.lasermaxx.info/Lasermaxx-Unna-Home.html>.

geschossen.⁹⁷ Auch in den Spielbedingungen wird dezidiert darauf hingewiesen, dass es sich bei Lasermission um ein Sport- und Freizeitspiel handelt, von dem keinerlei Gefahren ausgehen. Das Spielen ist mit Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten auch Minderjährigen gestattet.⁹⁸

2.2.1.2 Laserpalast von LaserMaxx (Plattling)

Bei dieser Spielvariante versuchen zwei Teams (4 bis 24 Spieler) die maximal mögliche Punktzahl durch das Markieren verschiedener Gegenstände mit Hilfe einer „Laserm Maus“ (hier wird der Markierer „Laserm Maus“ genannt) zu erreichen. Das Spiel findet in einer Arena statt, die wie ein Labyrinth gestaltet ist und in der so genannte „Kristalle“ mit verschiedenen Funktionen aufgebaut sind.⁹⁹ Die Spieldauer beträgt normalerweise 15 Minuten, die Zielgruppe sind Jugendliche und Erwachsene bis 65 Jahre. Nach dem Spiel bekommt jeder Spieler eine Punktetabelle, die seinen Spielerfolg dokumentiert. Das Ergebnis kann auch nach Teams ausgewertet werden. Das Spiel wird als sportliche Freizeitaktivität beworben, die Teamfähigkeit, Geschicklichkeit, Konzentration, Reaktion, Koordination, Taktik und Beweglichkeit fördert und von jedermann gespielt wird.¹⁰⁰ Neben Firmenveranstaltungen, Geburtstagspartys, Weihnachtsfeiern und Junggesellenabschieden bietet der Laserpalast Plattling auch Turniere an. Das Zielen auf Menschen und das Markieren von Menschen ist in dieser Spielvariante verboten und wird nach Angaben des Betreibers rechtlich verfolgt.¹⁰¹

2.2.1.3 Krazy Magic von LaserMaxx (Dresden und Berlin)

Im Krazy Town Dresden – und seit Oktober 2010 auch in Berlin – wird das Spiel Krazy Magic angeboten, bei dem bis zu vier Teams von jeweils mindestens zwei Personen zusammenspielen. Ziel ist es, mit Hilfe einer Lasergun möglichst viele Personen des gegnerischen Teams zu „verzaubern“. Eine spezielle Weste registriert jeweils die „Verzauberungen“.¹⁰² Die Mannschaft mit den meisten Treffern gewinnt das Spiel.

⁹⁷ Spielbedingungen Lasermaxx-Unna/Aufnahmeantrag „Lasergame Sport & Freizeit“: <http://www.lasermaxx.info/Lasermaxx-Unna-Home.html>.

⁹⁸ Alleine ab 16 Jahren, in Begleitung eines Erziehungsberechtigten ab 12 Jahren.

⁹⁹ „Dabei können die im Raum aufgebauten Kristalle böse oder gut zu den Spielern sein. Ein böser Kristall zieht dem Spieler Punkte ab, dagegen ein guter Kristall gibt dem Spieler zusätzliche Punkte bzw. auch Funktionen: den unsichtbaren Modus, usw.“ Vgl.: BayLaser GmbH, Industriestr. 12a, 84030 Ergolding, Geschäftsführer Sergej Walger und Eugen Dei; <http://www.lasermaxx-plattling.de/lasergame.php>.

¹⁰⁰ „Unsere Spieler kommen aus den unterschiedlichsten Regionen und Sozialen Gruppen. Es sind Rechtsanwälte, Schüler, Hausfrauen, Studenten, Arbeiter, Beamte, Steuerberater usw. Auch sehr unterschiedliche Altersklassen sind unvermeidlich, da dieses Spiel wirklich von jedem als Spaß und Gaudi aufgenommen wird.“ Vgl.: BayLaser GmbH, Industriestr. 12a, 84030 Ergolding, Geschäftsführer Sergej Walger und Eugen Dei; <http://www.lasermaxx-plattling.de/werspieltlasergame.php>.

¹⁰¹ BayLaser GmbH, Industriestr. 12a, 84030 Ergolding, Geschäftsführer: Sergej Walger und Eugen Dei; Spielregeln Lasermaxx Plattling: <http://www.lasermaxx-plattling.de/regeln.php>.

¹⁰² Bei Krazy Magic bildet ihr bis zu 4 Teams von mindestens 2 Personen. Ziel ist es mittels Laser so viele Leute eures Gegnerteams wie möglich zu verzaubern. Eine spezielle Weste, die ihr während des Spiels tragt, registriert die jeweiligen Verzauberungen des gegnerischen Teams.“ Vgl.: Krazy Town Dresden GmbH, Prager Straße 15, 01069 Dresden, Geschäftsführer Torsten Frank, <http://www.krazy-town.de/dresden>.

Abb. 25: Werbebanner der Internetseite von Krazy Town Dresden¹⁰³



Die Internetseite von Krazy Town (vgl. Abb. 25), die vor allem junge Menschen ansprechen soll, bietet keine weiteren Informationen zum angebotenen Laserspiel. Durch eine Anfrage per Email bei den Betreibern von Krazy Town Dresden konnte in Erfahrung gebracht werden, dass das Spiel Krazy Magic in seiner Selbstdarstellung gewaltfrei wirken muss, da es sonst nicht genehmigt worden wäre. In der Email wurde darauf hingewiesen, dass es das Grundgesetz verbietet, mit Waffen (auch ungefährlichen) auf Menschen zu zielen. Außerdem grenzen sich die Betreiber von Paintball und Softair-Spielen sowie von anderen Laserdromes ab.

2.2.1.4 Mission Magic von LaserMaxx (Hilden)

Bei dieser Spielvariante markieren die Spieler – ausgestattet mit Spezialwesten und pistolenartigen Markierern – die Spieler des gegnerischen Teams. In Gruppen von vier bis zehn Spielern kann zwischen den Varianten „battle“ (jeder gegen jeden) und „co-op“ (fünf gegen fünf) gewählt werden. Es wird sowohl im Team als auch einzeln gespielt. Auch diese Internetseite (vgl. Abb. 26) bietet wenige Informationen über das Spiel. Folgendes Zitat und die Tatsache, dass das Spiel erst ab 18 Jahren (mit Einwilligung der Erziehungsberechtigten auch ab 16) zugelassen ist, lässt darauf schließen, dass in dieser Spielvariante nicht nur auf Gegenstände geschossen wird: „Sie haben eine neue Mission. Bilden Sie ein Team aus zehn Spielern und teilen Sie die in 2 zwei Gruppen. Manövrieren Sie sich durch ein dunkles Labyrinth, wo Ihre Sicht durch Nebel und tückische Lichtsignale getäuscht wird. Ihr Ziel ist es, mit einem Laser so viele Ziele wie möglich zu treffen. Aber Achtung: Lassen Sie sich nicht von gegnerischen Lasern treffen.“¹⁰⁴

¹⁰³ Krazy Town Dresden GmbH, Prager Straße 15, 01069 Dresden, Geschäftsführer Torsten Frank, <http://www.krazy-town.de/dresden>.

¹⁰⁴ Magic Kart GmbH, Hans-Sachs-Straße 17, 40721 Hilden, Geschäftsführer Dennis Ditter, http://www.mission-magic.de/mission_magic/index.html.

Abb. 26: Lasergame-Spieler auf der Internetseite von Mission Magic Hilden



2.2.1.5 Laserball von LaserMaxx (Mühlheim)

In dieser Variante von LaserMaxx gilt es, sowohl versteckte Kristalle als auch gegnerische Spieler zu treffen. Die Teilnahme ist ab 18 Jahren erlaubt (mit schriftlicher Genehmigung der Erziehungsberechtigten auch schon ab 16 Jahren). Der Internetauftritt liefert keine weiteren Informationen, außer dass das Spiel alleine oder im Team gespielt werden kann.¹⁰⁵

Abb. 27: Lasergame-Spieler auf der Internetseite von Laserball Mühlheim



2.2.1.6 Lasermission von LaserMaxx (Lübeck)

Im Kart-House Lübeck wird neben Lasermission auch Kartfahren und Sumoringen angeboten. Das Laserspiel wird in einer ca. 500 qm großen, labyrinthartigen, dunklen und

¹⁰⁵ „Laserball© ist ein Indoorsport, bei dem man im Team oder alleine darum spielt, für sich und/oder sein Team die meisten Punkte zu erzielen. Ausgerüstet mit unserem hochwertigen Laserequipment werden die Fähigkeiten jedes Einzelnen auf die Probe gestellt. Entscheidend über Sieg und Niederlage sind unter anderem Teamfähigkeit, Koordination, Ausdauer, Zielgenauigkeit und Reaktionszeit. Auf unserem 600 qm großen High-Tech Parcours könnt ihr mit euren Freunden, Verwandten, Arbeitskollegen etc. auf die schweißtreibende Punkte-Jagd gehen. Dieses Spiel ist ein 20minütiger Wettlauf gegen die Zeit, die versteckten Kristalle und vor allem gegen das gegnerische Team.“ Vgl.: Laserball Mühlheim, Sandstraße 154-162, 45473 Mühlheim an der Ruhr, (k.A.), <http://www.laserball.de/index.html>.

künstlich vernebelten Arena gespielt. Die Teilnehmer sind mit Markierern und Sensorweste ausgerüstet und spielen um Punkte, indem sie sich gegenseitig markieren und versteckte Kristalle finden.¹⁰⁶ Es fällt auf, dass in einem Beispielvideo auf der Internetseite von Lasermission von „weapon“, „fight“ und „no way out“ die Rede ist. Eine Anfrage per Email bzgl. Informationen über die Klientel der Spieler sowie Altersbeschränkungen etc. wurde mit Verweis auf Betriebsgeheimnisse nicht inhaltlich beantwortet.

Die Lasermission-Anlagen von LaserMaxx in Ratingen¹⁰⁷ wie auch das LaserMaxx in Saarlouis¹⁰⁸ betreiben keine eigene Homepage.

2.2.2 Spielvarianten in Vereinen

In Deutschland gibt es den Lasergame Leipzig e.V. und Lasergame München,¹⁰⁹ der jedoch kein eingetragener Verein ist. Beide Zusammenschlüsse bieten ähnliche Spielvarianten an und benutzen die gleiche Technik bzw. Ausrüstung, so dass die folgenden Ausführungen für beide Vereine gelten und daher eine Differenzierung nicht als notwendig erachtet wird.

Lasergame wird als (Einzel- und) Mannschaftssport beschrieben, bei dem die Spieler bzw. Teams in einem definierten Spielfeld gegeneinander antreten. Gespielt wird auf weitläufigen Spielfeldern und nicht nur, wie in den oben beschriebenen Varianten, in Hallen, d.h. es werden sowohl Indoor- als auch Outdoor-Variationen des Laserspiels angeboten. Ein dreistündiges Spiel inkl. kompletter Ausrüstung kostet werktags 25 € und am Wochenende 30 €.

Vor Spielbeginn werden alle notwendigen Parameter festgelegt. Dafür wählen die Spieler einen der drei verfügbaren Charaktere (Trooper, Sniper und Versorger),¹¹⁰ wodurch die individuellen Spielereigenschaften (wie beispielsweise Lebenspunkte, Schadenswirkung und Munition) definiert werden. Im freien Spiel kann zudem eine auf den Spielcharakter bezogene Zusatzausrüstung (z.B. Traps, Medikits oder ein Scope (vgl. Kapitel 2.3.1 ff.)) gewählt werden; bei Wettkämpfen oder Turnieren sind diese Auswahlmöglichkeiten in der Regel eingeschränkt. Ein Spielleiter verbindet die gesamte Technik via Datenkabel mit dem

¹⁰⁶ „Was ist Lasermission? Lasermission ist wie ein Videospiele. Aber Vorsicht, denn DU bist das Spiel!!! In einem über 500 qm großen eingenebelten und dunklen Labyrinth spielst Du mit einem Laser und Sensorweste ausgerüstet um Punkte. Aber Vorsicht! Du bist nicht alleine im Labyrinth. Deine Mitspieler versuchen es ebenso. Lichteffekte, Nebel und Sound begleiten das Spiel.“ Vgl.: Kart-House Transwicon GmbH, Geniner Ufer 8-9, 23560 Lübeck; Geschäftsführer Henning Beutler und Gesa Jörgensen, <http://www.kart-house.de/laser.html>.

¹⁰⁷ Laser Mission Ratingen, Am Rosenbaum 12, 40882 Ratingen (keine Homepage vorhanden).

¹⁰⁸ LaserMaxx Saarlouis; Saarweller Straße 199; 66740 Saarlouis (keine Homepage vorhanden).

¹⁰⁹ Lasergame Verein München; für die Seite verantwortlich: Veit Kötting, Schmellerstraße 20 RG 80337 München, http://www.lasergame.de/muenchen/home_muenchen.html

¹¹⁰ „Der Trooper ist durch sein ausgewogenes Setup ein Allrounder und im Spielverlauf vielseitig einsetzbar. Seine Granatwerferfunktion macht ihn besonders im Häuserkampf gefährlich. Der Charakter bietet sich außerdem für Einsteiger an.

„Der Sniper ist ein idealer Charakter um offenes Gelände und Gänge zu verteidigen oder Aktionen aus sicherer Entfernung zu decken. Seine Gun verfügt über ein Scope, mit dessen Hilfe er auch Ziele auf über 500 Meter trifft. Zusätzlich kann er sich mit einer Trap den Rücken freihalten.“

„Der Versorger liefert seinen Mitspielern dringend benötigte Munition, heilt und kann sie wiederbeleben. Dieser Charakter bedarf des Schutzes seiner Mitspieler, da er nicht für eine direkte Konfrontation ausgelegt ist.“ (Lasergame Leipzig e.V. Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, (k.A.) <http://lasergame-le.de/left/uber-lasergame.html>).

Computer, gibt das Setup der Spieler ein und startet das Spiel. Ziel ist es, ein Sensorenstirnband des Gegners mit einem Infrarotsignalgeber – genannt Gun – zu treffen. Über Funkgeräte und Headset können die Spieler miteinander kommunizieren. Nach Ablauf des Run-and-Hide-Timers wird das gesamte Equipment automatisch und synchron gestartet. Am Ende jedes Spiels wird die Technik deaktiviert, und die Teams versammeln sich zur Auswertung am Startplatz. Die Ergebnisse werden ausgelesen und mit Hilfe entsprechender Software ausgewertet. Aufgrund der unterschiedlichen Charaktere und der verschiedenen Spielmodi ergeben sich zahlreiche Spielvariationen; im Folgenden werden die Spielmodi neben Capture-the-Flag (vgl. 1.2.1) kurz charakterisiert:¹¹¹

- *Deathmatch*: Diese Variante gilt als Einsteiger- und Aufwärmmodus. Die festgelegten Teams spielen mit ausreichend Munition und HP (Lebenspunkten) gegeneinander. Der Einsatz des gesamten Equipments ist erlaubt. Spielziel ist es, möglichst viele Gegner aus dem Spiel zu nehmen.
- *Verräter*: Gespielt wird hier ein Zwei-Team Deathmatch. Die Besonderheit besteht darin, dass vor dem Spiel geheim und per Zufall bestimmt wird, wer aus jedem Team die Rolle des Verräters einnimmt. Dieser Spieler kämpft während des gesamten Spiels gegen sein eigentliches Team und muss dabei möglichst lange unentdeckt bleiben. Seine Aktionen finden also stets hinter dem Rücken der vermeintlichen Mitspieler statt.
- *King-of-the-Hill*: Bei dieser Variante geht es darum, bestimmte Positionen auf dem Spielfeld solange wie möglich besetzt zu halten. Dazu sind so genannte Clocks über das gesamte Spielfeld verteilt. Erreicht ein Spieler eine Clock, muss er sie für sein Team aktivieren und andererseits versuchen, den Gegner eben daran zu hindern. Die Stellung gilt als verloren, wenn die andere Mannschaft die Clock umgeschaltet hat. Es gewinnt das Team, das die Clock insgesamt am längsten aktiviert halten konnte.
- *Bomb Defusing*: Eine Mannschaft versteckt einen aktivierten Code Timer und muss verhindern, dass es der anderen Mannschaft gelingt, diesen zu entschärfen. Diese Spielvariation ist an das Computerspiel Counter Strike (ein so genanntes Ego-Shooter Computerspiel¹¹²) angelehnt.
- *GPS-Mission*: Vor dem Start bekommt jedes Team einen zufällig ausgewählten Briefumschlag, in dem sich der jeweilige Spielauftrag befindet. Ausgerüstet mit GPS-Geräten (Global Positioning System) beginnen alle Mannschaften an unterschiedlichen Positionen. Je nach Auftrag treffen sich die Teams an einigen

¹¹¹ Lasergame Leipzig e.V. Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, (k.A.), <http://lasergame-le.de/left/uber-lasergame.html>.

¹¹² <http://de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter>.

Positionen, oder eine bestimmte Stellung muss zu einem festgelegten Zeitpunkt gehalten werden. Dieses Spiel zieht sich meist über mehrere Stunden hin und ist nur für Areale von mehreren hundert Quadratmetern geeignet.

Lasergame München betont auf seiner Internetseite, dass das Spiel nichts mit einer Militärsimulation zu tun habe, sondern die Geräusche und das Equipment an Science Fiction erinnern sollen. Die Treffer führen auch nicht zum sofortigen Ausscheiden der Spieler. Tarnkleidung sowie Tarnschminke sind grundsätzlich nicht erwünscht.¹¹³ Alle Spielarten unterliegen in jedem Fall den Bestimmungen der Nutzungsordnung sowie der Satzung des Lasergame Leipzig e.V.¹¹⁴ Allerdings gibt es Unterschiede bei der Bewertung der Ergebnisse und der Regelauslegung. Beim Freien Spiel gibt es kaum Beschränkungen bei der Auswahl von Spielorten und der Anzahl der Spieler, jeder beliebige Spielmodus kann gewählt und fast das gesamte Equipment verwendet werden. Nach vorheriger Absprache können die Ergebnisse des Freien Spiels in die persönlichen Statistiken der Spieler eingehen und somit das Ranking beeinflussen. Das Freie Spiel wird als ideal für diejenigen beworben, die Lasergame kennenlernen möchten, denn jedes Mitglied bekommt so einen Einblick in Technik, Taktik und Ablauf des Spiels, und es können viele Spielmodi, Variationen und das Equipment getestet werden.

Der Lasergame Leipzig e.V. hat laut seiner Vereinssatzung¹¹⁵ die Aufgabe, eine Plattform für Lasergame-Spieler zur Verfügung stellen, die Austragung und Organisation von Wettkämpfen, das Training und die Wettkampfvorbereitung sowie die Verbreitung von sportrelevanten Informationen zu fördern. Ferner können Fragen gestellt und die neueste Technik getestet werden. Der Verein bietet auch Trainingszeiten an, damit sich die Spieler auf Turniere und Wettbewerbe in den landes- und bundesweiten Lasergame-Ligen vorbereiten können. In der Regel gelten laut Lasergame Leipzig e.V. bei Turnieren die offiziellen Wettkampfregeln der DDL. Die Turniere dienen in erster Linie dazu, Freizeitspielern und semiprofessionellen Squads (Gruppen) die Möglichkeit zu geben, sich mit den Profis aus der Deutschen Lasergame Liga (DDL) zu messen. Die Existenz einer solchen Liga ist bislang allerdings unbelegt.¹¹⁶

¹¹³ Lasergame Verein München; <http://www.lasergame.de/deutschland/ueber-lasergame.html>.

¹¹⁴ Lasergame Leipzig e.V. Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, (k.A.) <http://lasergame-le.de/top/satzung.html>.

¹¹⁵ Lasergame Leipzig e.V. Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig; Vereinssatzung, (k.A.), <http://lasergame-le.de/top/satzung.html>.

¹¹⁶ Trotz intensiver Recherche wurden die erwähnten Lasergame-Ligen nicht gefunden. Das kann bedeuten, dass keine offiziellen Lasergame-Ligen mehr existieren oder diese sich erst im Aufbau befinden.

2.3 Technische Ausrüstung

Die folgende Beschreibung der Ausrüstung bezieht sich, wenn nicht anders angegeben, auf die von Lasergame e.V. Leipzig und Lasergame München verwendete; die Angaben sind der Internetseite des Leipziger Vereins entnommen.¹¹⁷

In den bereits dargestellten Spielvarianten in Spielcentern, die von Multimax Electronics B.V. ausgestattet werden, wird nur eine Weste mit Markierer (vgl. Abb. 28) und kein weiteres Equipment benutzt.

Abb. 28: Sensorenweste mit Markierer der Firma Multimax Electronics B.V.¹¹⁸



2.3.1 Markierer/Waffen und Zubehör

2.3.1.1 Gun

Die „Gun“ besteht primär aus Aluminium (vgl. Abb. 29) und zeichnet sich nach Angaben der Hersteller durch Handlichkeit, Zuverlässigkeit und Stabilität aus, wodurch sie sowohl für ein Indoor-Spiel als auch für den Outdoor-Einsatz geeignet sein soll. Die Sensoren zum Registrieren und Auswerten der Treffer befinden sich an einem Stirnband, das über ein Datenkabel mit der Gun verbunden ist.

¹¹⁷ Lasergame e.V. Leipzig (Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig) entnommen, (k.A.) <http://lasergame-le.de/left/equipment.html>.

¹¹⁸ Das Bild wurde der Internetseite von Lasermaxx Lasergame (Multimax Electronics B.V. P.O. Box 449 NL-3720AK Bilthoven, Niederlande) entnommen, (k.A.) <http://de.lasermaxx.com/products/9/lasermaxx-evolution-iv>.

Abb. 29: Gun mit Red Dot-Visier¹¹⁹



Auf einem Display wird dem Spieler neben verschiedenen Parametern wie Name, Restspielzeit und verfügbare Munition auch angezeigt, durch welchen Gegner der letzte Treffer verursacht wurde. Um ein genaues Zielen zu ermöglichen, sind alle Guns mit einem so genannten RedDot-Zielvisier ausgestattet: Der Spieler sieht einen roten Punkt, der auf eine Glasscheibe projiziert wird und für den Gegner unsichtbar ist. Abbildung 30 zeigt weitere Beispiele für Laserguns und Zubehör.¹²⁰

Abb. 30: Gaming Guns von Battlefield LIVE¹²¹



¹¹⁹ Das Bild wurde der Internetseite von Lasergame e.V. Leipzig (Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig) entnommen, (k.A.), <http://lasergame-le.de/left/equipment.html>.

¹²⁰ (K.A.), <http://www.battlefieldlive.com.au/>.

¹²¹ (K.A.), <http://www.battlefieldsports.com/gamingguns.htm>.

2.3.1.2 Funkgerät mit Headset

Das Funkgerät mit Headset ermöglicht die Kommunikation innerhalb eines Teams auch über große Entfernungen. So können Taktik und Vorgehensweise per Funk abgesprochen werden. Für Anfänger ist dieses Equipment optional, bei erfahrenen Spielern und Wettkämpfen gehört es hingegen zur Grundausstattung.

2.3.1.3 Code Timer

Der Code Timer (auch: "die Bombe") ist aus dem Computerspiel "Counter Strike" bekannt und kann optional bei einigen Spielmodi verwendet werden. Auf dem Display ist eine rückwärts laufende Uhr zu sehen, die mit der Spielzeit synchronisiert ist. Darunter befinden sich vier Schalter, mit denen der Code Timer verschlüsselt bzw. entschlüsselt werden kann.

2.3.1.4 Trap

Die Traps (aus dem Englischen: *trap* = *Falle*) aktivieren sich etwa 6 Sekunden nach dem Einschalten von selbst. Danach schießt ein Infrarotsender alle 2 Sekunden in einem 120 Grad-Winkel und verursacht bei jedem Treffer 20 HP (Lebenspunkte) Schaden. Die Reichweite liegt bei ca. 15 m. Auf diese Weise können schmale Gänge gesichert oder dem eigenen Team der Rücken freigehalten werden. Ist eine Trap allerdings einmal entdeckt, kann sie durch einen einfachen Schuss ausgeschaltet werden. Sie muss dann neu gelegt werden.

2.3.1.5 Medikit

Das Medikit kann bereits getroffene Spieler „heilen“, indem sich sowohl der Patient als auch der Versorger¹²² an das Medikit anschließen. Während des Heilungsvorgangs – alle 9 Sekunden verlängert sich die Lebenszeit um 5 HP Lebenspunkte – darf der Versorger weder getroffen werden noch selbst schießen. Ferner kann das Medikit die Auszeit (Respawnzeit)¹²³ eines Spielers verkürzen.

2.3.2 Munition

Da die Gegner mit Infrarotsignalgebern markiert und die Treffer über Sensoren an der Kleidung registriert werden, wird bei Lasergame keine Munition benutzt. Die verwendete Technik ist laut dem Safety Report von Battlefield Sports¹²⁴ ungefährlich, da es sich nicht um Lasergeräte handelt, sondern um eine Technik, die mit einer Fernbedienung verglichen

¹²² „Der Versorger liefert seinen Mitspielern dringend benötigte Munition, heilt und kann sie wiederbeleben. Dieser Charakter bedarf des Schutzes seiner Mitspieler, da er nicht für eine direkte Konfrontation ausgelegt ist.“ Vgl.: Lasergame e.V. Leipzig (Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig) entnommen, (k.A.), <http://lasergame-le.de/left/equipment.html>.

¹²³ Mit Respawnzeit (aus dem Englischen to spawn: hervorbringen) ist die Zeitspanne gemeint, für deren Dauer ein Spieler – nachdem er getroffen wurde – aussetzen muss.

¹²⁴ (K.A.), <http://www.battlefieldsports.com/safetyreport.pdf>.

werden kann (siehe unten), handelt. Die Bezeichnungen „Lasergun“ für den Infrarotsignalgeber und „Laser Tag“ für das Spiel selbst sind daher eigentlich irreführend: „Some confusion may result from the term ‘laser tag’. This phrase was coined back in the 1970s following the launch of the original Star Wars movie and the subsequent popularity of the sport of indoor laser tag. The use of the word 'laser' is simply a marketing term.” (...) „Infrared laser diodes and light-emitting diodes (also known as LEDs or IREDs) are widely used in displays and in TV remote control systems, and in toys. These LEDs are basically small light bulbs or flashlights. Instead of shining visible light, they emit invisible infrared light. Unlike incandescent lamps which emit light over a board range of wavelengths, LEDs emit light over a narrow bandwidth.“¹²⁵

2.3.3 Schutzausrüstung, -kleidung

Zum Spielen von Lasergame eignet sich bequeme Sport- und Freizeitkleidung, da man sich auf dem Spielfeld viel bewegen muss. Eine spezielle Schutzausrüstung oder eine Maske werden nicht benötigt, weil die Lasergame-Technik im Gegensatz zu Paintball und Airsoft keinerlei Verletzungen verursacht. Es wird lediglich ein Sensorenstirnband oder eine Sensorenweste benutzt. Diese sind über ein Datenkabel mit dem Markierer verbunden, um die Treffer registrieren und auswerten zu können. Abbildung 31 zeigt Lasergame Spieler in Freizeitkleidung und mit Sensorenstirnband sowie Gun ausgestattet.

Abb. 31: Lasergame Spieler in Aktion¹²⁶



¹²⁵ (K.A.), <http://www.battlefieldsports.com/safetyreport.pdf>.

¹²⁶ Das Bild wurde der Internetseite von Lasergame Leipzig e.V. (Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig) entnommen. (K.A.), <http://lasergame-le.de/left/bilder-videos/album-1/16.html>.

2.4 Vorläufige Einschätzung des Verletzungs- und Gefährdungspotentials

Zum Laserdrome-Spiel konnten im wissenschaftlichen Kontext ausschließlich Abhandlungen bezüglich der rechtlichen Würdigung des Spiels hinsichtlich der Problematik im Zusammenhang mit Artikel 1 und 2 des Grundgesetzes, Menschenwürde und Allgemeine Handlungsfreiheit, sowie dem Schutz der öffentlichen Ordnung respektive der Frage der Sittenwidrigkeit gefunden werden. Wissenschaftliche Literatur zum Spiel selbst liegt bislang nicht vor. Für die Deskription und Bestandsaufnahme wurde daher nur auf Internetquellen von Nutzerforen, kommerziellen Anbietern u.ä. zurückgegriffen. Im Folgenden werden die vorliegenden Ergebnisse der Recherche zusammengefasst.

Die international übliche Bezeichnung von Laserdrome ist Laser Tag. Es handelt sich dabei um ein Spiel, bei dem zwei oder mehr Spieler verschiedene Aufgaben auf einem speziellen Parcours erfüllen müssen. Laser Tag wird in Deutschland vor allem in Freizeitzentren angeboten. Daneben existieren drei Spielervereinigungen bzw. Lasergame-Vereine, auf die im zweiten Teil dieses Gutachtens hinsichtlich ihrer Selbstdarstellung eingegangen wird.

Mit ungefährlichen, pistolenähnlichen Infrarotsignalgebern simulieren die Akteure einen Schusswechsel. Der Spielablauf ist vergleichbar mit Paintball und Airsoft. Über Unfälle und Verletzungen durch die Verwendung von Laser Guns liegen bislang keine Berichte vor. Durch die hier genutzte Markiertechnik kann es nicht zu Verletzungen der Augen oder zu Hämatomen kommen. Entsprechend liegt kein spielspezifisches Verletzungspotential vor.

Insgesamt kann also – bei Einhaltung der gesetzlichen Vorgaben – keine physische Gefährdung festgestellt werden. Bei der Lasergame-Technik handelt es sich um ungefährliche Infrarotsignalgeber und nicht um tatsächliche Lasergeräte (vgl. Kapitel 2.3.2). Die publik gewordenen Fälle missbräuchlicher Verwendung von Lasertechnik, wie sie im Zusammenhang mit Laserpointern bekannt wurden, stehen hiermit in keinem Zusammenhang.¹²⁷

Im osteuropäischen Ausland und in Großbritannien findet sich beim Laser Tag teils eine Vermischung mit MilSim und Reenactment-Games. (Bei den Spielen in Deutschland ist dies nicht der Fall.) Die Vergleichbarkeit mit realen Kampfhandlungen wird in Teil III dieses Gutachtens untersucht.

¹²⁷ Vgl. z.B. <http://www.presseecho.de/kultur/NA3731705370.htm>.

3. Airsoft/Softair

Im Zuge der Rechercharbeit hat sich herausgestellt, dass sich bei den ursprünglich zur Begutachtung ihres Gefährdungspotentials vorgesehenen Spielen Paintball/Gotcha und Laserdrome vor allem in Deutschland keine oder nur ganz ausnahmsweise paramilitärische Elemente finden. Allerdings finden sich solche Elemente im Bereich des Softair-Spiels regelmäßig, so dass im Folgenden, in Absprache mit dem Bundesministerium des Inneren, auch dieses Spiel dargestellt wird.

In diesem Zusammenhang wird darauf hingewiesen, dass über Softair noch weniger Faktenmaterial zur Verfügung steht als über Paintball und Laserdrome. Um einen Überblick über die Spielmodalitäten zu erarbeiten, musste in der Hauptsache auf Internetquellen zurückgegriffen werden. Die darin enthaltenen Informationen können von den Verfassern nicht zweifelsfrei auf ihren Wirklichkeitsgehalt überprüft werden, da sich diese Spielerszene stärker nach außen abzuschotten scheint. Dennoch ist davon auszugehen, dass durch die Sichtung von einschlägigen Internetforen und Portalen, den Homepages der Akteure und der, teils gewerblichen, Veranstalter ein Einblick möglich wird.

3.1 Entstehungsgeschichte, Weiterentwicklung, Verbreitung

Der Name dieses Spiels bezieht sich auf die dabei verwendeten Waffen. Softair-Waffen verfügen über ein Kolbensystem, in dem Luft oder ein anderes Treibmittel komprimiert wird, mit dem die Munition (in der Regel Plastikprojekte) beschleunigt wird.¹²⁸ Beim „Airsoft“ oder auch „Softair“-Spiel wird eine bewaffnete Auseinandersetzung nachgespielt. Schon die ebenfalls übliche Bezeichnung MilSim (für Military Simulation) als Synonym für Softair oder als Name für eine der Spielvarianten weist darauf hin.

Im englischsprachigen Raum wird dieses Spiel als „Airsoft“ bezeichnet. In Deutschland ist der Name „Softair“ gebräuchlich geworden. Allerdings ziehen auch einige deutsche und deutschsprachige Spieler es vor, das Spiel als Airsoft zu bezeichnen, weil sie die Abkürzung von Softair (SA) vermeiden möchten.¹²⁹ Das Spiel wird auch als „Skirmish“ bezeichnet, zu Deutsch: Geplänkel, Rangelei, Scharmützel.¹³⁰

Entstanden ist das Softair-Spiel in Japan. Wegen des Verbots des Besitzes von Schusswaffen für die Zivilbevölkerung wurden dort nach 1945 vermehrt Spielzeugwaffen aus Kunststoff produziert (vgl. Müller 2007: 26). Dabei handelt es sich um funktionsfähige Waffenrepliken, mit denen kleine farbige Plastikugeln verschossen werden können (Chi 2006: 140).¹³¹ Die Waffenrepliken wurden im Laufe der Zeit technisch perfektioniert und

¹²⁸ Vgl. Airsoft-Initiative Deutschland, (k.A.), <http://www.airsoft-initiative.de/airsoft.html#2>.

¹²⁹ Vgl. z.B. User „Strahlemann“ am 04.05.2010 im Forum Airsoft Austria, <http://forum.airsoftaustria.com/archive/index.php/t-38522.html>.

¹³⁰ Ronald Vilbrandt, Softair-Magazin, <http://www.softair-magazin.de/softair-erklaerung.html>.

¹³¹ Immanuel Chi, „Military Design“ in Richard, Neumann-Braun, „Ich-Armeen“.

fanden im gesamten asiatischen Raum Absatz. Amerikanische Besatzungssoldaten brachten diese Repliken in den Westen mit, wo auch die Bezeichnung „Airsoft“ geprägt wurde.¹³²

Eberhard Müller (2007: 25) definiert das Spiel in seinem Buch „Softair-Waffen“: „Airsoft ist eine spielerische Simulation militärischer oder polizeilicher Gefechte mit entsprechenden schießfähigen Schusswaffenattrappen“. Der deutschsprachige Wikipedia-Artikel enthält folgende Beschreibung: „Airsoft ist ein taktisches Geländespiel, bei dem mit Softair-Waffen ausgerüstete Teams in militärischen Szenarien gegeneinander antreten.“¹³³ Die Deutsche Airsoft-Initiative (AID) liefert auf ihrer Internetpräsenz folgende Definition für das Spiel: „Airsoft ist ein Hobby mit ineinander verflochtenen Tätigkeitskategorien. Einmal eine sportliche Komponente und zum anderen eine sammlerische Darstellungskomponente. Im sportlichen Sinne ist Airsoft ein waffensportliches Spiel, in dem sich Teams oder einzelne Spieler in einem fairen Wettstreit nach klaren vordefinierten Regeln begegnen. Im Sinne der sammlerischen Darstellung, ist Airsoft eine Möglichkeit die Sammelleidenschaft im Bezug auf Waffen und Ausrüstungsgegenstände ausleben zu können. Verbindet man diese Kategorien miteinander, so werden Operationen und Szenarien aus dem Bereich Militär, Polizei und anderer Bereiche als Plattform genutzt, um ein sportliches Spiel in eine lebhaftere Inszenierung zu setzen, was man aus dem Re-enactmentbereich bereits kennt.“¹³⁴

Das Softair-Spiel, das teils Parallelen zu Paintball und Laserdrome aufweist („Capture the Flag“)¹³⁵, ist vom IPSC-Schießen abzugrenzen. IPSC steht für International Practical Shooting Confederation und wird als „Sportliches Bewegungsschießen“ definiert.¹³⁶ Teilweise wird IPSC auch als Parcoursschießen bezeichnet und ist eine in Deutschland und 82 anderen Staaten anerkannte Schießsportdisziplin.¹³⁷ Eine Gemeinsamkeit mit Airsoft besteht darin, dass in der AIPSC-Variante (Airsoft-IPSC) statt mit Feuerwaffen mit Softair-Waffen geschossen wird. In Deutschland ist für die Teilnahme am IPSC-Schießen die Mitgliedschaft im Bund Deutscher Sportschützen (BDS) erforderlich.¹³⁸ Zusätzlich müssen die Schützen die Teilnahme an einem Sicherheits- und Regeltest (SuRt), der aus einem theoretischen und einem praktischen Prüfungsteil besteht, nachweisen. Diese Tests werden vom BDS organisiert. IPSC befindet sich in der Befürwortungsliste des BDS.¹³⁹ Der entscheidende

¹³² Vgl. Andre B., Airsoft Initiative Deutschland, allem Anschein nach ein Zusammenschluss diverser deutscher Softair-Foren, <http://www.airsoft-initiative.de/airsoft.html>.

¹³³ <http://de.wikipedia.org/wiki/Softair>.

¹³⁴ Die AID stellt sich auf ihrer Homepage wie folgt vor: „Die Airsoft Initiative Deutschland (AID) ist eine Gemeinschaft von engagierten Spielern und Händlern, mit dem Ziel, Unbeteiligten, die Information über Airsoft abseits der Massenmedien zu erlauben und eine sachliche Diskussion über das Hobby Airsoft zu ermöglichen.“; AID, (k.A.), http://www.airsoft-initiative.de/ausrichtung_zielsetzung.html. Der Begriff Re-Enactment bedeutet Nachspielen, Nachstellen. Beim Re-Enactment-Spiel werden historische Ereignisse, v.a. militärische Konflikte nachgestellt.

¹³⁵ Müller (2007: 26) vergleicht das Spiel mit Völkerball.

¹³⁶ Vgl. Verband Deutscher Sportschützen e.V., Friedrich Gephert, <http://www.ipsc.de/start.htm>.

¹³⁷ Verband Deutscher Sportschützen e.V., Friedrich Gephert, <http://www.ipsc.de/start.htm>.

¹³⁸ BDS, http://www.bdsnet.de/der_bds_stellt_sich_vor.htm#Welche%20Disziplinen%20bietet%20der%20BDS%20den%20Sch%FCtzen?.

¹³⁹ BDS, <http://www.bdsnet.de/start.htm>.

Unterschied zum Airsoft-Spiel besteht darin, dass beim IPSC und beim AIPSC auf feste und sich bewegende Gegenstände aus Pappe oder Metall, nicht auf Mitspieler geschossen wird.

Konkrete Zahlen bezüglich der aktiven Spieler ließen sich nicht ermitteln. Müller (2007: 27) geht davon aus, dass die meisten deutschen Airsoft-Clubs ihre Spiele ins Ausland verlagern. Im Internet findet sich die Präsenz „softairteams.de“; auf der dort dargestellten Deutschlandkarte waren im Oktober 2010 bundesweit 945 Softairspieler bzw. Spielervereinigungen eingetragen.¹⁴⁰ Für die jeweiligen Postleitzahlgebiete der Bundesrepublik wurden folgende Eintragungen ausgezählt:¹⁴¹

Postleitzahlenbereich	Bundesland	Anzahl der Einträge
PLZ 0	Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen	50 Einträge
PLZ 1	Mecklenburg-Vorpommern, Berlin, Brandenburg	60 Einträge
PLZ 2	Schleswig-Holstein, Hamburg	133 Einträge
PLZ 3	Niedersachsen	106 Einträge
PLZ 4	Bremen, Bremerhaven	132 Einträge
PLZ 5	Nordrhein-Westfalen	109 Einträge
PLZ 6	Hessen, Saarland	94 Einträge
PLZ 7	Rheinland-Pfalz	87 Einträge
PLZ 8	Baden-Württemberg	84 Einträge
PLZ 9	Bayern	90 Einträge

Tatsächlich finden sich also keine verlässlichen Zahlenangaben; vage Hinweise über die Größenordnung ergeben sich durch Mitgliederzahlen der Softair-Portale. Im Portal CO2 Air wird eine Mitgliederzahl von 34.906 angegeben.¹⁴²

¹⁴⁰ Alexander Brohl, <http://www.softairteams.de/>.

¹⁴¹ Die Mitglieder oder Spielervereinigungen tragen sich selbst in die Listen ein.

¹⁴² VS Medien GmbH, Ulrich Eichstädt, <http://www.co2air.de/wbb3/index.php?page=Portal>.

Nach Angaben der Airsoft Initiative Deutschland ist das Spiel auch im europäischen Ausland beliebt und verbreitet. Die Autoren nennen in diesem Zusammenhang Österreich, Schweiz, Niederlande, Frankreich, Italien, Schweden und Tschechien¹⁴³. Laut Airsoft Sport Club Salzburg werden in Italien Ligen organisiert und Meisterschaften ausgetragen.¹⁴⁴

Die Internetpräsenz „Airsoft Gelände“¹⁴⁵ zeigt eine Europakarte, auf der Airsoft-Spielgelände (ASG) eingezeichnet sind.¹⁴⁶ Klickt man auf eine der Markierungen, erscheint ein Foto des jeweiligen Geländes sowie folgender Hinweis: „Achtung: Die Nadel zeigt nicht die genaue Lage des Geländes an. Diese bekommt ihr nach Absprache über die Kontaktadresse oder über die jeweilige Spielfeldseite.“ Auf dem Gebiet der Bundesrepublik werden 14 Airsoftgelände angezeigt.

Im Gebiet des europäischen Auslands finden sich nur zwei weitere Einträge; jeweils einer in Dänemark und Kroatien. Das erstaunt hinsichtlich der Hinweise darauf, dass die Spiele wegen des relativ restriktiven deutschen Waffenrechts häufig im benachbarten, vorwiegend osteuropäischen Ausland veranstaltet werden.

