

**VG Oldenburg 13. Kammer,**

**Beschluss vom 10.01.2018,**

**Aktenz. 13 B 8506/17**

**Tenor**

Der Antrag auf Gewährung vorläufigen Rechtsschutzes wird abgelehnt.

Die Antragstellerin trägt die Kosten des Verfahrens.

Der Streitwert wird auf 7.500,-- Euro festgesetzt.

**Gründe**

Die Antragstellerin A wendet sich gegen einen Bescheid vom 18.09.2017, mit dem die Antragsgegnerin G unter Anordnung der sofortigen Vollziehung die Nutzung der von der A betriebenen Paintball-Anlage für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren untersagt und für Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren nur unter Beachtung näher ausgeführter Maßgaben gestattet hat.

Gegen diesen Bescheid hat die A am 19.10.2017 Klage (Az.: 13 A 7988/17) erhoben. Sie hält die Verfügung für rechtswidrig und ist der Auffassung, dass von Paintball keinerlei Gefährdung für das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen ausgehe. Die Einschätzung der G beruhe auf einem Gutachten, das für eine Lasertag-Anlage eingeholt und durch ein späteres Gutachten vom selben Gutachter revidiert worden sei. Abgesehen davon seien die in den Gutachten enthaltenen Aussagen durch einen anderen Gutachter infrage gestellt worden. Die von der G im angefochtenen Bescheid getroffenen Feststellungen seien teilweise unzutreffend. Zudem liege der Nutzung der Anlage eine von der G erteilte Baugenehmigung zu Grunde. Im Verlauf des Baugenehmigungsverfahrens sei ihr, der A, auf Anfrage mitgeteilt worden, dass das Jugendamt beteiligt werde. Bis zum Abschluss des Baugenehmigungsverfahrens seien ihr jedoch keine Bedenken des Jugendamtes zur Kenntnis gelangt.

Der - sinngemäß gestellte - Antrag der A, die aufschiebende Wirkung ihrer Klage vom 19.10.2017 gegen den Bescheid der G vom 18.09.2017 wiederherzustellen, bleibt ohne Erfolg. Er ist zulässig, aber unbegründet.

Weil die aufschiebende Wirkung nicht kraft Gesetzes, sondern aufgrund der behördlichen Anordnung der sofortigen Vollziehung des angefochtenen Bescheides entfällt, ist insoweit nicht, wie beantragt, ein Antrag auf Anordnung, sondern auf Wiederherstellung der aufschiebenden Wirkung sachgerecht.

In formeller Hinsicht ist die Anordnung der sofortigen Vollziehung der jugendschutzrechtlichen Verfügung nicht zu beanstanden.

Gemäß § 80 Abs. 3 Satz 1 Verwaltungsgerichtsordnung (VwGO) ist bei der Anordnung der sofortigen Vollziehung das besondere Interesse an der sofortigen Vollziehung schriftlich zu begründen. Dies soll den Betroffenen in die Lage versetzen, in Kenntnis dieser Gründe seine Rechte wirksam wahrzunehmen und die Erfolgsaussichten des Rechtsbehelfs abzuschätzen. Der Behörde wird zugleich der Ausnahmecharakter der Vollziehungsanordnung verdeutlicht und eine besonders sorgfältige Prüfung des Vollzugsinteresses auferlegt. Dementsprechend muss die Begründung nachvollziehbar machen, dass

und aus welchen besonderen Gründen die Behörde im konkreten Fall dem besonderen öffentlichen Interesse an der sofortigen Vollziehung des Verwaltungsakts Vorrang vor dem Aufschubinteresse des Betroffenen einräumt mit der Folge, dass dessen Rechtsbehelf keine aufschiebende Wirkung hat. Pauschale und nichtssagende formelhafte Wendungen genügen nicht. An den Inhalt der Begründung sind dabei allerdings keine zu hohen Anforderungen zu stellen (VG München, Beschl. vom 12.04.2016 - M 6 S 16.1332 -, juris Rn 11, und Beschl. vom 24.07.2017 - M 22 S 17.3263 -, juris Rn 23).

Ein besonderes öffentliches Interesse an der sofortigen Vollziehung hat die G nachvollziehbar und plausibel damit begründet, dass das öffentliche Interesse an der Einhaltung der Bestimmungen des Jugendschutzgesetzes die persönlichen und wirtschaftlichen Interessen der A deutlich übersteigt. Weiter hat die G zu Recht darauf abgestellt, dass ein Abwarten bis zur Rechtskraft der Entscheidung dazu führen würde, dass sich bis dahin unzählige Kinder und Jugendliche dem Spiel und dessen Gefahren für ihr Wohl aussetzen würden, was vor allem im Hinblick darauf, dass die möglichen Schädigungen nicht wieder rückgängig gemacht werden könnten, unvertretbar sei. Mit dieser Begründung dokumentiert die G, dass ihr hier der Ausnahmecharakter der Vollziehungsanordnung bewusst war, und er versetzt die A in die Lage, ihre Rechte wirksam zu verfolgen.

Insbesondere bedurfte es an dieser Stelle keiner näheren Ausführung dazu, worin die von der G erwarteten Gefahren bzw. Schäden für Kinder und Jugendliche bestehen, da sich dies bereits aus der Begründung der Anordnungen zu den Ziffern 1 und 2 des angefochtenen Bescheides ergibt. Die Behörde kann sich auf die den Verwaltungsakt selbst tragenden Erwägungen stützen, wenn - wie hier - die den Erlass des Verwaltungsakts rechtfertigenden Gründe zugleich die Dringlichkeit der Vollziehung belegen (vgl. OVG Thüringen, Beschl. vom 25.11.2011 – 2 EO 289/11 -, juris Rn 18; VGH Kassel, Beschl. vom 22.03.1991 - 14 TH 491/91 -, juris Rn 8). Soll schwerwiegenden Risiken vorgebeugt werden, besteht an der sofortigen Vollziehbarkeit der Maßnahmen zur Bekämpfung dieser Risiken ein besonderes öffentliches Interesse, um die beabsichtigte Gefahrvermeidung sicherzustellen und nicht bis zum Abschluss eines gerichtlichen Hauptsacheverfahrens den risikobehafteten Sachverhalt ohne entsprechende Schutzmaßnahmen dulden zu müssen (so zum Gefahrenabwehrrecht: Nds. OVG, Beschl. vom 10.07.2017 - 11 MC 186/17 -, juris Rn 19; ähnlich zum Jugendschutz: OVG NRW, Beschl. vom 27.03.2017 - 4 B 44/17 -, juris Rn 9).

In diesem Zusammenhang kommt es nicht darauf an, ob die Annahmen der G zutreffend sind und sie die Verfügung materiell rechtfertigen.

Gemäß § 80 Abs. 5 Satz 1 VwGO kann das Gericht auf Antrag die aufschiebende Wirkung der am 19.10.2017 erhobenen Klage gegen die Verfügung vom 18.09.2017 wiederherstellen, wenn das Interesse der A am vorläufigen Aufschub der Vollziehbarkeit des sie belastenden Verwaltungsaktes gegenüber dem öffentlichen Interesse an der sofortigen Durchsetzung des Verwaltungsaktes überwiegt. Bei der Interessenabwägung sind mit der im vorläufigen Rechtsschutzverfahren gebotenen Zurückhaltung auch die Erfolgsaussichten des Rechtsbehelfs zu berücksichtigen. Erweist sich der angegriffene Verwaltungsakt bei der im vorläufigen Rechtsschutzverfahren gebotenen, aber auch ausreichenden summarischen Prüfung der Sach- und Rechtslage als offensichtlich rechtswidrig, so überwiegt in der Regel das Aussetzungsinteresse des Antragstellers. Umgekehrt geht die Interessenabwägung zu Ungunsten des Antragstellers aus, wenn die sofort vollziehbare Verfügung offensichtlich rechtmäßig ist.

Unter Zugrundelegung dieser Maßstäbe geht die Interessenabwägung hier zu Lasten der A aus, weil sich die angegriffene jugendschutzrechtliche Verfügung der G nach der sich dem Gericht derzeit darbietenden Sach- und Rechtslage aller Voraussicht nach als rechtmäßig erweist und auch sonst öffentliche Interessen am Sofortvollzug das Aussetzungsinteresse der A überwiegen.

Die G hat mit der angefochtenen Verfügung vom 18.09.2017 den Zutritt von Personen unter 16 Jahren zu den Betriebsräumen der Paintball-Anlage der A untersagt (Ziffer 1), die Benutzung der Paintball-Anlage durch Personen, die 16 oder 17 Jahre alt sind, dahingehend eingeschränkt, dass sie eine Einverständniserklärung der personensorgeberechtigten Personen vorlegen müssen, eine umfassende Einweisung vor Beginn (insbesondere über Fairnessregeln, Sicherheitshinweise, Möglichkeit des Spielabbruchs) zu erfolgen hat, nur Geräte verwendet werden dürfen, die für minderjährige Personen zugelassen sind (Mündungsenergie unter 0,5 Joule), und auf dem gesamten Gelände eine Begleitung durch eine volljährige Person gewährleistet ist, die nicht aktiv am Spiel teilnimmt (Ziffer 2). Zugleich hat die G den Sofortvollzug dieser Verfügung angeordnet (Ziffer 3). Des Weiteren hat die G der A aufgegeben, den Inhalt dieser Anordnung an gut sichtbarer Stelle bekanntzugeben (Ziffer 4).

Die verfügte Benutzungsuntersagung der Paintball-Anlage für Personen unter 16 Jahren (Ziffer 1 des Bescheides) ist ebenso wie die Maßgaben für die Nutzung der Anlage durch Personen, die 16 oder 17 Jahre alt sind (Ziffer 2 des Bescheides), voraussichtlich rechtmäßig.

Die Anordnungen finden ihre Rechtsgrundlage in § 7 Jugendschutzgesetz (JuSchG). Geht von einer öffentlichen Veranstaltung oder einem Gewerbebetrieb eine Gefährdung für das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen aus, so kann die zuständige Behörde gemäß § 7 Satz 1 JuSchG anordnen, dass der Veranstalter oder Gewerbetreibende Kindern und Jugendlichen die Anwesenheit nicht gestatten darf. Nach § 7 Satz 2 JuSchG kann die Anordnung Altersbeschränkungen, Zeitbegrenzungen oder andere Auflagen enthalten, wenn dadurch die Gefährdung ausgeschlossen oder wesentlich gemindert wird.