Auf der Internetseite der „Bürgerbewegung Pro NRW“ findet sich ein solches Indiz: „Im vorausseilenden Gehorsam haben insbesondere bzgl. LaserQuest und Paintball deutsche Gerichtsentscheidungen diese als nicht für den deutschen Bürger akzeptabel bezeichnet, wie üblich freilich ohne den deutschen Bürger zu fragen. Der nutzt die ausländischen Angebote in Holland, England und Tschechien (Nähe von Passau) und lässt die Gerichtsentscheidungen links liegen.“¹⁴⁷ Auch auf der Homepage des „Airsoft Magazins“ findet sich Ähnliches: „Der Sport selbst ist organisiert und man tritt ausschließlich im Ausland gegen andere Mannschaften an, wo dies erlaubt ist, da wir die Deutsche Gesetzbarkeit achten, die uns ein spielen im Land nahezu nicht ermöglicht.“¹⁴⁸ Der Bayerische Softairverein lässt die Besucher seiner Homepage ebenso wissen: „Das Spielen in Deutschland ist nach unserer Rechtsauffassung illegal, deshalb finden unsere Spiele ausschließlich im Ausland statt.“¹⁴⁹

Auf der Internetpräsenz „Softairteams“ sind für Österreich 22 Teams aufgelistet.¹⁵⁰ Für die Schweiz finden sich dort acht eingetragene Teams und 13 Spieler.¹⁵¹ In den USA und Großbritannien finden sich die beiden wohl größten englischsprachigen Airsoft-Portale

¹⁴³ Auf der Internetpräsenz des AID wird im Originaltext die Bezeichnung „Tschechei“ verwendet. AID, (k.A.), http://www.airsoft-initiative.de/krieg_spielen-ein_hobby.html.

¹⁴⁴ Airsoft Sport Club Salzburg, (User „Gandi“), Impressum nicht abrufbar, http://www.ascs.at/index.php?area=vbcmsarea_content&contentid=2.

¹⁴⁵ Airsoft Gelände, Maximilian Beck, <http://www.airsoft-gelaende.eu/>.

¹⁴⁶ Airsoft Gelände, Maximilian Beck, <http://www.airsoft-gelaende.eu/karte>.

¹⁴⁷ Mittelstand Pro NRW, (k.A.), <http://www.mittelstand-pro-nrw.de/airsoft.htm>.

¹⁴⁸ Airsoft Magazin, Volker Leitermann, http://www.airsoft-magazin.com/shop/page/4?shop_param=.

¹⁴⁹ Softairverein Bayer, (k.A.), <http://www.bsv-airsoft.com/bsv/index.html>.

¹⁵⁰ Für Österreich sind nur die Teams, nicht die Spieler aufgelistet. Alexander Brohl, <http://www.softairteams.de/Oesterreich.html>.

¹⁵¹ Alexander Brohl, <http://www.softairteams.de/Schweiz.html>.

(airsoffforum.com und arniesairsoft.co.uk), die im Schnitt ca. 70.000 Besucher im Monat verzeichnen.¹⁵²

3.2 Das Spiel und seine Varianten

Bei der Vorstellung des Spiels wird auf die – vorwiegend über das Internet verfügbaren – Informationen der einschlägigen Interessenvertretungen, Verbände, Vereine und aktiven Spieler zurückgegriffen.

Allem Anschein nach kann die freizeitmäßige, spielerische Beschäftigung mit Softair-Waffen keinem konkret bestimmbar Spielablauf mit festem Regelwerk zugeordnet werden. Die Regeln, die einzelne Spielergemeinschaften online stellen, betreffen meist nicht das Spiel selbst, sondern enthalten Sicherheitsvorschriften, Alkohol- und Drogenverbote¹⁵³ oder rechtliche Hinweise.¹⁵⁴

Nach Angaben des Softairteams KSK Berlin ist das Grundprinzip ähnlich wie beim Paintball: „Je nach Spielart werden zwei oder mehr Teams gebildet, die gegeneinander spielen, bis ein Team gewonnen hat oder in fiktiven Szenarios bestimmte, vorher festgelegte Ziele erreicht wurden. Ein gegnerischer Spieler kann aus dem Spiel befördert werden, indem man ihn trifft.“¹⁵⁵

Der Bayerische Softairverein formuliert: „In der Praxis wird hauptsächlich nach so genannten Szenarien gespielt. Dabei geht es häufig darum, die Flagge des gegnerischen Teams zu klauen oder bestimmte Geländepunkte einzunehmen.“¹⁵⁶

Diese Angaben stimmen mit denen auf dem Softair-Portal „softair-elite-net“ überein: „Ziel der Spiele ist es, einen bestimmten Auftrag auszuführen oder, ähnlich wie beim klassischen Paintball, eine Flagge zu erobern.“¹⁵⁷

Airsoft ist nicht wie andere Sportarten an ein bestimmtes Gelände gebunden. Nach Angaben des Airsoft-Magazins eignen sich als Spielfelder sämtliche Geländetypen.¹⁵⁸ „Es kann im Prinzip überall gespielt werden. Auf ebenem Gelände, in Wäldern, Kiesgruben und Hallen. Selbst einen Häuserkampf kann man damit simulieren, wenn nicht auch noch die lieben Mitmenschen da wären.“ (Müller 2007: 27)

Die Steuerung des Spiels erfolgt über Schiedsrichter; Drehbücher bestimmen den Spielablauf und die jeweils angewandten Regeln.¹⁵⁹ Spielleiter bzw. Schiedsrichter

¹⁵² Vgl. Statistik in <http://siteanalytics.compete.com/airsoffforum.com+arniesairsoft.co.uk/>.

¹⁵³ Vgl. beispielsweise. Stubaier Airsoft Club, (k.A.), <http://www.airsoft-stubai.ch/regeln/>.

¹⁵⁴ Band of Friends, Österreich, (k.A.), http://band-of-friends.com/index.php?option=com_content&view=article&id=45:wasistairsoft&catid=31:allgemein&Itemid=41.

¹⁵⁵ Der Name des Airsoft-Teams KSK bezieht sich auf die Kommando Spezialkräfte, die u.a. in Ruanda, dem Kosovokonflikt und in Afghanistan zum Einsatz kamen bzw. noch kommen, vgl. Helmut Michelis in RP-Online am 20.05.2010, http://www.rp-online.de/politik/deutschland/Toeten-gehört-zum-Auftrag_aid_860016.html; KSK Berlin, Rayk Frackmann, <http://www.ksk-berlin.de/phpBB2/airsoft.php>.

¹⁵⁶ Bayerischer Softair Verein, <http://www.bsv-airsoft.com/bsv/informationen/faq.html#1>.

¹⁵⁷ Matthias Schott, <http://www.softair-elite.net/>.

¹⁵⁸ Ronald Vilbrandt, Softair-Magazin, <http://www.softair-magazin.de/softair-erklaerung.html>.

¹⁵⁹ Vgl.: GhostForce e.V., (k.A.), <http://www.ghostforce.de/op/regeln.pdf>.

beobachten die Umgebung und sollen bei Regelverletzungen einschreiten oder dann, wenn sich eine nicht am Spiel beteiligte Person auf dem Spielfeld aufhält.¹⁶⁰ Der Schiedsrichter hat die Aufgabe, während des Spiels aufkommende Meinungsverschiedenheiten unter den Teilnehmern zu schlichten.¹⁶¹ Der Spielleiter, im englischen Sprachraum „Weapons Sergeant“, prüft die verwendeten Waffen und Gerätschaften¹⁶² und signalisiert Beginn und Endes des Spiels.¹⁶³

Teilweise beinhalten interne Regelwerke ein Verbot von „Headshots“ (Kopfschüssen) oder verbieten biologisch nicht abbaubare Munition.¹⁶⁴ Der Softairverein Meißen schreibt vor, dass sich neue Mitspieler innerhalb von drei Monaten dem hauseigenen Dresscode anpassen müssen, der die komplette Einkleidung in Bundeswehr-Tarnfarben vorsieht. Von den Kleidungsstücken sind Länderflaggen und Abzeichen vorher zu entfernen.¹⁶⁵ Ein national oder international verbindliches Regelwerk scheint nicht zu existieren.

Da die Softair-Waffen im Gegensatz zu den Farbmarkierern keine von außen ohne Weiteres erkennbaren Treffer hinterlassen, wird darauf gesetzt, dass jeder Spieler ehrlich zu erkennen gibt, wenn er von einem gegnerischen Spieler getroffen wurde. Der getroffene Teilnehmer signalisiert mit dem Ausruf „out“ oder „hit“, dass er nun aus dem Spiel ausscheidet und verlässt das Spielfeld (Müller 2007: 26).

Für die nonverbale Kommunikation der Spieler untereinander wie auch für die zwischen dem Schiedsrichter und den Spielern gibt es festgelegte Handzeichen.

Gespielt wird sowohl in schnellen „Quickgames“ als auch in zeitaufwändigen, oft mehrtägigen „Operations“.¹⁶⁶ Eine der schnellen Spielvarianten ist das so genannte Deathmatch, das mit der Elimination- bzw. Last Man Standing-Variation des Paintballs vergleichbar ist.¹⁶⁷ Tendenziell scheinen aber speziell die MilSim-Spiele, in denen militärische Konflikte nachgestellt und nachgespielt werden,¹⁶⁸ auf eine längere, ein bis drei Tage dauernde Spielzeit ausgerichtet zu sein.¹⁶⁹ Dem US-amerikanischen Wikipedia-Artikel über Airsoft zufolge wurde in Schweden eine MilSim sechs Tage ohne Unterbrechung gespielt.¹⁷⁰ Sind die Operationen nicht fiktiv, sondern werden historische militärische

¹⁶⁰ Der Softair Sport, (k.A.), http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:VdunInnExRIJ:www.pak-airsoft.com/pdf/softair.pdf+%22airsoft+schiedsrichter%22&hl=de&gl=de&pid=bl&srcid=ADGEE5i6SnJK4XdN82fafh5W36ZbKD8btp7d7aogYqIMYiaNKQqvL0PIn5xPUX0agXlm1m2sVL_60zWRZmNtuFz7KUaUGhLbtd5VuZd8O091pHBCx4ezslz40-8RoamwHjo6NcwfbYdT&sig=AHIEtbR6-OGZZRud34eyg-NOzVOSpiAIBQ.

¹⁶¹ Advanced Tactics Airsoft Club, (k.A.), <http://www.atac.at/codex.php>.

¹⁶² <http://www.bsv-airsoft.com/bsv/informationen/spielregeln.html>.

¹⁶³ IG Softair Meißen, (k.A.), <http://softair-meissen.de/satzung.php>.

¹⁶⁴ Zollern Alb Softair Team, (k.A.), <http://www.zast.bplaced.net/spielflaeche.htm>.

¹⁶⁵ IG Softair Meißen, (k.A.), <http://softair-meissen.de/satzung.php>.

¹⁶⁶ Matthias Schott, Softairelite, <http://www.softair-elite.net/>.

¹⁶⁷ Airsoft Sportverein Carnuntum, (k.A.), http://www.airsoft-carnuntum.at/index.php?option=com_content&task=view&id=30&Itemid=64.

¹⁶⁸ http://www.gsg-softair.de/home/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=3&Itemid=6.

¹⁶⁹ Vgl.: Airsoft Sportverein Carnuntum, (k.A.), http://www.airsoft-carnuntum.at/index.php?option=com_content&task=view&id=30&Itemid=64.

¹⁷⁰ (K.A.), <http://en.wikipedia.org/wiki/Airsoft>.

Konflikte nachgestellt, zum Beispiel aus dem Vietnamkrieg, dem Indochinakrieg¹⁷¹ oder dem Zweiten Weltkrieg, spricht man von „Re-Enactment“ (engl. für „Nachspielen“).¹⁷² Zwei Beispiele für solche Operationen sollen hier skizziert werden.

3.2.1 „Operation Stahlnacht“, Italien

Auf der Internetseite des Puschtra Airsoft Kommandos (PAK, Südtirol) wurde im Juli 2010 zur Operation „Stahlnacht“ ins italienische Taisten eingeladen. Nach Angaben der Veranstalter fand dieses Spiel zum vierten Mal statt.¹⁷³ Hinsichtlich des geplanten Spielablaufs informierte der Anbieter potentielle Interessenten wie folgt:

„Die Stahlnacht geht in die vierte Runde und wird am 21. August im Taistner PAK Gebiet ausgetragen. (Samstag auf Sonntag)

Was ist die Stahlnacht?

Ein Airsoftspiel in der vollen Dunkelheit.

Warum in der Dunkelheit wenn ich Tagsüber besser sehen kann?

Der „Kick“ sich im Dunkeln nur sehr langsam fortzubewegen und den Gegner lautlos zu überraschen.

Gibt es ein Ziel bei dieser Mission?

Die gegnerische Flagge zu erobern und ins eigene Lager bringen.

Wie lange dauert diese Mission?

Traditionell startet die Mission um 22h und endet am frühen Morgen.

Was wird benötigt um an dieser Mission teilzunehmen?

Eine Vollwertige Airsoft Ausrüstung. Des Weiteren wird ein Zelt benötigt um sich gegebenenfalls auszuruhen. Ebenfalls sollte jeder festes Schuhwerk u. eine Regenausrüstung dabei haben. „Jeder“ sollte sich selbst verpflegen können. Mit Sicherheit wird am Nachmittag ein geschlossenes Feuer angezündet und jeder der will kann auch etwas Fleisch oder Würstel grillen. Es wird mit Sicherheit auch das eine oder andere Bier getrunken! Wie immer: jeder Teilnehmer muss das 18. Lebensjahr vollendet haben um mitspielen zu können. Damit ihr Euer Camp aufbauen könnt solltet Ihr schon nachmittags im Gebiet sein um Euch auf die Stahlnacht vorzubereiten. Eintreffen von 15h-19h.

Update: Das Missions Ziel wurde etwas verändert und wird direkt vor Ort bekanntgegeben!!!¹⁷⁴.

3.2.2 „Operation Red Reign2“, USA

Der kommerzielle Anbieter Roundhouse Productions (San Jose, Kalifornien) entwickelt Spielszenarien und veranstaltet militärisch ausgestaltete Softair-Operation-Games. Zuletzt

¹⁷¹ Vgl. (k.A.), <http://vietnam-airsoft-reenactment.forumo.de/forum.php>.

¹⁷² Reenactor.Net, Mars Wise, <http://www.reenactor.net/forums/index.php/page,17.html>.

¹⁷³ Puschtra Airsoft Kommando (PAK), (k.A.), <http://www.pak-airsoft.com>.

¹⁷⁴ PAK, (k.A.), <http://www.pak-airsoft.com/>.

bot das Unternehmen für den 10.10.2010 ein Szenario an, in dem ein fiktiver militärischer Konflikt zwischen China und den USA das Spielsetting rahmte.¹⁷⁵ Die potentiellen Mitspieler sollten „kämpferprobte Veteranen“ sein. Anlass der gespielten Kampfhandlungen war eine fiktive Invasion Chinas in die USA, bei denen die chinesische Armee eine neuartige chemische Waffe namens „Red Reign“ in einem kalifornischen Küstenort zum Einsatz bringt. Die Uniformierung der verschiedenen beteiligten Streitkräfte für das Spiel wurde detailliert vorgegeben. Auf der Homepage konnte man sich online für die Teilnahme registrieren lassen. Der Veranstalter wies ausdrücklich darauf hin, dass Gäste nicht erlaubt seien.¹⁷⁶ Die genauen Spielregeln und -anweisungen, auch bezüglich der konkreten Uniformierung, erhielten die Spielteilnehmer nach erfolgter Registrierung per E-Mail. Auf dem Anmeldeformular konnten die Teilnehmer zwischen folgenden Team-Optionen wählen:

- “U.S. Army: FULL – Full ACU BDU's only. No civilian dress or mix of other BDU patterns allowed
- U.S. Special Forces: FULL – Full Multicam BDU's only. No civilian dress or mix of other BDU patterns allowed.
- British Special Forces Advisors: FULL – Full British Desert (DPM) or American Three-Color Desert BDU's only. No civilian dress or mix of ot
- Chinese and North Korean Airborne: Limit 150 – Full U.S. Woodland BDU's only. No civilian dress or mix of other BDU patterns allowed.
- Russian Spetznaz GRU: Limit 100 – Full Spetznaz Woodland BDU's, Spetznaz Urban BDU's or U.S. Woodland BDU's + Light Blue Baret only
- Private Team Name“

Allem Anschein nach wird von den Teilnehmern erwartet, dass sie die entsprechenden Uniformierungen besitzen oder erwerben. Spielangebote dieser Art sind meistens mit Anbietern von Kleidung und Zubehör verlinkt. Dort werden teils auch verbotene Abzeichen wie beispielsweise SS-Gürtelkoppel angeboten. Die Internetseite zum beschriebenen Spiel konnte im November 2010 nicht mehr abgerufen werden.

3.3 Technische Ausrüstung

Auf der Homepage des Airsoft Teams kann ein Lexikon abgerufen werden, das die zahlreichen technischen Abkürzungen, die von den Spielern verwendet werden, erklärt und die englischsprachigen Fachbegriffe übersetzt.¹⁷⁷ Auffällig erscheint, dass bezüglich des Softair-Spiels, anders als bei Paintball, mit zunehmendem Kommerzialisierungs- (Kleidung und Ausrüstung) und Professionalisierungsgrad (minutiöse Planung der Szenarien) der Spielveranstaltungen auch der Militarisierungsgrad des Spiels zuzunehmen scheint. Die

¹⁷⁵ Roundhouse Productions, (k.A.), http://www.cqbchallenge.com/?event_id=45.

¹⁷⁶ Roundhouse Productions, (k.A.), http://www.cqbchallenge.com/?event_id=45.

¹⁷⁷ Airsoft Team Augsburg e.V., (k.A.), <http://forum.airsoft-team-augsburg.de/acronyms.php>.

Akteure in diesem deutlich militarisierten Bereich scheinen einen weit weniger ausgeprägten Normalisierungsdruck zu empfinden oder sich ihm zu entziehen.

3.3.1 Waffen und Zubehör

Grundsätzlich ist festzuhalten, dass die Vielfalt an Waffen und Zubehör im Vergleich zu denen im Paintball- und Laserdrome-Bereich ungleich größer ist. Aufgrund der unterschiedlichen Spielabläufe, die vom gewählten Szenario abhängen, kommen auch verschiedenste technische Geräte und Verkleidungen zum Einsatz: Raketen, Raketenwerfer, Minen- und Bombenattrappen¹⁷⁸ und Uniformierungen sollen eine möglichst real anmutende Gefechtsatmosphäre schaffen. Bei den MilSims werden auch Panzer und andere Fahrzeuge genutzt, in den USA auch so genannte APCs (Armoured Personnel Carrier), also Panzerfahrzeuge, aus denen heraus während der Fahrt geschossen wird.¹⁷⁹ Zusätzlich werden Funkgeräte, Nachtsichtgeräte, holographische Visiere, Ferngläser und Gasmasken verwendet. Im Handel werden Kampfrucksäcke (ca. 25 €)¹⁸⁰, Holster für den Waffentransport (12 bis 25 €) und¹⁸¹ Feldflaschen (ca. 7 €)¹⁸² zum Kauf angeboten.

Die beim Airsoft-Spiel verwendeten Waffen werden unter den Spielern auch als „Kniffe“ bezeichnet.

Für Softair-Waffen gelten in Deutschland die Vorschriften des Waffengesetzes. Um als Spielzeug zu gelten, das rechtlich nicht als Waffe beurteilt wird, darf die Bewegungsenergie der Geschosse 0,5 Joule nicht übersteigen. Wird dieser Wert überschritten, muss eine solche Waffe das Kennzeichen „F im Fünfeck“ (vgl. Abb. 8) tragen. Zusätzlich ist dann auch ein Mindestalter von 18 Jahren für den Erwerb notwendig und das Führen ohne Waffenschein wäre verboten. Fehlt das Kennzeichen, ist für Erwerb und Besitz eine Waffenbesitzkarte (WBK) erforderlich. Ebenso wie für die Paintball-Markierer gilt auch für Softair-Waffen das Verbot von Vollautomaten, da sich die Verbotsnorm der Anlage 2 WaffG nicht auf Feuerwaffen beschränkt, sondern auch auf Gasdruckwaffen Anwendung findet (Busche/Schorner 2010: 35).

Anders verhält es sich bei den Spielzeugwaffen, die durch die Eigenschaft einer maximalen Geschossenergie von oder $\leq 0,5$ Joule von den oben beschriebenen Softair-Waffen abgegrenzt werden. Diese Spielzeugwaffen unterliegen nicht dem Waffengesetz, so dass auch kein Verbot von Vollautomaten besteht. Allerdings kommt hier das Führenverbot von Anscheinswaffen des § 42a WaffG zur Anwendung, da von der Definition „Anscheinswaffe“ nur „solche zum Spiel bestimmten Nachbildungen“ ausgenommen sind, die deutlich kleiner

¹⁷⁸ 3rd Infantry Division, (k.A.), http://www.3rd-id.us/frame_guides_at4.htm.

¹⁷⁹ Vgl. englischsprachiger Wikipedia Artikel „Airsoft“, <http://en.wikipedia.org/wiki/Airsoft>;
http://en.wikipedia.org/wiki/Armored_personnel_carrier.

¹⁸⁰ http://www.softair-professional.de/shop/index.php?cat=c54_Rucksaecke.html.

¹⁸¹ http://www.softair-professional.de/shop/index.php?cat=c53_Holster.html.

¹⁸² http://www.softair-professional.de/shop/index.php?cat=c57_Feldflaschen.html.

oder größer als das Original (+/- 50 Prozent) oder grell gefärbt sind, deren Drohungspotential also vergleichsweise gering ist. Letztere äußerlich als solche erkennbaren Spielzeugwaffen sind vom Führensverbot des § 42a WaffG nicht erfasst (Busche/Schorner 2010: 35).

Optisch gleichen die Airsoft-Waffen den jeweiligen Originalwaffen. Es handelt sich um Replikas, also Nachbauten echter Waffen im Maßstab 1:1, die den nachgebildeten Originalen teils täuschend ähnlich sehen. Die beim Softair verwendeten Waffen werden auch von den aktiven Spielern selbst als solche bezeichnet.¹⁸³ Sie sind aufgrund ihrer Vielfalt keinem einheitlichen Waffentyp zuzuordnen (vgl. Abb. 32). Es existieren Repliken unterschiedlichster Waffengattungen.

Abb. 32: Unterschiedliche Modelle von Airsoft-Waffen¹⁸⁴



Im Allgemeinen werden diese originalgetreuen Nachbauten vorwiegend von Sammlern und Softair-Spielern erworben und genutzt. Die eher seltenen Paintball-Replikas sind auf den meisten Spielfeldern in Deutschland unerwünscht und teilweise auch verboten – im Gegensatz zu den USA, wo diese Modelle als Markiergeräte verbreiteter sind und der Handel diverser Paintball-Zubehör auch für diese Nachbauten anbietet (Maiberg 2006: 26f.). In den USA wird der Verwechslungsgefahr von Airsoft-Waffen mit Feuerwaffen durch die rechtliche Pflicht begegnet, die Mündung des Laufs dauerhaft farblich mit dem so genannten Orange Tip zu markieren (United States Code, Chapter 76, § 5001 (b) (1)).¹⁸⁵

Airsoft-Waffen verdanken ihren Namen der technischen Funktionsweise: Es handelt sich um Luftgewehre und Luftpistolen. Mittels Federkraft (engl. Spring) wird über einen Kolben Luft

¹⁸³ http://www.softair-professional.de/shop/index.php?cat=c5_Pistolen.html.

¹⁸⁴ Chaos-Crew Bruchsal, Tina Geissler, <http://www.chaos-crew-bruchsal.de/Softair.htm>.

¹⁸⁵ http://www.law.cornell.edu/uscode/html/uscode15/usc_sec_15_00005001----000-.html.

komprimiert, die im Lauf eine (meist) Kunststoffkugel auf die Anfangsgeschwindigkeit beschleunigt. Es handelt sich dabei im Vergleich zu herkömmlichen Luftgewehren (15x geringere Schussenergie) um schwache, bzw. „sanfte“ (soft) Luftdruckwaffen. Die Antriebsfeder wird manuell oder per batteriegespeistem Elektromotor gespannt. Wenn der Abzug betätigt wird, drückt diese gespannte Feder den Kolben bis zum Anschlag durch den Zylinder. Der Luftdruck treibt die Feder durch den Lauf (Müller 2007: 33). Anhand der unterschiedlichen Antriebssysteme kann folgende Kategorisierung vorgenommen werden:

3.3.1.1 AEG

Die Abkürzung AEG steht für „Automatic Electric Gun“. Diese Technik ist am weitesten verbreitet: Mittels eines batteriebetriebenen Elektromotors wird über ein Getriebe (Gearbox) die Feder gespannt. Die Grundeinstellung bei dieser Waffe ist die entspannte Feder. Mit Betätigung des Abzugs wird der Elektromotor eingeschaltet, der die Feder zusammendrückt, bevor die sich wieder entspannende Feder den Schuss auslöst. Der erzeugte Luftdruck befördert die Plastikkugel aus dem Lauf.

Mit AEGs werden Feuerraten von 300 bis 900 Schüssen pro Minute erreicht. Als Batterien werden meist Akkus im Bereich zwischen 7,2 und 12 Volt verwendet, die über ein Ladegerät wieder aufgeladen werden können (Müller 2007: 29/30). Die Preise liegen zwischen 100 und 400 €. ¹⁸⁶

3.3.1.2 EBB

EBB ist die Abkürzung für Electric Blow Back. Dabei handelt es sich um die Pistolenvariante der AEG. Für einen leistungsstarken Motor und Batterien ist die Waffe zu kleinräumig. Von Softair-Spielern wird sie daher eher als Spielzeug angesehen. ¹⁸⁷ Der Energiewert der EBBs liegt unter 0,5 Joule. ¹⁸⁸

3.3.1.3 GBB

Gas Blow Back-Waffen sind AEGs, die mit Flongas oder Kohlendioxid betrieben werden. Die Waffen verfügen wie Feuerwaffen über einen Repetierschlitten, so dass nach jeder Schussabgabe eine neue Kugel (Baby Bullets) nachgeladen wird. Diese Technik kommt bei allen Waffengattungen vor. Es gibt sie als Maschinengewehre und so genannte Sniper-Waffen, Pistolen, die zwischen 80 und 300 € kosten. Gewehre werden zu Preisen angeboten die sich zwischen 500 und 1.000 € bewegen. ¹⁸⁹

¹⁸⁶ Vgl. Softairworld, <http://www.softairworld.de/shop/index.php>.

¹⁸⁷ Großpösnaer Softairgemeinschaft, (k.A.), gsg-softair.de.

¹⁸⁸ Airsoft Initiative Deutschland, <http://www.airsoft-initiative.de/airsoft.html#4>.

¹⁸⁹ Großpösnaer Softairgemeinschaft, (k.A.), gsg-softair.de. <http://www.airsoft-initiative.de/airsoft.html#4>.

3.3.1.4 NBB

NBB steht für Non Blow Back. Die Funktionsweise dieser Waffen unterscheidet sich von den Gas Blow Back-Waffen dadurch, dass sie keinen Repetierschlitten haben. Meist handelt es sich um Pistolen, es gibt aber auch Gewehre, die meist mit 8mm Munition bestückt werden.¹⁹⁰

3.3.1.5 AEP

Die Automatic Electric Pistol gibt es als einfache Pistolen und als Maschinenpistolen. Sie verfügen über eine stärkere Schussenergie als die EBB, aber aus Platzgründen über keine Blow Back-Technik, haben also keine Repetierfunktion.¹⁹¹

3.3.1.6 Spring

Auch diese Waffen werden manuell repetiert. Die Kugelabgabe erfolgt mittels Körperkraft über eine Federspannung. Wegen dieser einfachen Technik sind Spring-Waffen die preiswertesten Softair-Waffen. Pistolen kosten zwischen 10 und 50 €, Scharfschützen- und Sturmgewehre bis zu 200 €.¹⁹²

Weitere technische Fachbegriffe aus dem Bereich des Softairspiels werden auf dem Portal Wiki-Waffen-online erläutert.¹⁹³

3.3.2 Munition

Die am häufigsten verwendete Munition sind Plastikkugeln mit einem 6 mm Durchmesser, seltener wird Munition mit einem 5,5 oder 8mm Durchmesser verwendet. Diese Kugeln werden als BBs bezeichnet, was teils als Abkürzung für „ball bearing“, teils als Abkürzung für „baby bullet“ verstanden wird (Müller 2007: 27). Vereinzelt werden auch so genannte Bio BBs verwendet, die aus Stärke bestehen und biologisch abbaubar sind.¹⁹⁴ Die einzelnen Kugeln wiegen zwischen 0,12 und 0,87 Gramm (Müller 2007: 103).

3.3.3 Schutzausrüstung, -kleidung

Da die Munition, die so genannten BBs, Geschwindigkeiten von bis zu 175 Meter pro Sekunde erreichen, ist es obligatorisch, eine Schutzbrille (ca. 30 €) während des Spiels zu tragen, informiert das Softair-Magazin.¹⁹⁵ Hinzu kommen Knie- und Ellenbogenschoner (je ca. 25 €), Masken (ca. 20 €) und Handschuhe (9 bis 17 €).¹⁹⁶

¹⁹⁰ Großpönsnaer Softairgemeinschaft, (k.A.), gsg-softair.de. <http://www.airsoft-initiative.de/airsoft.html#4>.

¹⁹¹ Airsoft Initiative Deutschland, <http://www.airsoft-initiative.de/airsoft.html#4>.

¹⁹² Großpönsnaer Softairgemeinschaft, (k.A.), gsg-softair.de.

¹⁹³ <http://wiki.waffen-online.de/index.php/Airsoft-Lexikon>.

¹⁹⁴ Airsoft Sport Club Salzburg, (User „Gandi“, Impressum nicht abrufbar), http://www.ascs.at/index.php?area=vbcmsarea_content&contentid=2.

¹⁹⁵ Ronald Vilbrandt, Softair-Magazin, <http://www.softair-magazin.de/softair-erklaerung.html>.

¹⁹⁶ Vgl. <http://www.softair-professional.de/shop>.

3.4 Vorläufige Einschätzung der Verletzungs- und Gefährdungspotentiale

Ob der Einsatz von Softair-Waffen und Munition ein erhöhtes Verletzungspotential birgt, wird unterschiedlich beurteilt. Wie auch beim Paintball-Spiel ist das Tragen entsprechender Schutzkleidung, insbesondere einer die Augen schützenden Maske notwendig, um Verletzungen zu vermeiden.

Generell kann festgestellt werden, dass für das Eindringen eines Geschosses in einen Körper nicht die Geschossenergie maßgebend ist, sondern die Energiedichte, d.h. die Energie pro auftreffende Querschnittsfläche. Damit ein Projektil nicht in den menschlichen Körper eindringt, dürfen bestimmte Grenzwerte nicht überschritten werden. Dieser Grenzwert für das Eindringen in die Haut liegt bei 0,05 Joule pro Quadratmillimeter und für die Augen bei 0,02 Joule pro Quadratmillimeter (Müller 2007: 90).

Das eigentliche Gefährdungspotential liegt nach Ansicht der Verfasser jedoch in der optischen Ähnlichkeit der Airsoft-Waffen mit den Feuerwaffen, denen sie nachgebildet sind. Durch die frappante Ähnlichkeit in Aussehen und Funktionsweise mit echten Schusswaffen besteht erhebliche Verwechslungsgefahr. Der freie Verkauf wird u.a. von der Gewerkschaft der Polizei (GdP) stark kritisiert: Beamte müssen im Einsatz unter Zeitdruck entscheiden, ob es sich um eine Softair-Waffe, also eine Anscheinswaffe, oder um eine echte Waffe handelt.²⁰⁰ Die enorme Ähnlichkeit der Softair-Waffen mit den Originalwaffen machen sich auch Filmproduzenten zu Nutze, die mittels Verwendung der Druckluftwaffen realitätsnah Schießszenen abbilden können. Auf mögliche Szenarien, in denen gerade diese Verwechslungsgefahr schwerwiegende Folgen zeitigen kann, weist schon die waffenrechtliche Einordnung als Anscheinswaffe hin (Busche 2009: 28). Im dritten Teil dieses Gutachtens werden exemplarisch einige Vorkommnisse geschildert, bei denen sich diese Gefahr realisiert hat.

Über die Rechtslage bezüglich des Airsoft-Spiels herrscht bei den Spielern oft Unsicherheit. Im Vergleich zum europäischen Ausland und den USA finden sich in der Bundesrepublik eher wenige Veranstalter und Vereine.

Zusätzlich scheint wie oben ausgeführt auch das Bedürfnis zu bestehen, sich den tatsächlichen oder vermeintlichen rechtlichen Regularien hinsichtlich der Waffen und Spielstätten zu entziehen. Diese drei Aspekte tragen möglicherweise dazu bei, dass viele deutsche Spieler ihrer Freizeitbeschäftigung im Ausland nachgehen. Möglich erscheint aber auch, dass die Angabe, nur im Ausland zu spielen nicht den Tatsachen entspricht und lediglich dem Zweck dient, rechtlichen Konsequenzen auszuweichen.

²⁰⁰ Vgl.: Wolfgang Dicke, Waffenexperte der GdP, im TV-Beitrag (2008), <http://www.youtube.com/watch?v=FNyIa0igwdo&feature=relat>.

Nach Sichtung der zum Thema Airsoft und MilSim zur Verfügung stehenden Informationen kann festgehalten werden, dass sich in diesem Bereich häufig militärische Elemente finden. Das gilt sowohl für die Spielmodalitäten („Operations“) wie auch für die optischen Eindrücke, die durch die verwendeten Waffen, die Ausrüstung und Bekleidung evoziert werden. Während diese Komponenten bei Paintball und Lasergames eher die Ausnahme bilden und keinesfalls als typisch bezeichnet werden können, finden sie sich bei Airsoft und MilSim regelmäßig. Das möglichst realitätsgetreue Nachspielen fiktiver oder historisch belegter militärischer Konflikte kann zwar nicht als Indiz für eine generelle oder individuelle Gewaltaffinität der Spieler beurteilt werden, aber eine Faszination für Waffen und militärische Inhalte scheint sehr wohl mit dem Softair-Spiel im Allgemeinen, mit den MilSim-Spielen im Besonderen einher zu gehen.

An dieser Stelle soll bereits darauf hingewiesen werden, dass bei jugendlichen Amokschützen Airsoft-Waffen gefunden wurden. Zwar lässt sich, auch angesichts der geringen Fallzahlen, daraus keinesfalls eine Kausalität ableiten. Andererseits konnte bislang keiner der Täter in irgendeiner Weise mit Paintball oder Laserdrome in Verbindung gebracht werden.

So konstatiert die Juristin und Kriminologin Britta Bannenberg bei den jugendlichen Amokschützen durchaus eine Faszination für militärische Themen und Uniformen im Sinne einer Idee der Machtdemonstration, stellt aber zugleich fest: „In fast allen Lebensgeschichten der Täter fällt die Angst vor Gleichaltrigen, insbesondere Angst vor körperlichen Auseinandersetzungen, auf. Die Eltern berichten, ihr Kind sein schon immer ängstlich gewesen, habe nicht in den Kindergarten, in die Grundschule gehen wollen und habe Angst vor anderen Kindern gehabt. Scheu, schüchtern, sensibel, zurückhaltend – so lassen sich die Beschreibungen der Kinder zusammenfassen [...] aus Angst vor körperlichen Auseinandersetzungen, aber auch vor Anstrengungen, werden Berufswege bei der Bundeswehr etwa nicht verfolgt“ (Bannenberg 2010: 88f.). Dennoch finden sich in den Zimmern häufig (täuschend echt aussehende Airsoft-)Waffen, die durch ihre ständige Präsenz „eine Identifikation mit virtuellen Rächerfiguren und Kämpfern erleichtern und für den Täter als normal erscheinen lassen. [...] Auffällig ist die Ambivalenz der Verherrlichung von Waffen und Militär (etwa durch Gotcha-Spiele²⁰¹ und Schießen mit Airsoftwaffen im Wald) und körperlicher Untrainiertheit sowie Angst vor körperlicher Anstrengung und Auseinandersetzungen“ (Bannenberg 2010: 87).

Dieser Befund lässt vermuten, dass die ohnehin schwierige Typisierung jugendlicher Amoktäter eher im Gegensatz zu einer Neigung steht, sich in einer Gemeinschaft an organisierten und körperlich auch anstrengenden Betätigungen zu beteiligen.

²⁰¹ Während der telefonischen Nachfrage am 05.11.2010 betont Prof. Bannenberg ausdrücklich, dass sie sich in ihrem Buch ausschließlich, auch mit dem Begriff „Gotcha-Spiele“, auf Airsoft bezieht.

Inwieweit die Partizipation an den dargestellten Spielen ihrerseits einen Verlust der Differenzierungskompetenz zwischen Realität und Fiktion bedingen und zu einem Absenken der Hemmschwelle führen kann, wird in Teil III geprüft.

Teil II Organisationsstrukturen und Organisationskultur der Spiele und Spieler

Wie bereits im ersten Teil beschrieben, lässt sich in der Paintball-/Gotcha-Szene eine zunehmende Spiel(er)-Professionalisierung beobachten, die mit einem ausgeprägten Organisationsgrad einhergeht: Die Spieler haben sich in Vereinen, Clubs, Ligen und Verbänden zusammengeschlossen. Gewerbliche Anbieter von Paintballhallen und -feldern sind ebenso im Internet vertreten wie die Unternehmen, die Paintballmarkierer und zugehörige Ausrüstungsgegenstände anbieten. Auch Spieler und Interessierte können sich in zahlreichen Foren und Blogs informieren und miteinander kommunizieren. Bei den Lasergames hingegen lässt sich primär eine Kommerzialisierung dieser Freizeitaktivität feststellen. Spielerzusammenschlüsse sind hier eher die Ausnahme als die Regel.

Um die Außendarstellung der verschiedenen Zusammenschlüsse abzubilden, wurden Internetforen und -präsenzen, Blogs, Online- und Printmagazine, Fachbücher, Werbung und Satzungen gesichtet. Zur Erfassung der Besonderheiten, Gemeinsamkeiten und Differenzen der Außendarstellung von unterschiedlichen Spielergemeinschaften wurden diese mit Bezugnahme auf die genannten Quellen unter den folgenden Kriterien zusammengefasst und bewertet/analysiert:

Inhalt: Welche Informationen werden kommuniziert? Welche Rubriken existieren? Wird ein Forum angeboten? Wie wird das Spiel bezeichnet (Sport, Spiel, Operation etc.)?

Visuelle Darstellungskomponenten: Finden sich eventuell martialisch anmutende oder Gewalt kommunizierende Fotos, Zeichnungen, Frakturschrift oder andere visuelle Auffälligkeiten? Wird ein Medienarchiv angeboten? Welche Inhalte hat das Bildmaterial?

Sprachliche Darstellungskomponenten: Sind in der Außendarstellung Anzeichen für einen Soziolekt zu finden? Wird eine typische Jugendsprache oder eine militärisch geprägte Sprachform verwendet? Finden sich Schimpfworte, Beleidigungen oder andere sprachliche Auffälligkeiten, die auf eine Gewaltaffinität hindeuten könnten?

Abgrenzungen und Besonderheiten: Inwiefern grenzt sich die Spielergemeinschaft von anderen Spielergemeinschaften und/oder von politischen, religiösen, militärischen Inhalten ab? Bekennt sie sich zu bestimmten Überzeugungen? Welche Inhalte werden unter der Rubrik „Wir über uns“, „Leitbild“, „Motto“ oder ähnlichen Stichworten abgehandelt? Spricht sie einen typisierbaren Adressatenkreis an?

Um die (Binnen-) Kultur zu beschreiben, kommen keine grundsätzlich anderen Daten in Betracht, da für die Einschätzung der Binnenstrukturen und -kommunikation nur die zugänglichen Internet-Informationen herangezogen werden konnten. Neben der mit dieser

Recherchequelle verbundenen Unsicherheit über die Zuverlässigkeit der jeweiligen Angaben kann auch aus Zeitgründen keine repräsentative Erfassung im Sinne einer eigenen umfassenden Datenerhebung erfolgen. In einem großzügigeren zeitlichen Rahmen erschiene es sinnvoll, die jeweiligen Spielszenen über einen längeren Zeitraum als aktiver Spieler und/oder aktives Mitglied in Internetforen und Blogs zu begleiten, um eine Vertrauensgrundlage zu schaffen. Mittels eines solchen Vorgehens könnte eine eventuell vor der Öffentlichkeit verborgene Organisations- oder Binnenkultur eruiert werden, die auf Gewalaffinität schließen lässt.

Vor allem bei den weitgehend geschlossenen Strukturen der Softair-Spieler(gruppen) ergibt sich der Eindruck, dass die Beteiligten auf diese Weise einerseits ihre Art der Freizeitgestaltung vor öffentlichen Belastungen im Sinne impliziter Verdächtigungen zur simulierten Gewalttätigkeit schützen wollen, andererseits jedoch an Spielerrekrutierung und -austausch interessiert sind und daher auch in gewissem Maße eine (anonyme) Öffentlichkeitsarbeit betreiben müssen.

1. Paintball/Gotcha

1.1 Vereine

Die aktiven Spielervereinigungen haben sich im Laufe der Jahre zunehmend in Form von Vereinen organisiert. In Deutschland hat das Vereinswesen eine lange Tradition, so dass sich die Organisationsform auch wegen dieser Tradiertheit anbietet, um gesellschaftliche Akzeptanz für die relativ neue Sportart zu befördern. In der Bundesrepublik gab es im Jahr 2009 insgesamt 550.000 eingetragene Vereine, deren rechtliche Grundlagen in §§ 21-79 BGB geregelt sind. Ein Verein ist ein freiwilliger Zusammenschluss mehrerer Personen (unter einem Vereinsnamen mit einem Vorstand) zur Verfolgung eines gemeinschaftlichen, meist ideellen Zwecks; als Vereinigung besteht er unabhängig von dem Wechsel seiner Mitglieder und ist damit körperschaftlich organisiert sowie für eine gewisse Dauer angelegt.²⁰²

Im Oktober 2010 waren im deutschen Registerportal der Länder (handelsregister.de) 103 Paintball-Vereine und zehn Gotcha-Vereine eingetragen.²⁰³ Es kann davon ausgegangen werden, dass weitere nicht rechtsfähige Vereine existieren, die keine Eintragung veranlassen haben. Im Folgenden werden exemplarisch zwei deutsche Paintballvereine anhand ihres Internetauftritts vorgestellt. Beide Vereine wurden ausgewählt, weil sich bei Analyse ihrer Eigendarstellung Diskrepanzen zwischen intendierter und nicht intendierter Außenwirkung zeigen.

1.1.1 PSV Bitburg

1.1.1.1 Inhalt

Der PSV Bitburg „Elysium“ ist ein im Jahr 2007 in Badem gegründeter und in Bitburg eingetragener Paintballsportverein mit einer relativ umfangreichen Internetseite, auf der sich die Spielergemeinschaft in einem launig-humorvollen Ton Interessierten im Raum Bitburg, Trier, Wittlich und Saarland präsentiert.