Tatbestandsvoraussetzung dieser Vorschrift ist, dass von einem Gewerbebetrieb - hier: der Paintball-Anlage „O GmbH“ - eine Gefährdung für das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern (also gemäß § 1 Abs. 1 Nr. 1 JuSchG von Personen, die noch nicht 14 Jahre alt sind) oder von Jugendlichen (also gemäß § 1 Abs. 1 Nr. 2 JuSchG von Personen, die 14, aber noch nicht 18 Jahre alt sind) ausgeht.

Eine derartige Gefährdung ist anzunehmen, wenn bei ungehindertem, objektiv zu erwartendem Geschehensablauf in absehbarer Zeit mit hinreichender Wahrscheinlichkeit die körperliche Unversehrtheit, die psychische Konstitution oder das sozialetische Wertebild Minderjähriger Schaden nehmen wird. Die Gefahr muss nicht unmittelbar drohen, sondern es genügt, dass Kinder und Jugendliche an den fraglichen Orten nach Kenntnis der Behörde einer solchen dauernd oder zeitweise ausgesetzt sind. In diesem Zusammenhang ist eine Gefahrenprognose zu erstellen. Deren Grundlage müssen ausreichende und tatsächliche Anhaltspunkte, Erfahrungen des täglichen Lebens, das Erfahrungswissen von Polizeibeamten oder Sozialarbeitern oder wissenschaftliche und technische Erkenntnisse sein. Der Begriff der Gefährdung in § 7 JuSchG kann mit dem Begriff der Jugendbeeinträchtigung im Sinn des § 14 Abs. 1 JuSchG gleichgesetzt werden, also mit der Gefahr, dass die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit beeinträchtigt wird. Bei der in § 7 Satz 1 JuSchG vorgegebenen Tatbestandsvoraussetzung der Gefährdung für das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen handelt es sich um einen unbestimmten Rechtsbegriff, der vom Gericht voll überprüfbar ist (VG Würzburg, Urteil vom 14.04.2016 - W 3 K 14.438 -, juris Rn 29 [= KJug 3/2016, S. 112 ff]).

Hiernach geht das Gericht davon aus, dass von dem von der A im Rahmen ihres Gewerbebetriebes angebotenen Spiel Paintball eine Gefährdung für das geistige und seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen sowohl im Alter unter 16 Jahren als auch im Alter von 16 und 17 Jahren ausgeht.

Das Gericht stützt seine Einschätzung auf das „Psychologische Sachverständigengutachten zur Einschätzung des Gefährdungspotentials des von der LaserTag GmbH in W betriebenen Spiels ‚Lasertag‘

für das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen“ des Dipl. Psychologen Dr. R. vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. vom 5. Februar 2016 (im Weiteren: R 1), das auf Beweisbeschluss des VG Würzburg im Verfahren W 3 K 14.438 eingeholt worden ist und das der Sachverständige im dortigen Verfahren in der mündlichen Verhandlung vom 14.04.2016 mündlich näher erläutert hat.

Das Verwaltungsgericht Würzburg hat mit Urteil vom 14.04.2016 entschieden, dass von dem Spiel Lasertag, wie es in W angeboten worden ist, eine Gefährdung für das geistige und seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen ausgeht. Den hiergegen gerichteten Antrag auf Zulassung der Berufung hat der Bayerische Verwaltungsgerichtshof zurückgewiesen (Beschl. vom 21.07.2016 - 12 ZB 16.1206 -, juris).

Das VG Würzburg hat in seiner Entscheidung zum Inhalt des Gutachtens ausgeführt:

„Aus dem Gutachten ergibt sich Folgendes:

Für die Beantwortung der Beweisfragen hat der Sachverständige zunächst auf der Grundlage der ihm zur Verfügung gestellten Akten des Gerichts und der Beklagten den bisherigen Sachverhalt einschließlich der unterschiedlichen Sichtweisen der Parteien dargestellt. Sodann hat er die im Beweisbeschluss des Gerichts enthaltenen juristischen Tatsachenfragen in die psychologische Fragestellung „übersetzt“, ob eine hinreichende Wahrscheinlichkeit dafür besteht, dass Kinder und Jugendliche im Alter unter 16 Jahren bzw. Jugendliche im Alter von 16 bis 17 Jahren durch ihre Teilnahme am Spiel LaserTag im Hinblick auf ihre Persönlichkeitsentwicklung gefährdet werden können (Ziffer 3. des Gutachtens).

Nach Ansicht des Sachverständigen wären die beiden genannten Personengruppen aus psychologischer Perspektive dann in ihrer Persönlichkeitsentwicklung gefährdet, wenn das Spiel LaserTag eine aggressivitätssteigernde Wirkung aufweist. Zudem ist eine Gefährdung der Persönlichkeitsentwicklung dann gegeben, wenn es bei der Teilnahme am Spiel LaserTag zu einer Gefährdung der psychischen Gesundheit der genannten Personengruppen dadurch kommt, dass die im Spiel dargebotenen Reize starke Angstreaktionen auslösen können und gleichzeitig keine hinreichenden Möglichkeiten bestehen, das Spiel abubrechen (Ziffer 4. des Gutachtens).

Als Grundlage für die Beantwortung der Frage, ob die Teilnahme am Spiel LaserTag eine aggressivitätssteigernde Wirkung hat, hat der Sachverständige eine Risikoprognose auf der Grundlage des General Aggression Model (im Folgenden: GAM) erstellt. Diese Entscheidung hat er auf der Grundlage der Erkenntnis getroffen, dass es bislang international keine veröffentlichten empirischen Untersuchungen zu den Auswirkungen von LaserTag- oder LaserGame-Angeboten auf Kinder und Jugendliche gibt (Ziffer 2.2 des Gutachtens). Zudem hat er festgestellt, dass es zu gewaltartigen Computerspielen zwar vielfältige und ausdifferenzierte Studien gibt, dass diese Forschungsergebnisse jedoch nicht unmittelbar auf den hier zu beurteilenden Gegenstand übertragen werden können, weil trotz mancher Ähnlichkeiten beide Spielformen insbesondere Unterschiede hinsichtlich der realweltlichen, wenngleich fiktional gestalteten Spielumgebung, hinsichtlich der körperlichen Aktivität in der Spielarena und der fehlenden visuellen Untermalung von Gewaltfolgen aufweisen (Ziffern 2.2 und 2.2.1 des Gutachtens). Als Grundlage für die wegen des Fehlens verwendbaren empirischen Materials erforderliche Risikoprognose hat sich der Sachverständige für das GAM entschieden, nach Mitteilung des Sachverständigen ein besonders anerkanntes Modell zur Erklärung aggressiven Verhaltens, welches zentrale Lern-, Skript-, Priming-, Erregungsübertragungs- und Desensibilisierungstheorien in ein allgemeines Mehr-Phasen-Modell zur Erklärung

von Aggressivität integriert (mit Verweis auf Anderson & Dill, 2000; Bushman & Anderson, 2002).

Auf der Grundlage dieses Modells berücksichtigt der Sachverständige kurzfristige und langfristige Wirkmechanismen.

Im Rahmen der kurzfristigen Wirkmechanismen liegt eine aggressivitätssteigernde Wirkung vor, wenn der aktuelle innerpsychische Erlebniszustand im Rahmen situativer oder personenbezogener Input-Variablen durch eine kognitive, eine affektive und eine psychophysiologische Aktivierungskomponente beeinflusst wird. Im Rahmen der langfristigen Wirkmechanismen liegt eine aggressivitätssteigernde Wirkung vor, wenn die wiederholte Nutzung gewalthaltiger Spiele zu einer Ausdifferenzierung und Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen führt. Dies kann nach den Ausführungen des Sachverständigen durch fünf voneinander unabhängige Wirkmechanismen geschehen: Durch die Verstärkung (1) aggressiver Überzeugungen und Einstellungen, (2) aggressiver Wahrnehmungsschemata, (3) feindseliger Attributionstendenzen und (4) aggressiver Verhaltensskripte sowie durch (5) eine aggressionsbezogene Desensibilisierung (vgl. zu allem: Ziffer 2.2.2 und Ziffer 4. [am Ende] des Gutachtens).

Als Grundlage für die Beantwortung der Frage, ob das Spiel LaserTag zu einer Gefährdung der psychischen Gesundheit der genannten Personengruppen auf der Grundlage starker Angstreaktionen führt, hat der Sachverständige - wie er in der mündlichen Verhandlung bestätigt hat - allgemeine psychologische Überlegungen herangezogen.

Zur Beantwortung der Beweisfragen auf dieser Grundlage hat der Sachverständige die Akte des Gerichts sowie die Akte der Beklagten herangezogen und eine Ortsbegehung in der LaserTag-Arena W vorgenommen, die eine Vorstellung des Spielangebots durch Standortleitung und Geschäftsführung ohne Kundschaft, eine passive Beobachtung des Spielbetriebs mit Kunden, halbstrukturierte Interviewfragen an die Standortleitung und Geschäftsführung, eine teilnehmende Beobachtung am Spiel mit Kunden sowie eine Fotodokumentation der wesentlichen Ausstattungsmerkmale der LaserTag-Arena beinhaltet (vgl. Ziffern 5. und 6. des Gutachtens).

Auf dieser Basis beantwortet der Sachverständige die Fragestellung, ob vom Spiel LaserTag eine Gefährdung des geistigen oder seelischen Wohls von Kindern und Jugendlichen ausgeht, wie folgt:

Die Teilnahme am Spiel LaserTag erzeugt einen kurzfristigen aggressiven Erlebniszustand. Dies ergibt sich daraus, dass die Teilnahme zu aggressiven Gedanken und Gefühlen führt und psychophysiologisch aktiviert. Die Erzeugung aggressiver Gedanken und Gefühle basiert auf der Waffenähnlichkeit des Phasers, die impliziert, dass aggressives Verhalten in dieser Situation angemessen ist. Das Spiel belohnt und fördert das Verhalten, andere Spieler simuliert zu beschießen, aus psychologischer Sicht selbst eine aggressiv erlebte Verhaltensweise. Dem stehen die entmilitarisierten Begrifflichkeiten und die abstrakte futuristische Spielumgebung nicht entgegen. Die simulierte Ausübung aggressiver Handlungen ist alternativlos, um das Spiel gewinnen zu können. Dies lässt darauf schließen, dass LaserTag kognitiv und emotional als ein Bedrohungs- bzw. Gefahrenszenario verarbeitet wird. Die psychophysiologische Aktivierung kommt durch die intensive körperliche Beanspruchung in Verbindung mit Zeit- und Handlungsdruck im Sinne eines Stresserlebens zustande (vgl. Ziffer 7.1 des Gutachtens).