In der Rubrik „Über uns“ stellt sich der Verein im gleichnamigen Unterpunkt zunächst selbst vor. Für sein abseits des Ortes Niersbach gelegenes Spielfeld und die (Vorstands-)Mitglieder gibt es jeweils eigene Rubriken. Auffällig ist, dass lediglich einige Vorstandsmitglieder und andere Vereinsfunktionäre mit vollem Namen (und Email-Adresse) aufgeführt sind, während alle 24 Mitglieder auf der Homepage – unter Zuordnung zu ihrem jeweiligen Team – nur mit Vornamen genannt werden.

Neben allgemeinen Informationen zum Paintballspiel, die im Wesentlichen dem Forum Pro Paintballsport (<http://www.forum-pro-paintballsport.de/>) entnommen sind, informiert die

²⁰² http://www.bmj.bund.de/files/-/3759/Leitfaden_zum_Vereinsrecht_barrierefrei.pdf.

²⁰³ Gemeinsames Registerportal der Länder, www.handelsregister.de/rp_web/search.do. (Stand: 10.10.2010)

Rubrik „News“ über aktuelle Trainingstermine. Unter „Sonstiges“ findet sich neben der Vereinssatzung als PDF-Datei die Gutachterliche Stellungnahme von Steinmetz (2000) sowie die Imapemappe der Deutschen Paintball Liga (DPL), ein Bericht über die Aufnahme von Paintball in den Saarländischen Berufssportverband und ein Link zu einer Handreichung des Bundeskriminalamts (BKA) mit FAQs über Paintball, die von dieser Seite aber nicht mehr abgerufen werden kann.

Die Internetpräsenz bietet zudem eine Gästebuchfunktion, ein öffentliches Forum und einen Mitgliederbereich. Am 27. November 2010 sind 2.303 Besucher der Seite registriert.

1.1.1.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Die grafische Gestaltung der Homepage ist relativ schlicht, die Seite zeigt den Schriftzug „Elysium“ und einige bunte Splats. Fotos von Paintballspielen können in der Galerie besichtigt werden.

Abb. 35: Header der Internetpräsenz von PSV Bitburg²⁰⁴



1.1.1.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Auf der Internetseite werden, wie in der Paintball-Szene üblich, die Begriffe „Markierer“ und „Paintballs“ benutzt. Es finden sich keine Ausdrücke, die mit Militär, Waffen oder Gewalt in Verbindung gebracht werden können. Allerdings sind Formulierungen enthalten, die – augenscheinlich nicht ganz ernst gemeint – ein bestimmtes männliches Ideal hinsichtlich der vom Verein präferierten Zielgruppe beschreiben:²⁰⁵

„Wir, das Team ELYSIUM aus dem Raum Bitburg/Trier/Wittlich und Saarland :) mit eigenem Spielfeld, suchen Paintballspieler der besonderen Art: Junge ambitionierte Sportler, die absolut durchtrainiert sind, keinen Alkohol trinken und Vaseline nur benutzen um raue Ellenbogen zu bekämpfen! Die heulen, wenn sie getroffen werden und sich in die Hose machen sobald ein Marshal auf sie zugestürmt kommt. ;D Du willst Party, Spaß und eine gute Gemeinschaft (auch wenn sich das viele auf die Flagge schreiben – bei uns IST das

²⁰⁴ Als „Header“ wird das Banner am Kopf einer Website bezeichnet. <http://psv-bitburg.de/index.php?seite=14.news&action=1>.

²⁰⁵ PSV Bitburg Elysium, Markus König, <http://psv-bitburg.de/index.php?seite=7.ueberuns>.

Standard). Du kennst den Geschmack, den Bitburger gemischt mit Jägermeister beim Kotzen ergibt?“

Dieses Zitat legt nahe, dass die Mitglieder des Vereins zum einen als „harte Jungs“ und zum anderen dennoch als lustig und unverkrampft wahrgenommen werden möchten. Die Formulierung, „Vaseline nur benutzen, um raue Ellenbogen zu pflegen“, lässt sich als Spaß aber auch als latente Homosexuellenfeindlichkeit interpretieren. Der mutmaßliche inhaltliche Fehler: „die heulen“ – gemeint ist wohl: „die nicht heulen“ – irritiert ebenso wie die ambivalente Haltung zum Alkoholkonsum, denn einerseits postuliert die Vereinssatzung, man wolle „gefährdete Jugendliche sozial integrieren“, andererseits wird bei der Anwerbung neuer Mitspieler auf den exzessiven Konsum von Bier und Jägermeister rekuriert.

Neben den inhaltlichen finden sich zudem einige Rechtschreibfehler, die entweder auf Nachlässigkeit und mangelnde Sorgfalt bei der Erstellung der Internetpräsentation oder aber auf tatsächliche Unsicherheit/Schwächen hinsichtlich der Orthografie hindeuten.

1.1.1.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Der Verein definiert in § 2 I seiner Satzung vom 01.12.2007 seinen Zweck und distanziert sich im zweiten Absatz zugleich von der Verfolgung politischer, religiöser oder militärischer Zwecke:²⁰⁶ „Zweck des Vereins ist die Ausübung und Förderung des Paintballsports (Bewegungs- und Geschicklichkeitssport auf einem abgegrenzten Spielfeld nach festen Regeln), die Gründung und Unterhaltung eines vereinseigenen Paintballspielfeldes, die Förderung der Fähigkeit gefährdeter volljähriger Jugendlicher zur sozialen Integration durch überwachtes Teilnehmen lassen am Paintballspiel im Rahmen anerkannter Therapiekonzepte bei Anleitung durch sozialpädagogisch und fachärztlich qualifizierte Dritte, die Förderung der körperlichen Ertüchtigung und den damit in unmittelbarem Zusammenhang stehenden Interessen.“

Sowohl inhaltlich als auch sprachlich erscheint es – zumindest in der Vereinssatzung als seriös anmutendem Hintergrund – konsequent, in § 6a die Mitglieder zur Leistung von Diensten zu verpflichten, deren Modalitäten ausführlich festgehalten sind. Gleichwohl irritiert dieser strenge Ton, wenn man sich an den im Zusammenhang mit der Anwerbung neuer Spieler und Mitglieder betonten Spaß- und Partyfaktor erinnert, der explizit mit Alkoholkonsum in Verbindung gebracht wird. Interessant wäre die tatsächliche Umsetzung des herausgestellten Gemeinschaftssinns bei der Erfüllung des monatlich zu erbringenden Arbeitsdienstes, der nicht übertrag- und auch nur in Grenzen (unter schriftlicher Angabe von wichtigen Gründen, über deren Glaubhaftigkeit der Vorstand entscheidet) aufschiebbar ist.

²⁰⁶ <http://psv-bitburg.de/includes/media/satzungvom01.12.2007.pdf>. Auch der Verein Eastside Paintball Gera verfolgt ähnliche Ziele; in § 2 der Vereinssatzung ist festgehalten: „Zweck des Vereins ist die Förderung der Verbreitung und der Erhöhung der gesellschaftlichen und politischen Akzeptanz des Paintballsports in der Bundesrepublik Deutschland. Des Weiteren ist anzumerken, dass der Verein keine politischen, religiösen oder militärischen Ziele verfolgt.“ Daniel Schaller, Eastside Paintball e.V., <http://eastside-paintball.de/vereinssatzung.html>.

Diese insgesamt ambivalente Selbstdarstellung zeigt, wie sich der Normalitätsdruck hinsichtlich der Außendarstellung manifestiert.

1.1.2 Paintballsportverein „PSV Rostock e.V.“

1.1.2.1 Inhalt

Auch der Paintballsportverein Rostock ist ein – seit 2003 eingetragener – Verein, der 2007 durch die Unterstützung des Paintballparks Purkshof einen neuen Aufschwung erfuhr. Neben einem Terminplaner betreibt der Verein auf seiner Homepage²⁰⁷ ein Forum, das passiv für alle Leser zugänglich ist; eigene Wortbeiträge setzen eine Registrierung voraus. Auch wird eine Gästebuchfunktion angeboten. Neben der Beschreibung des Spiels und seiner Regeln wird auf die (rechtlichen) Sicherheitsvorschriften hingewiesen, und es gibt eine Ausrüstungs-„Packliste“. Links finden sich zu zwei Händlern, zu anderen Paintballforen und befreundeten Teams. Die Homepage ist außerdem zu Bildern und Videos zum Thema Paintball (z.B. Video über die Herstellung von Paintballs) und zu Turnieren des Vereins verlinkt.

1.1.2.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Die Seite ist im Ganzen relativ schlicht gestaltet. Im Header ist die Zeichnung eines stilisierten Totenschädels ohne Unterkiefer abgebildet. Die Stirn dieses Schädels ist mit einem Tribal tätowiert, der Schädel hat Hörner aus Federn. Die Zeichnung hinterlässt eher einen Cartoon-artigen Eindruck, als martialisch zu wirken. Auf der Startseite wird eine Bildergalerie mit Fotos vom letzten Training präsentiert. Das Team spielt outdoor auf einem SupAir-Feld.

Abb. 36: Header der Rostock Riots²⁰⁸



1.1.2.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Als Untertitel des Vereinsnamens, „Rostock Riots“ („Riot“, zu Deutsch: Randalierer, Krawallmacher), steht auf der Homepage: „Home of the Rostock Riots“. Zur Spielbeschreibung werden jedoch die allgemein üblichen Begriffe „markieren“, „Farbkugeln“ und „Paintballs“ benutzt. Es finden sich keine militärischen Ausdrücke oder der Begriff „Waffe“, so dass allein aus der Wahl des Namens „Riot“ nicht auf Gewaltaffinität geschlossen werden kann.

²⁰⁷ http://www.psv-hro.de/?page_id=9.

²⁰⁸ www.psv-hro.de/?p=616.

Auch dieser Verein sucht neue Mitglieder; sprachlich gestaltet sich die Anwerbung neutral und ohne Besonderheiten: „Wir suchen Spieler die gerne im Team spielen wollen, Turniererfahrung sammeln wollen oder einfach Paintball spielen wollen. Unser Hausteam hat schon einige Erfolge vorzuweisen und diese wollen wir natürlich noch erweitern. Wer Lust hat sich einem Jungen und zwanglosen Team anzuschließen kann sich gerne bei uns melden!“²⁰⁹ Wie bei vielen anderen Vereinspräsenzen auch finden sich in den Texten zahlreiche grammatikalische Fehler.

1.1.2.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Auf der Internetseite wird unter der Überschrift „Paintball verstößt nicht gegen die Menschenwürde“ auf das Urteil des 1. Senats des Niedersächsischen Obergerichtes vom 18. Februar 2010 – 1 LC 244/07 hingewiesen.

Auf das Thema Tarnkleidung wird wie folgt Bezug genommen: „grundsätzlich haben wir nichts gegen Tarnkleidung bei uns auf dem Feld ABER nicht erlaubt sind Helme, Splitterschutzwesten, Sniperanzüge, Chilliesuits bitte lasst auch jegliche Dienstgradabzeichen, **Hoheitsabzeichen (Deutschlandflagge)**, Orden usw. zuhause. Die Hoheitsabzeichen können zum spielen auch überklebt werden, wenn diese/s nicht von der Kleidung abgetrennt werden kann/soll. In Deutschland ist das unberechtigte Tragen einer Uniform sowie von Kleidungsstücken, die denen ähnlich sind oder zu einer Verwechslung führen könnten, strafbar. Dies gilt auch für ausländische Uniformen und Uniformteile (Vergehen gemäß § 132a Nr. 4 StGB).“²¹⁰

Diese Stellungnahme lässt vermuten, dass der im ersten Teil dieses Gutachtens (vgl. Teil I 1.3.3.2) beschriebenen „No Camo-Devise“ der deutschen Paintballspieler nicht überall so streng entsprochen wird, wie es manche Autoren schildern (vgl. Maiberg 2006: 8, 16; Steinmetz 2000: 17). Insbesondere der Hinweis auf die Möglichkeit des Überklebens von Hoheitszeichen kann hier als starkes Indiz dafür beurteilt werden, dass nicht nur in neutraler Sportbekleidung gespielt wird.

Dieser Befund harmoniert mit den Bildern zahlreicher Clips, die man in den großen Videoportalen ansehen kann. In einigen dieser Clips tragen die Spieler aus dem In-²¹¹ und Ausland teilweise Tarnjacken oder Tarnanzüge. Dabei handelt es sich durchgehend um die Woodland/MilSim-Spielvariante. Viele der Clips stammen aus dem europäischen Ausland oder den USA. Im November 2010 zeigt YouTube bei Eingabe der Suchbegriffskombination „Paintball MilSim“ 2.290 Treffer-Ergebnisse an.²¹² Bis auf wenige Ausnahmen stammen alle

²⁰⁹ <http://www.psv-hro.de/?p=616>.

²¹⁰ PSV Rostock: <http://www.psv-hro.de/?p=439>.

²¹¹ Beispiel für einen Clip, in dem deutsche Spieler Tarnkleidung tragen: „Bonner Turtles“, <http://www.youtube.com/watch?v=W3J5aywhl14>.

²¹² http://www.youtube.com/results?search_query=paintball+milsim&aq=f.

Clips aus dem Ausland. Bei Eingabe der Suchbegriffe „Paintball Woodland“ werden 1.300 Treffer ausgewiesen, wobei ca. 80 % der Videos Aufnahmen aus Deutschland zeigen.²¹³

Auch anhand des Internetauftritts dieses Vereins lässt sich ein Widerspruch verdeutlichen, hier am Beispiel der „No Camo-Devise“. So erscheint auch die Vorgabe der meisten Spielergemeinschaften, die Tarnkleidung ablehnen, zumindest teilweise eine Folge des Normalitätsdrucks zu sein, den die Spielergemeinschaften empfinden. Tatsächlich bietet aber auch das Tragen von Tarnbekleidung bei den Outdoor-Spielvarianten kein hinreichendes Indiz für eine vorhandene Gewaltaffinität. Allerdings ist der Hinweis auf die Möglichkeit des Überklebens von Hoheitsabzeichen schwierig einzuordnen, da nicht deutlich wird, ob es sich hierbei um einen Hinweis aus gegebenem Anlass oder um einen solchen rein prophylaktischer Art handelt.

1.2 Verbände in Deutschland: DPV

Der Deutsche Paintball Verband (DPV) bzw. dessen Internetpräsenz sind allem Anschein nach noch im Aufbau bzw. in der Planungsphase. Unter <http://www.paintball-verband.de/> kann man auf blauem Header-Hintergrund den Namen des Verbandes sowie den Zusatz „Gründung und Grundlagenarbeit des Paintballverbandes“ lesen. In Klammern wird darunter darauf hingewiesen, dass man – um zum Forum zu gelangen – auf den Titel klicken müsse. Der Administrator der Website, Hendryk Theile, will auf der Homepage Argumentationshilfen in Form von Templates anbieten. Inhaltlich ist das Angebot sehr unklar und erweckt einen unfertigen Eindruck.²¹⁴ Um Beiträge im Forum zu posten, ist eine vorherige Registrierung erforderlich.

Abb. 37: Header des DPV²¹⁵



1.3 Ligen

Maiberg (2006) unterteilt das Paintball-Ligensystem in die Deutsche Nachwuchsliga (DNL), die Deutsche Amateurliga (DAL) und die Deutsche Profiligaliga (DPL). Um bei der DNL teilzunehmen, bedarf es keiner Qualifikation. Einzige Teilnahmebedingung ist die Zahlung eines Startgelds und ein Team in entsprechender Größe (drei Spieler, fünf Spieler etc.). Diese Liga ist laut Maiberg (2006: 53f) besonders „für Einsteiger geeignet, die Interesse

²¹³ http://www.youtube.com/results?search_filter=1&suggested_categories=17%2C24&search_query=paintball+woodland&page=2.

²¹⁴ <http://www.paintball-verband.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=35>.

²¹⁵ <http://www.paintball-verband.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=35>.

haben, mit ihrem Team einen Start in eine Liga zu wagen, um sich mit anderen Teams zu messen.“

Die DAL ist die Liga der Mittelklasse, bei der für die Teilnahme aber ebenfalls keine besondere Qualifikation erforderlich ist, jedoch ist das Startgeld für das Team etwas höher als in der Nachwuchsliga (DNL); für den Gesamtsieg werden allerdings auch höhere Preisgelder vergeben.

Die Deutsche Profilig (DPL) setzt die vorherige Qualifikation der teilnehmenden Teams in der DAL voraus. Hier spielt die „deutsche Paintballelite“, die von Paintballshops gesponsort wird. Die Preise sind höher als in den anderen Ligen. Als Gewinne gibt es Markierer oder anderes hochpreisiges Paintballzubehör (Maiberg 2006: 55).

In Deutschland wird die Liga in sechs regionale Bereiche eingeteilt (DNL/DAL Nord, DNL/DAL Ost, DNL/DAL Mitte, DNL/DAL West, DNL/DAL SüdWest, DNL/DAL SüdOst). Daneben existierten im Jahr 2006 weitere kleinere und weniger etablierte Ligen wie die X5 Series und die Paintball Sport Liga (PSL)²¹⁶ sowie noch kleinere so genannte Funcups, die von einzelnen Hallen- oder Spielfeldbetreibern veranstaltet wurden (Maiberg 2006: 56).

Bereits drei Jahre später ist eine weitere Ausdifferenzierung der Ligenorganisation im Sinne einer Professionalisierung des Sports bzw. Versportlichung des Paintballspiels zu konstatieren. Mittlerweile existieren drei Bundesligen und diverse Bezirks- und Regionalligen, deren Startgelder im Jahr 2010 zwischen 199 € (Bezirksliga) und 2.248 € (1. Bundesliga) variieren.²¹⁷ Zusätzlich muss einmalig eine DPL-ID-Card zum Preis von 35€ erworben werden.²¹⁸

Die Ligen sind alle in der Deutschen Paintball Liga (DPL)²¹⁹ organisiert (vgl. Abb. 38); auf deren Homepage sowie in der verlinkten Imagemappe wird das Paintball-Spiel eindeutig als Sport bezeichnet, genauer als „Fun- und Extremsportart“.²²⁰

²¹⁶ Von der Webadresse <http://www.dpl-online.de/index.php/liga/ligaanmeldung/id-cards> findet im November 2010 eine automatische Weiterleitung auf die Seite des kommerziellen Anbieters für Paintball-Zubehör [paintball.de](http://www.paintball.de) statt.

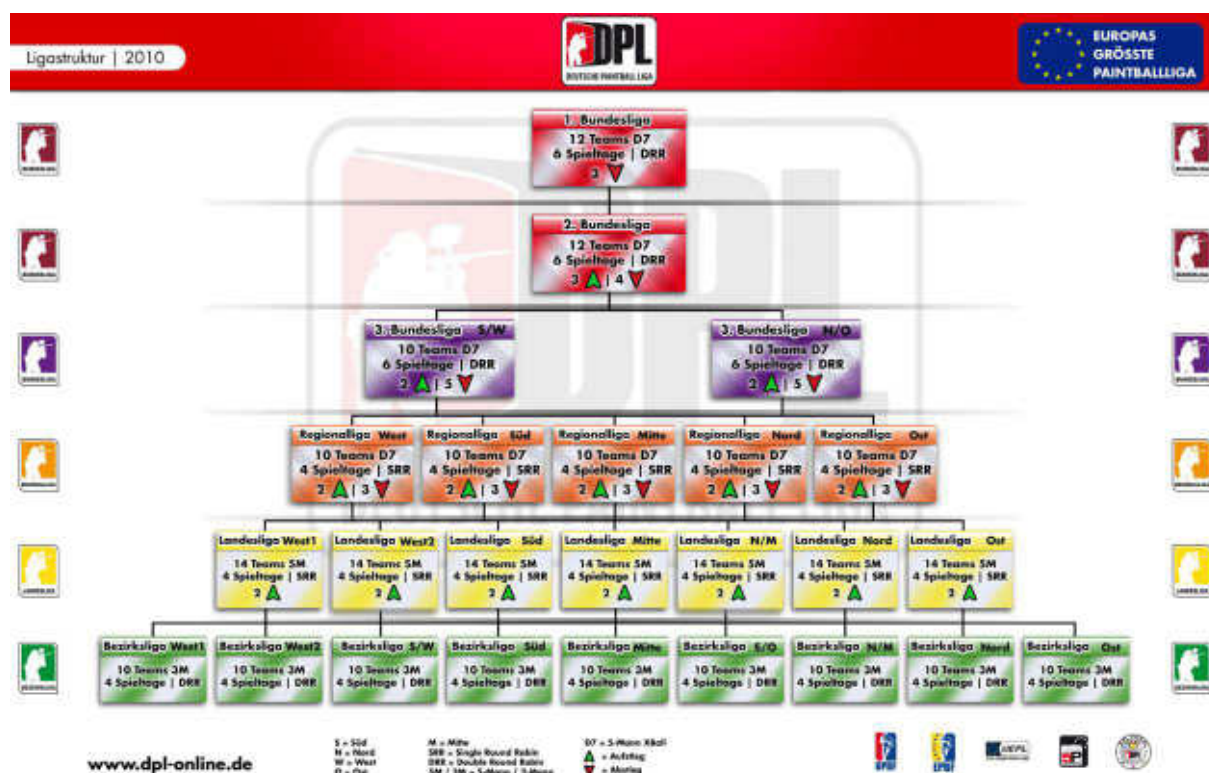
²¹⁷ DPL, <http://www.dpl-online.de/index.php/liga/ligaanmeldung/startgebuehren>.

²¹⁸ <http://www.dpl-online.de/index.php/liga/ligaanmeldung/id-cards>.

²¹⁹ DPL, <http://www.dpl-online.de/>.

²²⁰ DPL: http://www.dpl-online.de/index.php/home/paintball_.

Abb. 38: Organigramm der deutschen Paintball-Ligen²²¹



Im Header der DPL-Homepage (vgl. Abb. 39) sieht man Paintballspieler in Sportbekleidung, die im Kreis stehen und sich – wohl zu Beginn eines Spiels – umarmen. Das Foto weckt keine Assoziationen mit militärischen oder gewalttätigen Inhalten. Vielmehr soll hier wohl der Teamgeist und der Zusammenhalt der Spieler untereinander abgebildet werden (wie es auch bei anderen Mannschaftssportarten bspw. beim Rugby üblich ist).

Abb. 39: Header der DPL-Homepage²²²



Die weitestgehend in sachlicher Sprache (ohne militärisch oder gewaltassoziierte Formulierungen) abgefasste DPL-Internetseite enthält einen Menüpunkt „Leitbild“, in dem Paintball als Sport bezeichnet wird und „Professionalität, Fairplay, Sicherheit und Nachwuchsförderung“ explizit als Ziele der Organisation genannt werden. „Irgendwann wird ein Stadionsprecher den Vornamen eines Paintballspielers ansagen und die Menge seinen Nachnamen rufen. Irgendwann wird dieser Traum wahr und ihr spielt in großen Stadien,

²²¹ DPL, <http://www.dpl-online.de/index.php/liga/struktur>.

²²² DPL, <http://www.dpl-online.de/>.

werdet live im Fernsehen übertragen und gebt euren Fans Autogramme. Wir setzen uns jeden Tag dafür ein, dass Paintball als das etabliert und akzeptiert wird, was es ist: ein moderner taktischer Mannschaftssport.“²²³

Anhand dieser Formulierung wird der Wunsch nach „Versportlichung“ und öffentlichkeitswirksamer Anerkennung von Paintball als sportliche Disziplin deutlich. Der etwas pathetisch anmutende Stil drückt den Wunsch nach Professionalisierung und einem wachsenden Organisationsgrad der Spiele aus, impliziert aber, wenn auch unausgesprochen, die Widrigkeiten, mit denen sich die Paintballer im Einsatz um ihre Akzeptanz als Sportler konfrontiert sehen.

In der DPL-Imagemappe weist die Organisation explizit auf die Entwicklung bzw. Weiterentwicklung von Paintball innerhalb der letzten 20 Jahre hin: „Statt im Wald mit Flecktarn spielt man jetzt auf Kunstrasen in Mannschaftstrikots. Diese sind ähnlich wie beim Fußball mit Name, Spielernummer und Mannschaftsfarben gestaltet. Es gibt eine Bundesliga, Schiedsrichterausbildung und die deutsche Meisterschaft. Auch die Medien und die Öffentlichkeit haben keine Berührungsängste mehr“ (Imagemappe, S. 7). Es wird versucht, mit Hilfe einiger Grafiken die wachsende Beliebtheit und Verbreitung von Paintball zu belegen. Allerdings sind die Grafiken so intransparent gestaltet, dass an dieser Stelle auf ihre Auswertung verzichtet wird, zumal eine entsprechende Nachfrage bei der DPL nicht beantwortet wurde.

Die Tendenz zu Versportlichung, organisationeller Einbindung und Professionalisierung des Paintballs steht bei der Außendarstellung des DPL ebenso deutlich im Vordergrund wie das Bestreben nach allgemeiner gesellschaftlicher Akzeptanz von Paintball als Sport und als Lifestyle.

²²³ DPL, <http://www.dpl-online.de/index.php/home/dplleitbild>.

Kurzbeschreibung der Ligen (Stand 2009)²²⁴

1. Bundesliga	2. Bundesliga	3. Bundesliga	Regionalliga	Landesliga	Bezirksliga
1 Region	1 Region	2 Regionen	5 Regionen	7 Regionen	9 Regionen
6 Spieltage	6 Spieltage	6 Spieltage	4 Spieltage	4 Spieltage	4 Spieltage
15 Min. Spielzeit	10 und 15 Min. Spielzeit	10 Min. Spielzeit	10 Min. Spielzeit	5 Min. Spielzeit	4. Min. Spielzeit
12 Teams	12 Teams	10 Teams	10 Teams	14 Teams	14 Teams

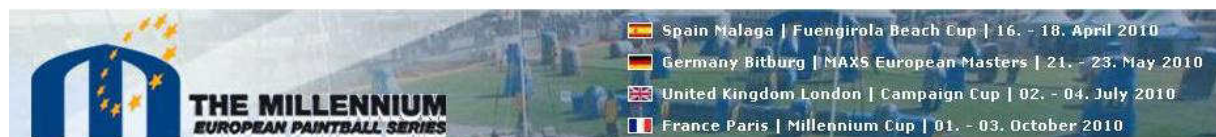
1.3.1 Europa: Millennium Series²²⁵

1.3.1.1 Inhalt

Die Internetseite enthält neben Links zu den Sponsoren auch Rankinglisten, die Ergebnisse der bereits ausgetragenen Wettkampfspiele und Informationen zu anstehenden Turnieren und dem jeweiligen Begleitprogramm. Für die Turnierteilnahme kann man sich online registrieren lassen. Es wird über die jeweils geltenden Regeln, deren Änderungen und über suspendierte Teilnehmer informiert. Dabei wird auch der Grund für die Disqualifikation des Spielers angegeben; am häufigsten genannt werden, neben physischer Indisponiertheit, unsportliches Verhalten und die Benutzung unerlaubter Markiergeräte.²²⁶

1.3.1.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Abb. 40: Header der Millennium Series²²⁷



Der Header der Homepage (vgl. Abb. 40) ist grafisch schlicht gestaltet. Als Hintergrund dient die Aufnahme eines Sup-Air-Spielfelds (Stadion); darauf ist links das Logo der Millennium Series zu sehen sowie auf der rechten Seite die Termine für die nächsten Turniere in verschiedenen europäischen Ländern. Unter der „News“-Rubrik finden sich farbige Grafiken

²²⁴ DPL, <http://www.dpl-online.de/index.php/liga/struktur>.

²²⁵ Millennium Series, <http://www.millennium-series.com/>.

²²⁶ <http://www.millennium-series.com/rules.php?rules=suspensions>.

²²⁷ <http://www.millennium-series.com/>.

der Felddesigns kommender Turniere.²²⁸ Die eingestellten Fotos und Videos weisen keine gewaltaffinen oder militärischen Elemente auf. Häufig werden Fotos der Gewinnermannschaften gezeigt oder Aufnahmen der Spielstadien.

1.3.1.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Wegen der verschiedensprachigen Zielgruppen ist die Seite in englischer Sprache abgefasst, so dass alle Informationen jedem Interessierten potentiell verständlich sind. Es herrscht ein rein sachlicher, informativer Ton vor. Auch der Sprachduktus ist weder militärisch noch gewaltaffin. Paintball wird als Spiel und als Sport verhandelt.

1.3.1.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Auf der Seite wird darauf hingewiesen, dass es sich bei der Annahme, Paintball hätte paramilitärische Züge und würde Menschen anziehen, die sich für Krieg interessieren, um ein Missverständnis handele: „The common misconception of non-players is that paintball caters for the war-minded within society and is a paramilitary type thing. The reality is very different; Paintball is a well organized, exciting sport which is rapidly growing. It is a game and nothing more. If you go to a site expecting a crash course in subversive thuggery, you'll be disappointed.“²²⁹ Bei Paintball handele es sich vielmehr um einen aufregenden und gut organisierten Sport bzw. um „nicht mehr als ein Spiel“.²³⁰

Die Außendarstellung der Millennium Series ist hauptsächlich an der Weitergabe aktueller Informationen orientiert. Es finden sich keinerlei gewaltassoziierte Inhalte, Abbildungen oder sprachliche Ausdrücke. Paintball wird als Sport bzw. Spiel dargestellt, eventuelle Vorbehalte gegen diese Freizeitaktivität werden nur am Rande thematisiert und als Missverständnis bewertet.

1.3.2 USA: National Professional Paintball Liga (NPPL)²³¹

1.3.2.1 Inhalt

Die NPPL präsentiert im Internet Informationen zu anstehenden Paintball-Events und Turnieren. Im Forum können die Beiträge auch von nicht registrierten Besuchern gelesen werden.²³² Inhaltlich geht es dabei meist um organisatorische Fragen, z.B. wie lange vor einem Turnier das Fieldlayout veröffentlicht werden sollte. Weiterhin werden Ranking-Listen bereitgestellt und Trainingsprogramme für Schiedsrichter angeboten.²³³

²²⁸ Z.B. Millennium Series: <http://www.millennium-series.com/events.php?event=Malaga>.

²²⁹ Millennium Series, <http://www.millennium-series.com/media.php?info=paintball>.

²³⁰ Millennium Series, <http://www.millennium-series.com/media.php?info=paintball>.

²³¹ NPPL, <http://www.nppl.com/>.

²³² <http://www.pbnation.com/showthread.php?t=3503310>.

²³³ <http://www.nppl.com/referees>.

1.3.2.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Im Vergleich zu den bereits beschriebenen Internetpräsenzen der anderen Ligen ist die US-Seite ausgesprochen farbig und bewegt gestaltet.

Abb. 41: Header der NPPL²³⁴



Zur Übertragung der Las Vegas World Championship wird eine Live Webcast-Funktion bereitgestellt. Eine Galerie zeigt Fotos von ausgetragenen Turnieren.²³⁵

Unter dem Menüpunkt „Sponsors“ findet sich unter den insgesamt 30 abgebildeten Sponsoren-Logos eines, das auf eine partielle Verwischung von Paintball, Airsoft und militärassoziierten Spielvarianten in den USA, zumindest auf Anbieterseite hindeutet (vgl. Abb. 41).

Abb. 42: Eine Sponsorenwerbung bei NPPL²³⁶



1.3.2.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Sprachliche Besonderheiten finden sich auf dieser Internetpräsenz nicht.

1.3.2.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Ebenso wenig sind auf der Homepage Hinweise auf Abgrenzungen zu anderen Organisationen, bestimmten Spielweisen o.ä. zu finden. Ein Organigramm ist nicht vorhanden.

²³⁴ <http://www.nppl.com/>.

²³⁵ Die Fotogalerie der Homepage ist im November 2010 für nicht registrierte Besucher nicht abrufbar.

²³⁶ NPPL, <http://www.nppl.com/sponsors>.

1.4 Kommerzielle Anbieter und sonstige Interessengemeinschaften

1.4.1 Händler: „MAXS“, Deutschland, Österreich, Schweiz

1.4.1.1 Inhalt

MAXS bietet in acht Ladengeschäften in Deutschland, Österreich und der Schweiz Markiergeräte, Bekleidung und Zubehör für Paintballspieler an. Daneben kann auch im Online-Shop eingekauft werden. Es werden keine Artikel für andere Sportarten o.ä. vertrieben.

1.4.1.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Abb. 43: Header der Internetseite von MAXS ²³⁷



Im Angebot sind u.a. T-Shirts (vgl. Abb. 44), die z.B. unter dem Namen „Angel Wrestler“ („Wrestler“, zu Deutsch: „Ringer“) angeboten werden. Tatsächlich wirkt das Design sehr viel weniger martialisch als der Name vermuten lassen könnte.

Abb. 44: T-Shirt „Angel Wrestler“²³⁸.



²³⁷ MAXS (GF Martin Ulrich), <http://www.maxs-sport.com/paintball-shop/index.asp?sprache=d>.

²³⁸ MAXS, <https://www.maxs-sport.com/paintball-shop/details.asp?sprache=d&sessionid=2136153003220910821>.

Das auf der Homepage bereitgestellte Bildmaterial über das Warenangebot enthält keine Darstellungen von militärischen Elementen oder Gewalt.

1.4.1.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Abgesehen davon, dass die angebotenen Körpergurte, an denen man Zubehör, v.a. die Pods, während des Spiels am Körper transportiert, als „Battle Packs“ („battle“, zu Deutsch „Kampf“, „Schlacht“) bezeichnet werden, sind keine gewaltassoziierten oder militärisch anmutenden Formulierungen zu finden.

1.4.1.4 Abgrenzung und Besonderheiten

Auf der Homepage wird unter dem Menüpunkt „Wir über uns“ darüber informiert, dass das Unternehmen aus der Firma „CMC Sportwaffen“ hervorgegangen ist. Paintball wird unter der Kategorie „Sport“ verhandelt. Zugleich wird auf die Legalität der verkauften Markiergeräte verwiesen. Daneben nimmt die Firma für sich in Anspruch, die Popularisierung dieses Sports voranzutreiben: „Also egal ob TV, Kino oder Zeitungsvertrieb, wir sorgen dafür, dass Paintball in der Welt wahrgenommen wird. So erreichten wir 2007 erstmals die reguläre Ausstrahlung der Deutschen Paintball Liga DPL im frei empfänglichen Satelliten TV, und das deutschlandweit. Ein Meilenstein für uns und für den Sport.“²³⁹

Bei diesem kommerziellen Anbieter von Paintballartikeln finden sich weder Hinweise auf Gewaltaffinität oder noch militärisch anmutende Formulierungen oder Bilder. Wie oben zitiert, stellt sich das Unternehmen als Mitsstreiter für die Akzeptanz von Paintball als Sport dar.

1.4.2 Spielfeld „Paintball Tentol“, Mallorca, Spanien

1.4.2.1 Inhalt

Die Internetseite von Paintball Tentol ist theoretisch auf Spanisch, Deutsch und Italienisch ansteuerbar, aber nur der spanische Teil ist verfügbar. Auf der Seite sind Beschreibungen des Geländes, der Ausrüstung und Spielvarianten sowie Kontaktdaten und Fotos zu finden. Es handelt sich um einen kommerziellen Paintballanbieter auf Mallorca.

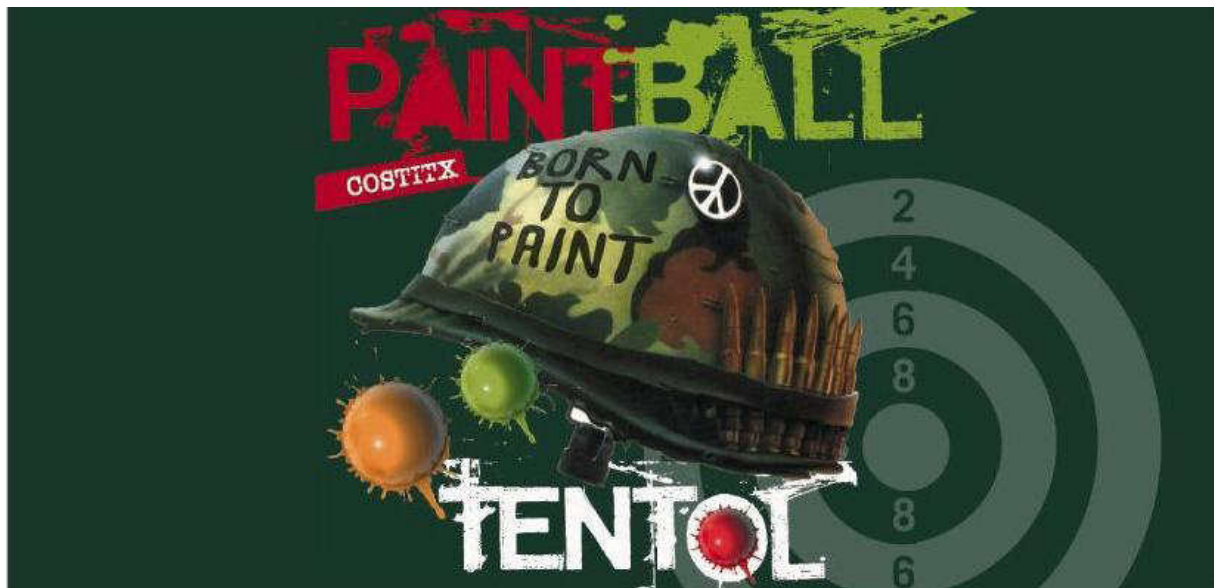
1.4.2.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Die Homepage ist insgesamt auffallend bunt (und mit Musik unterlegt), die Menübuttons sind als stilisierte, zerplatzende Paintballs gestaltet. Die Buchstaben der verwendeten Schrifttype sind Obstacles nachgebildet. Auf der Startseite sieht man die Zeichnung eines Helms mit Friedenszeichen und Tarnmuster, auf dem der Schriftzug „born to paint!“ zu lesen ist.²⁴⁰ Die Galerie der Homepage zeigt Fotos von Spielern (keine Tarnkleidung) auf einem Outdoor-Spielgelände, das mit Hindernissen aus Mauern und Hecken bestückt ist.

²³⁹ MAXS: <http://www.maxs-sport.com/paintball-shop/news.asp?sprache=d&sessionid=35031556572309108920413715&id=186>.

²⁴⁰ Paintball Tentol: <http://www.paintballtentol.com/>.

Abb. 45: Header von Tentol²⁴¹



1.4.2.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Die Internetpräsenz enthält nur wenig Text. Ausrüstung und Spielregeln werden kurz beschrieben.

1.4.2.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Es finden sich keine Abgrenzungen von bestimmten Spielweisen oder anderweitige Distanzierungen.

1.5 Magazine

1.5.1 „Szenario Paintball Magazin“

1.5.1.1 Inhalt

Das Printmagazin Szenario Paintball Magazin legte 2010 seine erste Ausgabe vor. Für dieses Jahr sind insgesamt drei Ausgaben, für das Jahr 2011 vier bis sechs Hefte geplant (Heft 2/2010: 54). Der Preis pro Magazin beträgt 4,50 €.

In Heft 2 des Jahres 2010 finden sich Spielberichte, Teamvorstellungen, ein Testbericht (Markiergerät und Spielfeld), ein Interview mit Christian Kemmerer, dem Organisator der BigGames in Mahlwinkel (vgl. Teil I 1.2.9), ein Poster, Leserpost u.ä. Neben den spielspezifischen Beiträgen findet sich auch ein „Sonderbericht BAHNA 2010“ (Heft 2/2010: 31-33). Dieser größtenteils aus Panzerfotos bestehende Beitrag berichtet von der jährlich stattfindenden Militärshow der Tschechischen Armee in der Nähe von Pilsen.

Ein weiterer Beitrag „Oklahoma D-Day – Worlds largest Paintballevent“²⁴² berichtet von dieser seit 13 Jahren stattfindenden Veranstaltung (Heft 2/2010: 36-39), bei der es sich

²⁴¹ <http://www.paintballtentol.com/>.

²⁴² <http://www.ddayadventurepark.com/>.

angeblich um das „weltgrößte Paintball-Event“ (Heft 2/2010: 36) handelt. Jährlich wird in Oklahoma die Landung der Alliierten an der französischen Nordküste am 06.06.1944 nachgespielt.

Die im Magazin platzierten Anzeigen bewerben Markiergeräte und Zubehör sowie Veranstaltungen und Spielfelder. Ein Inserent bietet auch Airsoft-Waffen an (Heft 2/2010: 53).

1.5.1.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Das Heft erscheint im DIN A4-Format, Ausgabe 2/2010 hat einen Umfang von 56 Seiten. Das Magazin ist, abgesehen von dem in schwarz/weiß gehaltenen Inhaltsverzeichnis, durchgängig sehr farbig gestaltet und auf Hochglanzpapier gedruckt. Es enthält mehrere ganzseitige Werbeanzeigen. Dabei dominieren Fotos von Spielern (auch in Tarnkleidung), Spielszenen und Abbildungen von Markierern und anderem technischen Zubehör.

Abb. 46: Titelbild von Ausgabe 1 des Szenario Paintball Magazins²⁴³



²⁴³ http://www.me-paintball.de/Szenario-Paintball-Magazin-Ausgabe-1_detail_101809.html.

1.5.1.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

In einem Testbericht über ein Markiergerät fällt ein leicht sexistisch eingefärbter Stil auf. Dafür stehen Formulierungen wie „...waren wir natürlich gespannt, wie sich die ‚Kleine‘ beim Schießen anfühlt“ oder „was Wartungsaufwand und -intensität angeht, reicht eigentlich folgender Satz, um präzise zu beschreiben woran man bei dem Baby ist: ‚Fire an forget!‘“. In Interviews und Leserbriefen duzen sich die Beteiligten. In den Beiträgen werden viele Fachbegriffe verwendet, die dem Laien nicht geläufig sind, z.B.: „Tippmann X7 Phenom mit neuer FlexValve-Technik. (2010: 16) oder „Hilfe, mein TM-15 Regulator ist verplombt!“ (2010: 13). Das Magazin wendet sich also eindeutig an (männliche) Insider.