Die Teilnahme am Spiel LaserTag bewirkt eine langfristige Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen. Dies ergibt sich daraus, dass es bei der wiederholten Teilnahme am Spiel zu einer Verstärkung aggressiver Überzeugungen und Einstellungen sowie zu einer Verstärkung aggressiver Verhaltensskripte kommt, obwohl eine Verstärkung aggressiver Wahrnehmungsschemata und eine Verstärkung feindseliger Attributionstendenzen sowie eine aggressionsbezogene Desensibilisierung nicht festgestellt werden können.

Die Verstärkung aggressiver Überzeugungen und Einstellungen ergibt sich daraus, dass spielerisch simulierte Aggression die einzige Möglichkeit ist, das Spiel zu gewinnen. Es kommt zu zahlreichen Einzelkonfrontationen gegnerischer Spieler, die derjenige gewinnt, der zuerst bzw. zielgenauer eine Markierung abgibt (schießt). Damit ist der "aggressivere" Spieler der erfolgreichere Spieler. Kompromissbereitschaft und anderweitige Formen prosozialen Verhaltens werden nicht gefördert. Diesbezüglich kann die Zusammenarbeit im Spielteam aus lernpsychologischer Sicht nicht als prosoziale Handlung wirksam werden. Dies gilt auch unter der Prämisse, dass lediglich bestimmte aggressive Haltungen nach den Spielregeln legitimiert sind und die Spieler reflektieren können, dass ihre Handlungen nicht tatsächlich zu Schäden beim Gegenspieler führen (vgl. Ziffer 7.2, B1 des Gutachtens).

Die Verstärkung aggressiver Verhaltensskripte ergibt sich daraus, dass das Spiel LaserTag eine bewaffnete Gefechtssituation simuliert, die sich in ähnlicher Weise auch mit echten Waffen zutragen könnte. Demgegenüber verfügen Kinder und Jugendliche üblicherweise nicht über differenzierte kognitive Skripte darüber, welche Ereignisse in einer Gefechtssituation tatsächlich erwartet werden können. Das Spiel erscheint geeignet, kognitive Skripte zu bewaffneten Gefechtssituationen zu lernen, zu festigen und weiter auszudifferenzieren, dies auch auf der Grundlage elektronischer Rückmeldungen über Erfolge und Misserfolge. Diese intensivieren den Lernerfolg. Zwar werden diese Lernerfahrungen durch einige Verfremdungen in der Benutzung des Phasers und bezüglich der möglichen Trefferflächen beim gegnerischen Spieler begrenzt werden; jedoch ist gerade bei Personen, die keinerlei Erfahrungen mit solchen Spielen haben, zu erwarten, dass mit hoher Wahrscheinlichkeit aggressive Verhaltensskripte erlernt werden, zu denen bislang allenfalls rudimentäre Lernerfahrungen vorliegen. Zu beachten ist hierbei, dass es sich um besonders kritische aggressive Verhaltensskripte handelt, die das Verhalten in einem bewaffneten Gefecht zum Gegenstand haben (vgl. Ziffer 7.2, B4 des Gutachtens).

Hinsichtlich der Ausführungen zum Fehlen der Verstärkung aggressiver Wahrnehmungsschemata und feindseliger Attributionstendenzen sowie zum Fehlen aggressionsbezogener Desensibilisierungen wird auf Ziffer 7.2, B2, B3 und B5 des Gutachtens Bezug genommen.

Die Fragestellung, ob die Teilnahme am Spiel LaserTag die psychische Gesundheit der genannten Personengruppe gefährdet, beantwortet der Sachverständige wie folgt:

Aufgrund eingeschränkter Sichtverhältnisse wegen Dunkelheit, Nebels und Hindernissen, aufgrund der Hintergrundmusik und aufgrund des allgemeinen Kampfgeschehens kann ein Bedrohlichkeitsgefühl erzeugt werden. Spieler können unvorhergesehen auf Gegenspieler, insbesondere auch auf körperlich deutlich überlegenere und nicht vertraute erwachsene Gegner treffen oder gar von mehreren Gegenspielern eingekreist werden und erschrecken. Bei psychisch vulnerablen Spielern ist damit davon auszugehen, dass das Spielangebot deutliche Angstreaktionen auslösen kann. Zwar wird das Angstpotenzial durch die Anwesenheit einer Aufsichtsperson in der Arena abgeschwächt; diese ist jedoch nicht immer direkt zu finden. Zudem erscheint es möglich, dass Spieler im Falle einer starken Angstreaktion nicht mehr in der Lage sind, einen Ausgang selbständig aufzusuchen. Weiterhin gibt es keinen „Panik- oder Abbruchknopf“. Damit ist nicht sichergestellt, dass sich

Spieler dem Spielgeschehen unmittelbar entziehen können. Zudem besteht kein hinreichender kommunikativer Rahmen für den Abbruch des Spiels. Damit weist das Spiel in seiner derzeitigen Konzeption eine hohe Reizintensität auf, die zumindest vulnerable Spieler emotional überfordern und bei diesen zu starken Angstreaktionen führen kann (vgl. Ziffer 7.3 des Gutachtens).

Abschließend differenziert der Sachverständige hinsichtlich der Intensität der festgestellten Auswirkungen des Spiels auf das geistige oder seelische Wohl von Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren einerseits und von Jugendlichen im Alter von 16 und 17 Jahren andererseits.

Hinsichtlich Kindern und Jugendlichen im Alter von unter 16 Jahren gelangt er zu dem Ergebnis, dass die Erzeugung eines kurzfristigen aggressiven Erlebniszustandes altersunspezifisch einzustufen ist, dass aber das Wirkpotential des Spiels im Hinblick auf die langfristige Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen für diese Altersgruppe als hoch relevant einzuschätzen ist. Zudem kommt er zu dem Ergebnis, dass hinsichtlich des affektiven Wirkpotenzials bei dieser Altersgruppe noch eine höhere Wahrscheinlichkeit dafür besteht, dass starke Angstreaktionen erlebt werden, allerdings wird nur ein kleinerer Teil der Spieler von stärkeren Angstreaktionen betroffen sein.

Der Gutachter kommt zu dem Ergebnis, dass aus psychologischer Sicht insgesamt eine hinreichende Wahrscheinlichkeit dafür vorliegt, dass die Persönlichkeitsentwicklung von Kindern und Jugendlichen im Alter von unter 16 Jahren durch das Spiel LaserTag Schaden nehmen kann.

Hinsichtlich der Gruppe der Jugendlichen im Alter von 16 und 17 Jahren gelangt der Gutachter zu dem Ergebnis, dass auch hier die Erzeugung eines kurzfristigen aggressiven Erlebniszustandes als altersunspezifisch einzustufen ist, dass aber die Gefährdung dieser Altersgruppe im Hinblick auf die langfristige Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen als geringer einzuschätzen ist als in der anderen Altersgruppe. Dies gilt für normal entwickelte Jugendliche; demgegenüber kann insbesondere für risikobehaftete Jugendliche eine Gefährdung nicht ausgeschlossen werden. Das affektive Wirkpotenzial ist nach Ansicht des Gutachters geringer einzuschätzen als bei der jüngeren Altersgruppe, allerdings kann auch für die Altersgruppe der 16- und 17-Jährigen nicht ausgeschlossen werden, dass vulnerable Spieler starke Angstreaktionen entwickeln.

Damit kommt der Gutachter zu dem Ergebnis, dass eine Teilnahme von Jugendlichen im Alter von 16 und 17 Jahren am Spiel nicht vertretbar erscheint, wenn das Angebot den Gefährdungen insbesondere risikobehafteter Jugendlicher nicht wirksam begegnet.

Als Rahmenbedingungen für die wirksame Begegnung der genannten Gefährdung bezeichnet der Sachverständige neben der grundsätzlichen Beibehaltung der derzeit schon vorhandenen Rahmenbedingungen wie Eingangsinstruktion, Fairnessregeln, Spielaufsicht, Gestaltung der Spielarena, Bekleidungs Vorschriften, Beschaffenheit der Spielausrüstung, angebotene Spielformen und Spielauswertung zwei weitere Maßnahmen als notwendig, um die genannten Gefährdung mit hinreichender Wahrscheinlichkeit ausschließen zu können: Zum einen muss ein Spielabbruch „normalisiert“ werden, also als Handlungsweise beschrieben werden, bei der keine soziale Abwertung zu befürchten ist, einschließlich der Erstattung der Kosten für die Teilnahme. Zum anderen darf vor dem Spiel kein Alkohol an 16- und 17-Jährige ausgeschenkt werden, weil Alkoholkonsum enthemmtes Verhalten begünstigen kann, wodurch die Wahrscheinlichkeit für unfaires und aggressives Verhalten im Spiel steigt.

Unter Einhaltung dieser Prämissen gelangt der Sachverständige zu dem Ergebnis, dass zwar hinsichtlich der Jugendlichen im Alter von 16 bis 17 Jahren eine hinreichende Wahrscheinlichkeit dafür besteht, dass die Persönlichkeitsentwicklung durch das Spiel LaserTag Schaden nehmen kann, dass aber dieser Gefährdung durch eine persönliche Einweisung und Auswertung, die auch eine Normalisierung des Spielabbruches und das Verbot des Alkoholausschanks umfasst, wirksam begegnet werden kann.“

Den Inhalt dieses Gutachtens macht sich das Gericht zu eigen. Den im Verfahren vor dem Verwaltungsgericht Würzburg erhobenen Einwendungen gegen das Gutachten ist das dortige Gericht nach ergänzender Erläuterung durch den Sachverständigen Dr. R in der mündlichen Verhandlung in nachvollziehbarer und überzeugender Weise entgegengetreten. Auf die entsprechenden Ausführungen in der Urteilsbegründung wird zur Vermeidung von Wiederholungen verwiesen (vgl. VG Würzburg, a.a.O., Rn 56 ff.).

Das erkennende Gericht kann für seine Entscheidung die sich aus diesem Gutachten ergebenden Aussagen übertragen, obwohl das Gutachten zum Spiel Lasertag erstellt worden ist, während die streitgegenständliche Verfügung der G das Spiel Paintball betrifft.

Denn das von der A betriebene Spiel Paintball stellt im Vergleich zu dem Spiel Lasertag in der Form, wie es von dem Sachverständigen Dr. R in seinem Gutachten vom 05.02.2016 für das Verfahren vor dem VG Würzburg zugrunde gelegt worden ist, sowohl hinsichtlich des Spielprinzips, der Ausrüstung, der Räumlichkeiten, des Spielablaufs und der angebotenen Spielmodi eine wesentlich verschärfte und realitätsnähere Variante dar, so dass die Ausführungen des Sachverständigen bezüglich der kurz- bzw. langfristigen Wirkmechanismen und der Voraussetzungen einer aggressivitätssteigernden Wirkung bei dem hier zu beurteilenden Paintball in noch stärkerem Maße Geltung beanspruchen.

Dazu im Einzelnen:

Bei dem Spiel Lasertag in der Variante, die dem Sachverständigengutachten von Dr. R vom 05.02.2016 zugrunde liegt, treten zwei Gruppen von Spielern in abgedunkelten Hallen gegeneinander an. Sie sind mit sog. Phasern ausgestattet, die zusätzlich zu einem roten Lichtstrahl, der an einen Laserstrahl erinnern soll, Infrarotsignale aussenden, mit denen gegnerische Spieler markiert werden können. Dazu tragen die Spieler eine Weste auf den Schultern, die aus einem Brustsensor, einen Rückensensor und zwei Schultersensoren besteht. Ein Kopfsensor existiert nicht. Durch die Anordnung der Sensoren kann der Spieler von allen Seiten markiert werden. Um Punkte zu erzielen, muss ein gegnerischer Spieler an einem beliebigen der vorhandenen Sensoren markiert werden, indem auf den oberen Körperbereich zwischen Brust und Hals gezielt wird. Wird ein Spieler markiert, ertönt ein Ton, dem eine Sprachmeldung folgt. Zudem leuchtet der Sensor, der getroffen wurde, auf. Ein haptisches Feedback, etwa durch Vibrationseffekte, erfolgt nicht. Darauf folgt ein fünfsekündiges Intervall, in dem der markierte Spieler weder weitere Markierungen empfangen noch selbst markieren kann. Nachdem fünf Markierungen empfangen wurden, kann der Spieler dauerhaft nicht mehr markiert werden und auch keine Markierungen mehr ausgeben. Eine Sprachmitteilung fordert ihn auf, die eigenen Lebenspunkte bzw. Markierungen an der eigenen Basis aufzuladen. Das gilt auch dann, wenn 200-mal ein Laserstrahl abgegeben worden ist. Gelingt es, einen Spieler zu treffen, bekommt man fünf Punkte. Wird man getroffen, verliert man drei Punkte.

Demgegenüber werden bei Paintball, wie es von der A betrieben wird, mit kohlendioxidbetriebenen Paintball-Markierern mit einer Energie von bis zu 0,5 Joule mit Neonfarbe gefüllte Kapseln, sog. Paintballs, auf die anderen Spieler geschossen, um diese zu markieren. Treffer können am kompletten

Körper erfolgen. Die Farbflecken dienen dabei als Treffermarkierungen. Getroffene Spieler scheiden aus dem Spiel aus. Während ein Spieler bei Lasertag nicht spürt, wenn er markiert wurde, sondern dies nur über das Aufblinken der Weste, die abgespielten Soundeffekte und die fünfsekündige Blockade erkennt, ist ein Treffer bei Paintball trotz der bei unter 18-jährigen Spielern eingesetzten Paintball-Markierer mit geringerer Mündungsenergie spürbar. Deshalb und weil bei Paintball Spieler am gesamten Körper, einschließlich des Kopfbereichs, getroffen werden können, ist von den Spielern auch eine Schutzmaske zu tragen, die den kompletten Gesichtsbereich abdeckt. Laut Homepage der A wird für Mädchen zusätzlich kostenlos ein Leih-Brustpanzer ausgegeben (...), der laut Anlage zur Betriebsbeschreibung (vgl. Bl. 5 der Beilagen zum Verfahren 13 A 7988/17) beschrieben wird als "Brust- und Rückenpanzer, der vor schmerzhaften Treffern schützt". Bereits diese Schutzvorkehrungen lassen den Schluss zu, dass, anders als bei Lasertag, der Markierer je nach Entfernung des Schützen selbst bei einer Mündungsenergie von unter 0,5 Joule einen spürbaren haptischen und ggf. auch schmerzhaften Effekt hinterlässt.

Der bei Lasertag verwendete Phaser ist im Vergleich zu einer echten Pistole überdimensioniert und oberseitig aus transparentem Kunststoff gefertigt, sodass die innen liegende Elektronik sichtbar ist. Bei Auslösung jeder Markierung wird ein rotes Lichtsignal ausgesendet, das von einem Geräusch begleitet wird, das nicht dem Knall beim Abfeuern einer Handfeuerwaffe ähnelt, sondern futuristisch anmutet. Hierdurch wird der Eindruck einer echten Waffe deutlich gemindert. Rückstoßeffekte entstehen bei Verwendung des Phasers nicht.

Hinsichtlich der im Betrieb der A verwendeten Paintball-Markierer kann letztlich offenbleiben, ob diese, wie die A meint, Spielzeugwaffen ähneln, oder mit der G davon auszugehen ist, dass die Voraussetzungen einer Anscheinswaffe erfüllt werden. Denn jedenfalls ist bei dem Markierer gegenüber dem bei Lasertag verwendeten Phaser sowohl im Aussehen als auch in der Verwendung in einem deutlich höheren Maße eine Ähnlichkeit zu einer Schusswaffe gegeben. Für einen Vergleich des Aussehens kann einerseits auf die Fotos von einem Phaser auf Seite 21 des Gutachtens von Dr. R vom 05.02.2016 und andererseits auf das Foto eines von der A verwendeten Paintball-Markierers auf Seite 4 der ergänzenden Klagebegründung vom 20.10.2017 (Bl. 35 der Gerichtsakte im Verfahren 13 A 7988/17) verwiesen werden, ohne dass es insoweit noch weiterer Ausführungen bedarf. Auch die Art der Verwendung eines Paintball-Markierers entspricht mehr einer Schusswaffe als bei dem bei Lasertag verwendeten Phaser. Bei Paintball erfolgt ein Schießen im Wortsinne, da mittels der Paintball-Markierer Farbkapseln auf andere Personen geschossen werden, die dann am Körper oder an der Schutz-ausrüstung des getroffenen Spielers zerplatzen und die enthaltene Farbe freigeben. Zwar ist für das Gericht nicht sicher einzuschätzen, ob auch bei einem mit einer Energie von unter 0,5 abgegebenen Schuss von einem spürbaren Rückstoß ausgegangen werden kann. Jedenfalls aber entsteht bei Abgabe eines Schusses ein deutliches, gerade nicht futuristisch verfremdetes Schussgeräusch.

Im Hinblick darauf, dass der Munitionsvorrat anders als bei Lasertag grundsätzlich begrenzt ist, erfordert das Schießen mit dem Paintball-Markierer zudem ein genaueres Anvisieren und Zielen als dies bei Lasertag der Fall ist, bei dem nach 200 abgegebenen Lasermarkierungen jederzeit eine kostenfreie Aufladung in der Basis möglich ist. Demgegenüber geht die A bei den Angeboten für unter 18-Jährige davon aus, dass je Stunde typischerweise nur 100 Paintballs abgefeuert werden [lt. Preisliste auf Homepage der A]. Sind die im Paket enthaltenen Paintballs aufgebraucht, müssen diese nachgekauft werden. Um den Verbrauch von Munition damit gering zu halten, gleichwohl aber eine hohe Treffer- und damit Erfolgsquote erzielen zu können, übt das Spiel mit dem dazu erforderlichen Anvisieren und genauen Zielen Bewegungsabläufe ein, die denen bei der Benutzung echter Schusswaffen in deutlich höherem Maße nachempfunden sind, als dies bei Lasertag der Fall ist.

Anders als bei Lasertag ist bei Paintball durch die farbliche Markierung erkennbar, an welcher Stelle des Körpers und wie häufig ein Spieler getroffen worden ist.

Während die Spielarena bei Lasertag eine fiktionale Umgebung mit hohem Abstraktionsgrad darstellt, die Anspielungen auf kriegerische Auseinandersetzungen nicht zulässt, findet Paintball in einer realweltlichen Umgebung statt, bei der in Teilen der Spielfelder in der Halle verschiedene Hindernisse in Form von Holzverschlängen mit Fenstern und Schießscharten, Traktorreifen, Paletten und Kabelrollen etc. aufgestellt sind, hinter denen die Spieler in Deckung gehen können, um Treffern zu entgehen. Anders als bei Lasertag wird bei Paintball auch keine zusätzliche, die Spieldynamik unterstreichende Musik abgespielt, sondern es sind nur die eigenen Kampfgeräusche und die abgegebenen Schüsse zu hören (vgl. das [auf der Homepage der A] abrufbare Video, in dem allerdings Paintball-Marker für Volljährige eingesetzt werden). Auch insoweit ist bei Paintball der Eindruck eines Schusswechsels in der realen Welt jedenfalls gegenüber Lasertag verstärkt. Auf die zwischen den Beteiligten streitige Frage, ob die Umgebung eher düster oder ausreichend hell ist, kommt es hiernach nicht an.

Auch hinsichtlich der möglichen Spielarten ist bei Paintball in Bezug auf die verschiedenen Wirkungsgrade von Aggressionen von einer deutlichen Verschärfung auszugehen. Bei den von Dr. R in seinem Gutachten vom 05.02.2016 zu Lasertag dargestellten Spielarten Team, Solo, Dracula und Switch können die Mitspieler nicht dauerhaft aus dem Spiel genommen werden. Sie verlieren im Falle eines Treffens entweder Punkte oder wechseln die Mannschaft. Nur bei den Spielen Highlander oder Samurai ist ein Ausscheiden möglich. Demgegenüber basieren sämtliche Spielarten von Paintball (Last Man Standing, Team-gegen-Team, Capture the flag, Center flag: [laut Homepage der A]) darauf, dass ein Spieler, der einmal getroffen wird, unmittelbar aus dem jeweiligen Spiel ausscheidet. Jeder erfolgreiche Abschuss beendet die Spielrunde für den betroffenen Spieler endgültig. Dass bei den Varianten Capture the flag und Center flag zu dem Markieren der Gegner mit dem Erobern eine Flagge eine weitere Aufgabe hinzutritt, ändert daran nichts.

Schließlich unterscheiden sich Lasertag und Paintball auch hinsichtlich der Spielauswertung erheblich voneinander. Während die Auswertung bei Lasertag erst am Ende des Spiels auf einem Bildschirm dargestellt wird und dabei eine Auswertung der Trefferzonen nicht erfolgt, d.h. während des Spiels nicht erkennbar ist, welcher Spieler an welcher Stelle schon wie oft markiert wurde, ist bei Paintball über die Farbmarkierung jederzeit sofort und dauerhaft erkennbar, wer wie häufig und an welcher Stelle seines Körpers getroffen worden ist.

Wenn Dr. R bereits für das deutlich weniger belastende Lasertag in der Variante, wie es in W gespielt wurde, eine Gefährdung des Wohls von Kindern und Jugendlichen annimmt, muss dies erst recht für die insoweit deutlich verschärfte Spielvariante Paintball gelten.