1.5.1.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Auf der Leserbriefseite des Hefts wird thematisiert, inwieweit das im Magazin publizierte Bekenntnis zum Szenario-Paintball dieser Szene schaden könnte. Unter der Rubrik „Schreib uns Deine Meinung“ findet sich folgende Zuschrift von Leser Manuel: „*Hallo Szenariomagazin!* Ich finde es nicht gerade toll ein solches Magazin bei der aktuellen Lage rund um Paintballverbotsdiskussionen usw. zu bringen! Wollt ihr denn mit aller Absicht, dass Paintball in Deutschland verboten wird? Es muss nur einer der ‚netten Herren‘ aus Berlin das Szenariomagazin auf den Tisch bekommen und dann ist der Ofen aus für Paintball in Deutschland!“

Die Redaktion reagiert auf diese Zuschrift wie folgt: „Hallo Manuel, danke für Deine Mail. Wir sehen das ganze etwas anders als Du, denn die Politiker brauchen kein Szenario-Paintball-Magazin um ein Verbot wirklich durchzusetzen, wenn sie das wollen, tun sie das auch so. Hier ein Zitat aus einem Forum²⁴⁴, ich denke der Schreiber trifft es auf den Punkt. Zitat: ‚Wer meint die Behörden wären gerade auf der ‚Brennsuppen dahergeschwommen‘ und würden hier was bahnbrechendes Neues erfahren, der hat doch etwas Scheuklappen auf. Um nur mal bei den Big Games mit Szenario zu bleiben: Polen, Tschechien, Frankreich – bekannt und außerhalb der Jurisdiktion. Mahlwinkel – bekannt. so what‘“.

In einem Interview mit dem „Team Silberrücken“ (2010: 11) antwortet ein Teamspieler auf die Frage, was er zur „immerwährenden Paintballverbotsdiskussion“ zu sagen hätte: „Gaaaaanz langes und breites Thema...Nur soviel: wir alle tragen unseren Teil dazu bei, das Image dieses Sports mehr oder weniger glänzen zu lassen. Wir dürfen als Paintball-Gemeinschaft nicht zulassen, dass dieser Sport von fehlgeleiteten, extremistisch eingestellten Irren als Plattform benutzt wird, antisemitische, undemokratisch politische Gedanken zu verbreiten und sich auch so zu verhalten. Wir, ‚Die Silberrücken‘, distanzieren uns alle geschlossen auf das Entschiedenste von jedweder Form undemokratischer politischer Ansichten, besonders

²⁴⁴ Die Quelle dieses Zitats wird in dem Beitrag nicht genannt.

von rechtem Gedankengut. Wir wollen unser Hobby ausüben, in Frieden und in Freundschaft zu möglichst vielen Paintballern und so treten wir auch stets auf.“

Auch in dem Interview mit Kemmerer wird die Außendarstellung thematisiert. Kemmerer: „In Deutschland sollte jeder Paintballspieler das nötige Fingerspitzengefühl haben und darauf achten, wie er sich und sein Hobby repräsentiert. Dazu gehört der Umgang mit Bildern und Videos, welchen Teamnamen man sich gibt, mit welchen Klamotten man außerhalb des Spielfelds herumläuft, jedes Detail das die Öffentlichkeit wahrnimmt. Paintball hat in Deutschland einen langen und harten Weg hinter sich, und die heutige Akzeptanz beruht hauptsächlich darauf, dass die Öffentlichkeit bemerkte, dass wir nicht den einschlägigen Vorurteilen entsprechen“ (2010: 24). Die angeführten Beispiele verdeutlichen erneut, wie wichtig die Paintball-Szene die Imagepflege nimmt.

1.5.2 Online-Magazin “Facefull“

1.5.2.1 Inhalt

Das amerikanische Paintballmagazin Facefull²⁴⁵ erscheint nach eigenen Angaben in einer monatlichen Auflage von 60.000 Heften in 50 Ländern.²⁴⁶ Es wird sowohl als Online- als auch als Printmagazin vertrieben: Die gedruckte Variante wird online gestellt und lässt sich am PC durchblättern und lesen. Es gibt auch eine deutschsprachige Ausgabe, die ebenfalls online gelesen werden kann.²⁴⁷ Die virtuelle Blätterfunktion ist mit einem entsprechenden Geräusch von raschelndem Papier unterlegt. Im Dezember 2010 ist das englischsprachige Heft von Februar 2010 einsehbar. Diese Ausgabe hat 51 Seiten, davon sind 25 eindeutig als Werbung zu identifizieren. Auch ältere Ausgaben können gelesen werden. Die Redaktionsbeiträge des aktuellen Heftes beschäftigen sich mit Hinweisen zur Spieltaktik und auf anstehende Turniere (weltweit). Neue Produkte (Markierer, Kleidung, Zubehör) werden mit Hinweis auf die jeweiligen Anbieter vorgestellt und abgebildet.

In einem Beitrag wird der russische Spieler Konstantin Fedorov porträtiert und interviewt (Feb. 2010: 28-32).²⁴⁸ Die Fragen und Antworten unterscheiden sich nicht von denen anderer Interviews mit prominenten Sportlern: Es geht um Karriere, Sponsoren, Trainingszeiten und Verdienst. Des Weiteren findet sich ein Beitrag über die letzte Spielsaison mit Ausblick auf die kommende und die Millennium Series.

²⁴⁵ <http://www.face-full.com>.

²⁴⁶ <http://www.face-full.com/concept.php>.

²⁴⁷ <http://www.face-full.com/online/DE/july10/elite.htm>.

²⁴⁸ <http://www.face-full.com/online/february10/elite.htm>.

1.5.2.2 Visuelle Darstellungskomponenten

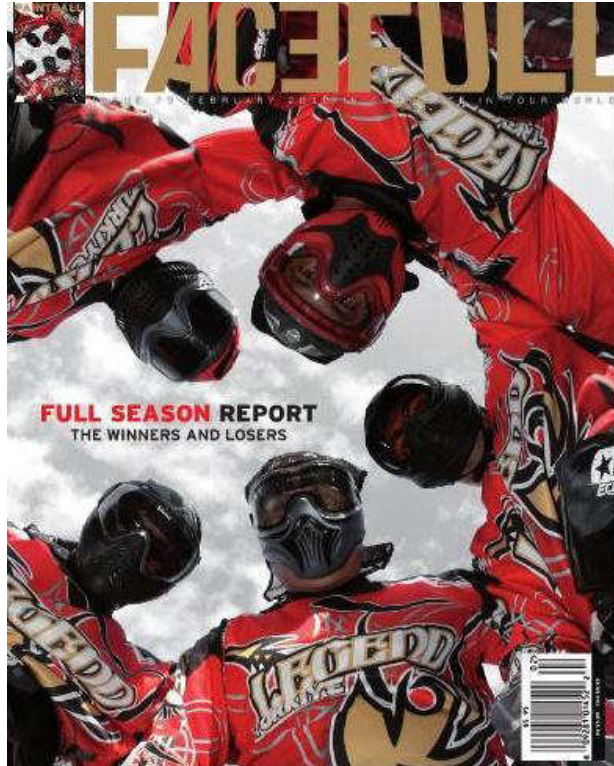
Abb. 47: Header des Magazins Facefull



Auffällig bei diesem Magazin ist, dass es ausgesprochen farbig und ansprechend gestaltet ist. Das Layout wirkt sehr professionell. Wie in vielen so genannten Lifestyle-Magazinen sind die redaktionellen Beiträge von den Werbeeinhalten auf den ersten Blick schwierig zu unterscheiden. Beide enthalten anspruchsvolle farbige Grafiken und Fotos und sind in einem ähnlichen Stil gestaltet. Auch inhaltlich unterscheiden sie sich teils wenig, da auch in die Textbeiträge großformatige Fotos von Produkten integriert sind, die Marke und Hersteller deutlich erkennen lassen.

Der Beitrag über Fedorov enthält ein Porträtfoto des Spielers und eine Aufnahme, auf der er in Jeans und mit nacktem Oberkörper und einem Markiergerät zu sehen ist. Die Ästhetik erinnert an Fotos von Popstars in Lifestyle- und Musikmagazinen.

Abb. 48: Titelblatt vom Magazin Facefull



1.5.2.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Im Bericht über den russischen Spieler Kirill Prididni, ein Teammitglied der russischen Liga, die 2010 den World Cup gewonnen hat, wird der Spieler als „Silent Assassin“ bezeichnet (Heft Feb. 2010: 24).²⁴⁹ Inhaltlich wird das Spiel eindeutig als (Profi-) Sport verhandelt. Es finden sich keinerlei Hinweise auf Gewaltaffinität oder militärische Bezüge. Lediglich die Werbeanzeige für einen Anbieter von MilSim-Ausrüstung lässt auf die in den USA schon festgestellte partielle Vermischung der Begrifflichkeiten schließen.

1.5.2.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Unter dem Menüpunkt „Concept“²⁵⁰ ist zu lesen: „...we offer a different vision of paintball, stronger, hotter, more creative, and more professional. We are not just ‚another‘ paintball magazine, our objective was to be the only reference in paintball publications, and we succeeded. FACEFULL innovates in many different aspects, one of which is the overall format of our magazine“. Das Magazin grenzt sich also allenfalls von anderen Magazinen ab. Inhaltliche Distanzierungen erfolgen nicht. Das Heft versteht sich eindeutig als Sportzeitschrift.

1.6 Forum, Fanseite

1.6.1 Paintball-Portal, Deutschland

1.6.1.1 Inhalt

Auf dem Internetportal werden ein Forum, eine Chatfunktion und ein Paintballatlas (Deutschland, Österreich, Schweiz) zur Verfügung gestellt, auf dem Spieler, Teams und Felder eingezeichnet sind. Interessengemeinschaften können sich unter selbst gewählten Themen zusammenfinden und auf einer Art Pinnwand kommunizieren. Es wird über Termine von anstehenden Turnieren und Events informiert. Im Forum wird auf das Gutachten von Steinmetz hingewiesen. Eine Frau sucht im Forum weibliche Paintballerinnen. Die von ihr eröffnete Gruppe hat nur ein Mitglied.²⁵¹

1.6.1.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Abb. 49: Header des Paintball-Portals²⁵²



²⁴⁹ <http://www.face-full.com/online/february10/elite.htm>.

²⁵⁰ <http://www.face-full.com/concept.php>.

²⁵¹ <http://www.pbportal.de/forum/group.php?groupid=131>.

²⁵² <http://www.pbportal.de>.

In der Galerie der Internetseite befinden sich Fotos von Spielgeländen, Equipment und Spielern. In der Unterkategorie „Top Bilder“, die die 500 am häufigsten betrachteten Fotos zeigen, finden sich größtenteils Fotos nackter und halbnackter Frauen, die mit Paintballmarkierern posieren, was auf eine überwiegend männliche Besucherclientel schließen lässt. In der Videorubrik finden sich mehrfach Links zum Rettet-Paintball-Video der Petitionskampagne 2009, das bei den Besuchern durchweg positive Kommentare auslöste.

Abb. 50: Foto aus der Rubrik „Top Fotos“ des Paintball-Portals²⁵³



1.6.1.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Hinsichtlich der verwendeten Sprache wurden im Paintball-Portal keine Besonderheiten festgestellt.

1.6.1.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Im Forum wird auf das Steinmetz-Gutachten hingewiesen sowie auf die Handreichung des BKA und auf ein Urteil des OVG Lüneburg bzgl. Paintball. Außerdem wird von einzelnen Nutzern über Ein- und Ausfuhrbestimmungen von Markierern informiert. So manifestiert sich hier inhaltlich das Bedürfnis, den Sport als harmlos zu rechtfertigen. Eine explizite Stellungnahme oder Abgrenzung von bestimmten Haltungen oder Spielvarianten erfolgt hier nicht.

1.6.2 Fansite, Finnland

Auf der – partiell auch in Englisch angebotenen – finnischen Fansite <http://www.paintball.fi/>, die sich an „Paintball-Enthusiasten“ richtet, werden paintballbezogene Nachrichten, Interviews, Foren, Turnierreportagen und -ergebnisse präsentiert. Beim englischsprachigen Teil der Seite fallen keine sprachlichen Besonderheiten auf.

Auf dem bunten Header sind zwei Spieler in Ausrüstung und Aktion zu sehen. Der Schriftzug der Seite erscheint vor dem Hintergrund eines gelben Splats (vgl. Abb. 51).

²⁵³ <http://www.pbportal.de/media/showimage.php?i=15216&catid=popimages&orderby=views>.

Abb. 51: Header der finnischen Fan-Homepage



Das vorgehaltene Videomaterial ist sehr umfangreich. Soweit gesichtet, enthält es keine gewalt- oder militärraffinen Sequenzen, aber Links zu Szenario und Woodland-Videos.²⁵⁴ Ein musikalisch mit Softrock unterlegtes Videobeispiel aus Finnland zeigt Camo im Wald, aber ohne militärische Anmutung.²⁵⁵

1.7 Typisierung und Zielgruppenanalyse

Belastbares Zahlenmaterial zur Typisierung von Paintballspielern liegt nicht vor. Die vorhandenen Veröffentlichungen gehen davon aus, dass die meisten aktiven Paintballspieler in Deutschland junge Männer sind. Solide demographische Daten, wie sie wohl von der noch nicht veröffentlichten Arbeit Vonnemanns zu erwarten sind,²⁵⁶ liegen derzeit nicht vor. In den einschlägigen Foren stellen sich die meisten User als Männer zwischen 18 und 30 Jahren vor. Auch die Sichtung des Bildmaterials bestätigt diese Typisierung. Weibliche Spieler sind auch vertreten, jedoch in der Minderheit. Vereinzelt werden weibliche Teams gegründet.²⁵⁷ In den Ligen sind sie jedoch nicht vertreten. Die zahlreichen Rechtschreibfehler in den Foren lassen keinen Rückschluss auf das Bildungsniveau der Spieler zu, da diese auf den meisten solcher Kommunikationsplattformen generell gehäuft vorkommen.

Maibachs Buch bildet auf dem Titel und der Rückseite jeweils eine Frau in Hot-Pants und Bikini-Oberteil ab, die ein Markiergerät präsentiert. Im Buch selbst befindet sich eine ganzseitige Anzeige, die die Internetseite „system-flirt“²⁵⁸ bewirbt und eine nackte Frau abbildet (2006: 61). Dieser sexistische Einschlag legt nahe, dass die Sportart vor allem männliche Konsumenten anspricht.

Wie in Teil II geschildert, sind die Vereine und Teams daran interessiert, dass sich Paintball in Richtung Breitensport entwickelt und suchen entsprechend nach Spielernachwuchs:

Maiberg hat ein Interview mit Jens Klappert geführt, den er als „Teammanager und zweiter Vorsitzender eines der dienstältesten Paintballteams in Deutschland, den Flying Colors, selbst Spieler seit 1992“ vorstellt (Maiberg 2006: 57). Auf die Frage, ob das Team auf der

²⁵⁴ <http://www.paintball.fi/page.php?id=1925>.

²⁵⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=JCdMrG2WZ8E>.

²⁵⁶ Carlo Vonnemann arbeitet u.a. an der Erhebung soziodemographischer Daten über Paintball-Spieler, vgl. Reviés in Teil III dieses Gutachtens.

²⁵⁷ Vgl.: <http://www.pbportal.de/forum/showthread.php?t=64385>.

²⁵⁸ [system-flirt.de](http://www.system-flirt.de).

Suche nach Spielernachwuchs sei, antwortet Klappert: „Immer. Die Suche nach geeignetem Nachwuchs ist ein immer wahrender Prozess. Auch im Paintball im Allgemeinen und im Turniersport im Speziellen muss man sich gezielt fruhzeitig verjungen und neue Talente fordern.“ (Maiberg 2006: 60).

Auf die Frage, was er jemanden raten wurde, der organisiert den Paintballsport betreiben mochte, antwortet Klappert: „Die wichtigste Anlaufstelle sind die beiden groen Paintballforen. Es gibt keine Frage, die unbeantwortet bleibt, und kein Einblick, der verwehrt wird. Das sind die idealen Voraussetzungen, um sich langsam einen Einblick in die Paintballszene zu verschaffen. Des Weiteren Spielen, an Turnieren teilnehmen, mit anderen Teams und Verantwortlichen das Gesprach suchen. Die Paintballcommunity ist trotz eines schleichenden Booms immer noch familiar.“

Werbeposter der Internetprasenz und Sponsoren der Teams entstammen fast ausschlielich spielbezogenen Anbieterkreisen, so dass auch von dieser Seite her nicht auf andere zu vermutende Gemeinsamkeiten der Spieler geschlossen werden kann.

2. Laserdrome²⁵⁹

Nach bisherigem Stand kommen für eine Analyse der Organisationsstruktur und -kultur der Laserdromespiele in Deutschland zunächst nur der Lasergame Leipzig e.V., der Lasergame Verein München und die Taurus Lasergame Association in Betracht. Es ist nicht möglich, über die kommerziellen Lasergame-Anbieter Informationen zu deren Klientel zu erhalten, so dass auf diesem Wege eine Zielgruppenanalyse nicht möglich ist. Auch den Internetauftritten der Anbieter lassen sich nur vage Informationen hinsichtlich ihrer Zielgruppe entnehmen. Es ist nach derzeitiger Einschätzung auch nicht anzunehmen, dass die dort spielenden Kunden einer Gemeinschaft wie einem Verein angehören. Vielmehr kann davon ausgegangen werden, dass es sich hier eher um einen heterogenen Personenkreis und heterogene Gruppen (Betriebsausflüge, Geburtstagsgesellschaften etc.) handelt, die Spielcenter besuchen, sich aber nicht so sehr mit dem Laserspiel identifizieren wie Vereinsmitglieder.

2.1 Vereine im Inland

2.1.1 Lasergame Leipzig e.V.

2.1.1.1 Inhalt

Lasergame Leipzig e.V. ist ein eingetragener Verein (Amtsgericht Leipzig VR 4468), der sich sowohl auf seiner Internetseite²⁶⁰ als auch in seiner Satzung (§ 2)²⁶¹ als Sportverein darstellt. Er besteht aus ordentlichen Mitgliedern und dem Vorstand mit dem aktuellen Vorstandsvorsitzenden Stefan Huss.

Die Vereinsgebühr beträgt monatlich 30 €²⁶², Nicht-Mitglieder zahlen für ein dreistündiges Spiel 30 €²⁶³ (für jede weitere Stunde 5 €, für ein Nachtspiel und ein GPS-gestütztes Spiel auf einem mehrere 100 qm großen Gelände 5 € extra). Neben Laser Tag kann bei Lasergame Leipzig e.V. auch Paintball und Airsoft gespielt werden. Sowohl Mitgliedern als auch Gästen werden verschiedene Events und Veranstaltungen wie Spanferkelessen und

²⁵⁹ Für die Unterstützung durch ihren Beitrag zum Kapitel „Laserdrome“ (Recherche und Ausarbeitung) bedankt sich die Verfasserin bei der Dipl.-Soziologin und Kriminologin Jana Meier.

²⁶⁰ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/left/uber-lasergame.html>.

²⁶¹ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/top/satzung.html>.

²⁶² Im Preis enthalten ist: Nutzung der gesamten Technik, freie Terminwahl, keine Zeitbegrenzung (keine Tagesgebühr), Gründung eines eigenen Squads, Teilnahme an Liga- und Turnierspielen, Teilnahme an Taktikschulungen, personalisierte Spielstatistiken, keine zusätzlichen Gebühren für Spielleiter/Schiedsrichter, Vergünstigungen bei Reisekosten, Vergünstigungen für Paintball auf dem Vereinsgelände, Vergünstigungen bei Partys und Veranstaltungen des Lasergame Leipzig e.V. und seinen Partnern. Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/left/mitgliedschaft.html>.

²⁶³ Inklusive: Gun mit Red Dot-Visier, Sensorstirnband mit Datenkabel, Traps, Code Timer, Clocks usw., ggf. Funkgeräte mit Headsets, Reload Dongle, unbegrenzte Munition (keine zusätzlichen Kosten), drei Stunden Spielzeit (inkl. Aufbau, Einweisung usw.), detaillierte Spielauswertung am Computer, ggf. Upload der persönlichen Spielstatistik, deutschlandweites Ranking, ausführliche Einweisung in Technik und Spielgelände. Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/left/gebuehren.html>.

das Veranstalten eigener Partys auf dem Vereinsgelände angeboten.²⁶⁴ In einem Radiobeitrag vom 19.08.2008 von MDR Radio Sputnik²⁶⁵ wird die Spielergemeinde auf rund 300 Personen geschätzt.

Lasergame Leipzig e.V. bedient sich neben der eigenen Internetseite auch anderer Webseiten der sozialen Netzwerkpflege wie Facebook²⁶⁶ – auf der unter anderem zahlreiche Fotos von Lasergame-Spielern zu sehen sind, Informationen über Lasergame gepostet werden und über Lasergame diskutiert werden kann – und Twitter²⁶⁷ – wo zum größten Teil Postings der Facebook-Pinnwand angekündigt werden. Es finden sich keinerlei militärische oder gewaltaffine Komponenten.

2.1.1.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Die Internetseite von Lasergame Leipzig e.V. ist farblich schlicht in grau und armeegrün gehalten (vgl. Abb. 52). Auf der Startseite sowie auf allen anderen Seiten sind eine Lasergun und ein Fadenkreuz im Header abgebildet, der Inhaltsbereich in der Mitte der Seite wechselt je nach angeklickter Rubrik, grafisch sind aber alle Seiten gleich aufgebaut und gestaltet. Die Seite ist nicht martialisch und es sind – außer Lasergun, Fadenkreuz und der olivgrünen Hintergrundfarbe – keine militärnahen Symbole abgebildet. Die Laserguns haben wenig Ähnlichkeit mit Feuerwaffen (vgl. Abb. 53).

²⁶⁴ „Events: Wir bieten unseren Mitgliedern, Spielern und Gästen ein individuelles Rahmenprogramm rund ums Lasergame, Paintball oder Softair spielen.

Catering: Eine große Auswahl an kulinarischen Leckerbissen wartet auf dich. Besonders gefragt sind:

Spanferkel am Spieß mit Sauerkraut und Brot - Preis auf Nachfrage (ab 15 Personen)

Bratwurst/Steaks und Nudelsalat - 6,50€ p. P. (ab 10 Personen).

Gern erstellen wir ein individuelles Angebote! Schick uns eine Mail an info@lasergame-leipzig.de

Veranstaltungen: Außer für Sport und Spiel stehen die 22.000 qm unseres Vereinsgeländes auch für Events jeder Art zur Verfügung. Egal ob Party, Meeting oder Firmenfeier, unser Räumlichkeiten und Außenanlagen schaffen einen perfekten Rahmen für jede Veranstaltung.“ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss; <http://lasergame-le.de/left/veranstaltungen.html>.

²⁶⁵ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, http://lasergame-le.de/data/images/Presse/2008-08-19_Lasergame%20Reportage.mp3.

²⁶⁶ <http://www.facebook.com/pages/Lasergamede/307384493577>.

²⁶⁷ https://twitter.com/lasergame_de.

Abb. 52: Startseite von Lasergame Leipzig e.V.²⁶⁸



Abb. 53: Laserguns von Lasergame Leipzig e.V.



Außer der Werbung von Betfair²⁶⁹, einer Online-Sportwetten-Plattform, befindet sich auf der Internetseite von Lasergame Leipzig e.V. keinerlei Werbung.

Unter der Rubrik „Bilder/Videos“²⁷⁰ sind acht bis zu achtminütige Videos von Lasergame-Spielen und Spielern zu sehen sowie unter dem Stichwort „Szenen vom Lasergame“ 34 Fotos, die hauptsächlich Personen beim Laserspielen abbilden. Bis auf eine Person sind alle männlich. Sie tragen meist normale Freizeit- oder Sportkleidung, auf einigen Bildern sind aber auch Personen mit Camouflage-Hosen abgebildet (vgl. Abb. 54).

²⁶⁸ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, <http://www.lasergame-leipzig.de/>.

²⁶⁹ TSE Global Limited, Waterfront | Hammersmith, Embankment | Winslow Road, W6 9HP London | UK, Company Reg. No. 05741254, E-Mail tseglobal@googlemail.com; <http://www.betfair.de/>.

²⁷⁰ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/left/bilder-videos.html>.

Abb. 54: Lasergame-Spieler mit Camouflage Hose bei Lasergame Leipzig e.V.



Auf allen Bildern tragen die Spieler eine Lasergun bei sich. Meist sind sie abgebildet, während sie vor anderen Spielern in Deckung gehen oder die Gegner angreifen. Viele Bilder wirken wie Heckenschützenabbildungen (siehe Abb. 55 und 56), wie man sie von Schauplätzen militärischer Auseinandersetzungen kennt. Die Kulissen – z.B. verfallene, alte Fabrikgelände – unterstützen diesen Eindruck. Neben den Bildern der Spieler in Aktion gibt es auch einige Gruppenfotos, auf denen die Spieler ihre Guns in die Kamera halten sowie Fotos der Laserguns und des Geländes.

Abb. 55: Lasergame-Spieler in Heckenschützenposition outdoor

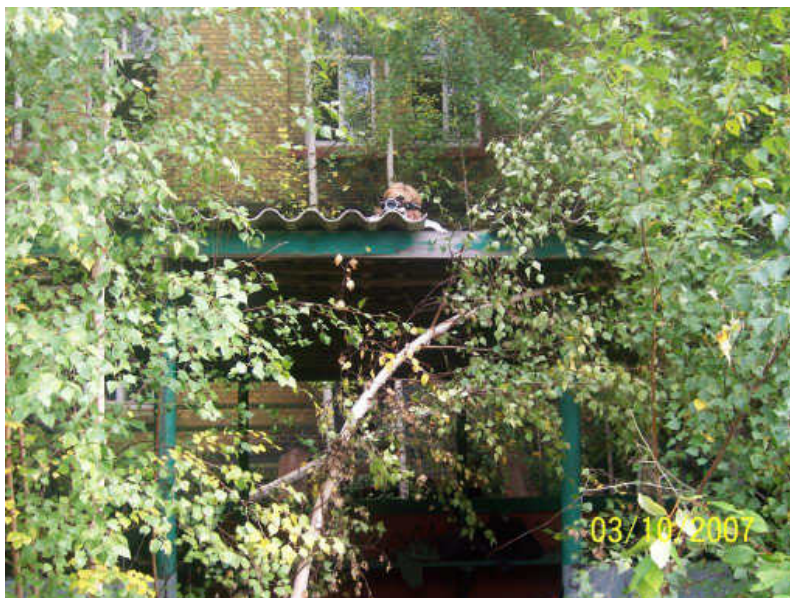


Abb. 56: Lasergame-Spieler in Heckenschützenposition indoor



Abb. 57: Gruppenfoto Lasergame Leipzig e.V.



Abb. 58: Gelände von Lasergame Leipzig e.V.



Auch wenn Lasergame Leipzig e.V. sich als durchschnittlicher Sportverein darstellt, wird auf den Bildern deutlich, dass es sich bei Lasergame um ein militärisches Strategiespiel handelt. Die Spieler bewegen sich auf einem verfallenen Gelände, das wie ein Kriegsschauplatz anmutet und versuchen, sich vor ihren Gegnern in Deckung zu bringen und diese mit ihrer Lasergun zu treffen. Da die zu treffenden Sensoren sich an einem Stirnband befinden, müssen die Spieler auf den Kopf des Gegners zielen und schießen, was in den im Folgenden analysierten Videos noch plastischer zum Ausdruck kommt.

Es gibt acht Videos,²⁷¹ von denen zwei mit „Lasergame Leipzig vs. Muc“ betitelt sind, eines heißt „Diskotheken – lasergame!“, die anderen wurden ohne Titel eingestellt. Die Videos sind auch bei YouTube²⁷² und MyVideo²⁷³ zu sehen. In sieben von acht dieser Clips sind Lasergame-Spieler in Aktion auf einem verfallenen Fabrikgebäude (indoor und outdoor) zu sehen. Die Videos sind mit Elektro-Musik unterlegt, in der Schussgeräusche, Sirenen sowie Schreie und teilweise unverständliche Dialoge zu hören sind. In allen Videos sind ausschließlich Männer – meist in normaler Freizeitkleidung, teilweise aber auch in

²⁷¹ Die Videos können nicht herunter geladen werden, aber sind auf folgender Internetseite zugänglich: Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/left/bilder-videos.html>.

²⁷² YouTube, LLC, 901 Cherry Ave., San Bruno, CA 94066, USA: „YouTube wurde im Februar 2005 gegründet und ist mittlerweile zur weltweit beliebtesten Online-Video-Community avanciert, in der Millionen von Nutzern selbst erstellte Videos entdecken, anschauen und weitergeben können.“ <http://www.youtube.com/?gl=DE&hl=de>.

²⁷³ MyVideo Broadband S.R.L, Calea Victoriei Nr. 54, et. 1, ap. 6, Sector 1, 010082 Bukarest (kostenlose Plattform, auf der eigene Videos öffentlich zugänglich hochgeladen werden können): <http://www.myvideo.de/>.

Camouflage-Hosen und mit Tarnmaske – zu sehen, die entweder auf der Suche nach Gegnern sind oder vor diesen in Deckung gehen. Wie auch die Fotos erinnern die Videos an bürgerkriegsähnliche Schauplätze, man hört Schüsse und zersplitterndes Glas, teilweise wird geschrien. In den Videos ist außerdem zu sehen, wie sich die Spieler gegenseitig auf den Kopf zielen und schießen. Das Video mit dem Titel „Diskotheken – lasergame!“ ist wie ein typisches Ego-Shooter-Video-Spiel²⁷⁴ aus der Perspektive eines Spielers gefilmt, der anscheinend eine Kamera auf seiner Waffe befestigt hat und sich damit durch verschiedene Räume bewegt, um Gegner zu finden. Der Clip wurde in einer anderen Umgebung aufgenommen als die übrigen Videos. Es scheint sich um eine leerstehende Diskothek mit Kellerräumen, Küche, Gängen und Tanzfläche zu handeln. Das Video ist mit Schreien und Schussgeräuschen unterlegt, und man hört den Protagonisten lachen, wenn er jemanden getroffen hat.

Insgesamt verdeutlichen die Videos, dass es bei dem Spiel um ein militärisches Strategiespiel handelt, in dem das Töten oder Verletzen von Personen simuliert wird.

2.1.1.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Lasergame Leipzig e.V. bedient sich auf der Internetseite meist eines sachlichen, informativen Sprachstils. Es wird weder eine jugendtypische noch eine gewaltverherrlichende oder militärische Sprache verwendet. Allerdings sind auch Formulierungen wie „Der Trooper ist durch sein ausgewogenes Setup ein Allrounder und im Spielverlauf vielseitig einsetzbar. Seine Granatwerferfunktion macht ihm besonders im Häuserkampf gefährlich [...]“²⁷⁵ zu finden, die sehr deutlich eine Kampfhandlung beschreiben. Andere Angaben über das Spiel setzen teilweise ein gewisses Insiderwissen, bzw. eine Vertrautheit mit dem Spiel voraus, denn Begriffe wie Squads oder Scope sowie technische Daten der einzelnen Charaktere²⁷⁶ sind für Laien nicht unbedingt verständlich.

2.1.1.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Bestimmte Leitbilder oder Mottos konnten auf der Seite von Lasergame Leipzig e.V. nicht identifiziert werden. Lasergame Leipzig e.V. versteht sich als normaler Sportverein, der aber keine geschlossene Gemeinschaft nur für Mitglieder bildet, sondern auch Nicht-Mitgliedern offen steht. Der Verein grenzt sich nach eigenen Angaben nur aufgrund der Vielfalt an Spielvarianten von anderen Sportarten ab.²⁷⁷

²⁷⁴ <http://de.wikipedia.org/wiki/Ego-Shooter>.

²⁷⁵ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/left/uber-lasergame.html>.

²⁷⁶ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins: Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/left/uber-lasergame.html>.

²⁷⁷ „Lasergame grenzt sich durch seine fast unbegrenzte Vielfalt an Spielvariationen von anderen Sportarten ab. Einen großen Beitrag dazu leisten die unterschiedlichen Charaktere, zwischen denen sich jeder Spieler vor einem Spiel entscheiden kann.“ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins, Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/left/uber-lasergame.html>.

Unter „Presse“²⁷⁸ können auf der Internetseite Artikel aus der Leipziger Volkszeitung und dem „Prinz“ sowie ein Beitrag von MDR Radio Sputnik²⁷⁹ herunter geladen werden. In dem Radiobeitrag weist der Vereinsvorsitzende Stefan Huss in einem Interview darauf hin, dass Lasergame nicht gewaltverherrlichend sei und dass den Spielern ausdrücklich gesagt werde, dass keine Tarnkleidung erwünscht sei. Huss beschreibt Lasergame als eine Art Räuber und Gendarm Spiel, welches von Studenten, älteren Menschen sowie Männern und Frauen gespielt werde, die sich gerne sportlich betätigten. Er grenzt sich und seinen Verein damit von Kriegsspiel und Gewaltverherrlichung ab. Auch wenn der Beitrag das Spiel wie folgt beschreibt: „[...] ohne Militärklamotten, ohne Blut und mit mehr Handlung, denn nicht das gegenseitige Abschießen steht im Mittelpunkt, sondern die Taktik [...]“, werden Begriffe wie „sich gegenseitig aus dem Spiel schießen“, „Gegner sind tot“ und „Rambo 2.0“ verwendet. Die Printartikel sind teilweise kritisch gegenüber Lasergame. So verweist „Lichtschüsse mit ‚Geschmäcke‘“²⁸⁰ darauf, dass auf dem Gelände, auf dem „heute wieder Krieg gespielt wird“ im Zweiten Weltkrieg Kriegsmaterial der Mitteldeutschen Motorenwerke hergestellt wurde. Ein auf diesen Artikel bezogener Leserbrief eines Lasergame-Spielers vom 15.09.2009²⁸¹ dementiert hingegen die Ähnlichkeit zu militärischen Operationen und eine Gewaltaffinität des Spiels.²⁸² In einem Artikel aus der Leipziger Volkszeitung vom 08.09.2009²⁸³ wird Lasergame Leipzig e.V. wie folgt beschrieben: „Beim Lasergame treten zwei Teams mit waffenähnlichen Sportgeräten auf einem festgelegten Spielfeld gegeneinander an. Es handelt sich um ein sportives taktisches Geländespiel, vergleichbar mit Softair, Paintball und Gotcha. Der wesentliche Unterschied zu jenen Spielen besteht darin, dass beim Lasergame nicht mit Plastikkugeln, Softballs oder farbigen Gelatinekugeln geschossen wird, sondern mit Infrarotsignalen. Somit sind die Sportgeräte beim Lasergame keine Waffen im Sinne des Waffengesetzes (§ 1 II WaffG). Während Softair- und Paintball-Spiele im öffentlichen Gelände verboten sind, ist dies beim Lasergame nicht der Fall. Lasergame Leipzig e. V. wurde im März 2007 gegründet und hat rund 130 registrierte Mitglieder. Teile des Vereins-Geländes in Taucha stehen auch Paintball- und Softair-Spielen zur Verfügung“ (sic!) In diesem Zitat wird das Lasergame-Spiel auf der einen Seite von Softair und Paintball

²⁷⁸ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins, Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/left/presse.html>.

²⁷⁹ http://lasergame-le.de/data/images/Presse/2008-08-19_Lasergame%20Reportage.mp3.

²⁸⁰ Leipziger Volkszeitung vom 09.09.2009, Seite 22; Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins, Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/data/images/Presse/LVZ%2009.09.09.pdf>.

²⁸¹ Leipziger Volkszeitung vom 15.09.2009, Seite 16; Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins, Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/data/images/Presse/LVZ%20Leserbrief%2015.09.2009.pdf>.

²⁸² „Es ist uns Spielern außerdem sehr wichtig darauf zu achten, dass wir nicht mit Gewaltverherrlichung in Verbindung gebracht werden. So werden unsere Pointer nie „Waffen“ genannt, denn wir schießen nicht! Sicherlich ist das Lasergame eine Adaption von Übungen und Vorgehensweisen, die an militärische Operationen erinnern. Dennoch hat es nichts damit gemein. Vielmehr schult es den Zusammenhalt und die Kommunikation in einer Gruppe.“ Leipziger Volkszeitung vom 15.09.2009, Seite 16; Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins, Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/data/images/Presse/LVZ%20Leserbrief%2015.09.2009.pdf>.

²⁸³ Leipziger Volkszeitung vom 08.09.2009, Seite 11; Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins, Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/data/images/Presse/LVZ%2008.09.09.pdf>.

abgegrenzt und betont, dass die Markierer keine Waffen seien, auf der anderen Seite wird angegeben, dass das Vereinsgelände gerade auch für diese Spiele zur Verfügung steht.

Auch in einem Interview im „Prinz“ (August 2009)²⁸⁴ betont Huss die Gewaltfreiheit von Lasergame und grenzt seine Sportart von Paintball ab.²⁸⁵

Insgesamt kann festgehalten werden, dass Lasergame Leipzig e.V. sich nach außen von jeglicher Form der Gewaltverherrlichung und der Nähe zum Militär oder Kriegsspielen sowie einer Ähnlichkeit zu Paintball und Airsoft distanzieren will, allerdings gelingt es weder in den Interviews und Artikeln noch in den Ausführungen und Abbildungen der Webseite, dieses Bild konsequent aufrecht zu erhalten, da eine Nähe sowohl zu Paintball und Airsoft wie auch zu Kampf- und Kriegssimulationen nicht zu leugnen ist, was die oben beschriebenen Widersprüche zeigen.

Im Mitgliederbereich²⁸⁶ der Internetseite stehen verschiedene Informationen für angemeldete Mitglieder (gemeint sind nicht Vereinsmitglieder, sondern Personen, die sich auf der Homepage registrieren lassen) zur Verfügung. So bietet die Rubrik „Mitglieder“ z.B. eine Übersicht über alle registrierten Mitglieder mit Benutzernamen, vollständigem Namen (soweit angegeben), Geburtsdatum und Informationen zu durchgeführten Spielen. Außerdem kann auf weitere 28 Fotoalben mit insgesamt 1.031 Fotos zugegriffen werden.

Unter diesen Fotos finden sich mindestens drei Fotos, die politisch zumindest bedenklich sind (siehe Abb. 59). Auf einem Foto ist ein Hakenkreuz abgebildet, das auf dem Spielgelände an die Wand gesprüht wurde, auf dem zweiten trägt ein Spieler ein T-Shirt mit einem Adler und auf dem dritten trägt ein Spieler ein T-Shirt mit der Aufschrift „Deutschland SIEGT“. Daraus kann zwar nicht geschlossen werden, dass der Lasergame Leipzig e.V. rechtsextrem ist, doch stört es die Verantwortlichen zumindest nicht, dass Fotos mit teils problematischen Symbolen auf deren Internetseite zu sehen sind. Die Tatsache, dass diese

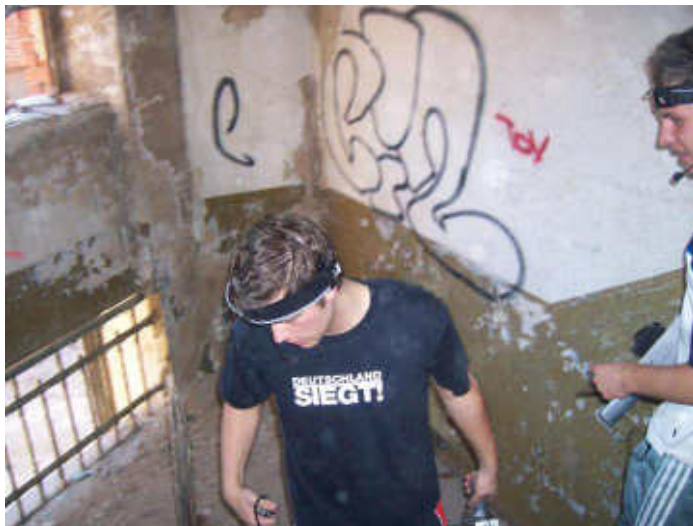
²⁸⁴ PRINZ.de, Verantwortlicher Chefredakteur: Stephan Pirsch, August 2009, Seite 10; Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins, Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/data/images/Presse/August%2009%20-%20Prinz%20Leipzigklein.jpg>.

²⁸⁵ „Gibt es Ähnlichkeiten zum Paintball? Die beiden Spiele sind grundverschieden. Lasergame ist ein durch und durch strategisches Spiel, wo man von Anfang bis zum Ende hochkonzentriert sein muss. Lasergame ist vergleichbar mit einem Videogame, wo verschiedene Charaktere und Waffen das Spiel bestimmen. Was sagen Sie zur Diskussion um die so genannten „Tötungssimulationsspiele“? Das ist ein heikles Thema. Das beste Beispiel ist der Fechtsport. Da gehe ich mit dem Ziel in das Duell, meinen Gegner niederzustrecken und diese Disziplin ist olympisch. Lasergame ist nichts anderes als eine taktische Simulation. Am Ende eines jeden Spiels kommen die Mannschaften zusammen und werten freundschaftlich das Spiel aus.“ PRINZ.de, Verantwortlicher Chefredakteur: Stephan Pirsch, August 2009, Seite 10; Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins, Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/data/images/Presse/August%2009%20-%20Prinz%20Leipzigklein.jpg>.

²⁸⁶ „Im Mitgliederbereich kannst du deine Aktivitäten rund um Lasergame anschauen und koordinieren. Wenn du eingeloggt bist, findest du unter *News* neben den öffentlichen Mitteilungen auch die News, die nur für registrierte Mitglieder bestimmt sind. Darüber hinaus hast du unter *Bilder/Videos* uneingeschränkter Zugriff auf alle Bilder und Videos. Unter *Meine Seite* kannst du nicht nur dein Profil verwalten und deine Stats anschauen sondern auch neue Spiele erstellen, andere Mitglieder dazu einladen oder Einladungen zu Spielen annehmen. Ferner kannst du mit Hilfe der Nachrichtenfunktion andere Spieler kontaktieren. *Mitglieder* gibt dir eine Übersicht aller registrierten Mitglieder. Auf der Seite *Squad* findest du nützliche Information, wenn du ein Squad gründen möchtest.“ Lasergame Leipzig e.V., Wettiner Straße 15, 04105 Leipzig, Vorsitzender des Vereins, Stefan Huss, <http://lasergame-le.de/user/index.php?mact=FrontEndUsers,m11&viewprofile,1&m11returnid=18&m11form=viewprofile&m11uid=30208>.

Fotos nur für angemeldete Mitglieder sichtbar sind, könnte darauf hinweisen, dass ein Unrechtsbewusstsein seitens der Verantwortlichen besteht und die Bilder deswegen nicht in den ohne weiteres zugänglichen Fotoalben gespeichert sind.

Abb. 59: Hakenkreuz-Graffiti, Adler und „Deutschland SIEGT!“ T-Shirt bei Lasergame Leipzig e.V.



2.1.2 Lasergame Verein München

2.1.2.1 Inhalt

Der Lasergame Verein München – ein anscheinend nicht eingetragener Verein, der sich 2004 zu einem gemeinsamen Sportverein zusammengeschlossen hat – bezeichnet sich auf der Internetseite als „1. Lasergame Verein München“ mit folgendem Ziel: „Dieser Verein steht für Spaß an einem harmlosen High-Tech Spiel das keinerlei Realitätsbezug sucht – bei uns geht es um Sport, Geschicklichkeit, Teamgeist. Wettbewerb und Spannung gehört natürlich ebenso dazu.“²⁸⁷ Voraussetzung für die Teilnahme an Spielen ist eine Vereinsmitgliedschaft. Eine Aufnahmegebühr oder ein Mitgliedsbeitrag werden aber nicht

²⁸⁷ (K.A.), http://www.lasergame.de/muenchen/home_muenchen.html.

erhoben, die Spieler müssen lediglich einen Kostenbeitrag für Material und Spielleiter bezahlen.²⁸⁸ Wie hoch dieser ist, ist der Seite nicht zu entnehmen.

Laut Internetseite hat der Lasergame Verein München derzeit²⁸⁹ kein eigenes Gelände, auf dem offiziell gespielt werden darf. Sie spielen deshalb „nur dort wo wir geduldet werden oder wirklich klar ist das wir niemanden stören.“²⁹⁰ Diese Orte werden auf der Internetseite ausführlich beschrieben.²⁹¹

Der Verein pflegt enge Kontakte zu Lasergame Leipzig e.V. Schon auf der Startseite werden „die Leipziger“²⁹² erwähnt, es wird auf ein gemeinsames Turnier mit Lasergame Leipzig e.V. hingewiesen, und Lasergame Verein München bedient sich neben der eigenen Internetseite der gleichen Webseiten der sozialen Netzwerkpflege (Facebook²⁹³ und Twitter²⁹⁴).

2.1.2.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Die Internetseite vom Lasergame Verein München ist in hellen Grau-, Blau-, Rot- und Weißtönen gehalten und im gleichen Stil designed wie die Seite von Lasergame Deutschland GbR gestaltet (siehe unten). Im Header der Seite befindet sich eine im Comicstil gezeichnete Person mit Laserwaffe. Alle Seiten sind gleich aufgebaut mit je nach angeklickter Rubrik wechselnden Inhalten (von denen die meisten leer sind). Außer der Comicfigur mit Laserwaffe sind keinerlei militärnahen Abbildungen oder ähnliches zu finden.

²⁸⁸ (K.A.), http://www.lasergame.de/muenchen/mitgliedschaft_muenchen.html.

²⁸⁹ Stand 09.11.2009.

²⁹⁰ (K.A.), http://www.lasergame.de/muenchen/home_muenchen.html.

²⁹¹ „Das ging bisher von einer großen Diskothek (leider abgerissen, vielen Dank an Flex!) über halb aufgebaute Oktoberfestzelte (danke an das Securitypersonal und die Polizei, die alle mitspielen wollten!) auch zu abgelegeneren Locations wie z.B. den Landschaftspark Nord in Duisburg. Letztens hatten wir sogar die Gelegenheit in einem leerstehenden Hertie ein paar Stündchen zu spielen. Nicht zu vergessen sind natürlich die großartigen Locations in Leipzig: Der Verein investiert sehr viel Zeit, Geld und Schweiß um einen sicheren und abwechslungsreichen Spielbetrieb zu gewährleisten. Darum organisiert der Münchner Verein dort 4-5mal jährlich Gastspiele. Die beliebtesten der derzeitigen Münchner Locations: Baggersee bei Unterschleißheim (viel Autolärm und Industrie als Nachbar - sehr schön bei Vollmond) | Park am Friedensengel (von zwei vielbefahrenen Straßen und der Isar begrenzt - hier spielen wir abends schon seit 2003) | Tiefgarage (steht leer ab 21 Uhr - vielen Dank an Herrn Maier und den Hausmeister | unsere Schlechtwetter-Location) | Waldstück an der Autobahn Richtung Starnberg (meist Sonntagnachmittag bei Sonnenschein).“ Vgl.: (K.A.), http://www.lasergame.de/muenchen/home_muenchen.html.

²⁹² (K.A.), http://www.lasergame.de/muenchen/home_muenchen.html

²⁹³ <http://www.facebook.com/pages/Lasergamede/307384493577>.

²⁹⁴ https://twitter.com/lasergame_de.

Abb. 60: Startseite von Lasergame Verein München²⁹⁵



Unter der Rubrik „Galerie“²⁹⁶ befinden sich 47 Bilder von Lasergame Spielern in ausnahmslos normaler Freizeitkleidung und ohne Camouflage-Merkmale in einem leerstehenden Kaufhaus zu sehen (nach dem Namen des Ordners „2009-10-27_Hertie“ ist darauf zu schließen, dass die Bilder in einer Hertiefiliale aufgenommen wurden).

Abb. 60: Lasergame-Spieler²⁹⁷



²⁹⁵ (K.A.), Lasergame Verein München; http://www.lasergame.de/muenchen/home_muenchen.html.

²⁹⁶ (K.A.), Lasergame Verein München; http://www.lasergame.de/muenchen/galerie_muenchen.html.

²⁹⁷ Fotos entnommen von Lasergame Verein München, (k.A.), http://www.lasergame.de/muenchen/galerie_muenchen.html.

Abb. 61: Eine leerstehende Hertiefiliale als Lasergame Location²⁹⁸



2.1.2.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Der Lasergame Verein München bedient sich auf seiner Internetseite eines sachlich-informativen – teils auch eines informellen, familiären – Sprachstils. Das Forum, das nur registrierten Nutzern offen steht, wird nur von wenigen Usern genutzt, und dort wird neben Neuigkeiten über die Internetseite und die Optimierung der Markierer auch Persönliches ausgetauscht. Es finden sich insgesamt keine Ausdrücke, die mit Militär, Waffen oder Gewalt in Verbindung gebracht werden können.

2.1.2.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Der Lasergame Verein München ist kein eingetragener Verein, er bezieht sich unter der Rubrik „Mitglieder“ aber auf die Vereinssatzung und Nutzungsbedingungen von Lasergame Leipzig e.V. Ob die Münchner Spieler auch Mitglieder dieses Vereins sind, wird nicht deutlich. Laut Internetseite ist die Mitgliedschaft im Verein (ob München oder Leipzig ist nicht ersichtlich) eine Voraussetzung zum Spielen.²⁹⁹ Angemeldeten Mitgliedern (nicht Vereinsmitgliedern, sondern registrierten Nutzern der Internetseite) stehen neben den allgemein zugänglichen Informationen auch die Rubriken „My Lasergame“ und „Forum“ zur

²⁹⁸ Fotos entnommen von Lasergame Verein München, (k.A.), http://www.lasergame.de/muenchen/galerie_muenchen.html.

²⁹⁹ „Für die Teilnahme an Spielen ist eine Mitgliedschaft im Verein notwendig. Der Verein erhebt keine Aufnahmegebühr und keinen Mitgliedsbeitrag. Bei der Teilnahme an Spielen ist ein Unkostenbeitrag für Material und Spielleiter zu entrichten.“ Vgl.: Lasergame Verein München, (k.A.), http://www.lasergame.de/muenchen/mitgliedschaft_muenchen.html.

Verfügung. Unter „My Lasergame“ sind Spielergebnisse zu finden und im „Forum“ tauschen sich (wenige) Mitglieder über Lasergame, aber auch über private Themen aus.

Der Lasergame Verein München und Lasergame Leipzig e.V. bilden offenbar unter dem Namen „Lasergame Deutschland“ eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts (GbR), die anscheinend auch Lasergame-Systeme entwickelt.³⁰⁰ Auf der Internetseite wird darauf hingewiesen, dass sich die Seite zurzeit im Aufbau befindet und weitere Informationen bei Facebook³⁰¹ und Twitter³⁰² zu finden sind (Stand 17.09.2009). Lasergame Deutschland GbR hat kein Impressum und verweist auf die Vereine in Leipzig und München.

2.1.3 Taurus Lasergame Association

2.1.3.1 Inhalt

Die Taurus Lasergame Association (TLA) bezeichnet sich als ältester Laser Tag-Verein Deutschlands (kein Registereintrag) und wurde 1998 gegründet. Das Wort Taurus im Namen bezieht sich auf die Spielstätte, die Adventure World of Taurus in Velden bei Venlo in den Niederlanden, in der der TLA spielt, da das Laserspiel dort, nach Angaben der Verantwortlichen der Internetseite, weniger Beschränkungen unterliegt.³⁰³ Die Mitgliedschaft im Verein ist kostenlos, es wird aber eine einmalige Aufnahmegebühr von 25 € erhoben.

2.1.3.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Die Internetseite ist grafisch im Science Fiction-Stil gestaltet. Der Header zeigt die stilisierte Abbildung eines Planeten über dem TAURUS LASERGAME ASSOCIATION steht.

Abb. 62: Header der Internetseite von Taurus Lasergame Association



Farblich ist die Seite relativ schlicht hauptsächlich in grau, schwarz und weiß mit etwas rot und blau gehalten. Auf der Startseite befinden sich wechselnde Bilder von Lasergame-Spielern teilweise in Science Fiction-Kulissen (siehe Abb. 63).

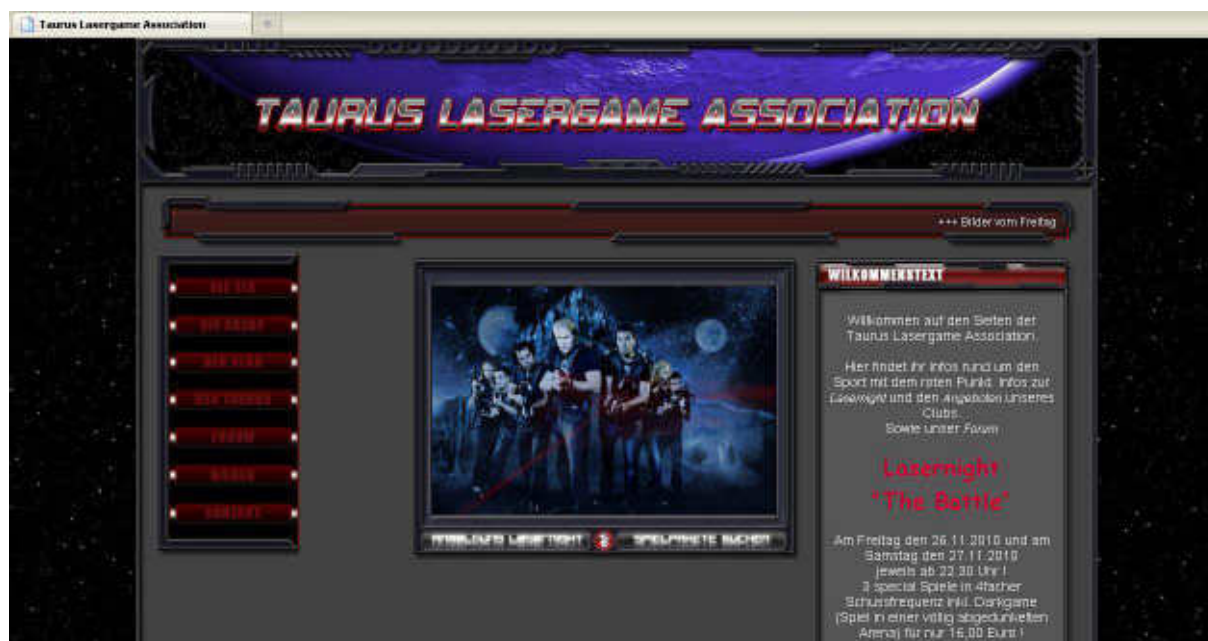
³⁰⁰ „Das hier vorgestellte Lasergame System wurde von Sascha Bembenek und Veit Kötting im Jahr 2003 konstruiert und in den letzten Jahren immer weiterentwickelt. Die Erfahrungen fließen derzeit in die dritte Generation ein. Der Prototyp wurde im April 2010 zum ersten Mal getestet. Der erste Spielbetrieb mit Generation 3 ist für Juli 2010 geplant.“ (K.A.), <http://www.lasergame.de/>.

³⁰¹ <http://www.facebook.com/pages/Lasergamede/307384493577>.

³⁰² https://twitter.com/lasergame_de.

³⁰³ Taurus Lasergame Association (TLA), Sven Krülls, In der Silbert 27 47877 Willich, <http://www.taurus-lasergame.de/tla.php>.

Abb. 63: Startseite von Taurus Lasergame Association³⁰⁴



Die eingestellten Fotos weisen keine gewaltaffinen oder militärischen Elemente auf. Meist handelt es sich um Gruppenbilder von Spielern, die mit Markierer und Sensorenweste ausgestattet sind. Außerdem wird die Spielstätte „Taurus“ auch bildlich vorgestellt.³⁰⁵

2.1.3.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Sprachlich gestaltet sich die Internetpräsenz eher neutral in teilweise umgangssprachlich-freundschaftlichem Ton. Lasergame wird als Sport bezeichnet. Anzeichen von Gewaltaffinität oder Militärnähe sind nicht zu finden, sieht man von einzelnen Bezeichnungen wie z.B. „battle“ und „Schussfrequenz“ ab.

2.1.3.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Die Mitglieder der TLA spielen in Velden bei Venlo, was sie auf ihrer Internetseite mit der liberaleren Einstellung der Niederlande gegenüber Lasertag erklären.³⁰⁶ Lasertag wird hier als eine „Wasserpistolenschlacht, unterstützt durch hochmoderne Technik“³⁰⁷ beschrieben. Neben einem wöchentlichen Clubabend mit gemeinsamem Laserspiel veranstaltet die TLA auch Events wie die „Lasernight“, Turniere und gelegentliche Outdoor-Veranstaltungen, bei denen auch Paintball gespielt wird.

³⁰⁴ TLA, Sven Krülls, In der Silbert 27, 47877 Willich, <http://www.taurus-lasergame.de/>.

³⁰⁵ TLA, Sven Krülls, In der Silbert 27, 47877 Willich, <http://www.taurus-lasergame.de/taurusinfos.php>.

³⁰⁶ TLA, Sven Krülls, In der Silbert 27, 47877 Willich, <http://www.taurus-lasergame.de/tla.php>: „Holländer sind ja durchaus für ihre liberale Einstellung bekannt. Beim Lasertag ist das nichts anderes. Während es weltweit keine Alters- und Zugangsbeschränkung zum Laserdrome gibt, herrscht in Deutschland die totale Verbannung. Als fragwürdiger Grund wird hier die Menschenwürde angeführt, die – im Gegensatz zum Paintball- durch Punktevergabe beim Treffen der Gegenspieler gemindert wird. Gewaltverherrlichung, „Killerspiele“ und Amokläufe, gern benutzte Worte des Alltags, die leider keinerlei Bezug zur Realität besitzen.“

³⁰⁷ TLA, Sven Krülls, In der Silbert 27, 47877 Willich, <http://www.taurus-lasergame.de/tla.php>.

Abb. 64: „Das jährlich stattfindende große TLA Paintball Shootout“³⁰⁸



2.2 Ausland

2.2.1 International Lasertag Association (ILTA)

2.2.1.1 Inhalt

Die International Lasertag Association wurde 1996 in den USA gegründet und definiert sich als eine „non-profit developer and operator association“³⁰⁹ für die Laser Tag-Industrie. Sie versteht sich als Informationsplattform für die Lasergame-Industrie und hat zwei Arten von Mitgliedern, die Entwickler und die Anwender. Auf der Internetseite sind sowohl weltweite Spielstätten (vgl. Teil I) als auch Empfehlungen für potentielle Spielcenterbetreiber zu finden.

2.2.1.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Die Internetpräsenz ist relativ unübersichtlich und bunt gestaltet. Auf schwarzem Hintergrund wurden verschiedene Schriftarten und Farben benutzt. Als einheitliches Merkmal befindet sich nur das Logo als eine Art Header in allen Rubriken.

Abb. 65: Logo der ILTA

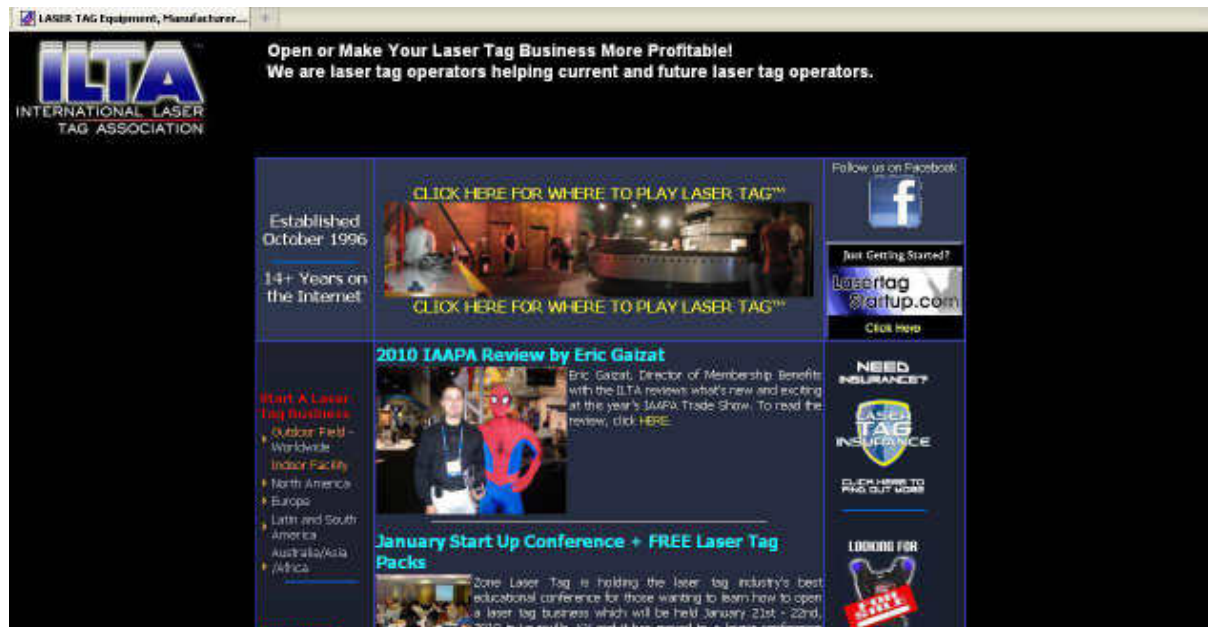


³⁰⁸ TLA, Sven Krülls, In der Silbert 27, 47877 Willich, <http://www.taurus-lasergame.de/events.php>.

³⁰⁹ Shane Zimmerman, Executive Director, und Eric Gaizat, Director of Membership Services, Suite 236, 5351 E. Thompson Avenue, Indianapolis IN 46237 USA, <http://www.lasertag.org/general/about.html>.

Die auf der Seite verlinkten Fotos zeigen meist eine Science Fiction-Kulisse und wirken nicht martialisch (vgl. Abb. 66).

Abb. 66: Startseite der International Lasertag Association (ILTA)



Auf der Seite finden sich verschiedene Links zum Thema Lasertag, z.B. zur Internetpräsenz der Outdoor Lasertag Association (OLTA)³¹⁰, die den Eindruck vermittelt, dass sie für ein militärraffines Spiel wirbt (vgl. Abb. 67).

Abb. 67: Header der Internetseite von Outdoor Lasertag Association (OLTA)



2.2.1.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Auf der Internetseite der ILTA³¹¹ wird ein neutrales informatives Englisch ohne auffällige Besonderheiten benutzt.

³¹⁰ "The Outdoor Laser Tag Association (OLTA) is a subsidiary of the International Laser Tag Association (ILTA) specializing in the development, and operation, of outdoor laser tag locations." Shane Zimmerman, Executive Director, und Eric Gaizat, Director of Membership Services, Suite 236, 5351 E. Thompson Avenue, Indianapolis IN 46237 USA, http://outdoorlasertag.org/index.php?option=com_rsform&Itemid=197.

³¹¹ <http://www.lasertag.org>.

2.2.1.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Abgrenzungen von bestimmten Spielweisen o.ä. finden sich auf dieser Präsenz nicht. Vorrangig wird Werbung für das eigene Unternehmen betrieben.

2.2.2 Laser Tag-Portal Trutnee

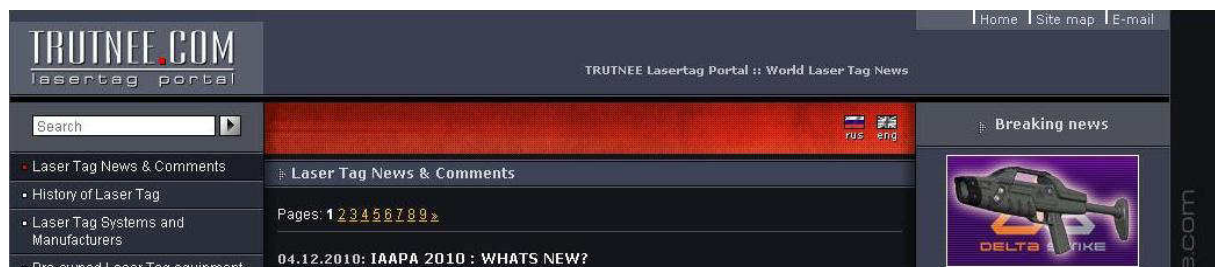
2.2.2.1 Inhalt

Trutnee.com ist ein Portal in englischer und russischer Sprache mit weltweiten Neuigkeiten über Laser Tag. Die Internetseite informiert über die Geschichte des Spiels, Ergebnisse von Umfragen und zeigt Spielstätten an. Die Seite hat kein Impressum, daher kann nicht festgestellt werden, in welchem Land Trutnee.com seinen Firmensitz hat. Startseite und Emailadresse sind allerdings russisch (trutnee@narod.ru).

2.2.2.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Die Internetpräsenz ist hauptsächlich in grau-schwarz mit weißer Schrift gestaltet. Es befinden sich zahlreiche Fotos und Werbung auf der Internetseite. Die Startseite und alle Unterrubriken sind gleich aufgebaut. Es gibt einen einheitlichen Header und links auf der Seite eine Navigationsleiste. Nur der mittlere Teil wechselt je nach angesteuerter Rubrik. Die grafische Darstellung bleibt dabei gleich.

Abb. 68: Header der Internetpräsenz von Trutnee.com³¹²



Die Fotos zeigen Laserspiel-Markierer, meist jedoch Laserspielerspieler an unterschiedlichen Orten. Ein Teil der Bilder legt nahe, dass im Ausland weniger Gewicht auf eine Distanzierung von Militär und Krieg gelegt wird. In der Gesamtschau wirkt die Seite aber nicht martialisch oder gewaltverherrlichend.

³¹² (K.A.), <http://www.trutnee.com/index.php?page=122>.

Abb. 69: Fotos auf der Startseite von Trutnee.com³¹³



2.2.2.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Sprachlich weist die Seite keine Besonderheiten auf.

2.2.2.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Auf der Seite wird mehrfach auf die International Laser Tag Association verwiesen. Weitere Besonderheiten oder Abgrenzungen kommen nicht vor.

2.2.3 Laser Battlefield

2.2.3.1 Inhalt

Laser Battlefield ist ein Laserspielbetreiber aus Großbritannien. Er bietet indoor und outdoor Laserspiel sowie Paintball in Newcastle und Witton Castle an. Die Seite informiert über Laserspiel im Allgemeinen, Spielorte, Equipment, Regeln, Preise und besondere Angebote z.B. für Kindergeburtstage ab sechs Jahren³¹⁴ und hält eine umfangreiche Fotogalerie vor.³¹⁵

2.2.3.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Die Internetseite ist hauptsächlich weiß und tarnfarben (vgl. Abb. 70). Neben Header und Navigationsleiste befindet sich mittig ein je nach angeklickter Rubrik wechselnder Textteil mit zahlreichen Fotos. Schon die Startseite macht einen militärprägnanteren Eindruck als die Internetpräsenzen der deutschen Laserspiel-Vereine.

³¹³ (K.A.), <http://www.trutnee.com/index.php?page=122>.

³¹⁴ <http://www.laserbattlefield.co.uk/birthdays.htm>.

³¹⁵ Email: info@laserbattlefield.co.uk, Phone: 0800 652 1394, <http://www.laserbattlefield.co.uk/january.htm>.

Abb. 70: Startseite von Laser Battlefield³¹⁶



Auch die zahlreichen Fotos, die auf der Seite zu finden sind, wirken militärisch: Es sind hauptsächlich Laserspiel-Spieler abgebildet, die ausnahmslos in Tarnfarben gekleidet sind, wie die folgenden Beispiele zeigen:

³¹⁶ <http://www.laserbattlefield.co.uk/index.html>.

Abb. 71: Lasergame Spieler auf der Internetseite von Laser Battlefield



2.2.3.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Auch sprachlich grenzt sich Laser Battlefield nicht von der abgebildeten Nähe zum Militärischen ab. Es wird von Waffen und nicht von Markierern gesprochen („laser weapons“³¹⁷) und es finden sich viele militärische Begriffe, wie folgendes Zitat verdeutlicht:

„Just imagine yourself as a member of a special forces unit. You advance slowly as an elite team of enemy snipers watch your every move. Searching through your scope, you spot your mission objective...heart pounding adrenaline rushing....you can't see them, but you feel their eyes on you...the hairs stand up on the back of your neck..."man down!" breaks radio silence as a team member takes a hit from a concealed sniper.“³¹⁸

2.2.3.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

Im Gegensatz zu den beschriebenen deutschen Vereinen und Lasergame-Anbietern ist auffällig, dass Laser Battlefield sich nicht von Gewaltaffinität und Militärnähe abgrenzt, was schon der Name (Battlefield = Schlachtfeld) andeutet und durch die visuelle und sprachliche Gestaltung der Seite noch unterstützt wird.

³¹⁷ <http://www.laserbattlefield.co.uk/equipment.htm>.

³¹⁸ <http://www.laserbattlefield.co.uk/index.html>.

Battlefield LIVE³¹⁹, eine weltweit präsente³²⁰ Lasergame-Anbieter, die durch die australische Firma Battlefield Sports³²¹ ausgestattet wird, bietet ein Beispiel dafür, wie im Ausland mit der Nähe des Spiels zum Militarismus umgegangen wird. Auf der Internetseite wird das Spiel wie folgt beschrieben: „Battlefield LIVE™ is a completely new game of military gaming simulation (milsim) for entertainment.“³²² Auf der Startseite von Battlefield Costa Brava/Spanien zeigt ein durch real wirkende Kampfhandlungen eingeleitetes Video zum Battlefield LIVE Spiel. Die Teilnehmer tragen ausnahmslos Tarnkleidung. Auch Familien und Kinder sollen für das Spiel gewonnen werden (Abb. 33).

Abb. 72: Kinder beim Lasertag-Spiel an der Costa Brava in Spanien³²³



In Europa sind in folgenden Ländern mehr als 20 Lasergame-Anlagen vorhanden:³²⁴ UK (79), Frankreich (66) Ukraine (49), Italien (24), Spanien (22). Deutschland liegt im (unteren) Durchschnitt. Die meisten davon werden von kommerziellen Anbietern betrieben, sind mit der Technik der Firma Multimax Electronics B.V. aus den Niederlanden³²⁵ ausgestattet und werden „indoor“ in Freizeitparks gespielt.

³¹⁹ (K.A.), <http://www.battlefieldlive.com.au/>.

³²⁰ Battlefield Live Spielstätten gibt es in folgenden Ländern: Australien, Bahamas, Barbados, Belgien, Kanada, Chile, Griechenland (Kreta), Zypern, Tschechische Republik, Dänemark, Estland, Finnland, Frankreich, Indien, Indonesien, Irland, Israel, Kuwait, Lettland, Niederlande, Neuseeland, Norwegen, Philippinen, Polen, Portugal, Rumänien, Singapur, Südafrika, Südkorea, Spanien, Schweden, Thailand, Türkei, UK, USA.

³²¹ (K.A.), <http://www.battlefieldsports.com/Ground Floor, 84 Newman Ave, Camp Hill Q 4152, AUSTRALIA.>

³²² (K.A.), <http://www.battlefieldsports.com/whatisit.htm>.

³²³ Foto entnommen: <http://www.battlefieldlive.es/de/page/index/affiche/numero/12>.

³²⁴ Die Zahlen sind dem Internetauftritt des Laser Tag Portals Trutnee.com entnommen. Auf welchen Zeitraum sie sich beziehen, wird nicht angegeben. Da die gelisteten Anbieter noch aktiv sind, kann von relativer Aktualität ausgegangen werden, (k.A.), <http://www.trutnee.com/index.php?page=260>.

³²⁵ Multimax Electronics B.V. P.O. Box 449 NL-3720AK Bilthoven, Niederlande; (k.A.), <http://de.lasermxx.com/>.

2.3 Typisierung und Zielgruppen

Eine Typisierung und Zielgruppenanalyse kann aufgrund der defizitären Datenlage nicht differenziert erarbeitet werden. Eine Annäherung erfolgt nur über beobachtete Auffälligkeiten hinsichtlich der Präsentation und Kommunikation der Spieler, so weit sie sich für Außenstehende wahrnehmbar sind.

Es ist anzunehmen, dass in den Vereinen eher männliche Spieler anzutreffen sind, da auf den Fotos der Internetpräsenzen eher (junge) Männer zu sehen sind. Bei den kommerziellen Anbietern, kann nicht auf Besonderheiten der Zielgruppe geschlossen werden. Auch Anfragen per Email über die demografische Zusammensetzung der Zielgruppe wurden nicht beantwortet.

Im Ausland sind eher militärische Elemente zu finden. Auf deutschen Webseiten der Vereine sowie der kommerziellen Anbieter sind martialische Abbildungen und Äußerungen eher die Ausnahme.

3. Softair/Airsoft

3.1. Spielergemeinschaften

3.1.1 Poggenhagener Softair Gruppe

3.1.1.1 Inhalt

Nach Angaben der Betreiber befindet sich diese Internetpräsenz „noch in der Restaurationsphase“.³²⁶ Auf der Startseite stellt sich das Team als aus 15 Mitgliedern bestehend vor. Im Seitenmenü lassen sich die Profile von 16 Teammitgliedern aufrufen. Auf den meisten Profilen ist neben einem Foto des Spielers und seiner Waffen unter den Überschriften „Markierer“ und „Ausrüstung“ die von ihm genutzte Ausrüstung aufgezählt. Es wird auf die Lage des genutzten Spielgeländes, 30 km westlich von Hannover, hingewiesen. Die Unterrubrik „Spielvarianten“ hat keinen Inhalt. Ein Forum wird angeboten. Dort stellen sich Teams vor, es wird auch über nicht spielbezogene Themen, wie z.B. Musik und den Tod Michael Jacksons kommuniziert.

3.1.1.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Auf der Startseite sieht man ein Foto von zehn Airsoftspielern mit ihren Waffen, bei denen es sich wohl um Repliken von Maschinengewehren handelt. Acht der abgebildeten Spieler tragen Camouflage-Tarnkleidung. Auf den Profildaten der Teammitglieder werden die jeweils verwendeten Airsoft-Waffen ordentlich und akkurat aufgereiht gezeigt. Ein weiteres Foto zeigt die Mitglieder bei ihrer Teilnahme am BigGame in Mahlwinkel 2010. Die Rubrik Video hat im November 2010 keinen Inhalt. Das Forum ist optisch eher schlicht in blau und weiß gehalten, allerdings existiert daneben noch ein weiteres, eine Art Sammelforum, auf dem neben den Mitgliedern der Poggenhagener Softairgruppe weitere Nutzer registriert sind. Dieses Forum weist eine durchgängige Camouflage-Optik auf (vgl. Abb. 74).

Abb. 73: Header der Poggenhagener Softair Gruppe³²⁷



³²⁶ Nils Schreiber, <http://www.psg-airsoft.de/>.

³²⁷ <http://www.airsoft.de/>.

Abb. 74: Header des Forums³²⁸



3.1.1.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Auf dem Header der PSG ist zu lesen: „Im Feld seit 2007“. Unter der Rubrik „Was ist Airsoft?“ wird das Spiel als „Team sport“ bezeichnet. Usernamen wie „DaPsYcHo“, „Panzer“, „Cerberus“ und Signaturen („Always outnumbered, never outgunned“, „I’m gonna buttfuck the shit out of You“) kommunizieren Militärnähe und Aggression. Dies spiegelt sich auch in manchen Forenbeiträgen. Tipp- und Rechtschreibfehler sind zahlreich.

3.1.1.4 Abgrenzung und Besonderheiten

Der Faktor „Teamplay“ wird in den Vordergrund gestellt, „Einzelgänger und ‚Rambos‘ bestehen meist nicht lange und verlieren schnell die Lust an diesem Spiel“. Andere Abgrenzungen oder persönliche Verortungen finden sich hier nicht.

3.1.2 Rodewalder Softair Team

3.1.2.1 Inhalt

Auf der Seite des Teams „Rats Rodewald“³²⁹ wird die Entstehung des Softairspiels kurz mittels eines Zitats aus Wikipedia beschrieben. AIPSC wird ebenfalls kurz erklärt. Man kann einen online-Mitgliedsantrag stellen, die Mitgliedschaft ist kostenfrei. Daneben wird eine wenig genutzte Gästebuchfunktion angeboten.

3.1.2.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Abb. 75: Header des Rodewalder Softair-Teams³³⁰



Auf der Seite sieht man zuerst das Logo des Teams, eine gezeichnete schwarz-weiße Ratte. In einem verlinkten Videoclip werden die Grundregeln der Spieltaktik und -regeln bebildert. Alle Akteure tragen Tarnkleidung und Helme und bewegen sich in einem leerstehenden Gebäude. Man kann Fotos der Teammitglieder in Aktion und die von ihnen benutzten Softair-Modelle ansehen.

³²⁸ <http://psg.fore24.de/>.

³²⁹ Softairteam Rodewald, Dirk Heinz, <http://www.rodewalder-softairteam.de/>.

³³⁰ <http://www.rodewalder-softairteam.de/>.

3.1.2.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Auf der Internetpräsenz werden die beiden Teams „Alpha“ und „Bravo“ beschrieben. Die Mitglieder werden mit ihrem Vornamen und einem Nickname, teils Angabe ihres Berufs (überwiegend Handwerker), Geburtsdatum und bevorzugter Spielposition vorgestellt. Die Namen, die sich die Spieler selbst gegeben haben sind z.B.: Bärchen (28 Jahre), Headshot (37), Turbo (28), Shooter (38), Cerberus (24), Privat Joker (20), Ratte (keine Altersangabe), Polo (25), Roadrunner (23). Crazy Chicken (25) und Kampffrobbe (36) sind weibliche Teammitglieder.

Abb. 76: Teammitglied „Bärchen“



3.1.2.4 Abgrenzungen und Besonderheiten

In den Teamregeln wird u.a. darauf hingewiesen, dass „Rang- oder Hoheitszeichen an der Tarnkleidung“ ebenso verboten sind wie das „Simulieren von Verletzungen und Tod“³³¹. Unter dem Menüpunkt „Wir über uns“ verorten sich das Team wie folgt: „Wir sind keine verkappten Terroristen, üben auch nicht für den nächsten Amoklauf oder Überfall. Wir verherrlichen weder Krieg noch Gewalt noch absolvieren wir eine Ausbildung als Paramilitärs. Wir sind politisch neutral und auch keine rassistische Organisation. Wir sind generell für den Erwerb der Markierer und das Ausüben des Hobbys ab 18 Jahren. Diese Regelung hätte dem Sport viele negative Schlagzeilen erspart. Auch bei uns gilt: Die Würde des Menschen ist unantastbar, Artikel 1 Absatz 1 GG.“³³²

³³¹ http://www.rodewalder-softairteam.de/html/unsere_teamregeln.html.

³³² http://www.rodewalder-softairteam.de/html/wir_uber_uns.html.

3.1.3 Softair-Liga

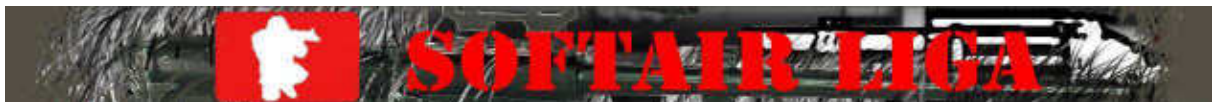
3.1.3.1 Inhalt

Auf der Internetpräsenz der Softair Liga wird berichtet, dass seit dem 1. April 2010 die erste bundesdeutsche Softairliga aktiv ist.³³³ Allerdings sind auch im Dezember 2010 noch keine Turnierergebnisse eingetragen. Interessierte können sich für die Teilnahme online registrieren. Auf der Seite wird nach Schiedsrichtern für das Turnier gesucht. Die Teams werden gebeten, diese Seite mit ihren Homepages zu verlinken, um den Bekanntheitsgrad der Liga zu erhöhen. Außerdem wird ein Forum für Besucher betrieben.

3.1.3.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Das Logo der Liga zeigt die weiße Silhouette eines Softairschützen vor rotem Hintergrund. Ansonsten ist die Seite schlicht gestaltet und bildet Fotos von Softairwaffen ab.

Abb. 77: Header der Softair Liga³³⁴



3.1.3.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Die Betreiber der Seite bedienen sich einer sachlichen Sprache. Es finden sich insbesondere unter der Rubrik Anleitung zahlreiche Tipp- und Rechtschreibfehler. Auf der Startseite werden die Besucher gebeten, auf solche Fehler hinzuweisen. Die Spiele werden als Skirms bezeichnet.

3.1.3.4 Abgrenzung und Besonderheiten

Die Internetseite enthält keine Leitbilder, Abgrenzungen oder sonstige allgemeine Stellungnahmen.

3.2 Kommerzieller Anbieter: Softairsektor.de

3.2.1 Inhalt

Die Startseite dieses Anbieters unterscheidet sich zunächst nicht von denen anderer Online-Händler. Neben den Angebotsgruppen weist die Betreiberin³³⁵ auf ihre Beratungshotline hin und warnt vor unseriösen Anbietern unter der Konkurrenz. Für die so genannten Ü-18-Softairs wird vor der Bestellannahme eine Identifikationsprüfung verlangt. Verfügt der Besteller bereits über einen Kundenaccount wird auf diese Prüfung verzichtet.

³³³ <http://softairliga.de.tl/>.

³³⁴ <http://softairliga.de.tl/>.

³³⁵ Inhaberin Oxana Kniep, Westoverledingen.

Neben Softairwaffen werden u.a. Nachbildungen deutscher Panzerfahrzeuge aus dem Zweiten Weltkrieg angeboten, die Softairmunition verschießen(z.B. Abb. 78).

Abb. 78: Miniaturnachbildung eines Panzers³³⁶



3.2.2 Visuelle Darstellungskomponenten

Der Header von Softairsektor zeigt zwei Spieler, von denen einer Camouflage-Kleidung trägt, mit einer Softair-Waffe im Anschlag. Die Fotos der angebotenen Artikel sind vor einem leuchtend orangeroten Hintergrund aufgenommen.

Abb. 79: Header des Anbieters Softairsektor³³⁷



3.2.3 Sprachliche Darstellungskomponenten

Die angebotenen Waren werden beschreibend beworben. Die Deskription der angebotenen Softair-Waffen enthält Hinweise auf rechtliche Vorgaben. Sprachliche Besonderheiten sind nicht enthalten.

3.2.4 Abgrenzung und Besonderheiten

Unter der Rubrik „Was ist Softair?“ beziehen die Betreiber – neben einer kurzen Beschreibung – vor allem Stellung zu Annahmen und öffentlichen Vorwürfen In Bezug auf Airsoft-Spiele. Im Folgenden werden einige der Aussagen zitiert:

³³⁶ <http://www.softairsektor.de/Softair-Panzer/RC-Panzer-Jagdpanther-HL3869:::1925.html>.

³³⁷ <http://www.softairsektor.de/>.

- „die Kritik, dass es bei diesem Sport um reines „Geballer“ gehe ist daher unbegründet, da sehr viel mitgedacht werden muss und die Betätigung des Abzugs nicht immer die beste Lösung ist...“

- „Gewaltverherrlichung? Airsoft wird leider von manchen Leuten als gewaltverherrlichend oder paramilitärisch verkannt obwohl dies absolut nichts mit unseren Motivationen zu tun hat, mit denen wir in diesen Sport gehen. Das Hauptproblem besteht darin, dass die meisten Leute von diesem Sport noch nie etwas gehört haben und nur über die oft oberflächliche Darstellungsweise mancher Medien informiert werden. Es fehlt dann meist das Interesse sich mit dem Thema von allen Seiten zu beschäftigen und es wird nur gesehen, was gesehen werden will.“

- „Keine Ideologie! Wir wollen noch einmal darauf hinweisen, dass Airsoft nichts mit einer ethischen oder ideologischen Gesinnung zu tun hat. Der ARSV vertritt so wie jeder andere Airsoft Sportverein weder politische noch sonstige globalen Ziele.“³³⁸

3.3 Typisierung und Zielgruppen

1. Eine Typisierung und Zielgruppenanalyse kann aufgrund der defizitären Datenlage nicht erarbeitet werden. Eine Annäherung erfolgt über beobachtete Auffälligkeiten hinsichtlich der Präsentation und Kommunikation der Spieler, soweit sie für Außenstehende wahrnehmbar sind.

2. Auffällig im Zusammenhang mit der Selbstdarstellung und Kommunikation der Spieler untereinander ist die nicht zu übersehende Nähe zu militärischen sprachlichen und verbalen Darstellungskomponenten, wie oben ausgeführt. Beispielhaft dafür stehen auch die von den Usern der Foren und Internetseiten gewählten Nicknames, die im Bereich des Softair generell häufiger mit Militär konnotiert sind als in den zum Vergleich herangezogenen Paintball-Foren.

3. Auch im Bereich der visuellen Darstellungskomponenten überwiegt der Eindruck einer gewissen Militäraffinität. Tarnkleidung ist hier die Regel.

³³⁸ ARSV steht für Airsoft Ranger Sport Verein. Die Existenz eines solchen Vereins konnte nicht verifiziert werden.

Teil III Review und Analyse der Realitätsnähe der Spielhandlungen und deren Effekte

1. Systematischer Review

In dem folgenden Review werden ausschließlich Studien zum Thema Paintball vorgestellt. Zum Laserdrome-Spiel konnten keine wissenschaftlichen Veröffentlichungen gefunden werden. Zum Thema Softair/Airsoft existiert eine Untersuchung aus der Schweiz aus dem Jahr 2009: Adrian Oertli: Airsoft – Eine psychologische Untersuchung, Lizentiatsarbeit der Philosophischen Fakultät an der Universität Zürich (2009). Diese Arbeit wird im folgenden Kapitel 3 vorgestellt und einer inhaltlichen und methodologischen Analyse unterzogen.