Denn Dr. R hat in seinem Gutachten zu Lasertag hervorgehoben, dass die Erzeugung aggressiver Gedanken und Gefühle auf der Waffenähnlichkeit des Phasers basiere, die impliziere, dass aggressives Verhalten in dieser Situation angemessen ist, und die abstrakte futuristische Spielumgebung dem nicht entgegensteht (R 1, S. 30). Bei Paintball ist aufgrund der größeren Waffenähnlichkeit und der realitätsnäheren Spielumgebung der hierdurch erzeugte Effekt in jedem Fall größer.

Der Gutachter geht weiter davon aus, dass bei Lasertag die intensive körperliche Beanspruchung in Verbindung mit Zeit- und Handlungsdruck zu einem Stresserleben und damit zu einer psychophysiologischen Aktivierung führt (R 1, S. 31). Auch insoweit ist die Ausgangssituation bei Paintball erheblich verstärkt, da nicht, wie bei Lasertag, die Zahl der Markierungen innerhalb eines Zeitraumes von 20 Minuten für das Gewinnen der Spielrunde maßgeblich ist, sondern bereits das einmalige Getroffen werden in allen Spielvarianten von Paintball zu einem Ausscheiden des Spielers führt. Eine einmalige Unaufmerksamkeit wird umgehend durch Ausschluss aus der aktuellen Spielrunde bestraft. Hierdurch wird eine durchgängig hohe Aufmerksamkeit der Spieler verlangt und die Stresssituation maximiert.

Bei Lasertag geht Dr. R von dem Umstand, dass die simulierte Ausübung aggressiver Handlungen alternativlos ist, um das Spiel gewinnen zu können, und davon aus, dass Lasertag kognitiv und emotional als ein Bedrohungs- bzw. Gefahrenszenario verarbeitet wird (R 1, S. 30 f.). Diese Einschätzung trifft mindestens im selben Maße auf Paintball zu.

Dr. R führt bereits zu Lasertag aus, dass sich aggressive Verhaltensskripte verstärken, weil das Spiel Lasertag eine bewaffnete Gefechtssituation simuliert, die sich in ähnlicher Weise auch mit echten Waffen zutragen könnte. Das Spiel erscheint geeignet, kognitive Skripte zu bewaffneten Gefechtssituationen zu lernen, zu festigen und weiter auszudifferenzieren, dies auch auf der Grundlage elektronischer Rückmeldungen über Erfolge und Misserfolge. Obwohl diese Lernerfahrungen durch einige Verfremdungen in der Benutzung des Phasers und bezüglich der möglichen Trefferflächen beim gegnerischen Spieler begrenzt würden, sei gerade bei Personen, die keinerlei Erfahrungen mit solchen Spielen haben, zu erwarten, dass mit hoher Wahrscheinlichkeit aggressive Verhaltensskripte erlernt werden, zu denen bislang allenfalls rudimentäre Lernerfahrungen vorliegen. Bei Paintball ist durch die verwendete Ausrüstung (Waffen, die tatsächlich schießen, realistische Schussgeräusche abgeben etc.), die realistischere Spielumgebung (Holzverschläge, Traktorreifen, Paletten und Kabelrollen etc.), die gerade kein futuristisches Szenario abbildet, sondern Parallelen zu realen Schauplätzen liefern kann, und statt einer nur elektronischen Rückmeldung über Erfolge und Misserfolge die Verwendung von Paintball-Markern mit 0,5 Joule, die neben einer dauerhaft sichtbaren Farbmarkierung auch körperlich spürbar (wenn nicht schmerzhaft) sind, mit einer noch sehr viel höheren Wahrscheinlichkeit davon auszugehen, dass aggressive Verhaltensskripte erlernt werden.

Auch und gerade durch die im Verhältnis zu Lasertag realistischen Hindernisse und das Fehlen jeglicher Hintergrundmusik, wodurch wiederum die Kampfgeräusche, neben Kommandos und Zwischenrufen der Spieler insbesondere die Schussgeräusche verstärkt werden, wird das allgemeine Kampfgeschehen noch hervorgehoben und ein noch gesteigertes Bedrohlichkeitsgefühl erzeugt.

Das Spiel ist darauf angelegt, möglichst akkurat zu simulieren, ob Spieler einander getroffen haben, so als ob es sich um echte Schusswaffen handelte. Daher ist die Ausrüstung geeignet, tatsächlich im engeren Sinne das Zielen mit einer Schusswaffe zu trainieren und ein elaboriertes motorisches Lernen zum Zielen mit einer Schusswaffe zu erlernen. Stärker als noch bei Lasertag wäre im Hinblick auf die größere Realitätsnähe davon auszugehen, dass, wenn dem Spieler in Anschluss an die im Spiel Paintball gewonnenen Lernerfahrungen eine echte Waffe in die Hand gegeben würde, ihr Einsatz in Handhabung und Entschlussfreudigkeit erleichtert würde.

Schließlich stellt der Gutachter fest, dass Lasertag in der angebotenen Konzeption eine hohe Reizintensität aufweist, die zumindest vulnerable Spieler emotional überfordert und zu starken Angstreaktionen bei Kindern und Jugendlichen führen kann (R 1, S. 35). Auch insoweit ist bei Paintball von einer Verstärkung des Effektes auszugehen. Zwar gibt es aufgrund der Anzahl von Hindernissen weniger Möglichkeiten, sich zu verstecken und damit andere zu erschrecken. Auf der anderen Seite kann aber das gegenüber Lasertag verstärkte und realistischere Kampfgeschehen das Bedrohlichkeitsgefühl erhöhen.

Dass der Sachverständige Dr. R in seinem „Psychologischen Sachverständigengutachten zur Einschätzung des Gefährdungspotentials des von der Lasertag (...) GmbH betriebenen Lasertag H Fun Centers für das geistige und seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen“ vom 24.03.2017 (im Weiteren: R 2), das im Güterichterverfahren vor dem VG Hannover vorgelegt worden ist, teilweise zu einer anderen Einschätzung als in seinem Gutachten vom 05.02.2016 gekommen ist, steht dem nicht entgegen. In diesem Gutachten kommt Dr. R zu dem Ergebnis, dass die Benutzung der Lasertaganlage in H keine Gefährdung des Wohles von Kindern und Jugendliche darstellt, wenn bestimmte Maßgaben beachtet

werden, zu deren genauem Inhalt auf die entsprechenden Ausführungen im Gutachten verwiesen wird (vgl. S. 33 ff.).

Mit dem Gutachten vom 24.03.2017 revidiert Dr. R auch nicht, wie die A meint, sein vorangegangenes Gutachten. Der Grund für die teilweise andere Einschätzung ist, dass das in dem Gutachten vom 24.03.2017 untersuchte Lasertag H Fun Center nach Einrichtung, Rahmenbedingungen, Ausrüstung, angebotenen Spielformen und Spielablauf eine gegenüber dem Gutachten vom 05.02.2016 zugrunde liegenden Spielbetrieb Lasertag in W in weiten Teilen entschärfte Spielvariante von Lasertag anbietet.

So bestehen bei Lasertag H bei den meisten der angebotenen Spielarten neben dem Markieren von Personen auch andere Möglichkeiten, um Spielerfolge zu erreichen, weil nicht nur Spieler, sondern auch Objekte in Form von in der Arena verteilten Sensoren markiert werden können (im Einzelnen: R 2, S. 14 f.; Ausnahme: Spielarten Zombie und Jagdsaison – R 2, S. 20 f., 27). Bei der laut Betreiber am häufigsten nachgefragten Spielform, die deshalb auch als Standardspiel bezeichnet werde, bringen die Arenaziele deutlich mehr Punkte als das Markieren eines Spielers, sodass diese für das Gewinnen des Spiels wesentlich entscheidender als das Markieren anderer Spieler sind (R 2, S. 19, 26). Die Zahl der Markierungen, die durch den Phaser abgegeben werden können, ist, anders als bei der Anlage in W, nicht begrenzt, sodass ein zwischenzeitliches Aufladen nicht erforderlich ist (vgl. Sozialwissenschaftliches Gutachten von [Fa.] „T“ vom 22.03.2017, S. 14/ im Weiteren: T). Auch genügt es bei der Anlage in H, wenn mit dem Phaser nur näherungsweise auf den Körperbereich zwischen Brust und Hals gezielt wird. Eine leichte Abweichung der Zielrichtung des Phasers hat ebenfalls erfolgreiche Markierungen zur Folge (R 2, S. 13). Die Ausrüstung der Anlage in H ist damit gerade nicht darauf angelegt, möglichst akkurat zu simulieren, ob Spieler einander tatsächlich getroffen hätten, wenn es sich um echte Schusswaffen handeln würde. Daher ist die Spielausrüstung aus Sicht des Gutachters auch nicht geeignet, tatsächlich im engeren Sinne das Zielen mit Schusswaffen zu trainieren (R 2, S. 29). Zudem wird bei Lasertag in H nicht, wie in W eine spannungserzeugende und die Spieldynamik unterstreichende Musik abgespielt (R 1, S. 23), sondern stattdessen eine heiter-ironische oder clowneske Musik (R 2, S. 19), die das Geschehen auflockert und die Bedrohlichkeit reduziert. Zudem sieht Lasertag H vor, dass im Anschluss an eine Spielrunde, die 20 Minuten dauert, eine 20-minütige Pause einzuhalten ist (T, S. 20), während in W zwischen den Spielrunden eine Pause nicht obligatorisch ist, was für die Spieler eine dauerhaft hohe Konzentration und Aufmerksamkeit und damit verbunden eine durchgehende Anspannung bedeutet (R 1, S. 26).

Auch können laut dem Gutachten von Dr. R vom 24.03.2017 in H in keiner der begutachteten Spielarten (mit Ausnahme Jagdsaison und Zombie) Spieler ausscheiden bzw. spielerisch sterben (R 2, S. 22). Für die gegenüber den anderen Spielarten insoweit verschärften Varianten Jagdsaison und Zombie sieht das Gutachten von Dr. R vom 24.03.2017 spezielle Bedingungen für einen Gefährdungsausschluss vor, weil diese nach der Auffassung von Dr. R anderenfalls dazu geeignet sind, langfristig über die Verstärkung aggressionsbezogener Wissensstrukturen zu einer aggressiveren Persönlichkeit bei Kindern und Jugendlichen beizutragen (R 2; S. 31, 37).

Aus der Tatsache, dass in O eine Lasertag-Anlage betrieben wird, in der bereits Kindern ab 10 Jahren die Teilnahme möglich ist, kann die A nichts für sie Günstiges herleiten. Es entspricht dem Ergebnis des Gutachtens von Dr. R vom 24.03.2017, dass eine Gefährdung der Altersgruppe ab 10 Jahren bei Gewährleistung der unter Abschnitt 7.4 des Gutachtens aufgeführten Auflagen mit hinreichender Wahrscheinlichkeit ausgeschlossen werden kann. Diese Aussage ist indes, wie ausgeführt, auf Paintball nicht übertragbar.

Das Gutachten der Firma T vom 22.03.2017 („Sozialwissenschaftliche Einzelfall-Begutachtung mit entwicklungspsychologischen Aspekten zu folgender Fragestellung: „Ab welchem Alter ist eine Ge-

fährdung des geistigen und seelischen Wohls bei der Benutzung der Angebote der Laser (...) GmbH, H, mit hinreichender Wahrscheinlichkeit auszuschließen?“), das ebenfalls im Güterrichterverfahren bei dem VG Hannover eingeholt worden ist, steht der Bewertung von Dr. R in seinem Gutachten vom 05.02.2016 ebenfalls nicht entgegen.

Der Gutachter kommt zu dem Ergebnis, dass die Gefährdung des geistigen und seelischen Wohls von Kindern bei Benutzung der Angebote der Anlage in H ab einem Alter von 10 Jahren mit hinreichender Wahrscheinlichkeit ausgeschlossen werden kann.

Die Aussagen in dem Gutachten der Firma T sind auf die von Dr. R vorgenommene Bewertung zu der Lasertag-Anlage in W nicht übertragbar, weil sie ausschließlich auf der Erhebung und Bewertung empirischer Sozialdaten beruhen. Dabei wurden zunächst primäre Individualdaten gesammelt, welche durch eine formelle und strukturierte Teilerhebung (z.B. demoskopische Umfrage zu bestimmten Aspekten der Lebenssituation) mittels standardisierter Fragebögen für die die Anlage besuchenden Kinder und ihre Eltern bzw. Begleitpersonen gewonnen wurden. Im zweiten Schritt wurde eine Ortsbegehung der Anlage in H durchgeführt. Im dritten Schritt erfolgte eine professionelle Beobachtung des Spielangebotes durch teilnehmende und passive Beobachtung am Spielangebot sowie passive Beobachtung des Verhaltens der Teilnehmer in der Wartezone (T, S. 10).

Die auf diese Weise gewonnenen empirischen Aussagen zum Aggressionspotenzial beziehen sich zwangsläufig allein auf die Lasertaganlage in H und sind damit nicht übertragbar auf die, wie bereits ausgeführt, in verschiedenen Punkten verschärfte Spielvariante von Lasertag in W. Erst recht nicht sind die Aussagen der Besucher übertragbar auf die, wie ebenfalls bereits ausgeführt, noch in erheblichem Maße weiter verschärfte Spielvariante des Paintballs.

Abgesehen davon steht dieses Gutachten im Widerspruch zu anderen empirischen Erhebungen. So wurden etwa auf Veranlassung von Jugendschutzbeauftragten Schüler der Klassenstufen 5 bis 10 aus sieben Schulen des Rhein-Neckar-Kreises u.a. zu ihrem allgemeinen Freizeitverhalten, der Nutzung von Online-Spielen und ihrer psychischen Befindlichkeit befragt. Dabei wurde eine generell positive und wenig kritische Einstellung der Schüler zum Lasertag-Angebot festgestellt. Es seien auch problematische Nutzergruppen festgestellt worden, die als Motivation zur Teilnahme Aggressionsabbau und Verbesserung ihrer Treffsicherheit Angaben und darüber hinaus Verhaltensauffälligkeiten sowie vermehrte Konflikte mit Gleichaltrigen aufwiesen. Bei der Nutzergruppe wurden psychosoziale Auffälligkeiten festgestellt: (1) Stärkere psychosomatische Probleme, unabhängig vom Geschlecht, (2) bei jüngeren Altersgruppen besteht ein positiver Zusammenhang zwischen Lasertag-Nutzung und erhöhter Impulsivität, (3) Jugendliche, die sowohl Gewaltspiele als auch Lasertag nutzen, weisen niedrigere Werte in Prosozialität und Empathie auf als Nicht-Nutzer (vgl. Zusammenfassung der Aufsätze: Strozzel/ Wegel, „Neuer Freizeitrend Lasertag - Förderung der Sozialkompetenz oder Gewaltspiele?“, Kriminalistik 2015, 704; Wegel/ Baier, „Jugendliche und Lasertag - Ergebnisse einer Pilotstudie“, ZJJ 2016, 43, jeweils zitiert nach juris).

Das Gutachten des Dr. P von der Universität des Saarlandes „Ist das Spielen von Lasertag für Kinder und Jugendliche gefährlich für ihre Persönlichkeitsentwicklung? - Fragen und Antworten aus Sicht der Entwicklungspsychologie“ aus Februar 2017 (im Weiteren: P), das sich auch mit dem Urteil des Verwaltungsgerichts Würzburg vom 14.04.2016 (a.a.O.) und dem Gutachten des Dr. R vom 05.02.2016 auseinandersetzt, führt bei dem erkennenden Gericht ebenfalls nicht zu einer anderen Einschätzung.

Dr. P kommt in seinem Gutachten zu dem Ergebnis (P, S. 30), dass Lasertag kein Gewaltspiel darstellt, weil es nicht in realistischer Weise die Darstellung von Gewalt und deren direkter Folge abbil-

det. Weil Lasertag wegen der fehlenden Gewaltdarstellung aggressive Persönlichkeiten, die nur auf das Ausleben aggressiver Gedanken und Frustrationen im Spiel konzentriert seien, gar nicht erst anspreche, sei die Gefährdung von Kindern und Jugendlichen so gut wie ausgeschlossen. Insbesondere die jüngere Altersgruppe unter 16 Jahren sei nicht latent aggressiv und genieße die sportliche Auseinandersetzung im Team und sollte deshalb nicht von einer Spielteilnahme ausgeschlossen werden. Auch aus den erhobenen empirischen Daten insbesondere regelmäßiger Spieler sei ersichtlich, dass Lasertag als ein Teamsport wahrgenommen werde, der positive Emotionen auslöse, die Teamfähigkeit fördere und keinen aggressiven Kontext heraufbeschwöre. Ein schädigender Einfluss des Spiels könne ausgeschlossen werden, wenn es maximal 2-3 Stunden wöchentlich gespielt werde. Aus den empirischen Studien habe sich ergeben, dass die Spielumgebung von Lasertag keinerlei Realitätsnähe aufweise und auch nicht als solche wahrgenommen werde und eine Übertragung der Spielhandlung auf das tägliche Leben daher nicht zu erwarten sei. Lasertag sei so surreal konzipiert, dass viel Fantasie dazu gehöre, es real werden zu lassen.

Die in diesem Gutachten von Dr. P enthaltenen Aussagen zu Lasertag sind auf die hier streitgegenständliche Spielvariante Paintball nicht übertragbar und teilweise auch nicht nachvollziehbar.

Bereits die Aussagen des Sachverständigen Dr. P selbst lassen den Schluss zu, dass er zwar das Spiel Lasertag anders als Dr. R in seinem ersten Gutachten vom 05.02.2016 für das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern und Jugendliche als unkritisch ansieht, diese Einschätzung aber gerade nicht für das Spiel Paintball gelten soll, von dem er Lasertag ausdrücklich abgrenzt, um die Harmlosigkeit von Lasertag hervorzuheben.

So heißt es auf Seite 10 f. des Gutachtens von Dr. P unter Ziff. 2.2.1 („Ist Lasertag ein gewalthaltiges Spiel?“):

„Wie wir bereits gesehen haben, definieren die Autoren des Modells [*gemeint ist das für den Einfluss von Computerspielen auf die Persönlichkeitsentwicklung entworfene General Aggression Model - GAM -*, Anmerkung des Gerichts] den Begriff ‚gewalthaltig‘ mit der expliziten Darstellung des vorsätzlichen Verletzens und Tötens von Gegnern. Als ‚violent‘ werden im GAM Gewaltdarstellungen wie Verletzen, Verstümmeln, Schlagen oder Töten bezeichnet. (...) Als ‚aggressiv‘ im Sinne des Modells wird eine Handlung nur dann verstanden, wenn sie eine absichtliche Schädigung eines anderen intendiert, der diese zu vermeiden versucht (...). ‚Schädigung‘ bezieht sich dabei auf physische oder psychische Schäden, das ‚Vermeiden‘ meint das tatsächliche Verhindern im Sinne der Beibehaltung einer physischen und psychischen Unversehrtheit. Beide Aspekte sind im spielerischen oder sportlichen Kontext in der Regel nicht gegeben. Das Markieren im Spiel bedeutet dabei nicht automatisch einen aggressiven Akt, u.a. weil sich keine bleibenden und erkennbaren Spuren einer Schädigung oder Verletzung beim Gegner (im Gegensatz zum Ab- oder Beschießen) erkennen lassen. Diese Unterscheidungen sind aus aggressionstheoretischer Sicht sehr wichtig. Die Motivation aggressiver Handlungen besteht eben genau in der absichtlichen physischen oder psychischen Schädigung und Verletzung eines anderen. Im Lasertag Spiel sind aber genau diese cues nicht vorhanden, was bei aggressiven Jugendlichen eher dazu führt, das Spiel als langweilig und nicht reizvoll zu empfinden.“

Die Sachlage stellt sich bei Paintball jedoch ganz anders als bei Lasertag dar, weil gerade das Beschießen und Abschießen, das selbst bei der Verwendung von Paintball-Markieren mit 0,5 Joule je nach Entfernung des abgegebenen Schusses spürbar bis schmerzhaft und das auch im Hinblick auf das Schussgeräusch wesensgleich, wenn auch erheblich reduziert ist, die wesentliche Besonderheit dieses Spielprinzips darstellt und die verwendeten Paintballs bleibende und erkennbare Spuren eines Treffers hinterlassen.

Die Aussage des Dr. P impliziert damit, dass Paintball nach dem GAM zwar nicht als „gewalthaltig“ eingestuft werden kann, weil es nicht auf das Verletzen, Verstümmeln, Schlagen oder Töten der anderen Spieler abzielt, wohl aber zu aggressiven Handlungen motiviert, weil die Spielziele sämtlicher Spielarten von Paintball, nämlich das Ausscheiden anderer Spieler, nur durch absichtliche physische Schädigung in Form des Abschießens mit den Paintballs erreicht werden kann.

Das von Dr. P immer wiederholte und u.a. auch auf eine - nicht repräsentative - Umfrage gestützte Kernargument einer fehlenden Realitätsnähe von Lasertag (vgl. P, S. 13 f; 31, Ziff. 4.4: „Es ist nicht wichtig, was man spielt, sondern ob man zwischen Spiel und Realität unterscheiden kann“), mit dem dieser einen schädigenden Einfluss auf die Spieler verneint, kommt - ebenso wie die entsprechenden Aussagen im Gutachten der Firma T - aufgrund der grundlegend anderen und - wie bereits ausführlich dargestellt - deutlich realitätsnäheren Spielmechanismen von Paintball nicht zum Tragen.

Die Aussage von Dr. P (P, S. 14), bei der Bewertung der Lasertag-Anlage in W seien prosoziale Handlungen nicht berücksichtigt worden, ist ebenfalls nicht auf die Paintball-Anlage der A übertragbar, da dort der kooperative Spielcharakter sehr viel geringer ist. Denn bei den Spielarten, die von der A angeboten werden, geht es vorwiegend darum, andere Spieler bereits durch den ersten Treffer auszuschalten. Letzteres überlagert den prosozialen Aspekt weit mehr als bei Lasertag. Anders als bei den Lasertag-Anlagen in H und W findet auch keine computergestützte Auswertung von Punkten eines Teams statt. Ebenso wenig ist es - wie etwa in der Anlage in H - möglich, zusätzliche Punkte durch das Markieren von Objekten zu sammeln, um so als Team zu obsiegen.

Soweit Dr. P eine Gefährdung von Kindern und Jugendlichen für so gut wie ausgeschlossen hält, weil die Personen, die nur aggressive Gedanken und Frustrationen ausleben wollen, gar nicht erst angesprochen werden (P, S. 21, 30), da das Spiel für diesen Personenkreis nicht gewalttätig genug sei, erscheint diese Aussage wenig plausibel, und sie ist überdies nicht belegt. Auch die weitere Aussage, die jüngere Altersgruppe unter 16 Jahren sollte deshalb nicht von einer Spielteilnahme ausgeschlossen werden, weil sie nicht latent aggressiv sei und die sportliche Auseinandersetzung genieße (P, S. 30 f.), ist nicht weiter belegt und damit nicht nachvollziehbar.

Der Einwand von Dr. P, Dr. R verkenne den „Waffeneffekt“, nämlich den Effekt, dass Waffen mit Aggression assoziiert würden, der bereits im Verfahren vor dem VG Würzburg in Form einer Stellungnahme eingeführt worden ist, überzeugt ebenso wenig wie die Vergleiche mit Waffen aus den Sportarten Kendo, Fechten, Biathlon, Sport- oder Bogenschießen, bei denen die teilweise echten Waffen in keinerlei Zusammenhang zu aggressiven Handlungen stünden (P, S.15) (so bereits VG Würzburg, a.a.O., juris Rn 78). Abgesehen davon, dass bei Biathlon, Sport- und Bogenschießen nicht auf andere Personen, sondern auf Objekte geschossen wird, ist in allen genannten Fällen das Setting ein anderes, da diese Sportarten bereits in völlig anderer und neutraler Umgebung stattfinden.

Die weitere Aussage von Dr. P, der eine Verstärkung aggressiver Verhaltensskripte ausschließt, weil insbesondere in jüngeren Jahren operantes Lernen durch Belohnung in Form eines Punktgewinns nur dann funktioniere, wenn kein Belohnungsaufschub dadurch erfolge, dass das Ergebnis erst am Ende des Spiels mitgeteilt werde (P, S. 24), ist ebenfalls nicht auf Paintball übertragbar. Wie bereits ausgeführt, findet hier gerade kein Belohnungsaufschub statt, denn ein erfolgreicher Schuss, der unmittelbar zum Ausscheiden des getroffenen Spielers führt, wird nicht erst am Ende des Spiels durch eine Punkteübersicht mitgeteilt, sondern unmittelbar durch die Farbmarkierung am getroffenen Spieler dokumentiert.

Nicht nachvollziehbar ist schließlich die Wiedergabe der empirisch gewonnenen Aussagen zur Einschätzung des Realitätsbezugs (P, S. 25). Während es dort zunächst heißt, dass aus den Antworten der Befragung deutlich hervorgehe, dass keine Übertragung von Spielsituationen oder -handlungen auf die Lebensumwelt der Kinder stattfinde, weil alle Altersgruppen der befragten Spieler zweifelsfrei angegeben hätten, dass ein Realitätsbezug nicht gesehen werde, heißt es im darauffolgenden Satz in unauf lösbarem Widerspruch dazu, dass etwa 1/3 der jüngeren Spieler sowie der über 18-Jährigen wenigstens einen teilweisen Bezug zur Realität angegeben hätten, wobei der Gutachter leider nicht genau sagen könne, worauf sich diese Einschätzung beziehe.

Soweit die A unter Bezugnahme auf das „Gutachten zur Bewertung des Gefahrenpotentials von Paintball-/ Gotcha- und Laserdrome-Spielen“ der Kriminologischen Zentralstelle e.V. - KrimZ - vom 31.12.2010 geltend macht, Paintball gelte nach allgemeingültigen Definitionen ebenso wie etwa Völkerball als Sport, weshalb es auch nicht von der G als Tötungsspiel abgewertet werden dürfe, führt dies zu keinem anderen Ergebnis. Die in dem Gutachten vorgenommene Einordnung von Paintball als Sport trifft keinerlei Aussage darüber, ob hierdurch das körperliche, geistige oder seelische Wohl von Kindern oder Jugendlichen beeinträchtigt wird. Das zeigt treffend die ebenfalls in dem Gutachten dargestellte Problematik der begrifflichen Abgrenzung, nach der sogar Krieg sportähnliche Tendenzen als „potentiell tödliches Spiel“ aufweise (Seite 155 des Gutachtens).

Die Aussagen in dem Gutachten dazu, ob sich aus den bisherigen Forschungsergebnissen Aussagen dazu ableiten lassen, inwieweit das Spielen von Paintball zu einem Verlust von Differenzierungskompetenz zwischen Realität und Fiktion führen und ob die Teilnahme ein Absenken der Gewalthemmschwelle bedingen kann (Seite 133 ff. des Gutachtens), entbehren bereits deshalb jeder Aussagekraft, weil sie sich, wie das gesamte Gutachten, ausschließlich auf die von Volljährigen praktizierte Variante des Paintballs beziehen, wie sich etwa aus der Anmerkung auf Seite 138 des Gutachtens ergibt, nach der die rechtlichen Regelungen in Deutschland das Spielen von Paintball ab einem Alter von 18 Jahren erlauben. Auch die einer Studie entnommene Aussage, dass Paintball nicht zu einem ansteigenden Aggressivitätspotenzial führt, bezieht sich auf „normale‘ junge Männer (und Frauen)“ (Seite 140 f.) und damit gerade nicht auf Kinder und Jugendliche. Die einzige Aussage in dem Gutachten, die sich auf diesen Personenkreis, bezieht ist die auf Seite 138, nach der vor allem das Kinder- und Jugendalter eine Zeit massiver Prägung darstellt, weshalb bestimmte Spiele daher prinzipiell problematisch sind, wenn sie zu früh erlaubt sind, weshalb gerade die Regelung für den Softair-Bereich, nach der Softairwaffen teils in Spielzeu gläden erworben werden und, bei entsprechend geringer Joulezahl, auch von Kindern legal zum Spiel verwendet werden können, verbesserungsbedürftig sei.

Auf der Grundlage all dieser Erwägungen gelangt das Gericht zu der Erkenntnis, dass von dem von der A angebotenen Spiel Paintball eine Gefahr für das geistige und seelische Wohl sowohl von Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren als auch von Jugendlichen im Alter von 16 und 17 Jahren ausgeht. Damit liegen die Tatbestandsvoraussetzungen des § 7 Satz 1 JuSchG vor.

Auf dieser Grundlage hatte die Beklagte das ihr von § 7 Satz 1 und Satz 2 JuSchG eröffnete Ermessen auszuüben. Ermessensfehler sind hier nicht ersichtlich.

Soweit der Bescheid vom 18.09.2017 Personen unter 16 Jahren den Zutritt zu den Betriebsräumen - auch in Begleitung durch Personensorgeberechtigte bzw. erziehungsbeauftragte Personen - untersagt (Ziffer 1), sind hinreichende Ermessenserwägungen vorhanden.

Die G hat im Eingang zur der Begründung ihres Bescheides mit § 7 JuSchG auf die korrekte Rechtsgrundlage abgestellt, die ihr Ermessen eröffnet. In der Begründung zu Ziffer 1 des Bescheides hat sie

im Anschluss an die Prüfung der Tatbestandsvoraussetzungen den Schutzzweck der Vorschrift dargestellt und hervorgehoben, dass sie ihre Entscheidung zu Ziffer 1 in Ausübung pflichtgemäßen Ermessens getroffen und dabei eine Abwägung zwischen den im Rahmen der Subsumtion dargestellten Gefahren für Kinder und Jugendliche und dem persönlichen Interesse der A als Betreiberin der Anlage an ihrem wirtschaftlichen Gewinn vorgenommen hat. Dabei ist sie zu dem Ergebnis gekommen, dass eindeutig der Schutzgedanke des Jugendschutzes überwiege. Insbesondere sei geprüft worden, ob eine mildere Maßnahme, wie zum Beispiel die Möglichkeit analog zu den über 16-jährigen die Nutzung der Anlage durch eine Einverständniserklärung der personensorgeberechtigten Person zu legitimieren, in Betracht kommt. Diese sei jedoch als für jüngere Kinder ungeeignet verworfen worden. Bei dieser Altersgruppe müsse eine höhere Wahrscheinlichkeit dafür angenommen werden, dass stärkere Angstreaktionen und emotionale Überforderungen bezogen auf das Wirkpotential des Spiels auftreten. Daher bleibe die gewählte Maßnahme bei Ausübung des Ermessens die einzige Möglichkeit, die Gefährdung für Kinder und Jugendliche auszuschließen oder wesentlich zu mindern.

Die G hat ihr Ermessen insoweit ordnungsgemäß ausgeübt. Sie hat sich mit nachvollziehbaren Argumenten für ein Tätigwerden entschieden. Das Zutrittsverbot zu den Betriebsräumen entspricht dabei der in § 7 Satz 1 JuSchG eröffneten Rechtsfolge, den betroffenen Kindern und Jugendlichen die Anwesenheit nicht zu gestatten.

Auch bei den von der G in Ziffer 2 des angefochtenen Bescheides getroffenen Maßgaben, nach denen 16- und 17-jährige Jugendliche die Paintball-Anlage nur nutzen dürfen, wenn sie eine Einverständniserklärung der personensorgeberechtigten Personen vorlegen, eine umfassende Einweisung vor Spielbeginn erfolgt, nur Geräte mit einer Mündungsenergie unter 0,5 Joule verwendet werden und auf dem gesamten Gelände eine Begleitung durch eine volljährige Person gewährleistet ist, hat die G das ihr zustehende Ermessen ordnungsgemäß ausgeübt und die Ermessenserwägungen ausreichend begründet.

Die Begründung zu Ziffer 2 des Bescheides schließt unmittelbar an die vorangegangenen Ausführungen zu den Erwägungen an, die die G veranlasst hat, unter 16-Jährigen den Zutritt zu versagen. Trotz der gewählten Untergliederung stehen die Ausführungen zu den Ziffern 1 und 2 des Bescheides in direktem Zusammenhang zueinander, wobei die Begründungen zu Ziffer 1 und zu Ziffer 2 sogar erkennbar wechselseitig aufeinander Bezug nehmen. So wird unter Ziffer 1 ausgeführt, weshalb bei unter 16-jährigen Personen nicht auch, wie bei 16- und 17-jährigen Personen, eine Nutzung der Anlage mit zusätzlichen Maßgaben erfolgen kann, während unter Ziffer 2 dargestellt wird, weshalb die Bedenken, die eine Untersagung für unter 16-Jährige erfordern, bei älteren Jugendlichen nicht bestehen, so dass die getroffenen Maßgaben genügen, um eine Nutzung zuzulassen.

Die von der G gewählte Differenzierung ist auch mit Blick auf den Schutzzweck des Jugendschutzgesetzes, insbesondere hinsichtlich des Kontextes des § 7 JuSchG zu den anderen Jugendschutzregelungen, voraussichtlich rechtlich nicht zu beanstanden. So ergibt sich etwa aus § 4, § 5 und § 9 JuSchG eine besondere Schutzbedürftigkeit von Kindern und Jugendlichen unter 16 Jahren, während der Gesetzgeber ab dem Alter von 16 Jahren den Schutzgedanken zu Gunsten einer Selbstbestimmung der Jugendlichen deutlich zurücknimmt.

Keinen rechtlichen Bedenken unterliegt schließlich die Verfügung in Ziffer 4 des angefochtenen Bescheides, den Inhalt der jugendschutzrechtlichen Verfügung an gut sichtbarer Stelle bekannt zu geben. Einer besonderen Begründung hierfür bedurfte es nicht, da sich diese im Sinne des § 39 Abs. 2 Nr. 2 Verwaltungsverfahrensgesetz (VwVfG) aus dem Kontext der Begründung zu den weiteren getroffenen Regelungen ergibt. Die Bekanntgabe des Inhaltes der Verfügung stellt sicher, dass sich die Besucher der Anlage auf die getroffenen Regelungen einstellen können. Da die in den Ziffern 1 und 2 des Bescheides getroffenen jugendschutzrechtlichen Verfügungen nach § 7 JuSchG voraussichtlich rechtmäßig sind, ist damit auch Ziffer 4 des Bescheides, die sich auf die getroffenen Anordnungen bezieht (vgl. hierzu § 3 Abs. 1 JuSchG), rechtlich nicht zu beanstanden.

Dem angefochtenen Bescheid steht schließlich eine Legitimationswirkung der der A am 19.05.2017 erteilten Baugenehmigung für die Umnutzung und den Umbau der bisherigen Liegenschaft zur Nutzung als Paintball-Anlage nicht entgegen. Die erteilte Baugenehmigung verhält sich zur Frage einer Jugendschutzgefährdung nicht. Die A kann sich auch nicht mit Erfolg darauf berufen, dass sie sich im Baugenehmigungsverfahren bei dem Fachdienst Bauordnung und Denkmalschutz sowie dem Fachdienst für Sicherheit und Ordnung der G erkundigt habe, ob das Jugendamt der G hinsichtlich der beabsichtigten Nutzung der Paintball-Anlage durch Nutzer ab zwölf Jahren gesondert in Kenntnis zu setzen sei, und die Auskunft erhalten habe, das Jugendamt werde über das Vorhaben durch das Bauamt informiert bzw. eingebunden und könne Einwände erheben.

Zwar ergibt sich aus den von der G vorgelegten Verwaltungsvorgängen, dass das Jugendamt der G die diesbezügliche Anfrage des Bauamtes der G vom 07.11.2016 bereits am 15.11.2016 dahingehend beantwortet hatte, dass erhebliche Bedenken bestehen, ob ein solches Angebot unter jugendschutzrechtlichen Aspekten zulässig sei und derzeit geprüft werde, ob dem zukünftigen Betreiber der Anlage mittels einer Jugendschutzanordnung gemäß § 7 JuSchG entsprechende Auflagen erteilt werden, um ihm eine Nutzung der Anlage durch minderjährige Personen entweder vollständig oder für bestimmte Altersstufen zu untersagen.

Jedoch hat die Frage, ob das Bauamt der G die diesbezüglichen Bedenken des Jugendamtes der G an die A weitergegeben hat, ebenso wie der von der A vorgetragene Umstand der Erteilung der Baugenehmigung im Mai 2017 ohne jugendschutzrechtliche Auflagen für das vorliegende Verfahren keine Relevanz. Das Jugendamt der G war trotz der ohne Auflagen erteilten Baugenehmigung an die A nicht daran gehindert, die angefochtene jugendschutzrechtliche Verfügung zu erlassen. Baurechtliche Vorschriften, etwa solche, die zugunsten der A Vertrauensschutz vermitteln oder Einwendungen des Jugendamtes der G präkludieren, bestehen nicht. Insbesondere steht der angefochtenen Verfügung des Jugendamtes der G nicht die Regelung des § 69 Nds. Bauordnung (NBauO) entgegen.

Nach § 69 Abs. 3 Satz 1 NBauO hört die Bauaufsichtsbehörde zum Bauantrag diejenigen Behörden und Stellen an, deren Beteiligung für die Entscheidung über den Bauantrag durch Rechtsvorschrift vorgeschrieben ist (Nr. 1), oder ohne deren Stellungnahme die Genehmigungsfähigkeit der Baumaßnahme nicht beurteilt werden kann (Nr. 2). Diese Voraussetzungen sind nicht erfüllt. Rechtsvorschriften, die die Beteiligung des Jugendamtes der G im Baugenehmigungsverfahren erfordern, weil sie im Sinne eines Baunebenrechts unmittelbar zu berücksichtigende Baubeschränkungen vorsehen (vgl. hierzu etwa Stiel, in: Große-Suchsdorf, Kommentar zur NBauO, 9. Auflage, § 69 Rn 6, 16 sowie Mann, in: Große-Suchsdorf, Vorbem. vor § 1 Rn 21 ff.) bestehen nicht. Ebenso wenig war eine Stellungnahme des Jugendamtes der G zwingend erforderlich, damit die Baugenehmigungsbehörde über die von der A beantragte Umnutzung und den Umbau der ehemaligen Flüchtlingsunterkunft entscheiden kann. Denn § 7 JuSchG ermächtigt die zuständige Behörde zum Erlass eigenständiger Anordnungen gegen einen Gewerbebetrieb, ohne dass diese zwingend als Auflage in eine zu erteilende Baugenehmigung aufgenommen werden müssten. § 7 JuSchG sieht insbesondere kein eigenes Genehmigungs- oder Zustimmungsverfahren vor, von dem die Erteilung der Baugenehmigung abhängt, sondern stellt eine eigenständige Ermächtigungsgrundlage für ein Einschreiten dar, wenn ein Gewerbebetrieb als jugendgefährdend erachtet wird.

Die Voraussetzungen des § 69 Abs. 4 NBauO, nach dem eine nach landesrechtlichen Vorschriften erforderliche Zustimmung oder Einvernehmensklärung einer anderen Behörde als erteilt gilt, wenn sie diese nicht innerhalb eines Monats verweigert, sind mangels entsprechender gesetzlicher Regelung ebenfalls nicht erfüllt.

Die Erteilung der Baugenehmigung für die beantragte Nutzungsänderung nebst Umbau schließt damit den hier erfolgten nachträglichen Erlass einer jugendschutzrechtlichen Verfügung gemäß § 7 JuSchG nicht aus.

Auch aus der Abwägung der widerstreitenden Interessen folgt, dass das öffentliche Interesse an der sofortigen Vollziehung des Verwaltungsaktes das Interesse der A an dem vorläufigen Aufschub der Vollziehung überwiegt. Der Schutz der seelischen und geistigen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen überwiegt die finanziellen Interessen der A, sodass diese etwaige Umsatzeinbußen, die durch das Zutrittsverbot für unter 16-Jährige bzw. die angeordneten Maßgaben für 16- und 17-jährige Personen entstehen, bis zur gerichtlichen Klärung in der Hauptsache hinnehmen muss (vgl. dazu: BayVGH, Beschl. vom 21.07.2016, a.a.O., Rn 14; VG München, Beschl. vom 07.12.2017 - M 18 S 17.3702 – [www.gesetze-bayern.de/Content/Document/Y-300-Z-BECKRS-B-2017-N-137400?hl]).

Die Kostenentscheidung folgt aus § 154 Abs. 1 VwGO.

Die Streitwertfestsetzung beruht auf § 52 Abs. 1, § 53 Abs. 2 Nr. 2 Gerichtskostengesetz (GKG) i.V.m. den lfd. Ziffern 1.5 und 54.2.1 des Streitwertkataloges der Verwaltungsgerichtsbarkeit (NordÖR 2014, 11). Da die A im Rahmen dieses Verfahrens eine Existenzgefährdung ihres Gewerbebetriebes durch die angefochtene jugendschutzrechtliche Verfügung der G anführt, orientiert sich die Kammer an den Empfehlungen des Streitwertkatalogs für die Verwaltungsgerichtsbarkeit für den Fall der Gewerbeuntersagung (vgl. dazu BayVGH, Beschl. vom 17.05.2014 – 1 S 914/04 -, juris Rn 21). Nach dessen Ziffer 54.2.1 ist bei einer Gewerbeuntersagung für das ausgeübte Gewerbe als Streitwert der Jahresbetrag des erzielten oder erwarteten Gewinns, mindestens aber ein Betrag in Höhe von 15.000,-- Euro anzunehmen. Der danach hier mangels vorhandener Angaben der A zum Jahresgewinn anzunehmende Streitwert in Höhe von 15.000,-- Euro war im Eilverfahren entsprechend Ziffer 1.5 des Streitwertkataloges der Verwaltungsgerichtsbarkeit zu halbieren.