1.1 Deutschland

1.1.1 Dr. Linda Steinmetz: „Gutachterliche Stellungnahme zur Gewaltaffinität der Mitglieder/innen der (deutschen) Paintball-/ Gotcha Szene“

Die Diplom-Pädagogin Linda Steinmetz greift in ihrem Gutachten auf ihre Arbeit im Rahmen des Forschungsprojekts der Volkswagen-Stiftung „Das Fremde und das Eigene: ‚Aggressionsaffine Jugendgruppen‘“ aus dem Jahr 1998 zurück. In ihrer Dissertation beschäftigt sich Steinmetz mit der Bedeutung von Gewalt im Alltag. Zu diesem Zweck untersucht sie verschiedene gesellschaftliche Subgruppen (Sadomasochisten, Hooligans und – weniger intensiv – Paintballspieler) und deren Umgang mit Gewalt. In diesem Zusammenhang beschäftigt sie sich mit den jeweils unterschiedlichen Bedeutungen von Gewalt. Für ihre Arbeit hat sie einen ethnographischen Zugang gewählt (2000: 4) und verortet sich in der Tradition Max Webers:

„Der Fokus einer ethnographischen Analyse liegt auf dem Verstehen des ‚subjektiv gemeinten Sinns‘ (Weber 1980), der sich in Handlungen, Ritualen und Gegenständen verkörpert, mittels derer die Mitglieder miteinander kommunizieren. Diese Art der Erkenntnisgewinnung fokussiert auf ‚the actor’s point of view‘.“ (2000: 4)

Anhand dieses Zitats wird eine grundsätzliche Problematik verdeutlicht, die den Ergebnissen dieses Gutachtens innewohnt. So wichtig es für den Wissenschaftler ist, sich vorbehaltlos einer ihm bis dato fremden Kultur zu nähern, so groß scheint zugleich die Gefahr, die durch Teilnehmende Beobachtung gewonnenen Einsichten in diese Kultur einseitig darzustellen. Es liegt auf der Hand, dass die von ihr interviewten und beobachteten Spieler und ihre Angehörigen bestrebt sind, ihren Sport in einem positiven Licht darzustellen.

Die Autorin erhebt selbst keinen Anspruch auf Repräsentativität ihrer Arbeit. Auch wenn ihre Analyse der sozialen Folgenlosigkeit der Spielteilnahme (2000: 9) von den Verfassern im

Ergebnis geteilt wird, kann doch bezweifelt werden, ob der von Steinmetz gewählte methodische Weg allein geeignet ist, dieses Ergebnis als nachvollziehbar und belastbar zu präsentieren.

Zu Recht weist Steinmetz am Ende ihrer gutachterlichen Stellungnahme darauf hin: „Insgesamt agiert die Szene unter einem extremen Normalitätsdruck, der potentiell ein Bias der Aussagen erzeugen kann. Dies aber dahingehend, dass einzelne problematische Vorkommnisse verharmlost respekt. verschwiegen werden...“ (2000: 11).

Unter den genannten Einschränkungen erweist sich dieses Gutachten als eine der wenigen, wenn auch nicht mehr hinreichend aktuellen, thematisch einschlägigen wissenschaftlichen Arbeiten in Bezug auf die hier zu klärenden Fragen.

An dieser Stelle soll darauf hingewiesen werden, dass das in Rede stehende Gutachten als PDF-Datei auf zahlreichen Internetseiten von Paintballvereinen und -foren verlinkt ist und von den Akteuren als wissenschaftlicher Argumentationshaushalt genutzt wird, um sich gegen vermeintliche wie tatsächliche Anfeindungen zu verteidigen.³³⁹

1.1.2 Dr. Linda Steinmetz: „Erlebniszentrierte Gruppen: Paintballer – Normalität unter Gewaltverdacht“

Dieser Beitrag enthält keine zusätzlichen Informationen im Vergleich zu Steinmetz' gutachterlicher Stellungnahme. Das Gutachten ist ausführlicher als dieser Beitrag, der jedoch mit einem zusätzlichen Datentableau abschließt:

Abb. 80: Zusammenfassendes Datentableau: Paintballer

Zusammenfassendes Datentableau: Paintballer

Kategorie	Ergebnisse
Herkunft und aktuelle Lebenssituation der Mitglieder	mittlere bis obere Mittelschicht; meist unproblematische Familienverhältnisse, urbaner Raum, mittlere bis höhere Bildungsabschlüsse, alle sind berufstätig
Die Gruppe	15 bis 20 Mitglieder, Alter zwischen 18 und 24 Jahre, Zuordnung zur Paintball-Szene, Interesse an Extremsport, Suche nach Außeralltäglichkeit, Vereinsstruktur, formelle und informelle Hierarchien, Aufnahme-rituale, überwiegend Jungen
Wahrgenommene Gruppenperipherie	perzipierte Fremdeinschätzung negativ, Selbstbild positiv (als Sportler), Gewalt wird abgelehnt, stabile Außenbeziehungen (andere Vereine, Kollegen, Familie), keine Devianz
Intergruppenbeziehungen	<u>Allianz</u> : andere Paintball-Vereine Ambivalenz: keine Abgrenzung: nah: rechte Personen die Vereinsmitglied werden wollen, fern: rechte Gruppen
Weiterer Gruppenverlauf	hohe Stabilität, wenig Aussteiger, nach wie vor Freude am Spiel

³³⁹ z.B.: Paintball PSL Leipzig, (Rötsche, Kerschke), <http://www.paintball-paunsdorf.de/index.php/paintball-leipzig-media-bilder-und-videos/paintball-leipzig-downloads/category/3->. S.T.A.G. Paintballteam Dresden, (k.A.), http://www.stag-paintballteam.wg.am/was_ist_paintball_.html. Auch hier ein Verweis auf die gutachterliche Stellungnahme: Paintball Sports (Ralf Ohlendorf), <http://www.paintball-sports.eu/pg105.html>.

1.1.3 Philipp Lorig, Waldemar Vogelgesang: „Paintball: Sport oder Kriegsspiel? – Räuber und Gendarm als Event für Erwachsene“

Die Soziologen Philipp Lorig und Dr. Waldemar Vogelgesang, liefern mit ihrer Arbeit aus dem Jahr 2010 den aktuellsten wissenschaftlichen Beitrag zum Thema Paintball. Anknüpfungspunkt auch dieser Arbeit ist die mediale Thematisierung des Spiels als Kriegsspiel und die öffentlichen Verbotsforderungen, so wie die Reaktion der Paintballspieler auf eben diese Forderungen (2010: 239/240). Lorig und Vogelgesang gehen von einer aktuellen Zahl von etwa 50.000 aktiven Spielern aus (2010: 240). Es wird nicht erkennbar, auf welche Quellen sich die Autoren bei ihrer Einschätzung beziehen.

Paintball wird hier als „Funsport in der Erlebnisgesellschaft“ (2010: 240) verhandelt. Dabei wird von den Autoren folgende Entwicklung körperbezogener Ausdrucksformen nachgezeichnet:

„Konnte man noch in den 1950er Jahren von einer allgemeinen körperteindlichen Einstellung sprechen, so wird der Körper heute mehr und mehr zu einem individuellen Projekt und erweist sich als konstituierendes Element der Patchwork-Identität (vgl. Haubl 1995: 12ff). Sport treiben wird zur Suche nach der eigenen Identität und somit auch zu einer Suche nach immer neuen Möglichkeiten, sich und seinen Körper zu erleben. Das Auftauchen der verschiedensten und zunehmend exotischeren Sportarten auf den Erlebnismärkten ist Ausdruck dieses Wertewandels“ (241).

Insbesondere der Hinweis auf die Patchwork-Identität, die im Zusammenhang mit einer zunehmenden Individualisierung aufkommt, erscheint den Verfassern von Bedeutung. Denn unter diesem Aspekt drängt sich die Frage auf, ob diese „zusammengesetzte“ Identität grundsätzlich noch erlaubt, von einer bestimmten Art der temporären Freizeitgestaltung (Paintball spielen) auf ganz bestimmte Charaktermerkmale und/oder Verhaltensweisen (Gewalt- und/oder Aggressionsaffinität) zu schließen.

Lorig/Vogelgesang liefern des Weiteren eine Beschreibung des Spiels und seiner Geschichte, sowie des verwendeten Zubehörs (2010: 241-246). Wie bei Steinmetz wird auch hier der im Zuge der Verbotsforderungen entstandene Rechtfertigungsdruck und dessen Auswirkungen auf die Spieler und ihre Außendarstellung thematisiert und anhand dieser Beispiele exemplifiziert:

„Um das Image ‚vom positiven Funsport Paintball‘ (Sigi) in die Öffentlichkeit zu tragen, wird neben einer strikten Ablehnung von kriegsverherrlichenden Bezügen in vielen Vereinssatzungen auch explizit ein Aufnahmeverbot für Personen mit rassistischer oder rechtsextremer politischer Gesinnung festgelegt (vgl. Steinmetz 2000a: 373). Auch bei spielbezogenen Namen und Bezeichnungen wird Wert auf die Vermeidung von Ausdrücken gelegt, die eine Konnotation zu Schusswaffen bzw. Tötung aufweisen. So werden etwa die Begriffe ‚Waffe‘ und ‚erschießen‘ durch ‚Markierer‘ und ‚markieren‘ ersetzt...“ (248).

Als weiteres Beispiel für die Auswirkungen des Normalisierungsdrucks wird das farbenfrohe Hüpfburgdesign der Sup-Airfelder und die „No Camo“ – Bewegung erkannt. Auch die beobachtete zunehmende Professionalisierung und Versportlichung des Spiels ordnen die Autoren hier ein.

Unter der Überschrift „Faszinosum Paintball“ gehen die Autoren auf die Motivation der Spieler ein. Hier wird ein Vergleich zu Extremsportarten wie Freeclimbing oder Bungee-Jumping angestellt: Kick- und Flow-Erlebnis lässt die Spieler aus ihrem alltäglichen Denken heraustreten. Es finde eine Form der Selbstaktualisierung statt:

„Der Sport stellt insgesamt keine wirkliche Gegenwelt zum alltäglichen Leben dar, sondern er reflektiert die Strukturen unserer Leistungsgesellschaft durch seine Affinität zum Wettbewerb (vgl. Haubl 1995: 17f.)“.

Dieser Befund harmoniert mit Steinmetz` These der sozialen Folgenlosigkeit. Auch der Aspekt der positiven Aggression wird von Lorig/Vogelgesang gesehen:

„In vielen Sportarten – und Paintball macht hier keine Ausnahme – können die im alltäglichen Miteinander verpönten und unterdrückten archaischen Dispositionen umgewandelt und in einer Form von ‚positiver Aggression‘ kontrolliert ausgelebt werden“ (250).

Demzufolge scheinen die Autoren von einer kathartischen Wirkung des Spiels auszugehen. Zudem werden, auch anhand eines biographischen Beispiels, Entwicklungstendenzen des Paintball-Spiels aufgezeigt, die dessen Professionalisierung und Kommerzialisierung illustrieren.

1.1.4 Carlo Vonnemann: Abschlussarbeit zum Thema Schießsport

Der Autor, Student der Sportsoziologie, ist selbst Sportschütze und aktiver Paintballspieler. Er schreibt derzeit seine Examensarbeit an der Christian Albrechts-Universität Kiel.

Der thematische Schwerpunkt der Arbeit liegt auf der Ausleuchtung der Faszination des Schießsports in seinen unterschiedlichen Disziplinen und der Motivation der Sportler. Grundlegende Analysekatoren sind Flow und Sensation Seeking (Zuckerman 1979). Weitere Kategorien sind Hobby, Training, Selbstwahrnehmung und Entspannung.

Der von Vonnemann entwickelte Fragebogen wurde im September 2010 auf dem Internetportal der Deutschen Paintball Liga veröffentlicht. Zuvor hatte auch er als selbst aktiver Paintballer, Sportschütze und Mitglied diverser Paintballforen Schwierigkeiten, seine Umfrage auf einschlägigen Portalen zu verlinken. Teils wurden seine diesbezüglichen Anfragen und Forenbeiträge ignoriert oder gelöscht. Er selbst erklärt sich dieses Verhalten mit einer starken „Angst, dass ihnen einer den Sport kaputt macht.“³⁴⁰ Die Befürchtung, einen Imageverlust zu erleiden, erscheint ihm im Bereich Sportschießen und Paintball als

³⁴⁰ Telefonat mit Carlo Vonnemann am 23.09.2010.

besonders ausgeprägt. Bei der Deutschen Paintball Liga fand er schließlich Unterstützung für sein Vorhaben. Im September 2010 hatte er einen Rücklauf von 120 ausgefüllten Fragebögen. Vonnemann berichtet weiter, dass er, seit die Fragebögen online gestellt wurden, von den verschiedensten Interessengruppen und Einzelpersonen aus dem Bereich des Schießsports kontaktiert wird, die an seiner Arbeit Interesse zeigen und ihn bitten, bestimmte Schwerpunkte zu setzen.

1.2 Ausland

1.2.1 Rami Kääriäinen, Ville Ranta Maunus: „Paintball liikuntalajina“/„Paintball as a physical Exercise“ (Finnland)

Diese Studie entstand 2009 als Bachelor Thesis im Fachbereich Physiotherapie auf Anfrage der C.A.M.O. Paintball (Ry), einer Non-Profit Organisation. Die Arbeit geht der Frage nach, inwieweit sich die physische Belastung bzw. Anstrengung beim Paintballspielen im Vergleich zu Aerobic-Übungen unterscheidet.

Hinsichtlich der in dieser Expertise behandelten Thematik, ist diese aktuelle Studie nur unter dem Gesichtspunkt interessant, als dass hier Paintball eindeutig unter der Kategorie „Sport“ verhandelt wird.

1.2.2 Ariane Hanemaayer, „A Grounded Theory Approach to Engaging Technology on the Paintball Field“ (USA)

Ariane Hanemaayers 2009 erschienene Studie nähert sich dem Phänomen Paintball von einem ethnographischen Ausgangspunkt. Ihre Feldforschung und die von ihr geführten narrativen Interviews mit Paintballspielern wertet sie mit der Methode der Grounded Theory (Glaser/Strauss 1967) aus.

„Over the past 20 years, the paintball game has not only become an increasingly popular recreational activity, but it has also developed into an international competitive event. Competition here unfolds as a war. Players work together in teams as well as by playing solitary opponents (depending on the particular game structure). Players use „markers“, or paintball guns, as a device for shooting small, round capsules of paint at one another.“

Obwohl sich Hanemaayer in ihrer vage formulierten Fragestellung hauptsächlich für den Umgang der Spieler mit dem technischen Zubehör interessiert (z.B. ob die Spieler ihre Markierer polieren oder ob sie sich über verfügbares Equipment in Internet-Foren informieren), erscheint doch bemerkenswert, dass sich der Autorin der Wettkampfaspekt des Spiels als Krieg darstellt. Diese Feststellung hält sie allem Anschein nach nicht für problematisierend. Aspekte von Gruppendynamik, Gewaltaffinität oder andere für dieses Gutachten auswertbaren Informationen werden nicht beleuchtet. Dabei erscheint die Arbeit von Hanemaayer aber allem durch das interessant, was sie gerade nicht beinhaltet:

Es erfolgt trotz der o.g. Feststellung („competition here unfolds as a war“) keinerlei Auseinandersetzung damit, ob die Spieler über ausgeprägte Aggressionspotentiale verfügen oder ob das Spiel gewaltverherrlichende Elemente enthält. Obwohl sich die Autorin mit der Beziehung der Spieler zu ihren Markierern und Ausrüstungsgegenständen befasst, bleibt die Frage nach den Dimensionen der Waffenfaszination ungestellt. Dieser Befund verstärkt den Eindruck, dass das Paintballspiel im europäischen Ausland und in den USA (vgl. Steinmetz 2000: 2) als eine Freizeitbeschäftigung von vielen möglichen betrachtet wird.

1.2.3 Josh Hartnett: Joker vs. Batman (USA)

Auch Hartnett wählt für seine Arbeit³⁴¹, bei der es sich augenscheinlich um den Entwurf für eine umfangreichere Studie handelt, einen ethnographischen Ansatz. Er beschreibt in seinem Aufsatz seine Beobachtung eines Paintball-Spiels eines Studententeams in Illinois, USA.³⁴² Im Anschluss daran geht er näher auf die unten zitierten Stereotypen bzw. Vorurteile dem Spiel und den Spielern gegenüber ein. Im Anschluss liefert er ein kleines, stichpunktartiges Review von Beiträgen in Sportmagazinen, die sich mit dem Thema Paintball befassen und in denen hauptsächlich die Popularisierung und Kommerzialisierung des Spiels im Vordergrund steht.

Er führt in sein Thema ein, indem er sich und seine eigene Persönlichkeit zu Spiel und Spielern in Beziehung setzt:

„...I was always the kid that everyone liked and never the tough guy in high school. The only fights or conflicts that I've ever gotten in have been in videogames. So, as anyone could see, I'm kind of a 'softy'. Knowing this, it would only make sense for me to do my ethnography project on a sport that involves tough guys, „first-person-shooter“ videogame players and people to yearn for the stinging paint that only a paintball whizzing by at 100 mph can give. The guns, the masks and the small pellets of paint flying through the air at random all compose what the sport of paintball is about. Throughout this semester I plan to place myself into this field site to learn a new sport, and kill many stereotypes while doing it.“ (2008: 3).

Als ein verbreitetes Vorurteil gegenüber den Spielern benennt er die Vorstellung, alle Spieler wären „nerdy kids who sit at home all day playing Halo 3“³⁴³ (2008: 4). Seine diesbezügliche Frage beantwortend sehen sich die Spieler selbst nicht als Nerds, spielen aber nach eigenen – wohl ironisch zu verstehenden – Angaben tatsächlich den ganzen Tag Halo. Hartnett zieht für sich den Schluss, dass es sich bei den Spielern gleichwohl nicht um Nerds handelt, sondern um „just a group of guys that loved to feel the rush of running through a course, and hiding behind obstacles and shooting at the other team“ (2008: 4). Er beurteilt das Spiel als eine Art Lasertag für Erwachsene.

³⁴¹ University of Illinois, 2008, <https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/10827>.

³⁴² Die Homepage des Teams: <http://www.illinipaintball.com/index.php>.

³⁴³ Halo ist ein so genanntes First-Person-Shooter Videokonsolenspiel; <http://halo.xbox.com/en-us>.

Hartnett kennt und erkennt also durchaus Vorurteile gegenüber den aktiven Spielern. Aber auch er verhandelt Paintball als Sport, und die von ihm genannten Vorurteile beziehen sich nicht auf Waffenaffinität oder gar auf aggressives oder gewalttätiges Verhalten. Insofern bestätigt sich hier wiederum der Befund, dass das Spiel in den USA tendenziell nicht mit gewaltaffiner Devianz in Zusammenhang gebracht wird.

2. Tatsächliche Ereignisse

2.1 Paintball

Wie die folgenden Beispiele verdeutlichen, handelt es sich bei den meisten Ereignissen, in denen Paintballwaffen im Zusammenhang mit Straftaten (jugendlicher) Täter eine Rolle spielen, um missbräuchliche Verwendung der Markiergeräte.

2.1.1 Europa

2.1.1.1 Stelle 2010

Unter der Überschrift „Paintballspieler löst Polizei-Großeinsatz in Stelle aus“³⁴⁴ berichtet am 18. Januar 2010 das Hamburger Abendblatt, dass ein Mann mit einem Markiergerät von einer Passantin als bewaffnet erkannt wurde und einen Polizeieinsatz auslöste.³⁴⁵

2.1.1.2 Regensburg 2009

Am 24.08.2009 berichtet die „Mittelbayerische“ online unter „Paintballfans beschießen wahllos Fahrzeuge“³⁴⁶, dass zwei junge Männer (23 und 25 Jahre alt) in Regensburg aus einem Gebäude heraus auf fahrende Personenkraftwagen geschossen hätten. Gegen beide wurde in Folge wegen gefährlichen Eingriffs in den Straßenverkehr, Sachbeschädigung und versuchter gefährlicher Körperverletzung ermittelt. Die Aussage des Sprechers des Polizeipräsidiums Oberpfalz: „Das haben wir bis jetzt in unserem Bereich noch nicht erlebt.“ betont die Ungewöhnlichkeit des Sachverhalts. Tatsächlich finden sich aktuell keine weiteren Vorkommnisse aus der Bundesrepublik.

2.1.1.3 Genf 2003

In Genf kam es 2003 zur so genannten „Paintball-Affäre“. Im Rahmen einer Demonstration gegen die Welthandelsorganisation WTO beobachtete die Gewerkschaftssekretärin Denise Chervez, wie ein Polizist ihren 16jährigen Sohn mit einem Schlagstock verletzte. Die Mutter warf daraufhin mit einer Flasche in Richtung des Polizisten. Im Anschluss daran wurde sie von einem durch einen Polizisten abgegebenen Schuss aus einer Paintball-Waffe an Stirn

³⁴⁴ <http://www.abendblatt.de/hamburg/polizeimeldungen/article1346820/Paintball-Spieler-loest-Polizei-Grosseinsatz-in-Stelle-aus.html>.

³⁴⁵ <http://www.polizei-nrw.de/presseportal/behoerden/paderborn/article/meldung-100715-130719-39-493.html>.

³⁴⁶ (K.A.), <http://www.mittelbayerische.de/index.cfm?pid=10071&pk=447020&p=1>.

und Hüfte getroffen. Die Metall- und Plastiksplitter konnten wegen der Gefahr einer Lähmung nicht aus dem Gesicht der Frau entfernt werden. Amnesty International berichtet, dass diese Waffe zum Einsatz kam, obwohl die Genfer Polizeileitung nicht informiert wurde und ohne dass ein abgeschlossenes Evaluierungsverfahren oder eine Regelung des Zulassungsverfahrens vorlagen. Nach dem Vorfall erging der Beschluss, die Markierungswaffe nicht mehr einzusetzen.³⁴⁷ Der zur Tatzeit amtierende Polizeichef Christian Coquoz trat daraufhin von seinem Amt zurück. Der Beamte, der den Schuss abgegeben hatte, wurde freigesprochen, der zuständige Hauptmann wurde schuldig gesprochen.³⁴⁸

Welche Munition für das Markiergerät verwendet wurde, konnte nicht eruiert werden. Es handelt sich offensichtlich nicht um handelsübliche Paintballs.

2.1.2 USA

2.1.2.1 Texas 2009

Drei Teenager veranstalteten mit ihren Paintball-Markierern ein Drive-By-Shooting, wobei der Fahrer des getroffenen Wagens mit einem anderen Fahrzeug kollidierte. Ein Beifahrer verstarb in Folge der Kollision am Unfallort.³⁴⁹

2.1.2.2 Florida 2007

Ein 12jähriger Junge wurde beim Besuch eines Freizeitparks in Cape Coral, Florida von zwei Angestellten des Funparks, 16 und 19 Jahre alt, verletzt. Sie sollen einem Zeitungsbericht zufolge den Jungen mit Paintballmarkierern ins Gesicht geschossen haben.³⁵⁰

2.1.2.3 Washington 2010

Fünf High-School-Schüler, drei Jungen und zwei Mädchen, 17-18 Jahre alt, verschossen ebenfalls aus einem fahrenden Wagen Paintballs. Eine Gruppe von Farmarbeitern beobachtete das Geschehen und glaubte Zeuge eines Drive-By-Shootings mit Feuerwaffen geworden zu sein. Aufgrund ihrer Meldung wurde Alarm ausgelöst und die Schulen der Umgebung geräumt.³⁵¹

³⁴⁷ Amnesty International Schweizer Sektion, <http://www.amnesty.ch/de/laender/europa-zentralasien/schweiz/menschenrechte-gelten-auch-im-polizeieinsatz/gefahrliche-einsatzmittel>.

³⁴⁸ 20 Minuten Online, Autorenkürzel sda am 05.05.2007, <http://www.20min.ch/print/story/31779886>.

³⁴⁹ „Teen from Paintball Incident accused again“, Susan McFarland in Corpus Christi Caller Times, Texas, Scripps Interactive Newspaper Group am 07.04.2009, <http://www.caller.com/news/2009/apr/07/teen-from-paintball-incident-accused-again/>.

³⁵⁰ „Parent says son `traumatized` over paintball incident at Mike Greenwells Fun Park“, Philipp Bantz am 07.08.2007 in Naples Daily News, Scripps Interactive Newspaper Group http://www.naplesnews.com/news/2007/aug/07/parent_says_son_traumatized_over_paintball/?breaking_news.

³⁵¹ „Paintball Incident in Sunnyside leads to chase, school lockdowns“, Ross Courtney am 22.04.2010 in The Yakima Herald Republic, The Daily News Online, http://tdn.com/news/state-and-regional/article_69a31f5e-4e7d-11df-9933-001cc4c03286.html.

2.1.2.4 Plainfield 2009 (Illinois)

Zwei 19Jährige und ein 16Jähriger schossen mit Paintballs auf Fahrzeuge an einem Highway.³⁵²

2.1.2.5 Oakland 2006

Bei diesem Zwischenfall wurde unter anderem 13jähriger Junge getroffen. In dem Artikel wird von mindestens acht Opfern ausgegangen, die aus einem fahrenden Wagen von zwei Tätern unbekanntes Alters mit Paintballs beschossen wurden.³⁵³

2.2 Laserdrome³⁵⁴

Die publik gewordenen Fälle missbräuchlicher Verwendung von Lasertechnik, wie sie im Zusammenhang mit Laserpointern bekannt wurden, stehen zwar mit Laserspiele in keinem Zusammenhang, denn die verwendete Technik ist laut dem Safety Report von Battlefield Sports³⁵⁵ ungefährlich, da es sich nicht wirklich um Lasergeräte handelt, sondern um eine Technik, die mit einer Fernbedienung verglichen werden kann (vgl. Teil I dieses Gutachtens). An dieser Stelle wird wegen der möglichen Verwechslungsgefahr der Laserpointer mit Laser-Markierern kurz auf einige Fälle eingegangen:

In der Hamburger Morgenpost vom 29.10.2010³⁵⁶ wird von 229 Laser-Angriffen auf deutsche Hubschrauber und Flugzeuge zwischen Januar und Mitte September 2010 berichtet. Auch der Fokus berichtet am 25.10.2010 von Laserangriffen auf Flugzeuge und Autos³⁵⁷. Die Zahl der Attacken ist laut Sprecher der Pilotenvereinigung Cockpit, Jörg Handweg, so stark angestiegen, weil die gefährlichen leistungsstarken Laserpointer auf Grund ihres geringen Einkaufspreises immer weiter verbreitet sind (obwohl der Verkauf dieser Modelle in Deutschland verboten ist, sind sie über das Internet trotzdem leicht zu bekommen).

In Stuttgart wird gegen einen 45Jährigen aus Fellbach als mutmaßlichem Täter einer Laser-Attacke auf ein Passagierflugzeug beim Landeanflug auf den Stuttgarter Flughafen ermittelt. Er soll am 17. September gegen 23 Uhr den Co-Piloten einer Maschine für mehrere Sekunden geblendet haben, was als gefährlicher Eingriff in den Luftverkehr gewertet wird.³⁵⁸

³⁵² „3 cited in Plainfield paintball incident“, (k.A.) in Chicago Tribune am 19.02.2009, http://articles.chicagotribune.com/2009-02-19/news/0902170395_1_paintball-cited-two-men.

³⁵³ „Two arrests in Paintball Drive-By Shootings“ am 14.05.2006 in Abc local TV, (k.A.), <http://abclocal.go.com/kgof/story?section=news/local&id=4171947>.

³⁵⁴ Für die Unterstützung durch ihren Beitrag zum Kapitel „Laserdrome“ (Recherche und Ausarbeitung) bedankt sich die Verfasserin bei der Dipl.-Soziologin und Kriminologin Jana Meier.

³⁵⁵ (k.A.), <http://www.battlefieldsports.com/safetyreport.pdf>.

³⁵⁶ http://archiv.mopo.de/archiv/2010/20101025/deutschland-welt/panorama/laser_attacken_auf_piloten_nehmen_drastisch_zu.html

³⁵⁷ http://www.focus.de/reisen/fliegen/airline-sicherheit/flugsicherheit-laserpointer-attacken-nehmen-drastisch-zu_aid_565366.html

³⁵⁸ http://www.swp.de/gaildorf/lokales/rund_um_gaildorf/art5543,726308

In Los Angeles wurde bereits ein 37jähriger Mann wegen eines Laser-Angriffs auf ein Flugzeug zu einer zweieinhalbjährigen Haftstrafe verurteilt.³⁵⁹

2.3 Softair

2.3.1 Zusammenhänge mit Amok-Taten

Für Zusammenhänge zwischen Paintballspielen und Lasergames mit bislang bekannten Amok-Taten gibt es keine Hinweise. Hinsichtlich der Softair-Waffen stellt sich die Sachlage anders dar.

2.3.1.1 Littleton, USA (1999)

Benny Blatz berichtet, dass auch Ed H., einer der Täter des Amoklaufs in Littleton, seit seinem zehnten Lebensjahr im Besitz einer Luftdruckwaffe war.

2.3.1.2 Erfurt (2002)

Ob der Täter in diesem Fall Softair-Waffen besaß, ist nicht bekannt. Allerdings bestand eine Mitgliedschaft im Schützenverein. Robert S. erhielt ein Jahr vor der Tat den Sachkundenachweis seines Schützenvereins, um die gewünschte WBK zu erhalten.³⁶⁰

2.3.1.3 Emsdetten (2006)

Aus dem Zimmer in der elterlichen Wohnung des 18jährigen Täters Sebastian B. wurden unter anderem eine Gaspistole und eine Softair-Waffe sichergestellt. Sebastian B. war Mitglied einer Gruppe namens T.A.S.T.E. („Tactical Airsoftteam Emsdetten“)³⁶¹ und postete Nachrichten in Internetforen. Christian Stöcker schreibt in Spiegel-Online: „Auch über seine Faszination für Softair-Waffen schrieb er in einem Forum, im Juli 2005. ‚Airsoft ist für mich fast die einzigste Gelegenheit, mal von meinem PC wegzukommen, und somit ist mir der Sport ziemlich wichtig.‘ Es gehe ihm ‚vor allem um Teamgeist, Taktik und natürlich um Spaß‘. Er habe sich drei Jahre zuvor nicht für Paintball entschieden, sondern für Softair, weil es dort viel mehr Auswahl gibt, was die ‚Waffen‘ angeht. Ich interessiere mich sehr für Waffen aller Art - will aber unter keinen Umständen als Hobbyrambo oder Freizeitterminator gelten“.³⁶²

³⁵⁹ http://www.focus.de/reisen/fliegen/airline-sicherheit/laserpointer-haftstrafe-wegen-blendattacke_aid_450645.html

³⁶⁰ Benny Blatz: School-Shootings, Ursache und Prävention, S.32; Link siehe Fn. 347.

³⁶¹ Vgl.: Christian Stöcker am 12.11.2006 in SpiegelOnline: „Video-Vermächtnis mit Waffe, Mantel, Kampfstiefeln“, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,449681,00.html>; „Amokläufer kaufte Waffen im Internet“ in WeltOnline:

http://www.welt.de/wirtschaft/webwelt/article96051/Amoklaeufer_kaufte_Waffen_im_Internet.html. Laut Auskunft von Prof. Bannenberg hatte der Täter in dieser Gruppe eher eine Außenseiterrolle eingenommen und sich hauptsächlich mit deren Organisationsarbeit befasst.

³⁶² Christian Stöcker am 12.11.2006 in SpiegelOnline: „Video-Vermächtnis mit Waffe, Mantel, Kampfstiefeln“, <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,449681,00.html>.

„In seiner Freizeit beschäftigte sich Bastian mit Soft-Air-Waffen (...) dabei legte er hohen Wert auf Detailtreue seiner Ausrüstung. Seine Waffenaffinität lebte er in der von ihm gegründeten Soft-Air-Mannschaft aus (...). Eine seiner Soft-Air-Waffen hatte er später gegen das bei der Tat benutzte Kleinkalibergewehr eingetauscht.“³⁶³

2.3.1.4 Köln (2007)

Bei dem vermeintlich geplanten Amoklauf stellten Polizeibeamte Softair-Waffen sicher.³⁶⁴ Tragischerweise beging einer der Verdächtigen, die ihren Tatplan längst aufgegeben hatten, nach dem Verhör durch die Polizei Suizid. Allem Anschein nach hielten die Beamten die Softair-Waffen für gefährliche Feuerwaffen, also potentielle Tatwaffen.

2.3.1.5 Winnenden (2009)

Laut Presseberichten besaß auch der 17jährige Tim K. mindestens 20 Softair-Waffen. Berichtet wird auch, „Tim habe sich immer mal wieder nicht an die ausgemachten Regeln gehalten und die Waffen auch schon mal so geladen, dass es wehtun konnte.“³⁶⁵

2.3.2 Zusammenhänge mit anderen Straftaten Jugendlicher

2.3.2.1 Augsburg, Oktober 2010

Am 10.10.2010 berichtet die Augsburgische Allgemeine, „Autofahrer bedroht Mann mit Softair-Waffe“³⁶⁶, dass ein 18jähriger Autofahrer eine Waffe auf einen Rad fahrenden Verkehrsteilnehmer richtete. Er lud die Waffe durch, zielte auf den Kopf des Mannes und drohte damit, ihn zu erschießen. In einem Softair-Forum: (Tactical Softair Team Baden Baden-Württemberg, TSAT), wurde die Tat von den Usern wie folgt kommentiert: „solche Typen machen alles kaputt“, „Vollidiot“, „den sollte man auf den Mond jagen“.³⁶⁷

2.3.2.2 München, Oktober 2010

Der Crime-Blog berichtet im Oktober 2010 von einem 19jährigen, der im Straßenverkehr mit einer Softair-Waffe im Laufe der frühen Morgenstunden hintereinander auf 8 Passanten geschossen hat.³⁶⁸

³⁶³ Benny Blatz: School-Shootings, Ursache und Prävention, S. 38, http://books.google.de/books?id=Tk62IERJ86wC&pg=PA37&lpg=PA37&dq=school+shooting+softair&source=bl&ots=4eQtzQ98H5&sig=8vEcSw_hZHd-8MixGySH5AB6wog&hl=de&ei=mUrmTIDwKMXHswanu729Cw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=5&ved=0CEUQ6AEwBA#v=onepage&q=school%20shooting%20softair&f=false.

³⁶⁴ Artikel „Blindwütige Ermittler“ am 21.11.2007 in Der Tagesspiegel, <http://www.tagesspiegel.de/meinung/kommentare/blindwuetige-ermittler/1100806.html>.

³⁶⁵ Ulrike Bäuerlein am 11.03.2009 in der Ludwigsburger Kreiszeitung, http://www.lkz.de/home/amoklauf-winnenden_artikel,-S-_arid,18502.html.

³⁶⁶ (Autorenkürzel AZ), http://www.augsburger-allgemeine.de/Home/Lokales/Augsburg-Stadt/Lokalnews/Artikel,-Autofahrer-bedroht-Radler-mit-Softair-Pistole-_arid,2264588_regid,2_puid,2_pageid,4490.html.

³⁶⁷ <http://www.tsat-bw.com/forum/viewtopic.php?f=8&t=48>.

³⁶⁸ (k.A.), <http://novus.nox-nigra.com/?p=11966>.

2.3.2.3 München, Dezember 2010

In der Süddeutschen erschien am 08.12.2010 ein Artikel mit der Überschrift „Polizei räumt Uni-Gebäude“.³⁶⁹ Das Münchner Uni-Gebäude wurde von einem Großaufgebot der Polizei gestürmt, um einen Verdächtigen festzunehmen. Anlass war der Hinweis einer Studentin, ein Mann mit einer großen Tasche voller Waffen halte sich in der Mensa auf. Bei dem 30 bis 40 Jahre alten Mann wurden drei Softair-Waffen sichergestellt, so dass der Verdacht, es stehe ein Amoklauf oder ein terroristischer Anschlag zu befürchten stehe, ausgeräumt wurde.

2.3.2.4 Bayern, Oktober 2010

Im Oktober 2010 berichtet das Wochenblatt über ein Urteil des Landgerichts Regensburg gegen einen 19jährigen Jugendlichen, dessen Mittäter bei einem Raubüberfall auf eine Bank ein Opfer mit einer Softair-Waffe bedrohte.³⁷⁰

2.3.2.5 Chur (Schweiz), Oktober 2010

Fünf Jugendliche, die gemeinschaftlich u.a. Sachbeschädigungen und Einbrüche begingen, schossen, während sie mit gestohlenen Autos in einer Tiefgarage herumfuhren, mit Softair-Waffen.

2.3.2.6 Utah (USA), Januar 2008

Ein US-amerikanischer Airsoftblog berichtet von einem Fall in Utah, bei dem ein Fahrer nach einer Auseinandersetzung im Straßenverkehr einen anderen Fahrer mit einer Airsoft-Waffe beschoss.³⁷¹ Das Opfer glaubte, mit einer Feuerwaffe beschossen worden zu sein.

³⁶⁹ <http://www.sueddeutsche.de/muenchen/muenchen/verdaechtiger-mit-waffen-polizei-raeumt-uni-mensa-1.1033632>.

³⁷⁰ „Sechs Jahre Haft für jugendlichen Gewalttäter“, Autorenkürzel: hs) am 07.10.2010 in Wochenblatt, <http://www.wochenblatt.de/nachrichten/straubing/regionales/Sechs-Jahre-Haft-fuer-jugendlichen-Gewalttaeter;art1169,15659>.

³⁷¹ 24.01.2008, <http://airsoftgun.blogspot.com/2008/01/two-arrested-in-airsoft-gun-shooting.html>.

3. Realitätsnähe und deren Effekte: Befunde aus der Forschung³⁷²

Der nun folgende Teil befasst sich mit der Frage danach, ob sich aus bereits durchgeführten Studien eine Aussage darüber ableiten lässt, 1. inwieweit das Spielen von a) Paintball / Gotcha, b) Laserdrome und c) Airsoft/Softair zu einem Verlust der Differenzierungskompetenz zwischen Realität und Fiktion führen kann, sowie 2. ob die Spielteilnahme ein Absenken der Gewalthemmschwelle bedingen kann.

Die Sichtung wissenschaftlicher Datenbanken ergibt einen eklatanten Mangel an empirischer Forschung in Bezug auf alle drei Spielbereiche. Es existieren insgesamt nur drei Arbeiten, die sich mit der Thematik befassen. Eine derart dünne Datenlage erlaubt wenig Erkenntnisgewinn, der über reines Theoretisieren hinausginge. Daher muss das ursprüngliche Ziel einer Systematisierung und Aufbereitung vorhandener Forschungsbefunde aus dem In- und Ausland der aktuellen Befundlage angepasst werden.

Daher wird wie folgt vorgegangen: Nach einem kurzen Abriss möglicher Erklärungen für Wirkungsweisen von Paintball/Gotcha, Laserdrome sowie Softair werden die existierenden Studien methodologisch sowie inhaltlich daraufhin überprüft, ob sich Hinweise auf 1. einen Verlust der Differenzierungskompetenz zwischen Realität und Fiktion und 2. ein Absenken der Gewalthemmschwelle finden lassen. In einem dritten Schritt wird eine mögliche Übertragbarkeit der Befunde auf die jeweils anderen beiden Spiele geprüft.

3.1 Theoretische Erklärungsansätze für die Auswirkungen von Paintball/Gotcha, Laserdrome und Softair

Die psychologische wie auch die kriminologische Forschung gehen heute übereinstimmend davon aus, dass das menschliche Erleben und Verhalten nicht nur durch Impulse von außen oder nur durch genetische Anlagen beeinflusst wird. Vielmehr hat die Erkenntnis vielfältiger Wechselwirkungen zwischen Individuum und Umwelt zu neuen Einsichten geführt (vgl. Lösel/Schmucker 2004, Moffitt 2005). Diese Ansätze sind auch bei der Analyse möglicher Spielauswirkungen zu berücksichtigen.

Daher muss zunächst unterschieden werden zwischen den Motiven, Paintball, Laserdrome oder Softair zu spielen, und den Auswirkungen, die diese Spiele ggf. haben können. Diese Differenzierung ist vor allem deshalb wichtig, weil es 1. einen entscheidenden Unterschied darstellt, ob sich eine psychisch gefestigte oder eine leicht beeinflussbare Person einem Spiel zuwendet und 2. aus welchen Gründen das jeweilige Spiel präferiert wird.

³⁷² Für die Unterstützung durch ihren Beitrag zum Kapitel „Realitätsnähe und deren Effekte: Befunde aus der Forschung“ bedankt sich die Verfasserin bei der Dipl.-Psychologin und Kriminologin Stephanie Thiel.

Die Motivlagen für die Teilnahme an den hier behandelten Spielen sind bislang nicht systematisch untersucht worden. Das Gleiche gilt für mögliche Auswirkungen der Teilnahme an solchen Spielen. Diskutiert werden im öffentlich-medialen Kontext wie auch in den einschlägigen Foren in erster Linie sportliche Aktivität, Spaß, Teamgeist und Taktik. Zumindest in den Spielerforen werden aber auch Aggressionspotenzial und Rechtsextremismus thematisiert, dies vor allem in Form ablehnender Reaktionen auf den politischen Diskurs über mögliche Verbote und ihre jeweilige Begründung. Die Hauptkritikpunkte von politischer Seite beziehen sich – neben einer möglichen Verletzung der Menschenwürde, einer mutmaßlichen Kriegsverherrlichung und einer potentiellen Verletzung von Sitte, Anstand und Ehrgefühl, die sämtlich als rein normative Fragen an dieser Stelle nicht geklärt werden können – auf eine mögliche Gewöhnung an tötungsähnliche Handlungen und Situationen, damit verbundenen Lernprozesse sowie auf eine möglicherweise problematische Realitätsnähe solcher Spiele.

3.1.1 Aggressivität

Aggression und Aggressivität werden in der Forschung äußerst uneinheitlich verwendet, je nachdem, wie eng oder weit der Begriff gefasst ist. In Bezug auf Aggression herrscht jedoch eine gewisse Einigkeit, dass sie mit Schädigungs- und Verletzungsabsicht zusammenhängt. Demnach ist Aggression „...any form of behaviour directed toward the goal of harming or injuring another living being who is motivated to avoid such treatment“ (Baron/Richardson 1994). Komplementär hierzu ist Aggressivität die „relativ andauernde Bereitschaft einer Person, in einer Vielzahl verschiedener Situationen aggressiv zu reagieren“ (Möller 2006).³⁷³ Aggression bezieht sich also auf die Handlungsebene, Aggressivität auf die der Handlungsbereitschaft. Im Zusammenhang mit Paintball/Gotcha, Laserdrome und Softair/Airsoft interessiert vor allem Aggressivität, da sie als generalisierte Neigung situationsunabhängig ist und damit auch potenziell von Spielsituationen auf andere Kontexte übertragen werden kann. Zudem ist sie – im Gegensatz zu Aggression – nicht zwangsläufig mit einer Schädigungs*absicht* verbunden.

Prinzipiell existieren zwei Erklärungsansätze für Aggressivität: triebtheoretische und lerntheoretische. Während die Triebtheorien von einem angeborenen Aggressionstrieb ausgehen (z.B. Freud 2000 [1922]; Lorenz 1963), fassen Lerntheorien Aggressivität als Ergebnis von Lernprozessen auf (z.B. Bandura 1979). Die triebtheoretischen Ansätze werden hier nicht weiter verfolgt, da sie empirisch nicht überprüfbar sind. Ergiebiger sind die mittlerweile gut belegten lerntheoretischen Ansätze. Als zentrale Elemente des Lernprozesses gelten die klassische und die operante Konditionierung (für einen Überblick s. Edelman 2000) sowie das Lernen am Modell (Bandura 1979). Bei der klassischen Konditionierung wird eine aggressive Reaktion auf einen an sich neutralen Reiz dadurch

³⁷³ Möller (2006). <http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/> (09.10.2010).

gelernt, dass dieser Reiz mit einem aggressionsauslösenden gepaart auftritt. Die operante Konditionierung entfaltet ihre Wirkung durch Belohnung/Sanktion. Führt aggressives Verhalten also zum Erfolg, wird es auch in Zukunft wiederholt. Diese Form der Konditionierung ist besonders dann erfolgreich, wenn die Belohnung/Sanktion nur gelegentlich, also nicht konsistent erfolgt. Das Lernen am Modell schließlich funktioniert über Beobachtung und Nachahmung einer Person mit Vorbildfunktion, die mit ihrem Verhalten erfolgreich ist. Die Wahrscheinlichkeit, dass beobachtetes Verhalten nachgeahmt wird, steigt mit der Überzeugung des Beobachters, das beobachtete Verhalten tatsächlich selbst ausführen zu können. Aggressivität ist allerdings nicht ausschließlich erlernt. Es gibt Hinweise auf genetische, hormonelle und hirnrorganische Einflüsse sowie auf Wechselwirkungen zwischen diesen Faktoren und der Umwelt (Moffitt 1997; 2005). Auch Kognitionen, Affekte und Informationsverarbeitungsprozesse spielen eine Rolle bei der Entstehung aggressiven Verhaltens (z.B. Anderson et al. 1998; Berkowitz 1990; Crick & Dodge 1994).

Neuere Ansätze versuchen, möglichst all diese Konzepte mit einzubeziehen. Im Folgenden wird anhand des integrativen Ansatzes von Anderson et al. (2000, 2002, 2003) zu klären versucht, wie sich das Spielen von Paintball/Gotcha, Laserdrome sowie Softair auf das Aggressivitätspotenzial von Personen auswirken dürfte und umgekehrt, inwieweit bereits vorhandene Aggressivität möglicherweise entscheidend dafür ist, dass jemand diese Art von Freizeitbetätigung wählt.

3.1.2 Lernprozesse und Gewöhnung

Konzepte, (Handlungs-)Skripts und Wissensstrukturen, über die ein Mensch verfügt, beinhalten immer auch Affekte. Dies wirkt sich auf drei Arten aus. Wird, erstens, eine Wissensstruktur aktiviert, die beispielsweise Ärger beinhaltet, wird auch die Empfindung von Ärger mit aktiviert. Zweitens ist aber zugleich auch das Wissen darum abgespeichert, in welchen Situationen man Ärger empfinden sollte, wann man ihn wie auszudrücken hat, wie die Umwelt darauf reagiert usw. Drittens schließlich kann beispielsweise ein (Handlungs-)Skript auch den Affekt als Handlungsregel beinhalten.³⁷⁴

Drei Elemente sind bei der Entstehung aggressiven Verhaltens zentral:

(1) personale und situative Einflüsse (z.B. biologische, psychologische und soziale): Einflüsse in der Person selbst sind beispielsweise Eigenschaften, Geschlecht, Glauben, Einstellungen, Werte, langfristige Ziele und Skripts; Einflüsse der Umwelt sind aggressive Hinweisreize, Provokation, Frustration, Schmerz/Unbehagen, Drogen oder andere Reize.

³⁷⁴ Dies z.B. in der Form, dass eine persönliche Beleidigung immer mit einem Faustschlag zu beantworten ist, um in dieser Form den Ärger auszudrücken.

(2) kognitiver Zustand, affektiver Zustand und Grad des Arousal.³⁷⁵ Dabei bezieht sich der kognitive Zustand auf das aktuelle Vorhandensein feindseliger Gedanken oder Skripts, während unter dem affektiven Zustand aktuelle Stimmungen, Emotionen und automatische expressive motorische Reaktionen (z.B. unwillkürliche Mimik) zu verstehen sind. Ein Zustand des Arousal schließlich wirkt auf drei Weisen. Er kann momentan dominierende Handlungstendenzen verstärken. Es kann aber auch passieren, dass er missdeutet wird.³⁷⁶ Überdies können sehr hohe/niedrige Erregungsniveaus per se aversiv³⁷⁷ wirken, entsprechend unangenehm sein und daher Aggression erzeugen.

(3) Ergebnis der zugrundeliegenden Bewertungs- und Entscheidungsprozesse: Hierbei ist zunächst die Unterscheidung zwischen sofortiger (i.e. automatischer und unbewusster) und reflektierter (i.e. bewusster) Reaktion zu treffen. Welche der beiden Reaktionsarten eher auftritt, ist nicht zuletzt von der Lerngeschichte, zeitlichen und geistigen Ressourcen usw. abhängig. In Bezug auf aggressives Verhalten ist hier Ausschlag gebend, inwieweit aggressionsbezogene Wissensstrukturen durch Lernen, Übung und Verstärkung aufgebaut wurden. Ist das der Fall, dann bilden sich aggressive Überzeugungen, Einstellungen, Wahrnehmungsschemata, Erwartungsschemata, Verhaltensskripts und eine Aggressionsgewöhnung, die aggressive Anteile an der Persönlichkeit vermehren und sich nicht nur auf Persönlichkeitsvariablen auswirken, sondern auch auf Umweltvariablen.³⁷⁸ Gerade im Kindesalter sind hier Faktoren wie der Konsum medialer Gewalt oder ein gewalttätiges Elternhaus von zentraler Bedeutung.

Soziale Situationen werden also in einem komplexen kognitiv-emotionalen Prozess bewertet (vgl. Abb. 81).

³⁷⁵ Arousal lässt sich schlecht ins Deutsche übersetzen. Generell wird darunter das Ausmaß verstanden, in dem ein Organismus physisch oder psychisch aktiviert ist.

³⁷⁶ z.B. ein Zustand des Arousal nach sportlicher Betätigung wird in einer provokanten Situation als Ärger missdeutet (vgl. Zillmann 1983; 1988).

³⁷⁷ Als aversiv wird ein Reiz oder Zustand bezeichnet, der Unlustgefühle wie beispielsweise Ärger, Angst oder Ekel auslöst.

³⁷⁸ indem z.B. soziale Situationen anders gestaltet sind (da die Umwelt auf aggressives Verhalten reagiert), andere Peergruppen gesucht werden usw.

Abb. 81: Das General Aggression Modell (Anderson & Bushman 2002: 34)

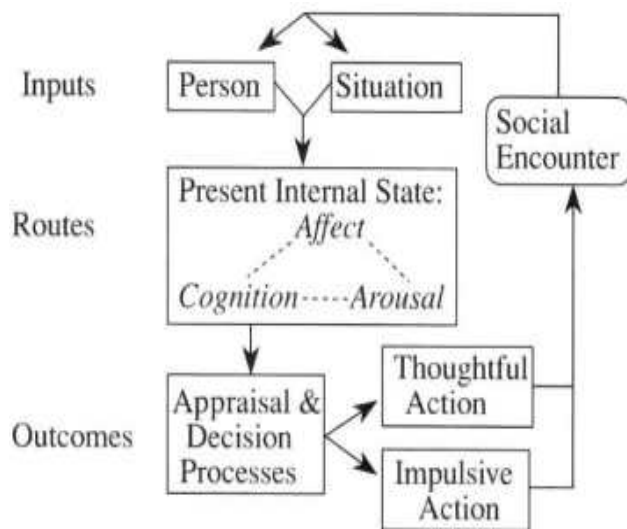


Figure 2 The general aggression model episodic processes.

Aus den obigen Ausführungen wird zweierlei deutlich; erstens, dass die Lerngeschichte – und damit die Aneignung aggressiver Überzeugungen, Einstellungen, Schemata und Skripts – Ausschlag gebend dafür ist, wie „anfällig“ ein Individuum für die Bewertung einer Situation als feindselig oder provokant ist und zweitens, dass Grundgestimmtheit, die Verfügbarkeit aggressiver Überzeugungen, Einstellungen, Schemata und Skripts sowie hoch komplexe Bewertungsprozesse in einer aktuellen Situation eine zentrale Rolle dabei spielen, ob ein Individuum manifest aggressives Verhalten zeigt. Was bedeutet das für die Auswirkungen des Spielens von Paintball, Laserdrome oder Softair?

- I. Die Teilnehmer lassen sich auf eine als Spiel definierte Situation ein, die in der Regel zeitlich begrenzt ist und klaren Regeln unterliegt, über deren Einhaltung zusätzlich ein Schiedsrichter wacht. Es wird – wie bei Fußball, Völkerball oder Baseball – in Teams gegeneinander gespielt. Diese Definition und Ausgestaltung als Spiel setzt zunächst einen Rahmen, innerhalb dessen bestimmte kognitive Bewertungsbereitschaften abgerufen werden. Das senkt die Gefahr von Missverständnissen, dass also beispielsweise Handlungen eines Akteurs der gegnerischen Mannschaft als persönlicher Angriff wahrgenommen werden.

Dem steht nicht entgegen, dass es – wie beispielsweise im Sport – unter Umständen zu unfairm Spielverhalten kommen kann. Eine solche Situation ist grundsätzlich geeignet, den Zorn anderer Spieler zu wecken. Einen Verstoß zu sanktionieren ist Aufgabe des Schiedsrichters und auch hier ist es nicht auszuschließen, dass eine als falsch

wahrgenommene Entscheidung Wut und Aggression weckt. In diesem Punkt unterscheiden sich Paintball, Laserdrome und Softair jedoch nicht von anderen Spielen.

- I. Die unter 1. beschriebene Situation bezieht sich auf solche Spiele, die in dafür bereitgestellten Hallen gespielt werden. Etwas anders stellt sich die Situation bei Spielen im Freien dar. Hier finden sich Hinweise auf kriegsähnliche Spielverläufe sowohl im Bereich der Softair-Spiele als auch der so genannten MilSim-Spiele (Military Simulation). Letztere finden sich ebenfalls vor allem bei Softair, zu einem geringen Teil auch bei Paintball.

Das Problem besteht nicht so sehr in der Tatsache, dass im Freien gespielt wird, sondern darin, dass hier eine zunehmende Militärnähe zu finden ist. Dies gilt besonders für den Softair-Bereich, wo eher auf Tarnkleidung zurückgegriffen wird. Als besonders problematisch ist jedoch zu werten, dass die Waffen realen Schusswaffen sehr ähnlich sehen oder häufig auch Repliken sind. Es ist gut belegt, dass die reine Präsenz von Waffen ein machtvoller Schlüsselreiz ist, der die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens deutlich erhöht (Carlson et al. 1990).

- II. Die rechtlichen Regelungen in Deutschland erlauben das Spielen von Paintball ab einem Alter von 18 Jahren. Softairwaffen hingegen können teils in Spielzeugläden erworben und, bei entsprechend geringer Joulezahl, auch von Kindern legal zum Spiel verwendet werden.

Überzeugungen, Einstellungen, Schemata und Skripts bilden sich überwiegend bereits in einer relativ frühen Phase der (kindlichen) Entwicklung, auch wenn sie nie als wirklich abgeschlossen zu bezeichnen ist; zu Änderungen kann es natürlich in jedem Lebensalter kommen. Dennoch sind vor allem das Kinder- und Jugendalter ein „Entwicklungsfenster“, eine Zeit massiver Prägung. Bestimmte Spiele sind daher prinzipiell problematisch, wenn sie zu früh erlaubt sind. In diesem Licht erscheint gerade die derzeitige Regelung für den Softair-Bereich als verbesserungsbedürftig. Wann sich das „Entwicklungsfenster“ schließt, lässt sich zwar nicht generell festlegen, weshalb auch starre Altersgrenzen wenig sinnvoll erscheinen. Angesichts der militärischen Anmutung gerade im Softair-Bereich besteht aus psychologischer Sicht allerdings eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass hier überdauernde aggressive Tendenzen angelegt werden.

- III. Die verschiedenen Spielermilieus weisen teils deutliche Unterschiede auf. Grob zusammengefasst lässt sich feststellen, dass eine gewisse Militäraffinität eher im Ausland als in Deutschland vorzufinden ist – vor allem im Airsoft-Bereich. Paintball-

und Laserdrome-Spieler legen allem Anschein nach auch deutlich mehr Wert darauf, „Rambos“ aus ihrer Gruppe fernzuhalten. Warum ist das so und wie konstituieren sich die Spielermilieus?

Das Problem liegt – auch in höherem Alter – nicht ausschließlich in der Beeinflussung des Spielers durch das jeweilige Spiel, sondern vor allem darin, dass bestimmte Spielvarianten durch Interessierte gezielt aufgesucht werden. Bestehen aggressive Grundanlagen, so werden auch entsprechende Umfeldler, Milieus und Peergruppen präferiert. Dass sich die Airsoft-Szene von den anderen beiden Szenen im Hinblick auf Militär- und Waffenaffinität deutlich absetzt, könnte ein Hinweis auf eine möglicherweise aggressivere Grundtendenz der Spielerpopulation sein. Inwieweit das tatsächlich der Fall ist, lässt sich jedoch nicht abschließend feststellen.

3.1.3 Möglicher Realitätsverlust

Die Realitätsnähe der verschiedenen Spielarten ist sehr unterschiedlich. Am geringsten erscheint sie bei den jeweiligen Indoorvarianten im Gegensatz zu den entsprechenden Outdoorvarianten. Am größten ist die Realitätsnähe im Airsoft-Bereich, erzeugt durch Elemente wie Tarnkleidung und Waffenähnlichkeit. Ein Realitätsverlust von Spielern erscheint dennoch nicht im Bereich des Wahrscheinlichen, auch nicht bei Airsoft-Spielern.

Im Gegensatz zu beispielsweise Computerspielen, die über Stunden oder Tage allein und nahezu unterbrechungsfrei gespielt werden können, ist beim Spielen von Paintball, Laserdrome und auch Airsoft eine zeitliche Grenze gesetzt. Die Spiele sind in der Regel kurz. Bei mehreren Tagen dauernden Spielen werden Pausen eingelegt. Solche Unterbrechungen erzwingen eine regelmäßige Rückkehr in eine gewisse „Normalität“, die einem Verlust des Realitätssinns entgegenwirkt. Überdies handelt es sich um Teamspiele, bei denen die einzelnen Spieler aufeinander angewiesen sind und sich im Zweifel gegenseitig disziplinieren (müssen), um das Spiel gewinnen zu können. Des Weiteren sind den Anweisungen der Schiedsrichter Folge zu leisten. Auch diese Faktoren stehen einem Realitätsverlust entgegen.

Zwar berichten manche Forenmitglieder von Flow-Erlebnissen, Schrecken, Angst oder Nervosität, die sie während eines Spiels empfunden haben. Dies sind jedoch Erlebnisse, die gerade den Reiz eines solchen Spiels ausmachen und Grund dafür sind, dass es aufgesucht wird. Hierin unterscheiden sich diese Spiele nicht von Sportarten wie beispielsweise Bungeejumping, Fallschirmspringen oder Freeclimbing. Der motivationale Hintergrund solcher Spiele dürfte eher im Bereich des „Sensation Seeking“ (Zuckerman 1979) zu suchen sein.

3.2 Bisherige Forschungsergebnisse

Bereits zu Beginn dieses Abschnitts wurde darauf hingewiesen, dass die empirische Befundlage äußerst dürftig ist. Sie wird im Folgenden nun inhaltlich und unter methodologischen Aspekten betrachtet.

3.2.1 Paintball/Gotcha

Die einzige empirische Studie, die sich mit Paintball befasst, stammt von Linda Steinmetz. Die Autorin untersuchte „gewaltaffine Spezialkulturen (Hooligans, Sodomasochisten, Paintballer)“ (Steinmetz 2000: 1). Ihr Erkenntnisinteresse richtete sich dabei auf die Frage, ob und inwiefern von diesen Personengruppen und ihren jeweils ausgeübten Tätigkeiten ein Gefahrenpotenzial ausgeht. Die Paintballer standen allerdings nicht im Zentrum ihres Interesses.

Die Autorin wählte einen ethnographischen Zugang zur Paintball-Szene und bediente sich verschiedener Instrumente aus dem Bereich der qualitativen Sozialforschung. Dabei setzte sie (Telefon-)Interviews mit Spielern, Eltern und Nachbarn, Gruppendiskussionen, teilnehmende Beobachtungen und Expertengespräche ein. Manche Gruppenmitglieder wurden über einen mehrjährigen Zeitraum begleitet und beobachtet. Zudem analysierte Steinmetz Szene-Dokumente, -Korrespondenzen und -Zeitschriften sowie Auszüge aus vereinseigenen Datenbanken der Paintballer, Internetdaten und Fotos.

Steinmetz kommt insgesamt zu folgender Einschätzung:

„Paintballspieler können im eigentlichen Sinne nicht als gewaltaffin bezeichnet werden. Sie spielen Gewalt und Kampf, dies aber nicht anders als das Indianerspiel von Kindern oder Ritterspielen bei Burgfesten, wo Gewalt nicht wirklich ausgeübt wird (...) Es wird ein hohes Maß an Selbstkontrolle offensichtlich; bei solchen **Gewaltritualen** handelt es sich um **höchst rational herbeigeführte Erlebnistechniken, die soziale Folgenlosigkeit und Abgrenzung vom Alltag sicherstellen.** Wir haben es hier mit hoch erlebnisrationalen Gruppen zu tun, die ihre Stimulation im Kampf suchen.“³⁷⁹ (Steinmetz 2000: 7)

Speziell in Bezug auf die Frage nach einem möglicherweise ansteigenden Aggressivitätspotenzial kommt die Autorin (2000: 8) ebenfalls zu dem Schluss, dass Paintball keine entsprechende Wirkung hat:

„Für die deutsche Paintballszene lassen sich im Rahmen der diesem Gutachten zugrundegelegten empirischen Untersuchung bisher keinerlei Befürchtungen hinsichtlich realer Gewalt oder Verrohung

³⁷⁹ Schriftfettung im Original

bestätigen. Eine These, wonach für das Spiel typische Verhaltensmuster kriegerischen Charakters oder tötungsähnlichen Verhaltens oder auch harmlosere Formen von Gewalt im Alltag ihren Niederschlag finden, kann aktuell nicht verifiziert werden. Die für z.B. durch fremdenfeindliche Gewalt auffällig gewordene Jugendliche typischen 'kriminellen Karrieren' und damit einhergehende Verhaltensmuster können hier nicht nachgezeichnet werden. Vielmehr handelt es sich um **'normale' junge Männer (und Frauen), biographisch unauffällig mit eher konventionellen Lebensentwürfen.**³⁸⁰

Hinsichtlich einer möglichen Gefahr von Realitätsverlusten kommt die Autorin zu dem Schluss, dass aufgrund der Einbettung „in einen spezifischen 'Rahmen' (...), zu dem es ein 'Vorher' und 'Nachher', Eintritts- und Austrittsrituale gibt, die eine deutliche Differenzierung vom Alltag gewährleisten“ (Steinmetz 2000: 9), keine Probleme zu erwarten sind.

Hinweise darauf, dass aggressive Grundanlagen bei Paintball nicht durch das Spiel erzeugt, sondern gegebenenfalls eher von außen herangetragen werden, findet die Autorin (2000: 9) ebenfalls: „Problematisch erscheinen psychisch labile 'Einzelkämpfer', die auf ungesichertem Gelände planlos 'rumballern', sich und andere gefährden, indem sie entsprechende Verhaltensmaßregeln nicht beachten.“ Dass die Paintballszene damit nichts anfangen kann und sich gegen ein Eindringen solcher Spielinteressierten wehrt, macht die Autorin gleichfalls deutlich: „Für diese 'schwarzen Schafe', die die Szene diskreditieren, haben die im Rahmen des Projektes befragten Paintballer kein Verständnis und möchten auch nicht damit in Verbindung gebracht werden.“

Wie ist die Studie von Steinmetz methodologisch zu bewerten? Zunächst einmal ist die empirische Herangehensweise der Thematik durchaus angemessen. Der ethnographische Ansatz ist sowohl niederschwellig als auch ergiebig und eignet sich, die Besonderheiten von Gemeinschaften mit spezifischen Regeln und Sichtweisen herauszuarbeiten (Flick 1995; Flick et al. 1995). Ein Problem ist, dass die Vollständigkeit und Abgeschlossenheit der Daten oft nicht gewährleistet ist. Manche Einblicke werden unter Umständen erst nach Jahren möglich, wenn die Erhebung längst abgeschlossen ist. Überdies gibt es Probleme der Objektivität bei großer Nähe des Forschers zu seinem Forschungsobjekt („going native“ in der Ethnologie). Er öffnet sich unter Umständen für Lebensstile und Werte der von ihm beobachteten Subkultur, so dass er beim Sehen gleichsam erblindet. Der Blick des Forschers bildet also nicht notwendig die eigentlichen oder wichtigsten Handlungsmotive und -regeln der Beobachteten ab.

Der dieser Methode anhaftenden Mängel zum Trotz scheint Steinmetz mit der gebotenen Sorgfalt und Objektivität vorgegangen zu sein. Ein Hinweis auf die Objektivität ist u.a. darin

³⁸⁰ Schriftfettung im Original.

zu erkennen, dass sie sich der Paintball-Szene zu Beginn in der Annahme genähert hat, es mit einer „gewaltaffine[n] Spezialkultur“ (Steinmetz 2000: 1) zu tun zu haben, eine Annahme, die sie offensichtlich revidieren musste. Die Vielfalt an eingesetzten Materialien und Techniken stellt zudem einigermaßen sicher, dass weitgehend alle Aspekte Berücksichtigung gefunden haben. Ist ein Erkenntnisfeld noch nicht beleuchtet worden, ist ein ethnographischer Ansatz prinzipiell zunächst der beste Weg, Erkenntnisse zu erlangen.

3.2.2 Laserdrome

Zu Laserdrome wurden bislang keine Forschungsarbeiten durchgeführt.

3.2.3 Softair/Airsoft

Die einzige empirische Studie, die Airsoft-Spieler untersucht, stammt von Adrian Oertli. Der Autor stellt in seiner quantitativen Untersuchung die Frage, wie sich die Beschäftigung mit Airsoft auf die Aggressivität der Spieler auswirkt. Im Blick ist dabei auch, dass Airsoft für die Ausbildung von Polizisten und Soldaten empfohlen werde (Oertli 2009: I;19).

Mit einem Fragebogen erfragt der Autor in einer Online-Erhebung demographische Variablen, Aggressivität, allgemeine Symptombelastung³⁸¹, soziale Erwünschtheit und die Häufigkeit der Beschäftigung mit Airsoft und mit anderen gewaltbezogenen Hobbys an 210 Airsoftspielern sowie an einer Rekrutenstichprobe.

Oertli kommt zum Ergebnis, dass sich Airsoftspieler als für die Gesellschaft nicht besonders bedrohlich darstellen. Sie waren zwar häufiger zur Abklärung bei einem Schulpsychologen, weisen aber allgemein niedrigere Symptombelastungswerte auf. Offenbar verfügen sie auch über eine größere Anzahl nahestehender Personen als die Rekruten der Vergleichsgruppe. Zusammenhänge zwischen der Beschäftigung mit Airsoft und Aggressivität findet Oertli kaum, dafür aber zwischen der Rezeption gewalthaltiger Medien und Aggressivität.

Eine nähere methodologische Betrachtung der Studie zeigt allerdings, dass aus mehreren Gründen Vorsicht geboten ist. Zum einen ist die Stichprobe alles andere als repräsentativ, denn „[i]n dieser Arbeit geht es ausdrücklich um solche Spieler, welche sich an die Regeln halten wollen“ (Oertli 2009: 1). Wie viele Spieler sich also der Untersuchung entzogen haben und aus welchen Gründen, ist vollkommen offen. Zudem verwendet der Autor ausschließlich Instrumente, die auf Selbsteinschätzungen beruhen. Erschwerend hinzu kommt, dass in dem ursprünglich eingesetzten Fragebogen Probleme der Item-Kontextualisierung grob vernachlässigt worden sind. Teilweise kommt eine höchst problematische Wortwahl zur Anwendung. Bereits in der Einleitung des Fragebogens wird darauf hingewiesen, dass „[d]iese Umfrage (...) im Rahmen einer Lizentiatsarbeit, im Nebenfach *Psychopathologie*, durchgeführt [wird] (...)“ Zudem sollen aufgrund dieser Befragung Aussagen zur allgemeinen

³⁸¹ ‘Somatisierung’, ‘Zwanghaftigkeit’, ‘Unsicherheit im Sozialkontakt’, ‘Depressivität’, ‘Ängstlichkeit’, ‘Aggressivität/Feindseligkeit’, ‘Phobische Angst’, ‘Paranoides Denken’ und ‘Psychotizismus’.

psychischen Gesundheit gemacht werden.“³⁸² Der Verweis auf psychische Gesundheit, in Kombination mit der Nähe zur Psychopathologie, ist bestens dazu geeignet, die Teilnehmer zum Lügen aufzufordern. Tatsächlich findet Oertli einen höheren Anteil an Probanden, die auf der Skala „soziale Erwünschtheit“ höhere Scores aufweisen. Dabei muss zusätzlich vermerkt werden, dass die von ihm eingesetzte Skala³⁸³ mit einem Cronbach's Alpha zwischen .44 und .54 als nicht einmal hinreichend reliabel gelten kann. Ein ebenfalls schwerer kontextueller Fehler ist die Abfrage von Stundenanzahl/Woche und Zeitraum der aktiven Airsoftaktivität, direkt gefolgt von der Frage, ob noch andere Hobbys nachgegangen werde, „welche einen Zusammenhang mit Gewalt haben und wie oft beschäftigen Sie sich damit?“ Airsoft wird also direkt mit Gewalt in Verbindung gebracht. Das ist nun aber wiederum etwas, mit dem Airsoftspieler gerade nicht in Verbindung gebracht werden möchten.

Quantitative Studien können sehr leistungsfähig sein und durchaus geeignet, Erkenntnisse zu gewinnen. Problematisch in Anwendung wie Ausführung sind sie jedoch dann, wenn die vorangegangenen Recherchen unzureichend sind oder wenig Erkenntnisse vorliegen. Dies ist in diesem Feld definitiv der Fall. Hier täte zunächst eine qualitative Beleuchtung des Feldes not.

3.3 Mögliche Übertragbarkeit

In Anbetracht dessen, dass es sich um sehr unterschiedliche Spielszenen handelt, über die überdies bis jetzt nur wenige empirische Erkenntnisse vorliegen, lassen sich die Ergebnisse der Studien von Steinmetz (2000) und Oertli (2009) nicht unbesehen auf die jeweils anderen beiden Spielgemeinschaften übertragen. Insgesamt liegen bisher nur zwei Arbeiten vor, die sich – im einen Fall qualitativ, im anderen quantitativ – dem Feld überhaupt nähern.

3.4 Ausblick

Wie bereits dargestellt, steht die vorliegende Expertise unter dem Vorbehalt, dass nur die wenigen bereits veröffentlichten Arbeiten zum Thema ausgewertet werden konnten, die sich inhaltlich mit den hier zu begutachtenden Spielen befassen. Eine eigene Erhebung von Daten der Spieler und Spielergemeinschaften gehörte nicht zu den Aufgaben der Verfasser und konnte in dem vorgegebenen zeitlichen und organisatorischen Rahmen auch nicht geleistet werden. In Ermangelung reliablen Datenmaterials musste, um dennoch einen umfassenden Einblick in die verschiedenen Spielwelten und Organisationskulturen erarbeiten zu können, auf verschiedene Quellen – vor allem von aktiven Spielern und insbesondere aus dem Internet – zurückgegriffen werden. Diese Recherche kam allerdings

³⁸² Kursivsetzung durch die Verfasserin dieses Gutachtens

³⁸³ Balanced Inventory of Desirable Responding' (BIDR; Winkler, Kroh und Spiess, 2006)

einer eigenen Erhebung gleich, so dass das gesichtete Material nur partiell und punktuell ausgewertet werden konnte. Auch eine Überprüfung der erhaltenen Informationen auf ihre faktische Richtigkeit konnte nur innerhalb enger Grenzen durch den Vergleich unterschiedlicher Quellen erfolgen (Konsistenzprüfung).

Für eine fundiertere Analyse der Spieler wären weitere Erhebungen erforderlich. In diesem Zusammenhang sollte auch geprüft werden, welche Wirkungsrichtungen zur Erklärung neuer Befunde in Frage kämen, denn einerseits könnten bereits gewaltaffine Personen eher geneigt sein, die in Rede stehenden Freizeitaktivitäten auszuüben; andererseits ist es jedoch auch möglich, dass durch die Spiele Gewaltaffinität gefördert wird.

Um eventuell für Außenstehende nicht wahrnehmbare Binnenkulturen beschreiben zu können, wäre es erforderlich, sich wegen der festgestellten Neigung zur Abschottung vor allem der MilSim- und Softair-Spieler einen Zugang zu diesen Gemeinschaften zu erarbeiten, so dass das Vertrauen der Spieler gewonnen werden kann (verdeckt teilnehmende Beobachtung). So könnten mögliche latente Gefahrenpotentiale erkannt werden.

4. Anhang

Die Frage, ob Paintball als Sport gelten kann oder sollte, wird ganz unterschiedlich beantwortet³⁸⁴. Exemplarisch für die je unterschiedliche Kategorisierung und der damit verbundenen (Nicht-)Legitimierung des Paintball-Spielens lassen sich die Entscheidung des Saarländischen Breitensportverbandes (2000, SBSV) zur Aufnahme einer „Paintball-Betriebssportgruppe“ und des Deutschen Olympischen Sportbundes (2010, DOSB) gegen eine Aufnahme des Paintball anführen: Der positive Entscheid des SBSV wird auf folgende Sachverhalte zurückgeführt. So handle es sich beim Paintball um einen Mannschaftssport, der im Rahmen spezifischer Vorgaben vollzogen wird: Es wird kontaktlos auf einem Spielfeld nach einem Regelwerk gespielt. Ein potentiell Gegenargument, die „sich im Spiel darstellende Menschenverachtung“ wird vorweggenommen, und mit dem Bezug auf die Normalität des Fechtens, als ebenfalls Kampfhandlungen simulierende Sportart entkräftet. Eben dieses Argument, dass das Paintballspiel eine Tötungsverletzung simuliert, gilt dem DOSB als „kriegsverherrlichend“ und damit als Ausschlusskriterium, da es gegen dem Sport immanente Werte (Fairplay, Chancengleichheit, Unverletzlichkeit der Person, Partnerschaft) verstoße.

Diese Beispiele skizzieren bereits das begriffliche und definitorische Spannungsfeld, in welchem sich Paintball bewegt: Spiel, Sport und Krieg(spiel). Den Kern dieser Begrifflichkeiten, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen ihnen aufzuzeigen, ist das Ziel der nachfolgenden Ausführungen.

4.1 Spiel

Hinsichtlich der verschiedenen Ausprägungen und Erscheinungsformen existiert keine einheitliche Definition „des“ Spiels. Während schon in der griechischen und römischen Antike Überlegungen zum Spiel angestellt wurden, erhielt es seine ‚pädagogische Bedeutung‘ als Mittel zum Zweck der Erholung, des Ausgleichs, der Abwechslung und des spielerischen Lernens erst im 18. Jahrhundert mit der Entstehung der Freizeit und der „Entdeckung“ der Kindheit (vgl. Krause-Pongratz 1999: 33f.).

Allerdings sind ausgehend von Johan Huizinga „die großen ursprünglichen Betätigungen des menschlichen Zusammenlebens [...] alle bereits von Spiel durchwoben“ (1956: 12), welches folgende grundlegende Strukturmerkmale gekennzeichnet ist (vgl. 1956: 34)³⁸⁵:

- a) die *Freiwilligkeit der Handlung / Beschäftigung*;

³⁸⁴ Für die Unterstützung durch den Beitrag in diesem Anhang bedankt sich die Verfasserin bei der Diplomsoziologin und Kriminologin Frau Sylvia Kühne.

³⁸⁵ „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“ (Huizinga 1956: 34).

- b) die *Reglementierung durch Zeit, Raum und festgelegte, bindende Regeln* (vgl. auch Gebauer 2003: 89ff.);
- c) die *Selbstreferenz*, d.h. jedes Spiel ist sich selbst Zweck und Ziel (vgl. auch Scheuerl 1979: 78)³⁸⁶
- d) die dem Spiel zugrunde liegenden und aus ihm resultierenden „*Gefühle der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Anderssein‘, als das ‚gewöhnliche Leben‘*“.

Den letzten Aspekt differenziert Hans Scheuerl (1979: 78ff.) in vier sich einander bedingende Momente: das „Moment innerer Unendlichkeit“ (im Spiel geht das Gefühl für die Zeit verloren), das „Moment der Scheinhaftigkeit“ und das „Moment der Gegenwärtigkeit“ (das Schlüpfen in eine Rolle, das zeitenthobene Spielen in einer Scheinwelt) sowie das „Moment der Ambivalenz“. So bewegt sich das Spiel immer im Spannungsfeld zwischen Zweckmäßigkeit und Zwecklosigkeit, Berechenbarkeit und Unberechenbarkeit, Bekanntheit und Unbekanntheit, Erwartung und Überraschung, Kontrolle und Unkontrolliertheit. Bedingung des Spiels ist eine maßvolle Spannung, denn

„Spannungslosigkeit wäre der Tod für das Spiel. Andererseits würde eine zu hohe Spannung sogleich einen auf Beendigung der Spannung gerichteten Befriedigungswunsch hervorrufen, der die Ambivalenz überwältigen müßte.“ (Scheuerl 1979: 88)

Unter der Prämisse, dass das Spiel eine grundsätzliche Form der Auseinandersetzung des Menschen mit der Natur darstellt, nimmt Brain Sutton-Smith (1978) eine Differenzierung hinsichtlich der Funktionalität von Spielen vor:

- a) So dienen **Denkspiele, Sportspiele, Lern- oder Geschicklichkeitsspiele** (vor allem im Kindesalter) der Ausbildung von Fähigkeiten und Fertigkeiten. → Lernaspekt
- b) Darüber hinaus stellen sie als **Glücksspiele** (wie Lotto, Roulette, Würfelspiele oder Kreisspiele) eine Form des Umgangs mit den nicht vorhersehbaren und nicht kalkulierbaren Dingen in der Welt dar. → Antizipationsaspekt
- c) Im Mittelpunkt **strategischer Spiele** (wie Schach, Dame oder Mühle)³⁸⁷ steht die Auseinandersetzung bzw. der Wettkampf mit dem Mitmenschen als direktem Gegenüber³⁸⁸. → Wettkampfaspekt
- d) **Komplexe Spiele** (wie Wirtschafts-, Kriegs-, Rollen-, Fantasie- oder Abenteuerspiele) integrieren sowohl den Lern-, den Antizipations- als auch den Wettkampfcharakter.

³⁸⁶ Nach Scheuerl (1979: 91f.) ist dieses Moment der Freiheit im Gegensatz zur Arbeit durch ein Fehlen von Not und Sorge gekennzeichnet, allerdings wird diese Freiheit durch Regeln des Spiels eingegrenzt („Moment der Geschlossenheit“).

³⁸⁷ Wenngleich hier die Voraussetzung absolut gleiche Ausgangsbedingungen sind.

³⁸⁸ Wiederholtes Spielen (Üben) ist auch hier Voraussetzung für das Erlernen (spezifischer) Fertigkeiten und Fähigkeiten.

Sie ermöglichen nach Sutton-Smith eine Auseinandersetzung mit der Gesellschaft, da mit ihnen Aspekte des sozialen Zusammenlebens, der Wirtschaft, der Politik, des Sports usw. nachgestellt werden.

An dieser Differenzierung zeigt sich, dass es sich beim Spiel um einen sehr weit gefassten menschlichen Erfahrungsbereich handelt, von welchem Sport nur ein Teilbereich sein kann.

4.2 Sport

„Sport ist ein kulturelles Tätigkeitsfeld, in dem Menschen sich freiwillig in eine wirkliche oder auch nur vorgestellte Beziehung zu anderen Menschen begeben mit der bewussten Absicht, ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten insbesondere im Gebiet der Bewegungskunst zu entwickeln und sich mit diesen anderen Menschen nach selbstgesetzten oder übernommenen Regeln zu vergleichen, ohne sie oder sich selbst schädigen zu wollen. (Tiedemann 2010)

Ausgehend von sportsoziologischen Definitionen konstituiert sich Sport durch folgende Kriterien:

- Hinsichtlich Ausübung / Form handelt es sich bei sportlichen Aktivitäten um *künstlich-sozial normierte Bewegungsabläufe*.
- Je nach Sportart handelt es sich um eine je spezifische Form des Umgangs mit dem Körper und in Anwendung der dafür erforderlichen Fähigkeiten, Fertigkeiten und Kenntnisse.
- Gleichzeitig Ziel und Konstitutionsprinzip ist eine Orientierung an, je nach Disziplin unterschiedlich definierte, im *Wettkampf* erbrachte, *Leistung*, die sich selbst Ziel und Zweck ist (*Unproduktivität* des Sports).
- Mittel und Wege der Zielerreichung sind über soziale Normen und je deutlicher der Wettbewerbscharakter hervortritt, durch Vereinsstrukturen reglementiert (vgl. Heinemann 2007: 56).

Mit Klaus Heinemann (1998: 38) lässt sich festhalten, dass, wenngleich sich konstitutive Merkmale benennen lassen, nicht von „dem“ Sport gesprochen werden kann, da

„eine solche Konstruktion [...] von verschiedenen Personengruppen, verschiedenen Ländern und zu verschiedenen Zeiten in je unterschiedlicher Form“ vollzogen wird und somit zu unterschiedlichen Wertvorstellungen führt“.³⁸⁹

Moderner Sport unterscheidet sich von „früheren Volksspielen“ vor allem durch eine formale Organisation mit *klar definierten und fixierten Regeln, deren Einhaltung kontrolliert* wird und

³⁸⁹ Damit unterscheidet sich diese Definition von Begriffsdeutungen, wie sie bspw. durch den Olympischen Sportbund vorgenommen wird. Diese beziehen sich auf aktuell vorherrschende Zielstellungen und Aufgaben des Sports. Dieses pragmatisch orientierte Interesse dient der Markierung von klaren Richtlinien, indem eindeutige und unmissverständliche Aufnahmekriterien definiert werden.

eine – durch den Fokus auf Geschicklichkeit statt auf Gewalt und Kraft – nunmehr *sublimiert erzeugte Kampfstimmung* (vgl. Dunning/Sheard 1979: 33ff.).

So entwickelt sich nach Karl-Heinrich Bette und Uwe Schimank der „Reiz sportlicher Auseinandersetzung im Rahmen einer ganz eigenen Ästhetik des körperlichen Kampfes immer auch darin, dass das im Alltag geltende Pazifismus-Gebot zivilisiert aufgehoben wird“ (2000: 312 zit. n. Lorig/Vogelgesang 2010: 250); auf diese Weise ermöglicht der Sport ein kontrolliertes Ausleben ‚positiver Aggressivität‘.³⁹⁰ Daraus ergibt sich neben körperlicher Betätigung und der Entwicklung von Körperbewusstsein eine weitere Funktion des Sports: das *Erleben von Außeralltäglichkeit*³⁹¹: Er wird als Gegenentwurf zur Arbeitswelt, als Freizeit³⁹², verstanden, in der spontane Affekthandlungen und gezielt gesuchte Erregungszustände ermöglicht werden (vgl. Elias/ Dunning 1986: 66) – allerdings in geregelten, wenn auch wandelbaren, Formen.

So hält der Sport nicht nur für Jugendliche die Möglichkeit der *Selbstinszenierung* und des *Anerkennungsgewinn*³⁹³ bereit. Die Zunahme von exotischen Sportarten zeigt, so Lorig/Vogelgesang (2010: 241) wie „selbstorganisierte und erlebnisorientierte Freizeitbeschäftigungen zu Kristallisationspunkten eigener Gruppen und Szenen“ werden und der Sport zunehmend *Eventcharakter* erhält (vgl. auch Heitmeyer/Olk 1990: 99). Henning Allmer und Nobert Schulz (1998: 3) spricht in diesem Zusammenhang von einem sogenannten „Erlebnisboom“ spektakulärer Sportarten (vgl. sog. Erlebnis- und Risikosportarten wie Freeclimbing, Bungee-Jumping etc.), mit denen spezifische Erregungszustände wie ein „‘ultimativer Kick‘, Nervenkitzel und Risikoerleben“ verwirklicht werden sollen.

In der Sportwissenschaft wird ein *veränderter Erregungszustand* im Sinne eines veränderten Bewusstseinszustandes als „*Flow*“ bezeichnet.³⁹⁴ Hierbei handelt es sich um das Erleben eines „zeitvergessenen völligen Versunkenseins in einer bestimmten Tätigkeitsausführung“: die sportliche Tätigkeit wird aufgrund des Empfindens einer optimalen Passung von Fähigkeit und Anforderung als vollkommen „glatt laufend“ erlebt. Mit dem Gefühl, keine willentliche Konzentration zur Ausführung zu benötigen, geht der Verlust eines individuellen Zeiterlebens sowie des Selbstbewusstseins (i.S. einer Verschmelzung von Selbst und

³⁹⁰ Ein Aspekt der für Johan Huizinga ein grundlegender Aspekt jeden Spiels ist: "Wettkampf ist Spiel" (1956: 55) aufgrund der „angeborene(n) Sucht, der erste sein zu wollen" (1956: 102).

³⁹¹ Zwar kann die benannte „Außeralltäglichkeit“ nicht als tatsächliche Gegenwelt verstanden werden, da durch Sport nicht nur Rollen und Konfliktlösungsstrategien erworben werden, sondern gleichsam Status- und Rangsysteme etabliert werden, über die sich Jugendliche profilieren können (vgl. Lorig/Vogelgesang 2010: 250).

³⁹² Wenngleich er (vor allem im Hochleistungssport) eine „Verberuflichung“ erfahren hat (Gebauer 2003: 47 mit Bezug auf die Kommerzialisierung des Sports)

³⁹³ In Form des geregelten Wettkampfs mit Erwachsenen (Lorig/Vogelgesang 2010: 250).

³⁹⁴ Weitere sportbedingte Befindlichkeitsveränderungen sind z.B. das Phänomen des „Second Wind“ (eine Kombination reduzierter Schmerzempfindung und positiver Stimmung infolge von Stoffwechselveränderungen bei langer intensiver Dauerbelastung, z.B. Marathonlauf) oder die Verbesserung des psychischen Wohlbefindens im Gesundheits- und Breitensport. Diese gelten jedoch nicht als veränderte Bewusstseinszustände, vielmehr sind sie auf im ersten Fall auf eine veränderte Schmerz- und Ermüdungswahrnehmung zurückzuführen bzw. bestehen lediglich in einer Veränderung einer aktuellen Befindlichkeit (vgl. Scholl 2010: 36ff.).

Tätigkeit) einher (Stoll 2010: 38f.). Dieser Aspekt weist Ähnlichkeiten mit zwei konstitutiven Merkmalen des Spiels auf: dem „Moment innerer Unendlichkeit“ und dem „Moment der Ambivalenz“ (vgl. Scheuerl 1979). So wird durch eine maßvolle Spannung zwischen Anforderung und Berechenbarkeit das Gefühl für die zeitliche Dauer des Spiels aufgehoben.

4.3 Kriegsspiel

Aus der Gesamtschau der übersichtlichen Literatur zum „wargaming“ bzw. „Kriegsspiel“³⁹⁵ lässt sich schlussfolgern, dass das Kriegsspiel einerseits zwischen Spiel und Sport zu verorten und andererseits mit einem generellen Interesse an militärischen Sachverhalten verknüpft ist. Auf die Nähe des Sports zum Kriegsspiel weist Tim Cornell (2002: 3) hin: So galt in der Antike der physische Sport als Methode, die Jugend für den Krieg zu präparieren. Das sportliche Spiel diene folglich dem Zweck, Kriege zu simulieren.

Die Entstehung der ersten militärischen Strategiespiele wird um 3.000 v. Chr. in China bzw. 1.000 v. Chr. in Indien (Kampfspiel „Chaturango“, eine frühe Form des Schach, vgl. Abb. 82) verortet (vgl. Hitzler et al. 2009: 2 mit Bezug auf Taylor/Walford 1974: 25 und Rohn 1964: 25).

Abb. 82: ancient chaturanga board³⁹⁶



Als ein weiterer Vorläufer der Kriegs- und Planspiele gilt das aus Persien stammende Schachspiel³⁹⁷ (vgl. Geilhardt/Mühlbradt 1995: 57; Wittstamm 1999: 43).

Die Entwicklung „einfacher Kriegsspiele“ im 17. Jahrhundert diente nach Hauke et al. (2005: 2) zwei Zielen: Entscheidungen ließen sich so risikofrei treffen, und das simulierte Spiel half die Vorgänge in der realen Welt besser zu verstehen.

Es werden zwei Formen des Kriegsspiels unterschieden:³⁹⁸ das „freie Kriegsspiel“, in welchem ein Schiedsrichter auf der Basis einiger weniger Regeln Lage und Entscheidungen der Kriegsparteien festlegt und das „strenge Kriegsspiel“, in welchem den zuvor festgelegten Regeln die größere Bedeutung zukommt, da hier kein Schiedsrichter über den Ausgang des Spieles entscheidet (Hauke et al. 2005: 2), sondern die menschliche Bewertung durch das mathematische Kalkül ersetzt wird, indem nur noch mathematisch darstellbare

³⁹⁵ In der (auch englischsprachigen) Literatur werden sowohl der Begriff des „wargaming“ als auch der Begriff des „Kriegsspiel“ synonym verwendet, mit dem eine Vielzahl unterschiedlicher (Kriegs-) Spielvarianten bezeichnet werden.

³⁹⁶ <http://brahmin.siamfoundation.org/thai/wp-content/uploads/2009/02/chaturanga.jpg>.

³⁹⁷ Im Sinne einer hochstilisierten Repräsentation der Kriegsführung (Sabin 2002: 200).

³⁹⁸ Eine Unterscheidung, die vor allem für die Differenzierung des Planspiels wesentlich ist.

Einflussfaktoren (unter Verwendung von Diagrammen, Tabellen) auf den Spielverlauf berücksichtigt werden.

Der Begriff „Kriegsspiel“ in seiner heutigen Verwendung als Strategiesimulation wird auf das Preußische „Kriegsspiel“ zurückgeführt, das 1811 von Baron von Reisswitz, Kriegsberater des preußischen Königs in Breslau, entwickelt wurde (vgl. Abb. 83).

Abb. 83: Kriegsspiel-Kommode 1812³⁹⁹



Als Möglichkeit erdacht, Szenarien und Auswirkungen einer Kriegsführung plastisch darzustellen, entwickelte es sich grenzüberschreitend zu einer militärischen Trainingsmethode bzw. stimulierte die Entwicklung von Simulationsprogrammen und Analyseverfahren der Handlungsmöglichkeiten heutiger Akteure im Rahmen weltweiter Konflikte (vgl. Freudenberg 2008: 236f):

„Wargaming ist hierbei ein flexibles Instrument zur Entwicklung, zum Vergleich und zur Optimierung von Möglichkeiten des Handelns, welches in einem strukturierten Prozess, welcher die eigenen Möglichkeiten des Handelns denen der gegnerischen Kräfte gegenüberstellt“ (Freudenberg 2008: 237).

Nach Pias (2000: 163, unter Bezug auf Allen) werden seit den 1980er Jahren vom Militär statt „wargame“ die Begriffe „warsimulation“ oder „warmodelling“ benutzt. Bereits in den 1960er wurden amtliche Definitionen der US-amerikanischen Armee zu Spiel und Kriegsspiel entworfen: Ein Spiel ist danach

„a simulation of a situation or conflict in which the opposing players decide which course(s) of action to follow on the basis of their knowledge about their own situation and intentions and their (often incomplete) information about their opponents.“

Und ein Kriegsspiel ist

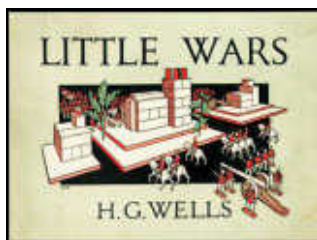
³⁹⁹ Stiftung Preußische Schlösser und Gärten Berlin-Brandenburg, <http://www.spiegel.de/fotostrecke/fotostrecke-42723-8.html>.

„a simulation, by whatever means, of a military operation involving two or more opposing forces, conducted, using rules, data and procedures designed to depict an actual or assumed real life situation.“ (Pias 2000: 181)⁴⁰⁰

Wesentliche Unterscheidungsaspekte sind hier die klare Definition des Konfliktes als militärisch, und der Versuch eine solche Situation auf der Basis festgelegter Regeln möglichst realistisch zu simulieren.

Als maßgeblicher Anstoß für die Etablierung des „wargaming“ als Freizeitvergnügen gilt H.G. Wells Veröffentlichung „Little Wars“ (1913). Der britische Autor vereinfachte das Kriegsspiel-Konzept zu einem sogenannten Tabletop-Gesellschaftsspiel (vgl. Abb. 84).

Abb. 84: H.G.Wells' Little Wars⁴⁰¹



Als Tabletop-Gesellschaftsspiele werden Strategiespielsysteme bezeichnet, auf deren Spielfläche ein spezifisches Gelände abgebildet ist, auf welchem *Miniaturlfiguren* (aus Papier, Kunststoff oder Zinn) nach dem jeweils zugrunde liegenden Regelsystem bewegt werden.

Vor allem in Deutschland dominieren Spielwelten aus dem Fantasy- oder Science Fiction-Genre (sog. Fantasy-Tabletops). Daneben werden aber auch weiterhin in Tabletop-Spielen historische Ereignisse nachgestellt (Historische Tabletops).⁴⁰² In ihren vielfältigen Formen nähern sich die Spiele heute wieder mehr der oben benannten Spiel-Definition an, da vielen dieser Strategiesimulationen die Integration eines militärischen Szenarios und/oder die Realitätsnähe fehlen. Während die Benutzung von Miniaturspielfiguren diese Strategiespiele von anderen Brettspielen abgrenzt, besteht ein starker Zusammenhang zum Rollenspiel (vgl. u.), ein Aspekt, der allerdings auch schon in den Spielregeln von Reiszitz Kriegsspiel angelegt war.⁴⁰³

Basierend auf der Sichtung thematisch einschlägiger Bücher, Zeitschriften sowie Spielregeln und einer Analyse der Spiele selbst, verortet Philip Sabin, der sich selbst als „Wargamer“ bezeichnet (Sabin 2002: 194) das Kriegsspiel im Spannungsfeld dreier sich überlappenden Freizeitaktivitäten (vgl. Abb. 85):

⁴⁰⁰ Nach Dictionary of U.S. Army Terms, AR 320-5, Department of the Army (D/A) 1965 (zit. nach Hausrath: 9f.).

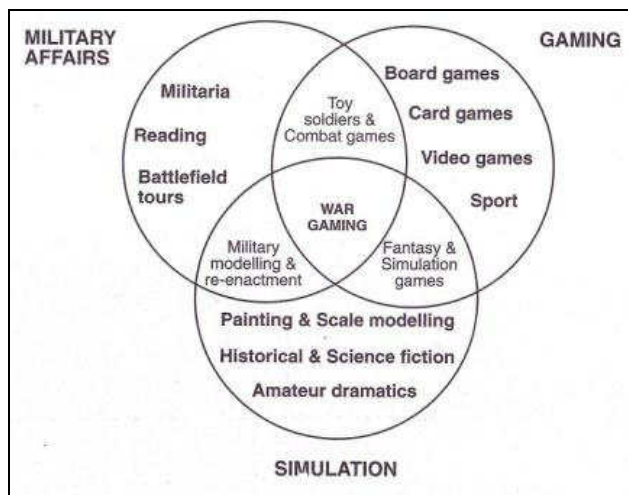
⁴⁰¹ <http://www.alephbet.com/pictures/8936.jpg>

⁴⁰² Zu den Gründen der unterschiedlichen Verbreitung und Ausrichtung der, militärische Szenarien simulierenden Spiele in den Großbritannien und den USA vgl. Sabin 2002.

⁴⁰³ Bestimmte Spielzüge waren, in Anlehnung an beispielsweise authentische militärische Befehlsstrukturen, abhängig von der jeweiligen Rolle des Spielers.

1. „*Military Affairs*“: Unter diesen Begriff fallen das Lesen und die Erkundung militärbezogener Literatur, die Teilnahme an sogen. „battlefield tours“ sowie das Sammeln von Militaria.
2. Die Bezeichnung „*Gaming*“ bezieht sich auf Spiele mit Wettbewerbscharakter (wie Schach und andere Brett- und Kartenspiele sowie die vielfältigen Sportarten).
3. Als „*Simulation*“ werden all jene Hobbies bezeichnet, deren Zweck und Ziel die Simulation von realen oder auch imaginierten Phänomenen (durch Malen, Schreiben, Modellbau, Teilnahme an Amateuraufführungen, Lesen historischer oder Science Fiction-Romane) ist.

Abb. 85: Verortung des Kriegsspiels (Sabin 2002: 195)



Als Kriegsspiel („*Wargame*“) wird folglich ein Spiel bezeichnet, das eine *militärische Operation simuliert* („*Simulation*“), ohne tatsächliche militärische Gewalt einzubeziehen. Basis des Spiels sind recherchierte, ehemals vorhandene oder auch aktuelle militärische Kapazitäten von Akteuren („*Military Affairs*“); gespielt wird mit dem Ziel, eine *möglichst realistische Nachstellung* oder Vorstellung im Spiel zu erreichen. Der anvisierte Realismus bezieht sich aber nicht notwendigerweise auf den Ausgang des Spiels – im Rahmen der jeweils geltenden Spielregeln können unabhängig von realen Ereignissen alternative Entscheidungen getroffen werden („*Gaming*“), die dann über den Ausgang des Spiels entscheiden (vgl. Sabin 2002: 195). Das Spiel, bei dem sich zumeist die Gegner gegenüber sitzen (beziehungsweise über Email-Programme miteinander kommunizieren), wird durch festgelegte Regeln bestimmt, dabei handelt es sich um spezifische Regularien, beispielsweise wird festgelegt, wie schnell Truppen voranziehen dürfen (vgl. Sabin 2002: 196).

Wenngleich sich das Interesse der „Wargamers“ auch auf benachbarte Hobbybereiche ausweiten kann, so ist das Wargaming auf folgende Spielvarianten beschränkt (vgl. Sabin 2002: 198f.):

- „*figure games*“: Es wird mit Modelltruppen und -fahrzeugen auf einem großen Spielbrett/-tisch gespielt.
- „*board games*“: Spielkarten aus Pappe repräsentierten militärische Einheiten und werden auf einem Spielfeld mit hexagonalen Einheiten (Flächenrepräsentation) bewegt.
- „*interactive games*“: Im Mittelpunkt dieser Variante steht die Interaktion der Spieler. Zumeist übernehmen diese einen bestimmten Charakter, um in einem Rollenspiel durch Diskussion und/oder Verhandlung ein bestimmtes Ziel zu erreichen.
- „*computer games*“: Statt mit Modellen oder Karten Kriegshandlungen zu simulieren, übernehmen hier Computerprogramme die Visualisierung sowie Kontrolle der Einhaltung der jeweiligen Regeln des Spiels.

Bezugnehmend auf Sabin (2002: 193) stellt das „wargaming“ durchaus eine Freizeitaktivität zu „Amüsier- und Erbauenszwecken“ dar – wenngleich sie nur von einer Minorität betrieben wird. Seine diesbezügliche Angabe von 1 % der nach 1945 geborenen Männer in Großbritannien und den USA muss dabei als informierte Schätzung, da ohne Quellenangabe, begriffen werden. Diese ungenauen Angaben lassen sich damit erklären, dass das Thema Kriegsspiele als Freizeitaktivität offenbar bisher nur von sogenannten „wargamers“, d.h. aktiv Teilhabenden untersucht worden ist. So wird das Hobby „wargaming“ in der wissenschaftlichen Betrachtung entweder gar nicht wahrgenommen oder, sofern doch, als „anrühige“ („disreputable“) bzw. kindische Betätigung begriffen, die keiner weiteren Untersuchung bedarf.

In Deutschland wird das Thema Kriegsspiel entweder vor dem Hintergrund von gewalthaltigen, Tötungshandlungen oder/und kriegsähnlichen Handlungen simulierender Videospiele oder hinsichtlich des Einflusses von Kriegsspielzeug auf die kindliche Entwicklung verhandelt.

5.4 Planspiel

Mit der Bezeichnung „Planspiel“ oder auch „Simulation Game“ wird „eine konstruierte Situation [bezeichnet], in der sich eine oder mehrere Person(en) in oder an einem [...] Modell nach *vorgegebenen Regeln* verhalten, wobei das gezeigte Verhalten systematisch festgehalten und nach einem explizierbaren Kalkül bewertet werden kann.“ (Geilhardt/Mühlbradt 1995: 49 zit. n. Hauke et al. 2005: 3).

Das Planspiel ist zwischen Simulation, Rollen und Spiel verortet: Simuliert wird ein Realitätsausschnitt, im Rahmen dessen Teilnehmer und Teilnehmerinnen in unterschiedlichen Rollen interagieren und durch aktive eigene Entscheidungen reale

Begebenheit und Zusammenhänge simulieren (Hitzler 2009: 1 mit Bezug auf Cecchini 1988 und Geuting 1992).

Mit ihnen lassen sich komplexe Systeme vereinfachen, indem Wirkungszusammenhänge simuliert werden, um potentielle Fehler in Entscheidungsstrukturen zu identifizieren. Folglich ist es der Zweck der aktuell verfügbaren Planspiele, die wesentlichen Prozesse und Ordnungsstrukturen bestimmter realer Dynamiken zu simulieren und besser verständlich zu machen (Geilhardt/Mühlbradt 1995: 48f.), so beispielsweise die Nachbildung wirtschaftlicher Zusammenhänge im Rahmen der Organisationsentwicklung. Es existieren aber auch zahlreiche Planspiele zu politischen, soziologischen oder psychologischen Fragestellungen, welche unter anderem im Rahmen von Bildungsmaßnahmen eingesetzt werden (vgl. Hauke et al. 2005; Hitzler et al. 2009).⁴⁰⁴

5.5 Rollenspiel

Das Rollenspiel ist „eine *Spielart*, bei der die Spieler ihre alltägliche soziale Identität aufgeben und ‚in eine andere Haut‘ schlüpfen, also absichtlich oder unabsichtlich bestimmte Rollen übernehmen“ (Böhm 2000: 456). In der Literatur wird zum einen auf die „Alltäglichkeit“ des Rollenspiels hingewiesen, die sich aus der Bedeutung der Sozialwerdung, d.h. dem Erlernen und der ständigen Übernahme von sozialen Rollen ergibt.⁴⁰⁵ Auf der anderen Seite wird das spielerische Element betont, dass nämlich „die Normen und Konsequenzen, wie sie in der Ernstsituation in Verbindung mit den gewählten Rollen stehen, im Rollenspiel nur sehr eingeschränkt Gültigkeit haben“ (Brunner/Zeltner 1980: 184 zit. n. Krause/Pongratz 1999: 25). Dieses Schwanken zwischen Realitätsnähe und Modellcharakter betont den Simulationscharakter des Rollenspiels, so liegt nach Bernhard Bonz (2006: 336) das Kennzeichen des Rollenspiels darin, „dass die Lernenden soziale Realität im Spiel simulieren und als Akteure Rollen übernehmen, mit deren Interessen, Einstellungen und Werthaltungen sie sich zu identifizieren suchen.“

Tatsächlich ist zum einen im Bildungsbereich bzw. der Praxissimulation das Rollenspiel ebenso wie das Planspiel als Methode verbreitet: „Rollen- und Planspiel sind Lernverfahren, in denen ein problemhaltiger Ernstfall so realistisch wie für den Lernprozeß nötig simuliert wird.“ (Kochan 1987 zit. nach Krause/Pongratz 1999: 25).⁴⁰⁶

Bereits das Reiswitzsche Kriegsspiel weist Rollenspielelemente auf. Die Weiterentwicklung von Regelwerken in den 1960er Jahren führte zur Vervielfältigung von Fantasy-Spiel-Welten. Es lassen sich das Paper-Pen-Rollenspiel und das Multi-User-Dungeon (MUD)

⁴⁰⁴ Für eine Übersicht über Planspiele in der politischen Bildung vgl. die Datenbank der Bundeszentrale für Politische Bildung, online unter <http://www.bpb.de/methodik/31RIZ6> (2010).

⁴⁰⁵ Vgl. Zur Sozialen Rolle z.B. Ralph Linton (1979): Mensch, Kultur, Gesellschaft. Stuttgart: Hippokrates-Verlag; Erving Goffman (2005): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper; Ralf Dahrendorf (2006): Homo sociologicus. Ein Versuch zur Geschichte, Bedeutung und Kritik der Kategorie der sozialen Rolle. 16. Aufl.. Opladen: Westdeutscher Verlag.

⁴⁰⁶ In der Pädagogik reicht das Zielspektrum dabei von Verhaltenstraining über Einstellungsänderung, bis zur ganzheitlichen Persönlichkeitsveränderung.

unterscheiden.⁴⁰⁷ In beiden Varianten ist die Interaktion textbasiert und die Aktion der Spieler in ihren Rollen regelgeleitet. Das MUD ermöglicht jedoch eine ortsunabhängige Spielkommunikation, da sich die Teilnehmer von verschiedenen Rechnern aus bewegen und miteinander spielen.

5.6 Abgrenzung(sprobleme): Paintball/Gotcha, Laserdrome und Softair zwischen Spiel, Sport und Krieg?

Eine Verortung der Spielvarianten des Paintball, Laserdrome und Softair im Spannungsfeld zwischen Sport und Kriegsspiel ist zunächst aufgrund der begrifflichen Abgrenzungsprobleme schwierig: zum einen aufgrund der Nähe zwischen Sport und Spiel, zum anderen auch aufgrund der Nähe zwischen Sport und Krieg. So weist Krieg auch sportsähnliche Tendenzen auf (als potentiell tödliches Spiel) und auch „friedliche“ Spiele benutzen kriegsähnliche Bilder und Sprachsemantiken (z.B. Schach) (Cornell 2002: 1f.). Russel (2008) konstatiert:

„the language of sport is largely ,dominated by the language of violence, the language of sex, and the language of the machine“ (2008: 122 mit Bezug auf Segrave 1997) und „sport and war metaphors have similarly pervaded much of political discourse“ (2008: 122 mit Bezug auf Howe 1988).

Zudem konnte die Kultur- und Geschichtsrelativität der Begriffe aufgezeigt werden: Die Kategorisierung von Sport(spielen) kann dabei immer nur vor in Abhängigkeit von ihrem gesellschaftlichen und jeweiligen Bedeutungshintergrund und zudem als Prozess betrachtet werden (vgl. die Entwicklung von Alternativsportarten hin zu Mainstreamsportarten).

Charles Gaines selbst schreibt über die Erfindung des Paintball, dass es sich um eine „Eingebung“ handelte, geboren aus der Sichtung eines Katalogs, in der CO₂-betriebene Pistolen zum Zweck der Farbmarkierung von Zuchttieren abgebildet waren. Nach einer ersten Erprobung fand alsbald, ganz in Tarnkleidung, das erste Paintballspiel im Wald statt, das einige Teilnehmer einige Zeit später im Sports Afield folgendermaßen beschrieben: „the totally absorbing, often comic adrenaline-overdose experience of playing the game“ (Haynes 2004: 97). Eine, an die ersten Teilnehmer adressierte Nachfrage im Anschluss an den Artikel führte zur Firmengründung „National Survival Game“ und schrittweisen Institutionalisierung des Spiels durch die Formulierung von Regeln (vgl. o.), gefolgt von einer zunehmenden Kommerzialisierung. In dieser Beschreibung finden sich noch eine Vielzahl von Aspekten, wonach Paintball sowohl als Spiel, Sport als auch Kriegsspiel definiert werden könnte, allerdings existieren mittlerweile eine Vielzahl an (dargestellten) Spielvarianten, die eine unterschiedliche Nähe zum Sport bzw. Kriegsspiel besitzen. So zeigt sich auch in der

⁴⁰⁷ Auf weitere Differenzierungen wird an dieser Stelle verzichtet.

Literatur eine unterschiedliche Bewertung und Systematisierung der Begrifflichkeiten/Kategorisierungen.

Ausgehend von den oben angeführten Begriffsbestimmungen lässt sich Paintball als Sport definieren, dies entspricht auch dem Selbstverständnis der überwiegenden Anzahl von Vereinen, ebenso wie einer Reihe von Einschätzungen in der Auseinandersetzung mit dem Phänomen Paintball (vgl. z.B.: Lorig/Vogelgesang 2010; Ranta-Maunus/Kääriäinen 2009; Hartnett 2008; Steinmetz 2001).

Vor allem im Turnierpaintball zeigt sich eine zunehmende „Versportlichung“ durch eine „Orientierung an professionellen Normen und leistungsorientierten Strukturen“ (Lorig/Vogelgesang 2010: 248). Zudem hat, vor allem in den USA, nach Gaynes (2004) eine nicht zu übersehende Professionalisierung stattgefunden. Gleichsam erfüllt Paintball vor dem Hintergrund der Institutionalisierung (Vereine, Ligen etc.) und der Kommerzialisierung Kriterien des Mainstreamsports, verbleibt jedoch aufgrund von Altersstruktur, kleiner Gruppengröße der Vereine, der außerhalb der Ligen fehlenden Kommerzialisierung sowie teilweise fehlender Anerkennung im Bereich des Alternativsports.

Gaynes (2004: 98) differenziert zwischen Freizeitpaintball und Wettbewerbspaintball, wohingegen letzterer eher als Sport, denn als Spiel betrachtet wird. Jedoch dominieren auch hier Sportkriterien, wie eine Reglementierung des Spiels selbst, der Orte des Spiels/Spielfelder, die Verwirklichung von Chancengleichheit der Spieler (Vereinshinweise, dass Anfänger nicht gegen Profis antreten), eine hohe Sicherheitsorientierung (Kontrolle der Schusskraft von Markierern, Körperschutz, Zuschauerschutz), die Einsichtnahme durch Schiedsrichter oder auch die Veröffentlichung von Regeln etc.

Obwohl sich Selbstdefinitionen als Extremsportart finden lassen (vgl. DPL 2009)⁴⁰⁸ existiert beim Paintball kein tatsächliches Lebensrisiko (vgl. auch Lorig/Vogelgesang 2010). Eine Gemeinsamkeit besteht lediglich in einer ähnlichen Motivation, der Suche nach Aufregung, Abenteuer, Nervenkitzel etc., die Paintball, so Lorig/Vogelgesang (2010: 250), von den „traditionellen“ Sportarten unterscheiden – wie bei anderen Sportart auch, ermöglicht das Paintballspiel das Erleben von Außeralltäglichkeit: „Emotionen können ohne Rücksichtnahme auf andere Erwägungen öffentlich und doch weitestgehend gesellschaftlich toleriert ausgelebt werden“ (Lorig/Vogelgesang 2010: 250). Basierend auf Aussagen eines Spielers, schlussfolgern Lorig/Vogelgesang (2010: 249), dass auch bei einer Passung von Fähigkeit und Anforderung das Paintball-Spielen ein „Flow-Erlebnis“ hervorrufen kann. Hinsichtlich des Spielerlebens ist deshalb auch zwischen realer und gespielter Aggressivität zu unterscheiden (vgl. zu diesem Unterschied im Spiel Sutton-Smith 1988: 64).

In Abgrenzung zum Begriff des Kriegsspiels sprechen Lorig und Vogelgesang (2010: 248) von einer Normalisierung, die sich in Sprache und Kleidung (z.B. dem ausdrücklichen

⁴⁰⁸ Paintball als drittbekannteste so genannte Extremsportart nach Inline-Skating und Skateboarding (Petry 2009: 6).

Verzicht auf kriegsassozierte Begrifflichkeiten wie Waffe oder auch der Verzicht auf Tarnkleidung)⁴⁰⁹ ausdrückt. In der Literatur finden sich ganz unterschiedliche Zuschreibungen: So wird auf der Internetseite kriegsspiel.org.uk Paintball als „wargame“ bezeichnet, hingegen verortet Sabin (2002: 194) Paintball zwischen den Freizeitaktivitäten „Gaming“ und „Military Affairs“: Zwar besäße es ein „militärisches“ Thema, es bestehe bei den Spielern aber kein Interesse an einer akkuraten Simulation – im Gegensatz zum Szenario-Paintball, das, der obigen Definition des Kriegsspiel folgend, diesem deutlich näher steht:

„If playing competitive Paintball feels like being in a live shoot-everything-that-moves video game – and it does. Playing Scenario is like stepping into a low-budget war movie“ (Gaynes 2004)

Diese Variante hat demzufolge einen deutlicheren Rollenspielcharakter, wenngleich sich auch hier verschiedene Versionen finden lassen. Auf einem Kontinuum zwischen Kriegs- und Rollenspiel lassen sich die folgenden Beispiele, beim Kriegsspiel beginnend verorten: Das Nachstellen historischer Konflikte, z.B. den D-Day (als „Mutter aller Szenario-Spiele“, vgl. Gaynes 2004), das Imaginieren und Inszenieren von Fantasiewelten (z.B. die Jungfrauenbefreiung aus der Gefangenschaft des Drachens) oder das Nachspielen/ „Weiterspinnen“ von Spielfilmen (z.B. „Blues Brothers“).⁴¹⁰

„Sportspiel versus Szenario“ ist eine häufig in der Literatur vorzufindende Differenzierung, jedoch mit unterschiedlicher Ausgestaltung: Unabhängig vom jeweiligen Spielszenario unterscheidet Bulowski Paintball und Gotcha, wonach letzteres für das „szenische Spielen“ steht (vgl. 2009: 2). Auch Maiberg (2006: 8) differenziert zwischen Paintball (Sport) und „Gotcha“. „Gotcha“ ist nach seiner Definition näher am Kriegsspiel, da es, seiner Ansicht nach, hier um das Nachspielen teils militärischer Szenarien geht.

⁴⁰⁹ Anders bei Softair-Vereinen: hier findet sich trotz einer Definition als Sport, häufig eine militärraffine Ästhetik.

⁴¹⁰ Es handelt sich dabei um Szenarien, die Gaynes 2003 während eines Besuchs auf der 14. Annual International Amateur Open Paintball Festival and Industry Conference beobachten konnte (Gaynes 2004).

Literatur

Allmer, Henning / Schulz, Norbert (1998): „Erlebnissport – Erlebnis Sport“ – Mehr als Wortspielerei? In: Allmer, Henning / Schulz, Norbert (Hg.): Erlebnissport – Erlebnis Sport. Sankt Augustin: Academica Verlag, S. 3-4.

Anderson, Craig A. / Bushman, Brad J. (2002): Human Aggression. Annual Review of Psychology 53, S. 27-51.

Anderson, Craig A. / Carnagey, Nicholas L. / Eubanks, Janie (2003): Exposure to Violent Media: The Effects of Songs With Violent Lyrics on Aggressive Thoughts and Feelings. Journal of Personality and Social Psychology 84 (5), S. 960-971.

Anderson, Craig A. / Dill, Karen E. (2000): Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. Journal of Personality and Social Psychology 78 (4), S. 772-790.

Anderson, Kathryn B. / Anderson, Craig A. / Dill, Karen E. / Deuser, William E. (1998): The Interactive Relations Between Trait Hostility, Pain, and Aggressive Thoughts. Aggressive Behavior 24 (3), S. 161-171.

Bandura, Albert (1979): Aggression. Eine sozial-lerntheoretische Analyse. Stuttgart: Klett-Cotta.

Bannenber, Britta (2010): Amok: Ursachen erkennen – Warnsignale verstehen – Katastrophen verhindern. Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus.

Baron, Robert A. / Richardson, Deborah R. (1994): Human Aggression. New York: Plenum Press.

Berkowitz, Leo (1990): On the Formation and Regulation of Anger and Aggression: A Cognitive-Neoassociationistic Analysis. American Psychologist 45 (4), S. 494-503.

Bonz, Bernhard (2006): Methoden in der schulischen Berufsbildung. In: Arnold, Rolf / Lipsmeier, Antonius (Hg.): Handbuch der Berufsbildung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 328-343.

Böhm, Winfried (2000): Wörterbuch der Pädagogik. Stuttgart: Kröner.

Brinkhoff, Klaus-Peter / Ferchhoff, Wilfried (1990): Jugend und Sport. Zur Karriere einer offenen Zweierbeziehung. In: Heitmeyer, Wilhelm / Baacke, Dieter (Hg.): Individualisierung von Jugend. Gesellschaftliche Prozesse, subjektive Verarbeitungsformen, jugendpolitische Konsequenzen. Weinheim: Juventa, S. 99-130.

Bulowski, Stefan (2009): Untersagung von Paintballspielen – eine Analyse zur aktuellen Rechtslage aus der Sicht der Rechtsprechung und der Literatur im Vergleich. Hof: Fachhochschule für Verwaltung und Rechtspflege Bayern.

Cachay, Klaus / Thiel, Ansgar (2000): Soziologie des Sports. Zur Ausdifferenzierung und Entwicklungsdynamik des Sports der modernen Gesellschaft. München: Juventa.

Carlson, Michael / Marcus-Newhall, Army / Miller, Norman (1990): Effects of Situational Aggression Cues: A Quantitative Review. *Journal of Personality and Social Psychology* 58(4), S. 622-633.

Cornell, Tim J. (2002): Introduction. In: Cornell, Tim J. / Allen, Thomas B. (eds.): *War and Games*. San Marino, R.S.M: Center for Interdisciplinary Research on Social Stress, S. 1-15.

Crick, Nicki R. / Dodge, Kenneth A. (1994): A Review and Reformulation of Social Information-Processing Mechanisms in Children's Social Adjustment. *Psychological Bulletin* 115 (1), S. 74-101.

Davidson, Steve (2009): *A Parent's Guide to Paintball. An Essential Tool for Parents and Paintballers*. Vancouver, Kanada: Liaison Press.

Eckert, Roland / Steinmetz, Linda / Wetzstein, Thomas A. (2001): Lust an der Gewalt. *Journal für Konflikt- und Gewaltforschung* 3, S. 27-43.

Edelmann, Walter (2000): *Lernpsychologie*. Weinheim: Psychologie Verlags Union.

Flick, Uwe (1995): *Qualitative Forschung. Theorie, Methoden, Anwendung in Psychologie und Sozialwissenschaften*. Reinbek: Rowohlt.

Flick, Uwe / von Kardorff, Ernst / Keupp, Heiner / von Rosenstiel, Lutz / Wolff, Stephan (Hrsg.) (1995): *Handbuch Qualitative Sozialforschung. Grundlagen, Konzepte, Methoden und Anwendungen*. Weinheim: Beltz PVU.

Freud, Sigmund (2000): Jenseits des Lustprinzips. In: Mitscherlich, Alexander / Richards, Angela / Strachey, James (Hg.). *Studienausgabe Bd. 3, Psychologie des Unbewußten*. Frankfurt/Main: Fischer, S. 213-272.

Freudenberg, Dirk (2008): *Theorie des Irregulären. Partisanen, Guerillas und Terroristen im modernen Kleinkrieg*. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.

Gaines, Charles (2004): Paintball – Whose idea was this? *Sports Illustrated*, S. 96-115.

Gebauer, Gunter (2003): *Sport in der Gesellschaft des Spektakels*. Sankt Augustin: Academica.

Geilhardt, Thomas / Mühlbradt, Thomas (1995): *Planspiele im Personal- und Organisationsmanagement*. Göttingen: Hogrefe.

Gilad, Ben / Junginger, Markus Götz (2010): *Mit Business Wargaming den Markt erobern. Strategische Kriegsführung für Manager*. München: Redline.

Grant, Jarvie (2006): *Sport, culture and society: an introduction*. London: Routledge.

Hanemaayer, Ariane (2009): A Grounded Theory to engaging Technology on the Paintball Field. Material culture and technology in everyday life: ethnographic approaches. In: Vannini, Phillip (ed.): New York: Peter Lang, S. 157-170.

Hartnett, Josh (2008): The Paintball Club. Online verfügbar unter: <https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/10827>

Hauke, R.; Baume, Matthias / Krcmar, Helmut (2005): Kategorisierung von Planspielen. Entwicklung eines übergreifenden Strukturschemas zur Einordnung und Abgrenzung von Planspielen. Arbeitspapiere Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik, Technische Universität München-Garching, Nr. 19. Online verfügbar unter: [http://www.winfobase.de/lehrstuhl/publikat.nsf/intern01/6F4643C49CC533DDC1257129002FD9FE/\\$FILE/05-66_AP19.pdf](http://www.winfobase.de/lehrstuhl/publikat.nsf/intern01/6F4643C49CC533DDC1257129002FD9FE/$FILE/05-66_AP19.pdf) [12.11.2010]

Heinemann, Klaus (1998): Einführung in die Soziologie des Sports. 4., völlig neu bearb. Auflage. Schorndorf: Hofmann.

Heinemann, Klaus (2007): Einführung in die Soziologie des Sports. 5., überarb. und aktualisierte Auflage. Schorndorf: Hofmann.

Hitzler, Sebastian / Zürn, Birgit / Trautwein, Friedrich (2009): Asiatische Wurzeln. Planspiele: Lehr-Lern-Methode mit Vergangenheit und Zukunft. Online verfügbar unter: http://www.economag.de/pdf/260_economag_zuern_Sept2009.pdf

Huizinga, Johan (1956): Homo Ludens. Hamburg: Rowohlt.

King, Jason B. (2007): Paintball Intoxication in a pug. Journal of Veterinary Emergency and Critical Care 17(3), S. 290-293.

Krause-Pongratz, Daniel (1999): Das pädagogische Rollenspiel. Systematische Untersuchung zu Begriff und Möglichkeiten einer pädagogischen Interventionsform. Marburg: Tectum.

Kriz, Willy-Christian (2001): Die Planspielmethode als Lernumgebung. In: Mandl, Heinz (Hg.): Planspiele im Internet – Konzepte und Praxisbeispiele für den Einsatz in Aus- und Weiterbildung. Bielefeld: Bertelsmann, S. 41 – 64.

Larsen, Christopher E. (2008): Paintball and Airsoft Battle Tactics. St. Paul, Maine, USA: Voyageur Press.

Lischka, Konrad (2009): Wie preußische Militärs den Rollenspiel-Ahnen erfanden. Online verfügbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/0,1518,625745,00.html> [12.12.2010]

Lorenz, Konrad (1963): Das sogenannte Böse. Zur Naturgeschichte der Aggression. München: dtv.

Lorig, Philipp / Vogelgesang, Waldemar (2010): Paintball: Sport oder Kriegsspiel? Räuber und Gendarm als Event für Erwachsene. In: Hepp, Andreas / Höhn, Marco / Vogelgesang, Waldemar (Hg.): Populäre Events: Medienevents, Spielevents, Spaßevents. Wiesbaden: VS Verlag, S. 239-265.

Lösel, Friedrich / Schmucker, Martin (2004): Persönlichkeit und Kriminalität. In Pawlik, Kurt (Hg.), Theorien und Anwendungsfelder der Differentiellen Psychologie. Göttingen; Hogrefe, S. 887-924)

Maiberg, Daniel (2006): Paintball. Das Buch (Fakten, Tipps & Spielarten). Rostock: Kretschmann Mediamarketing.

Moffitt, Terrie E. (1997): Adolescence-Limited and Life-Course Persistent Offending. A Complementary Pair of Developmental Theories. In: Terence P. Thornberry (Hg.): Developmental Theories of Crime and Delinquency. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers, S. 11-45.

Moffitt, Terrie E. (2005): The New Look of Behavioral Genetics in Developmental Psychopathology. Gene–Environment Interplay in Antisocial Behaviors. Psychological Bulletin 131 (4), S. 533-554.

Möller, Ingrid (2006): Mediengewalt und Aggression: Eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele. Download: <http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2006/773/> [09.10.2010]

Oertli, Adrian (2009): Airsoft. Eine psychologische Untersuchung. Lizentiatsarbeit der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich. Online verfügbar unter: http://www.sasf.ch/downloads.html?file=sasf_files/downloads/...Adrian_Oertli...

Petry, Arne (2009): Image Mappe Deutsche Paintball Liga. Als PDF online verfügbar unter: http://www.dpl-online.de/images/stories/Image_web.pdf

Pias, Claus (2000): Computer Spiel Welten. Inaugural-Dissertation Fakultät Medien, Bauhaus-Universität Weimar.

Ranta-Maunus, Ville / Kääriäinen, Rami (2009): Paintball liikuntalajina. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Online verfügbar unter: <https://publications.theseus.fi/handle/10024/6639?locale=en&author=>

Richard, Birgit / Neumann-Braun, Klaus (Hrsg.) (2006): Ich-Armeen. Täuschen-Tarnen-Drill. München: Wilhelm Fink Verlag.

Reeves, Joy B. (1986): The Survival Game: A Sex Role Analysis. Sociological Spectrum 6, S. 345-359.

Russel, Gordon W. (2008): Aggression in the Sports World. A social psychological perspective. Oxford: Oxford Univ. Press.

Sabin, Philip A. (2002): Playing at war: the modern hobby of wargaming. In: Cornell, Tim J. / Allen, Thomas B. (eds.): War and Games. San Marino, R.S.M: Center for Interdisciplinary Research on Social Stress, S. 193-230.

Scheidler, Alfred (2005): Möglichkeiten behördlichen Einschreitens gegen Laserdrome- und Paintballanlagen. Abhandlungen Gewarch, Nr. 8, 312. Als PDF online verfügbar unter: http://hosting.pbportal.de/files/2007/news/Moeglichkeiten_behoerdlichen_Einschreitens.pdf

Scheuerl, Hans (1979): Das Spiel. Untersuchung über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen. Beltz.

Steinmetz, Linda (2000): Gutachterliche Stellungnahme zur Gewaltaffinität der Mitglieder/innen der (deutschen) Paintball- / Gotcha-Szene. Als PDF online verfügbar unter: <http://hosting.pbportal.de/files/2006/news/paintball-gutachten-linda-steinmetz-2000.pdf>

Stoll, Oliver (2010): Biopsychologische Grundlagen von Kognition, Emotion und Motivation im Sport. In: Stoll, Oliver / Pfeffer, Ines / Alfermann, Dorothee (Hg.): Lehrbuch Sportpsychologie. Bern: Verlag Hans Huber, S. 15-42.

Suchomel, Jan-Ulf (2010): Partielle Disponibilität der Würde des Menschen. Berlin: Duncker & Humblot.

Sutton-Smith Brain (1978): Die Dialektik des Spiels. Schorndorf: Hofmann.

Tiedemann, Claus (2010): Sport. Online verfügbar unter: <http://www.sportwissenschaft.uni-hamburg.de/tiedemann/documents/rtddefinition.html>
[19.11.2010]

Zillmann, Dolf (1983): Arousal and aggression. In: Geen, Russell G. / Donnerstein, Edward I. (eds.): Aggression: Theoretical and Empirical Reviews, Bd. 1. (S. 75-102). New York: Academic.

Zillmann, Dolf (1988): Cognition-excitation interdependencies in aggressive behavior. Aggressive Behavior 14 (1), S. 51-64.

Zuckerman, Marvin (1979): Sensation Seeking beyond the optimal level of arousal. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum.