

RUHR-UNIVERSITÄT BOCHUM

**RUB**

# **Kriminologisch- polizeiwissenschaftliche Arbeitspapiere**

der Ruhr-Universität Bochum

## **Spielhallen. Kriminologische Risiken und Nebenwirkungen eines expandierenden Gewerbes**

**Thomas Feltes      2011**

**Band 1**

© 2011 Felix-Verlag GbR, Sufferloher Str. 7, D-83607 Holzkirchen/Obb.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und sonstige Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit Genehmigung des Verlags und Quellenangabe.

Druck: AZ Druck und Datentechnik GmbH, Kempten (Allgäu)

Printed in Germany

**ISBN 978-3-86293-401-0**

Thomas Feltes

# **Spielhallen**

Kriminologische Risiken und Nebenwirkungen  
eines expandierenden Gewerbes

## **Vorwort**

In dieser neu geschaffenen Reihe werden Studien und kürzere Beiträge zu kriminologisch-polizeiwissenschaftlichen Themen veröffentlicht. Damit soll es möglich sein, Manuskripte einem breiteren Publikum zugänglich zu machen, die aus aktuellem Anlass entstanden sind und sich für eine monografische Veröffentlichung nicht eignen.

Bochum, September 2011

Professor Dr. Thomas Feltes

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Rechtliche Bewertung .....</b>	<b>3</b>
Ausgangslage der Gerichtsentscheidung.....	4
<b>3. Kriminologischer Hintergrund und Analyse .....</b>	<b>6</b>
a) Die zahlenmäßige Entwicklung von Spielhallen .....	7
b) Spieleraufwendungen und Kasseneinhalte in Spielhallen .....	11
c) Soziologische und kriminologische Forschung zu Spielhallen.....	12
d) Die „Spieler“ .....	13
e) Aktuelle Entwicklungen.....	16
<b>4. Die Spielsucht.....</b>	<b>18</b>
Verschuldung und Glücksspielsucht .....	22
<b>5. Die Kriminalität in und um Spielhallen .....</b>	<b>25</b>
a) Kriminalität in Spielhallen und im unmittelbaren Umfeld .....	28
b) Die Delikte .....	29
aa) Raub.....	29
bb) Geldwäsche .....	32
cc) Illegales Glücksspiel und Betrug.....	33
c) Kriminalität im Umfeld von Spielhallen.....	34
d) Sicherheitsempfinden und Spielhallen.....	36
<b>6. Die sog. „Internetcafés“ .....</b>	<b>39</b>
<b>7. Jugendliche und Heranwachsende und Spielhallen .....</b>	<b>41</b>
<b>8. Zusammenfassende Bewertung.....</b>	<b>41</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>49</b>
<b>Anlagen.....</b>	<b>61</b>
Anlage 1 .....	61
Anlage 2 .....	62



## 1. Einleitung<sup>1</sup>

Die Diskussion um sog. „Spielhallen“<sup>2</sup> hat in jüngster Zeit erheblich an Dynamik gewonnen. Zunehmend wird in der Öffentlichkeit und in politischen Gremien (hier meist auf Gemeindeebene) die Frage diskutiert, ob und ggf. wo solche Spielhallen zugelassen werden können oder sollten und ob der Staat das Glücksspiel, das dort stattfindet, weiter regulieren soll. Dazu trug neben einem Anstieg von Straftaten im Umfeld dieser Einrichtungen und den entsprechenden Medienberichten auch die Tatsache bei, dass der Europäische Gerichtshof Anfang September 2010 das deutsche Lotteriegesetz für unvereinbar mit europäischem Recht und das deutsche Monopol für Glücksspiel und Sportwetten für unzulässig erklärte. Die Reaktion auf dieses Urteil in der Öffentlichkeit zeigte die hohe Sensibilität, mit der alle Fragen im Zusammenhang mit dem Thema „Glücksspiel“ behandelt wurden und werden<sup>3</sup>. Kurz zuvor wurde im Mai 2010 auf der 190. Sitzung der ständigen Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder unter Punkt 24 das Thema Glücksspiel und die „Regulierung des gewerblichen Automatenspiels in Spielhallen und Gaststätten“ behandelt<sup>4</sup> und ein Beschluss gefasst, wonach die Innenminister die aktuellen Entwicklungen im Bereich des gewerblichen Spiels „mit Sorge“ sehen. Sie waren der Auffassung, dass „*schnellstmöglich unter den Ländern und mit dem Bund abgestimmte Instrumentarien entwickelt und umgesetzt werden sollten, die dem Aspekt der Suchtprävention auch im Bereich des gewerblichen Spiels stärkeres Gewicht geben*“. Dazu wurde der AK II<sup>5</sup> beauftragt zu berichten, „*inwiefern sich im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels Hinweise auf Kriminalitätsformen feststellen lassen*“. Dabei sollte bei der Evaluierung sowohl des Glücksspielstaatsvertrages als auch der Spielverordnung die aktuelle Entwicklung einbezogen werden. Schließlich bat die IMK ihren Vorsitzenden, den Vorsitzenden der Wirtschaftsministerkonferenz über diesen Beschluss und die zugrunde liegenden Beweggründe der IMK zu unterrichten (s. den Beschluss dazu in der *Anlage 1*). Zur Erledigung der Aufgabe wurde eine Bund-Länder-Projektgruppe mit der Bezeichnung „*Regulierung des gewerblichen Automatenspiels in Spielhallen und Gaststätten; Hinweise auf Kriminalitätsformen im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels*“ eingerichtet. Die Projektgruppe wurde um Vorlage eines Berichtes gebeten, der dann in der Sitzung der IMK im November 2010 behandelt wurde. Diese Stellungnahme wurde dann als intern

---

<sup>1</sup> Für Unterstützung bei der Recherche und der Erstellung des Textes danke ich Felix Feldmann-Hahn und Jeldrik Mühl.

<sup>2</sup> Der Begriff „Spielhalle“ wird im Folgenden für alle Lokalitäten verwendet, in denen verschiedene Arten von Spielautomaten und Videospiele angeboten werden. Bezahlt wird mit Münzgeld und neuerdings mit sog. Geldscheinakzeptoren, mit denen man mit einem Geldschein ein größeres Guthaben einzahlen kann.

<sup>3</sup> S. dazu ausführlich: *Scherff, Der Bandit gewinnt immer*

<sup>4</sup> Ständige Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder; Sammlung, S. 34. [http://www.bundesrat.de/cln\\_179/nn\\_8780/DE/gremien-konf/fachministerkonf/imk/Sitzungen/10-05-28-termin.html?\\_\\_nnn=true](http://www.bundesrat.de/cln_179/nn_8780/DE/gremien-konf/fachministerkonf/imk/Sitzungen/10-05-28-termin.html?__nnn=true) (06.06.2011); s. Anlage 1.

<sup>5</sup> Bei dem „AK II“ handelt es sich um einen Arbeitskreis der Innenministerkonferenz (IMK), der für die Themen der Inneren Sicherheit zuständig ist, wozu u. a. die Gefahrenabwehr, die Bekämpfung des Terrorismus und alle Angelegenheit der Polizei gehören.

und vertraulich (VS-NfD) deklariert und somit ist eine Veröffentlichung der Ergebnisse (zumindest vorläufig) nicht zu erwarten (s. *Anlage 2*). Dort wurde folgender Beschluss gefasst (Hervorh. von TF):

**Beschluss:**

1. Die IMK nimmt den Bericht "Regulierung des gewerblichen Automatenspiels in Spielhallen und Gaststätten; Hinweise auf Kriminalitätsformen im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels - VS-NfD - (Stand: 22.09.10)" (*nicht freigegeben*) zur Kenntnis. **Trotz der eingeschränkten Aussagekraft des Lagebildes ist eine Vielzahl von Delikten, insbesondere aus den Bereichen Diebstahl und Unterschlagung sowie Betrug und Untreue, im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels festzustellen.**
2. Vor diesem Hintergrund hält es die IMK für erforderlich, die bestehenden landes- und bundesgesetzlichen Regelungen mit dem Ziel zu ändern, das gewerbliche Automatenpiel in Spielhallen und Gaststätten im Interesse der Bekämpfung von Spielsucht und Kriminalität zu beschränken.

Praktisch zeitgleich führte die Staatskanzlei Rheinland-Pfalz federführend für die Konferenz der Ministerpräsidenten eine groß angelegte Anhörung zum Thema "Zukunft des Glücksspielwesens in Deutschland" durch. Ergänzend fand im Mai 2010 eine mündliche Anhörung statt. Grundlage der Anhörung bildete die *"International vergleichende Analyse des Glücksspielwesens"* des Schweizerischen Instituts für Rechtsvergleichung, die im Internet zur Verfügung gestellt wurde.<sup>6</sup> Auf der Ministerpräsidentenkonferenz am 13. Dezember 2006 war beschlossen worden, eine *"vergleichende Analyse des Glücksspielwesens im Hinblick auf gesellschaftliche, soziale, rechtliche und wirtschaftliche Entwicklungen sowie die Kommunikationstechnologie"* in elf verschiedenen Staaten in Auftrag zu geben. Für die schriftliche Stellungnahme wurde den Angehörten ein umfangreicher Fragenkatalog, bestehend aus 60 Einzelfragen, vorgelegt, die von der Bewertung des Monopols über Präventionsmaßnahmen und Werbebeschränkungen über Internetglücksspiel zu den monetären und rechtlichen Aspekten des Glücksspielstaatsvertrags reichte. Insgesamt wurden über 150 Stellungnahmen angefordert, von denen einige auf den Internetseiten der Staatskanzlei Rheinland-Pfalz<sup>7</sup> nachzulesen sind.

Schließlich hat das Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie die Folgen der Änderung der Spielhallenverordnung vom Münchner Institut für Therapieforchung untersuchen lassen. Die Kollegen befragten Spieler und Hallenbetreiber. Der Bericht wurde tatsächlich erst Anfang 2011 veröffentlicht<sup>8</sup>. Auf ihn wird später einzugehen sein.

<sup>6</sup> <http://mpk.rlp.de/startseite/sachthemen/studie-zum-gluecksspielwesen/> (06.06.2011)

<sup>7</sup> <http://mpk.rlp.de/startseite/sachthemen/stellungnahmen-zum-gluecksspielwesen/> (06.06.2011)

<sup>8</sup> *Bühringer u.a.* 2010

Zusammenfassend ist festzuhalten, dass in die Problematik rund um das Thema Spielhallen eine erhebliche Dynamik gekommen ist, die mit unterschiedlichen Faktoren und Entwicklungen zu tun hat. Die Beispiele zeigen die hohe Brisanz und Sensibilität in diesem Bereich. Offensichtlich hat nicht nur der erhebliche Anstieg von Straftaten (und dabei vor allem Raubüberfälle auf Spielhallen) für verstärkte Aufmerksamkeit bei Polizei und Politik gesorgt. Generell bekommt die Diskussion um die Einrichtung von Spielhallen aufgrund von Widerstände in der Bevölkerung eine zunehmende gesellschaftliche Bedeutung. Man hat erkannt, dass es sich bei dem Glücksspiel generell, wie bei den Spielhallen im Besonderen, um Bereiche handelt, deren wirtschaftliche (Gewinne für die Betreiber) und gesellschaftliche Aspekte (Kosten durch Straftaten und Suchtbehandlung) besondere Dimensionen haben. Dabei werden vor allem auch die Auswirkungen von Spielhallen auf die mittelbare und unmittelbare Nachbarschaft seit geraumer Zeit intensiv diskutiert und eine steigende Zahl von Spielhallen hat eine Welle von Einwänden gegen Neuplanungen hervorgebracht hat. Fast täglich finden sich Presseberichte über Gemeinden, die sich mit der Genehmigung oder Nichtgenehmigung von Spielhallen beschäftigen oder über Bürgerinitiativen die Spielhallen verhindern wollen.<sup>9</sup> Dabei ist die Bestimmung der genauen Anzahl an Spielhallen ebenso schwierig wie deren zahlenmäßige Entwicklung. Teilweise wird von 8.000,<sup>10</sup> andernorts auch von 12.000<sup>11</sup> Spielhallen ausgegangen. Dabei ist die Rede von einer „unheimlichen Vermehrung“ von Spielhallen<sup>12</sup>. In diesem Kontext wird oftmals auch eine gewisse Affinität zur organisierten Kriminalität angenommen und es wird befürchtet, dass Spielhallen vermehrt Kleinkriminelle anziehen – mit der Folge von Klein- und Beschaffungskriminalität. Der folgende Beitrag beschäftigt sich daher mit der Frage, ob ein Zusammenhang zwischen Spielhallen und Kriminalität besteht und ob Spielhallen tatsächlich „Kriminalitätsgeneratoren“<sup>13</sup> sind oder ob sie einen „kriminalitätsverstärkenden Faktor“<sup>14</sup> darstellen.

## 2. Rechtliche Bewertung

Erstmals hat sich im April 2010 ein deutsches Gericht in einer (zivilrechtlichen) Entscheidung mit den negativen Auswirkungen von Spielhallen auf die unmittelbare Umgebung beschäftigt. Das LG München I hat mit Urteil vom 4. April 2011 (1 S 16861/09) festgestellt, dass der Betrieb einer Spielhalle jedenfalls an "sensiblen Standorten" (wie Wohngebiet mit Schule, Kindergarten, Kirche und Geschäften im näheren Umfeld) mit hoher Wahrscheinlichkeit zu einer intensiveren Kriminalitätsbelastung und zu einer Beeinträchtigung des Sicherheitsgefühls der Anwohner führt. Aus-

---

<sup>9</sup> Z.B. in Großwallstadt: <http://www.grosswallstadt-ohne-spielhalle.de/39994.html> (27.09.2010).

<sup>10</sup> <http://www.uninews-online.de/2009/11/25/studie-zur-spielhallenkultur-in-deutschland/> (27.09.2010).

<sup>11</sup> N.N., Dramatische Zunahme.

<sup>12</sup> *Winter/Iskandar*, Die unheimliche Vermehrung der Spielhallen.

<sup>13</sup> *Nack*, ASJ aktuell 1/2008, S. 4.

<sup>14</sup> *Weicht*, Kriminalprävention aus Sicht der Polizei, S. 9.

gangspunkt der Entscheidung war die Frage, ob eine zweckbestimmungswidrige Nutzung von Räumen in einer Eigentumswohn- und Geschäftsanlage als Spielhalle (mit Internetcafé) mehr stört als eine der Zweckbestimmung entsprechende Gaststätten- oder Imbiss-Nutzung. Dies könne, so das Gericht, nur aufgrund einer „*typisierenden Betrachtung des konkreten Einzelfalls*“ geklärt werden.

### **Ausgangslage der Gerichtsentscheidung**

In einem Hochhauskomplex wollte der Eigentümer zweier Einheiten im Erdgeschoss, in denen bislang und zuletzt ohne den nötigen wirtschaftlichen Erfolg ein Imbiss bzw. eine Gaststätte betrieben worden war, nunmehr eine Spielhalle mit Internetcafé betreiben bzw. die Räumlichkeiten zu diesem Zweck verpachten. Das Gericht befand, dass die Nutzung der Einheiten zum Betrieb einer Spielhalle den in der Teilungserklärung getroffenen Vereinbarungen widerspreche, wonach (lediglich) der Betrieb eines Restaurants bzw. eines Imbissraumes vorgesehen war. Das Gericht stellt dazu fest, dass die Teilungserklärung nicht lediglich unverbindliche Nutzungsvorschläge enthalte, sondern Zweckbestimmungen mit Vereinbarungscharakter i. S. von §§ 10 II, 15 I WEG. Dies folge schon daraus, dass die Einheiten in der Teilungserklärung nicht lediglich als Gewerberäume bezeichnet werden, sondern als Restaurant bzw. Imbissraum und so auch im Grundbuch eingetragen seien. Bei einem Restaurant handele es sich um einen Gaststättenbetrieb, der in erster Linie warme Speisen anbietet und hieraus seine wesentlichen Umsätze generiert. Bei einem Imbissraum liege nach allgemeinem Sprachverständnis der Schwerpunkt im Verzehr kleinerer Speisen und Getränke.

Das Gericht betonte, dass demgegenüber eine Spielhalle dadurch charakterisiert werde, dass sie ihre Gewinne durch die entgeltliche Nutzung von Spielautomaten erzielt, ein Internetcafé dadurch, dass dort den Kunden neben kleineren Speisen und Getränken der entgeltliche Zugang zum Internet angeboten wird. Deshalb würden sich der Betrieb einer Spielhalle ebenso wie der Betrieb einer Spielhalle mit Internetcafé nach allgemeinem Verständnis von einem Restaurant und Imbiss unterscheiden und eine derartige Nutzung sei daher nicht mehr von der für die Einheiten vereinbarten Zweckbestimmung gedeckt.

Wegen der aus Art. 14 GG folgenden Eigentumsgarantie sei die sich aus der Zweckbestimmungserklärung ergebende Beschränkung der Eigentumsrechte allerdings ergänzend dahingehend auszulegen, dass eine von der im Grundbuch eingetragenen Zweckbestimmung abweichende Nutzung dann zulässig sei, wenn sie bei typisierender Betrachtungsweise generell nicht mehr stören oder beeinträchtigen kann als eine der Zweckbestimmung entsprechende Nutzung; denn in diesem Fall bestehe kein schützenswertes Interesse der übrigen Miteigentümer an der Unterbindung der zweckbestimmungswidrigen Nutzung des Sondereigentums. Die typisierende Betrachtungsweise erfordere es dabei, den im konkreten Einzelfall beabsichtigten zweckbestimmungswidrigen Gebrauch nach seiner Art und Durchführung sowie der damit verbundenen Folgen (z. B. die zu erwartende Besucherfrequenz, Besucherstrukturen, Begleitkrimi-

nalität) zu konkretisieren und auf die örtlichen Gegebenheiten (z. B. Umfeld, Charakter der Anlage und die diesen prägenden Verhältnisse, Lage im Gebäude) und zeitlichen Verhältnisse (etwa Öffnungszeiten) zu beziehen.

Im vorliegenden Fall führe diese „typisierende Betrachtungsweise“ dann zu dem Ergebnis, dass bei der Nutzung der Einheiten zum Betrieb einer Spielhalle bzw. zum Betrieb einer Spielhalle mit Internetcafé eine größere Störung und Beeinträchtigung zu erwarten ist, als beim Betrieb eines Restaurants und eines Imbissraumes, die entsprechende Nutzung der Einheiten daher auch bei einer ergänzenden Auslegung der getroffenen Zweckbestimmungen mit diesen unvereinbar ist.

Zu diesem Ergebnis kam die Kammer im Wesentlichen aufgrund des von ihr eingeholten Gutachtens eines Sachverständigen. In diesem Gutachten wurde festgestellt, dass die konkrete Lage der Einheiten im unmittelbaren und mittelbaren Umfeld (Schule, Kindergärten, Kirche, Hochhäuser) besonders sensibel sei für die möglichen negativen Auswirkungen einer Spielhalle. Der Betrieb einer Spielhalle würde die aktuell vergleichsweise als gering bis durchschnittlich zu bewertende Kriminalitätsbelastung mit hoher Wahrscheinlichkeit intensivieren. Die Lage des Objektes gebe Anlass zu der Annahme, dass die Einrichtung einer Spielhalle Veränderungen in der Fluktuation und der Zusammensetzung der sich dort aufhaltenden Personen bewirken wird, die sich negativ auswirken werden.

Das Gericht verwies in seinem Urteil dann auch darauf, dass die Ansiedlung einer Spielhalle negative Einflüsse auf das Sicherheitsempfinden und die Lebensqualität der im Umkreis wohnenden Bevölkerung, also auch der Bewohner des Objekts selbst habe, wozu (nach Auffassung des Gerichts) in nicht unerheblichen Maße auch die sich in letzter Zeit häufende negative Presseberichtserstattung über Spielhallen beitragen dürfte, die wiederum zu einer Abwertung des Wohnumfeldes einer Spielhalle in der öffentlichen Meinung führe. Bei dem umstrittenen Objekt falle die Beeinträchtigung des Sicherheitsempfinden deshalb besonders ins Gewicht, weil die Art und Weise der Bebauung der sich im weiteren Umfeld befindlichen Ein- und Zweifamilienhäuser (weitestgehend offene Vorgärten und Zugänge) sowie die Tatsache, dass beispielsweise die Eingangstür des dem Objekt gegenüber liegenden Schmuckgeschäftes nicht besonders gesichert und ständig offen sei, für ein derzeit relativ hohes Sicherheitsgefühl in der Nachbarschaft spreche.

### 3. Kriminologischer Hintergrund und Analyse

Während die staatlichen Spielbanken um ihr Überleben kämpfen,<sup>15</sup> gehören Spielhallen mittlerweile zum festen Erscheinungsbild deutscher Klein- und Großstädte. Nach Krämer-Badoni lassen sich dabei zwischen zwei Typen von Spielhallen unterscheiden:<sup>16</sup>

Die *traditionelle Spielhalle* ist in typische Nachbarschaften integriert, zu denen Video-Shops, Sex-Läden, Peep-Shows, bahnhofstypischer Handel, Sex-Kinos, Imbisse, Kioske, Fast-Food-Ketten-Läden und anderes gehören. Sie ist meistens Bestandteil der Ausstattung klassischer ‚redlight-districts‘.

Die „neuen“ *Spielhallen* sind in vielerlei Hinsicht anders. Ihre sozialräumliche Lage sei nicht an die Rotlicht-Bezirke gebunden, man meide sie nach Möglichkeit sogar. Die Inneneinrichtung sei heller als in den traditionellen Spielhallen. Die räumliche Aufteilung sei großzügiger, es fehlen die Kabinen, und Sichtblenden werden primär durch Pflanzen hergestellt, in manchen Hallen plätschere ein Springbrunnen. Die Zahl der Unterhaltungsautomaten überwiege schon wegen der Regelungen der neuen Spielverordnung die Zahl der Geldspielautomaten.

Danach dürfen in Schankwirtschaften, Speisewirtschaften, Beherbergungsbetrieben und Wettannahmestellen der konzessionierten Buchmacher höchstens drei Geld- oder Warenspielgeräte aufgestellt werden. In Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen darf je 12 Quadratmeter Grundfläche höchstens ein Geld- oder Warenspielgerät aufgestellt werden; die Gesamtzahl darf jedoch zwölf Geräte nicht übersteigen.<sup>17</sup> In Spielhallen oder ähnlichen Unternehmen, in denen alkoholische Getränke zum Verzehr an Ort und Stelle verabreicht werden, dürfen höchstens drei Geld- oder Warenspielgeräte aufgestellt werden.

Stilistisch wirken die neuen Hallen eher künstlich und ambitioniert, aber auch sehr klein- bis spießbürgerlich. Die Imitation von Luxus bleibe, so Krämer-Badoni, als solche erkennbar. Gleichwohl sei die Atmosphäre insgesamt angenehmer als bei den traditionellen Spielhallen, sie vermittle nicht mehr den Hauch von Verworfenheit. Der Versuch, ein anderes Publikum zu gewinnen, sei unverkennbar.

Generell unterscheiden Reichertz u.a. in ihrer Studie (auf die später noch ausführlicher einzugehen sein wird) zwischen Spielhallen, die eher eine „Hinterzimmer-Atmosphäre“ haben und solchen, die ein „Casino-Flair“ ausstrahlen.<sup>18</sup> Sie schreiben: „Vor diesem Hintergrund kann idealtypisch zwischen zwei Sorten von Spielhallen un-

---

<sup>15</sup> Dörries, Süddeutsche Zeitung vom 27.05.2009.

<sup>16</sup> Krämer-Badoni, in: Spielhallen, S. 19, 27 ff.

<sup>17</sup> Der Aufsteller hat die Geräte einzeln oder in einer Gruppe mit jeweils höchstens zwei Geräten in einem Abstand von mindestens 1 Meter aufzustellen, getrennt durch eine Sichtblende in einer Tiefe von mindestens 0,80 Meter, gemessen von der Gerätefront in Höhe mindestens der Geräteoberkante. Bei der Berechnung der Grundfläche bleiben Nebenräume wie Abstellräume, Flure, Toiletten, Vorräume und Treppen außer Ansatz.

<sup>18</sup> Reichertz et al., Jackpot, S. 63, 181; s. dazu auch weiter unten.

terschieden werden. Zum einen Spielhallen, deren Betreiber ihr Klientel eher im lokalen Umfeld suchen, auf einen festen Kern von Stammgästen setzen und dadurch die Herausbildung einer subjektiv gefühlten Zusammengehörigkeit zwischen den Beteiligten begünstigen. Zum anderen Spielhallen, die außerhalb gewachsener urbaner Milieus angesiedelt sind, einen relativ hohen Anteil an ‚Laufkundschaft‘ anziehen und sich durch Anonymität auszeichnen. [...] Im Unterschied zu Casinos sind Spielhallen [...] ein massenkulturelles Phänomen, das seit den 1970er Jahren in flächendeckender Weise die deutschen Innenstädte erobert hat. Gleichwohl haben Spielhallen nie vollends den Ruf verloren, Orte des von gesellschaftlichen Normen abweichenden Verhaltens zu sein, an denen sich bevorzugt Außenseiter aufhalten (S. 70).“

Insgesamt findet man Spielhallen heutzutage aber auch an Bahnhöfen, Flughäfen, Gewerbegebieten und Autobahnrastplätzen, in Innenstadtbereichen oder in Wohnvierteln. Dabei hat, wie später zu zeigen sein wird, die räumliche Zuordnung entscheidende Bedeutung für die Bewertung der von einer Spielhalle möglicherweise ausgehenden Einflüsse.

### a) Die zahlenmäßige Entwicklung von Spielhallen

Bei der zahlenmäßigen Entwicklung von Spielhallen ist zwischen Standorten, Konzessionen und Geldspielgeräten zu unterscheiden. Soweit von einer „unheimlichen Vermehrung“<sup>19</sup> die Rede ist, kann dies (auch nach der Untersuchung von Trümper/ Heimann<sup>20</sup>) für die Entwicklung der Anzahl an Spielgeräten als prinzipiell bestätigt bezeichnet werden. Betrachtet man diese Entwicklung zwischen 2006 und 2010, so ist in diesem Zeitraum ein Zuwachs von 47,5 % zu verzeichnen (s. **Abb. 1**).<sup>21</sup>

**Abb. 1: Entwicklung der Geldspielgeräte in Spielhallen zwischen 2006 und 2010**

2006	2010	Veränderung	In %
84.384	124.487	+ 40.103	47,5

Quelle: Trümper/Heimann, Angebotsstruktur/ Vorwort, S. 14<sup>22</sup>

<sup>19</sup> Winter/Iskandar, Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 09.07.2010.

<sup>20</sup> Trümper/Heimann (Hrsg. vom Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V.) haben in ihrer mittlerweile zehnten Auflage die „Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland“ untersucht. Zum Untersuchungsgebiet wurden sämtliche Kommunen mit über 10.000 Einwohnern gezählt (1623 Kommunen). Die Erfassung erfolgte über die Angaben der Ordnungs-, Gewerbe- und Steuerämter der Kommunen. Insgesamt konnten 1.599 Kommunen erfasst und ausgewertet werden, was einem Rücklauf von 98,52% entspricht. Zum Ganzen: Trümper/Heimann, Angebotsstruktur/ Vorwort.

<sup>21</sup> Soweit im Folgenden von einer Gesamtzahl von 1.557 Kommunen ausgegangen wird, so ist dies darauf zurückzuführen, dass die Marktvergleiche „1.1.2006 auf 1.1.2010“ sowie „1.1.2008 auf 1.1.2010“ ausschließlich auf Kommunen basieren, die sich an allen drei Untersuchungen (2006, 2008, 2010) beteiligt haben und deren Marktentwicklung in der Folge direkt vergleichbar ist.

<sup>22</sup> Dort auch zu Gründen für diese „gravierende Steigerung der Anzahl der Geldspielgeräte in Spielhallen“ bzw. den lange Zeit beobachteten „Abbau von Geldspielgeräten in gastronomischen Betrieben.“

Die Anzahl der Einwohner pro Geldspielgerät betrug 2006 694 und 2010 471 – ein deutlicher Hinweis auf die stärkere Verbreitung und Verfügbarkeit von Geldspielgeräten. Eine ähnliche Entwicklung ist bei den *Spielhallenkonzessionen* (s. **Abb. 2**) zu beobachten. Im Zeitraum zwischen 2006 und 2010 wurden mehr als 2.000 neue Konzessionen ausgegeben, was einem Zuwachs von rund 20 % entspricht.<sup>23</sup> Soweit jedoch die Entwicklung der *Anzahl der Spielhallenstandorte* beschrieben wird, muss die o.g. Aussage einer „deutlichen Vermehrung“ – zumindest soweit sie sich auf das gesamte Bundesgebiet bezieht – teilweise relativiert werden. So brachte die Studie von *Trümper/ Heimann* lediglich einen Zuwachs von 435 Standorten zwischen 2006 und 2010 (Zuwachs von 5,5 %) zu Tage, wobei der Trend nach rückläufigen Zahlen zwischen 2006 und 2008 zuletzt wieder deutlich anstieg.

**Abb. 2: Entwicklung der Spielhallenstandorte und Spielhallenkonzessionen**

	2006	2010	Veränderung	in %
Konzessionen	10.189	12.240	2.051	20,1
Standorte	7.860	8.295	435	5,5

Quelle: *Trümper/Heimann*, *Angebotsstruktur/ Vorwort*, S. 16

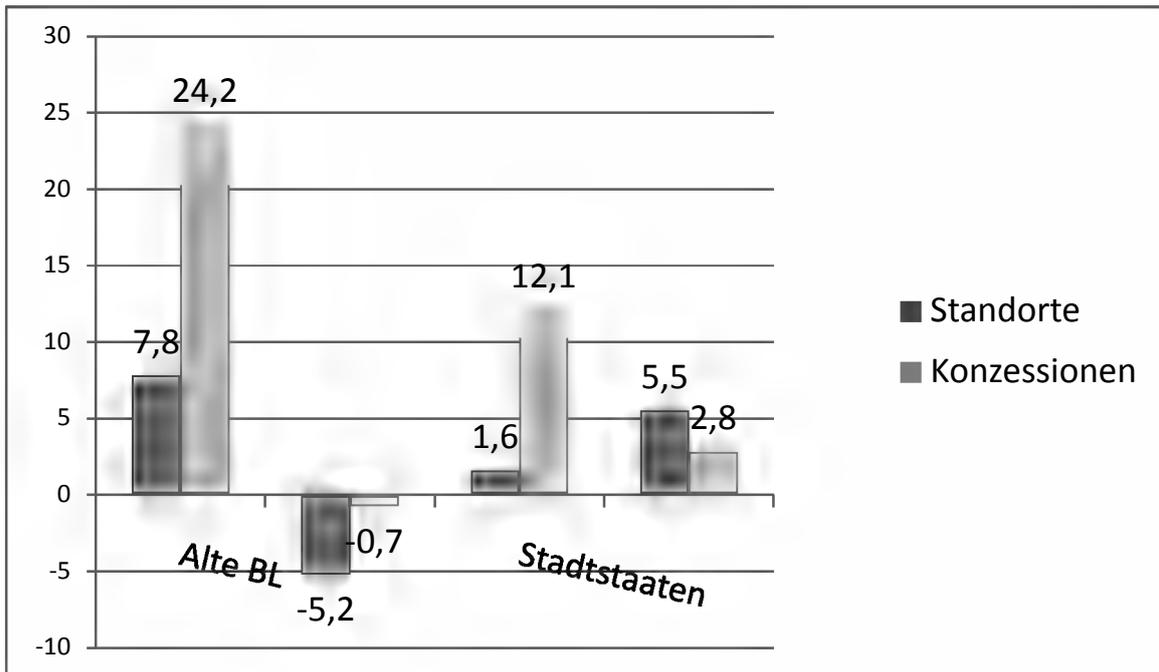
Insgesamt entwickelte sich der Markt der Spielhallenkonzessionen bzw. Spielhallenstandorte in den neuen Bundesländern rückläufig (s. **Abb. 3**). Von 2006 auf 2010 schlossen 55 Spielhallenstandorte (-5,2 %). Anders stellt sich die Situation in den alten Bundesländern dar. Allein in Berlin Mitte wurden zwischen 2008 und 2010 36 Spielhallen neu eröffnet,<sup>24</sup> und auch in Frankfurt ist die Zahl der Standorte kontinuierlich von 88 (2006) auf 120 (2010) gestiegen.<sup>25</sup>

<sup>23</sup> Die große Differenz zwischen (wenigen) neuen Standorten und viele neuen Konzessionen ist zurückzuführen auf Marktkonzentrationen. „Die „klassische Spielhalle“ wird von „Großspielhallen“ (im Sprachgebrauch der Automatenbranche: „Entertainment-Center“) mit mehreren Konzessionen an einem Standort vom Markt verdrängt,“ vgl. *Trümper/Heimann*, *Angebotsstruktur/ Vorwort*, S. 16. Während es daher zu erheblichen Konzentrationsprozessen auf dem Spielhallenmarkt gekommen ist, verzeichneten die gastronomischen Betriebe einen deutlichen Rückgang an Geldspielgeräten.

<sup>24</sup> *Matischok*, Immer mehr Spielhallen; so auch: *Reißaus*, *Frankenpost* vom 17.06.2010; zur Entwicklung in den 1980er und 1990er Jahren siehe: *Scharmer*, *BT-Drucks.* 12/3232, S. 7 ff.

<sup>25</sup> *Winter/Iskandar*, *Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 09.07.2010.

**Abb. 3: Marktentwicklung zwischen 2006 und 2010; Spielhallenstandorte bzw. Spielhallenkonzessionen (Veränderungen in %)**



Quelle: Trümper/Heimann, Angebotsstruktur/Untersuchungsergebnisse, Anlage 23<sup>26</sup>

Der Anstieg in den alten Bundesländern sei, so wird argumentiert, insbesondere auf die im Jahr 2000 noch stark unterdurchschnittlich ausgelasteten Märkte zurückzuführen, zu denen insbesondere Bayern zählte.<sup>27</sup>

Während eine Vermehrung bezogen auf das Bundesgebiet daher nur für die Entwicklung der Anzahl der Spielgeräte sowie der Spielhallenkonzessionen festzustellen ist, kann diese Aussage bezogen auf Bayern auch auf die Anzahl der Spielhallen ausgedehnt werden (*Abb. 4*).

Auch die Anzahl an Konzessionen nahm zu (36,5 % für Bayern gegenüber 20,1 % Deutschland),<sup>28</sup> wurde jedoch noch von der Summe an Spielgeräten überholt (Zuwachs von 62,4 %, Bundesdurchschnitt 47,5 %).<sup>29</sup>

<sup>26</sup> Ausführlich zu den Ursachen der stark unterschiedlichen Entwicklung des Marktes der Spielhallen/Geldspielgeräte in den neuen bzw. alten Bundesländern, Trümper/Heimann, Angebotsstruktur/ Vorwort, S. 17.

<sup>27</sup> Trümper/Heimann, Angebotsstruktur/ Vorwort, S. 19.

<sup>28</sup> Vgl. auch Trümper, Markt der Spielhallen und Spielgeräte in Bayern, S. 3, wobei hier für Bayern ein Wert von 30,5 % vermerkt ist.

<sup>29</sup> Trümper, Markt der Spielhallen und Spielgeräte in Bayern, S. 5; dazu auch Trümper/Heimann, Angebotsstruktur/ Vorwort, S. 14: „Der Anstieg bei Geldspielgeräte ist dabei auf den Verbund der Anstiege bei Spielhallenkonzessionen und die Novellierung der SpielV zurückzuführen. „In der ersten Phase der novellierten SpielV (2006-2008) resultiertes der Anstieg der Geldspielgeräte in Spielhallen schwerpunktmäßig auf den erweiterten Aufstellungsmöglichkeiten in bereits vorhandenen Räumlichkeiten. Der Markt der Spielhallenkonzessionen steigerte sich in diesem Zeitraum lediglich um 360 Konzessionen. Dieser Sättigungsprozess bereits vorhandener Räumlich-

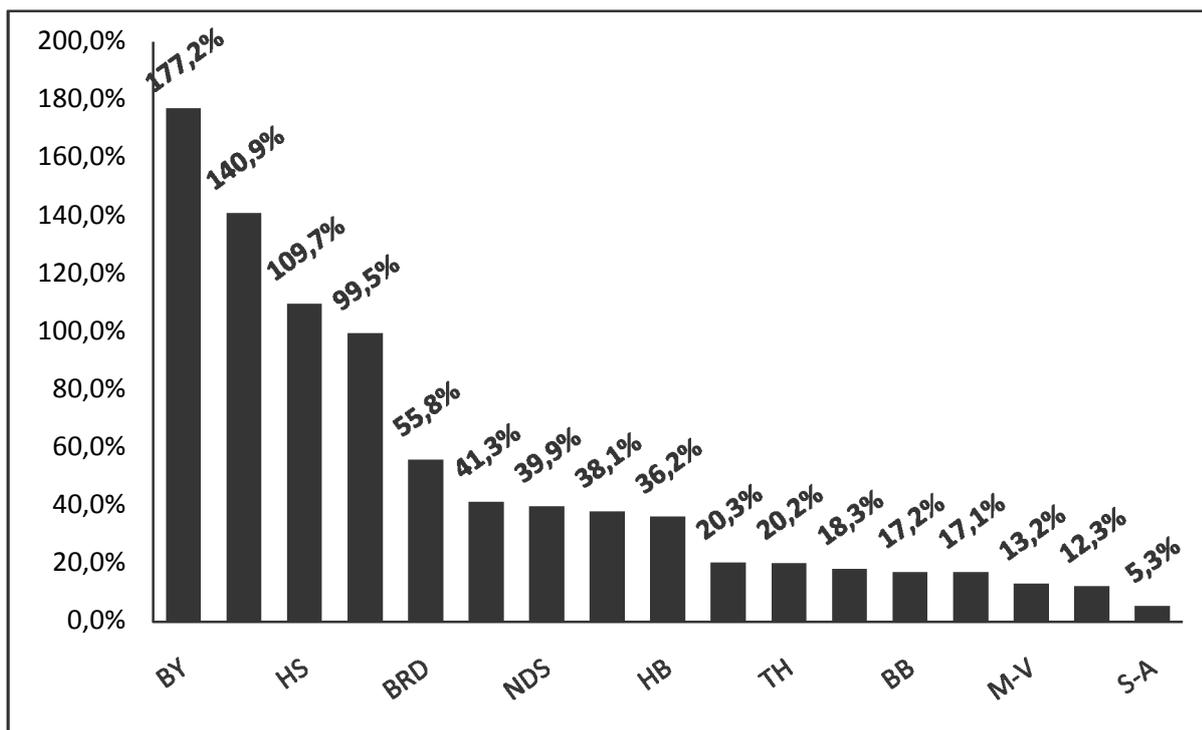
**Abb. 4: Entwicklung Spielhallenkonzessionen, Spielhallenstandorte und Spielhallengeräte in Bayern 2006 –2010**

	2006	2010	Veränderung 2006 - 2010	Veränderung in %
Spielhallenkonzessionen	1.097	1.498	401	+ 36,6 %
Spielhallenstandorte	769	873	94	+ 12,1 %
Spielhallengeräte	9.495	15.416	5.921	+ 62,4 %

Quelle: *Trümer*, Markt der Spielhallen und Spielgeräte in Bayern, S. 2

Diese Entwicklung spiegelt sich nicht nur in den deutlich sinkenden Zahlen der Einwohner pro Spielhallenstandort wieder, sondern auch bei den Einwohnern pro Spielgeräte. Nach alledem ist Bayern zweifelsohne eines der ‘Boom-Länder‘ der Automatenbranche.<sup>30</sup> Nicht nur Spielhallenstandorte, sondern auch Spielhallenkonzessionen und die Anzahl der Spielgeräte steigen hier stetig, wie die ländervergleichende *Abbildungen 5* nochmals veranschaulicht.

**Abb. 5: Geldspielgeräte in Spielhallen (2000-2010) – Ländervergleich**



Quelle: *Trümper/Heimann*, Angebotsstruktur/ Untersuchungsergebnisse, Anlage 31

keiten war 2008 weitgehend abgeschlossen. Die Steigerung der Anzahl der Geldspielgeräte (2008-2010) basiert in erster Linie auf der Neueröffnung von 1.691 Spielhallenkonzessionen an 587 Spielhallenstandorten.“

<sup>30</sup> *Trümper/Heimann*, Angebotsstruktur/ Vorwort, S. 16.

Für die Stadt München zeigt sich folgendes Bild (s. **Abb. 6**): Die Zahl der Spielgeräte stieg zwischen 2000 und 2009 um rund 330 %, die Zahl der Spielhallenkonzessionen um rund 180 %, die Zahl der Standorte um rund 70 % und die Spieleraufwendungen um mehr als 400 % von 8,2 Mio. auf 42 Mio. Euro.

**Abb. 6: Spielhallenkonzessionen, Standorte, Geräte und Spieleraufwendungen in München zwischen 2000 bis 2009**

Jahr	Einw. in Mio.	Spielhallenkonzessionen	Spielhallenstandorte	Geräte	Spieleraufwendungen in Mio. €
2010	1.326	184	93	1943	42,0
2000	1.205	66	55	450	8,2
<b>2000 – 2009</b>	<b>+ 10 %</b>	<b>+ 179 %</b>	<b>+ 69 %</b>	<b>+ 332 %</b>	<b>+ 412 %</b>

Quelle: Arbeitskreis Spielsucht e.V., Schreiben vom 30.8.2010 an den Autor

#### b) Spieleraufwendungen und Kasseninhalte in Spielhallen

Zu der Höhe der Spieleraufwendungen bzw. Kasseninhalte in Spielhallen gibt es unterschiedliche Angaben. Zahlen finden sich z.B. in der Studie von *Trümper/ Heimann*. Die Kasseninhalte der Geldspielgeräte stellen die Aufwendungen der Spieler dar, die sie für das Spielen investiert haben. Der Anstieg der Spieleraufwendungen bzw. Kasseninhalte (letzteres entspricht dem Nettoverlust der Spieler) wird deutlich in **Abb. 7**, in der die Gesamtzahlen zur Entwicklung aller Kasseninhalte/Spieleraufwendungen zwischen 2006 und 2010 dargestellt werden.

**Abb. 7: Entwicklung der Kasseninhalte/Spieleraufwendungen (2006-2010)**

	2010	2006	Veränderung	in %
Kasseninhalte/ Spieleraufwendungen	3.049.212.541 €	1.806.785.037 €	1.242.427.504 €	68,7

Quelle: *Trümper/Heimann*, Angebotsstruktur/ Vorwort, S. 20

Hiernach ist allein in den letzten vier Jahren ein Anstieg der Kasseninhalte um mehr als 68 % auf mehr als drei Milliarden Euro im Jahr 2010 zu verzeichnen. Meyer geht im „Jahrbuch Sucht 2010“ von 8,1 Mrd. Euro Umsatz für Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit (für 2008) und einem Bruttospielertrag von 3,25 Mrd. Euro aus.<sup>31</sup> Dies macht die immense ökonomische Dimension dieser Form des Glücksspiels und des in diesem Gewerbe im Umlauf befindlichen Geldes deutlich.

<sup>31</sup> Meyer, in: Jahrbuch Sucht, S. 120, 122 für „Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit.“

Die Einnahmen pro Geldspielgerät (in Spielhallen) werden von Meyer (2010) mit rund 1.800,- Euro im Monat beziffert. Betrachtet man den Spielerverlust in den kreisfreien Städten NRWs (7,4 Mio. Einwohner), der zuletzt ca. 430 Mio. Euro<sup>32</sup> betrug und rechnet man diesen Verlust auf das gesamte Bundesgebiet um, dann würde dies einen Verlust von 4,8 Milliarden Euro bedeuten.<sup>33</sup> Bei 225.000 aufgestellten Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinn<sup>34</sup> bedeutet dies einen Verlust (Spieler) bzw. Gewinn (Betreiber) von 21.300,- Euro pro Automat und Jahr bzw. 58,45 Euro pro Tag (bei 365 Tagen Betrieb im Jahr) bzw. 1.775,- Euro pro Monat.<sup>35</sup>

### c) Soziologische und kriminologische Forschung zu Spielhallen

Zum Verständnis der mit Spielhallen einhergehenden Diskussion und den aus der Einrichtung folgenden Konsequenzen für das Umfeld sind diese Zahlen ebenso relevant wie es notwendig ist, sich mit den Phänomenen „Spielhalle“ und „Glücksspiel“ allgemeiner zu beschäftigen. Nur so ist die Gesamtdynamik der Thematik nachzuvollziehen und nur so kann ein wissenschaftlich seriöses Gesamtbild gezeichnet werden.

Abgesehen von kontroversen Debatten zum Thema (Glücks-)Spielsucht wurden Glücks- und Unterhaltungsspiele mit Gewinnmöglichkeit in der Wissenschaft bislang nur als randständiges Phänomen thematisiert. In der Regel wird darauf verwiesen, dass der Zweck des Glücksspiels außerhalb des Spiels selber liege, weswegen es keiner eingehenden Beschäftigung mit diesem Thema bedürfe. Dabei spiele die Spannung bzw. der Wechsel von „Glück“ und „Pech“ durch Ungewissheit eine wichtige Rolle: *„Dadurch wird der Spielwelt ein Teil dessen, was die alltägliche Welt an Unvorhersehbarkeit und Risiko, an Überraschung und Gefährdung, kurz an Anregungspotential verloren hat, zurückgegeben.“*<sup>36</sup> Der Spieler kann sich des Ergebnisses nicht sicher sein, kann es nicht abschätzen. Der Zufall rückt das Glücksspiel als subjektiv erlebtes Risiko in die unmittelbare Nähe von Abenteuern. Während aber bei Abenteuern eine Einflussnahme oder zumindest eine Abschätzung bzw. Minderung des einzugehenden Risikos möglich erscheint, ist dies bei Glücksspielen objektiv ausgeschlossen. *Cohen und Hansel* kommen in ihrer Studie „Risk and Gambling“ zu dem Schluss, dass der Aberglaube – im Sinne des Glaubens an Glück und an die ausgleichende Gerechtigkeit – das wahrgenommene Risiko des Spielers minimiert, so dass im Vergleich zur objek-

---

<sup>32</sup> Quelle: <http://www.landesfachstelle-gluecksspielsucht-nrw.de/abfrage/abfrage.php> (27.09.2010).

<sup>33</sup> *Vieweg* gibt in seinem Gutachten einen Umsatz von 4,435 Mrd. Euro für die (gesamte) Unterhaltungsautomatenwirtschaft an *Vieweg*, Wirtschaftsentwicklung, S. 18.

<sup>34</sup> *Vieweg*, Wirtschaftsentwicklung, S. 18. Der jährliche Nettoverlust der Spieler entspricht dem jährlichen Kasseninhalt der Geräte. Das ifo-Institut (Institut für Wirtschaftsforschung, München) hat in einem Gutachten aus dem Jahr 2000 den durchschnittlichen monatlichen Kasseninhalt pro Geldspielgerät mit 1.533,88 EUR (Spielhallengerät) bzw. 409,03 EUR (Gastronomiegerät) angegeben. Steuerungskonzept „Vergnügungsstätten“ für die Stadt Hamm, 2010, S. 1.

<sup>35</sup> *Vieweg*, Wirtschaftsentwicklung, S. 35, der von „gut 20.000,- Euro“ pro Jahr und Gerät ausgeht; *Künzi/Fritschi/Egger* (Glücksspiel und Spielsucht, S. 52) nennen für die Schweiz umgerechnet 20.000,- bis 30.000,- Euro.

<sup>36</sup> *Heckhausen*, in: Motivationsanalysen, S. 83, 99.

tiv mathematischen Gewinnwahrscheinlichkeit die subjektive Gewinnwahrscheinlichkeit wesentlich höher liegt.<sup>37</sup>

Interessant erscheint, dass die Kultur der Spielhallen, wenn überhaupt, eher feuilletonistisch oder impressionistisch im Rahmen einer breiteren Fragestellung angerissen wird und die Studien in der Regel auf einer nicht näher ausgewiesenen empirischen Datengrundlage basieren. Bis zu der Studie von *Reichertz u.a.* gab es keine aktuellen sozialwissenschaftlichen Untersuchungen, die sich mit der Kultur der Spielhallen in Deutschland beschäftigen. *Reichertz et al.* untersuchten die Kultur deutscher Spielhallen und rekonstruierten, welche soziale Ordnung die Spieler vorfinden, wie sie diese deuten, sich diese aneignen und wie sie damit die Kultur der Spielhallen gestalten.<sup>38</sup>

Die Autoren stellten dabei u.a. fest, dass die Aufenthaltszeit in den Spielhallen in der Regel zwischen zwei und acht Stunden betrug und damit einen nicht unerheblichen Teil der individuell verfügbaren Tages- und ggf. Lebenszeit ausmachte.

*Reichertz et al.* sehen in ihrer ethnografisch-soziologischen Studie Spielhallen nicht als alltäglichen Orte: „*Sie sind besondere Orte. Sie sind Orte des Besonderen.*“<sup>39</sup> „*Orte mit einer Aura, die für manche düster und gefährlich und für andere glänzend und verlockend erscheint.*“<sup>40</sup> Sie sind stets eine willkommene und auf den ersten Blick erschwingliche Abwechslung vom grauen Alltag.<sup>41</sup> „*Spielhallen sind zwar in dieser Welt, aber nicht von dieser Welt. Es ist eine andere Welt. Spielhallen vermögen als Heterotopien eine Illusion zu schaffen, welche die gesamte übrige Realität als Illusion entlarvt. [...] Spielhallen vermögen es, die Wirklichkeit dort draußen durch die Macht der Illusion (zeitweilig) zu entkräften.*“

#### **d) Die „Spieler“**

Informationen zu der Zusammensetzung der Nutzer von Spielhallen liegen nur wenige vor. Eine ältere Studie von *Emnid*<sup>42</sup> aus den 1980er Jahren hatte ergeben, dass über 50 % der Spieler bis 24 Jahre alt sind, meist ledig und männlich. Rund 50 % hatten mindestens einen Mittelschulabschluss. Das verfügbare Nettoeinkommen lag damals bei 75 % bei bis zu 2.000,- DM, bei 35 % bis zu 1.000,- DM. 35 % der Spieler gehen mehrmals wöchentlich spielen und fast die Hälfte bleibt dabei mindestens 1 ½ Stunden.

---

<sup>37</sup> Vgl. *Schmid*, Glücksspiel, S. 19.

<sup>38</sup> *Reichertz et al.*, Jackpot, S. 52 f. In der Zeit von März 2008 bis Dezember 2008 haben die Autoren mit dem Forschungsteam, bestehend aus sieben Forschern und einer Forscherin, insgesamt 122 Feldbeobachtungen (beobachtende Teilnahmen und teilnehmende Beobachtungen) in ca. 60 verschiedenen Spielhallen durchgeführt.

<sup>39</sup> *Reichertz et al.*, Jackpot, S. 33.

<sup>40</sup> *Reichertz et al.*, Jackpot, S. 195.

<sup>41</sup> Vgl. *Grewening/Biasini*, Historische Spielautomaten, S. 21.

<sup>42</sup> Zitiert bei Mittelstandsinstitut Niedersachsen 1988, S.15 f.

Aktuell wird für Berlin von der Senatsstelle für Suchtprävention berichtet, dass sich die Automatenkasinos dort ausbreiten, wo die Menschen wenig Geld haben.<sup>43</sup>

Zum Verhalten der Spieler und deren Erfolge und Misserfolge finden sich in der Studie von Reichertz et al. diverse Beschreibungen, bei denen auch die Gewinnmöglichkeiten und auch Verluste konkretisiert werden. So gewinnt ein Spieler z.B. 1.900,- Euro auf einer „FunBox“ (Reichertz u.a., S. 104) oder ein Spieler setzt 60.000 Punkte (entsprechend 600,- Euro<sup>44</sup>) auf's Spiel und nimmt lediglich 100,- Euro am Ende mit nach Hause (Reichertz u.a. S. 151). Dass Gewinne und Verluste erheblich sein können, zeigt sich in folgender Passage des Buches (Reichertz u.a. S. 117), die sich mit der notwendigen Rückverwandlung der Spielpunkte in Geld beschäftigt, die eine besondere Handlung des Spielers erfordert. Darüber hinaus erweist sich an den Spielautomaten die Rückverwandlung von gewonnenen Punkten in Geld bisweilen als ein zeitraubendes Procedere. *„Den Gewinn einer hohen Punktzahl vorausgesetzt, kann sich der Prozess über mehrere Stunden hin ziehen, da, um den gesetzlichen Bestimmungen zu genügen, nur 50.000 Punkte, sprich 500 Euro, pro Stunde umgewandelt werden dürfen. Je nachdem, wie ausgeprägt das Vertrauensverhältnis zwischen Spieler und Servicekraft ist, gibt es hier aber durchaus Möglichkeiten, die Aufgabe des Umwandelns der Punkte in Geld dem Servicepersonal zu überlassen. Vertrauen spielt offenkundig auch immer dann eine wichtige Rolle, wenn eine größere Anzahl von Münzen in Papiergeld zurückgetauscht werden soll. Zwar kommen meistens Geldzählmaschinen oder andere Hilfsmittel beim Rücktausch zum Einsatz, es ist aber oft zu beobachten, dass der Spieler nicht wirklich die Kontrolle über diesen Prozess besitzt und sie auch meist gar nicht beansprucht. Es ist allerdings auch nicht völlig ausgeschlossen, dass viele Spieler selbst bei größeren Beträgen genau wissen, aus wie vielen Münzen ihr Besitz besteht, den sie in großen Plastikbechern zum Tresen tragen“*.<sup>45</sup>

Die Autoren sind der Auffassung, dass sich die meisten Spieler der Risiken bewusst sind, die mit dem Spiel an Geldspielautomaten einhergehen können. Sie begeben sich aus freien Stücken in eine Spielsituation, deren Ablauf im Einzelnen für sie intransparent und deren Ausgang nicht vorhersehbar ist.<sup>46</sup> Zwar schreiben die Autoren, dass die Spieler *„realistischerweise [...] davon ausgehen (müssen), dass in der großen Mehrzahl der Fälle die getätigten Einsätze weg sein“* werden. Diese Feststellung muss, wie später zu zeigen sein wird, vor dem Hintergrund der nicht unerheblichen Zahl von pathologischen Spielern relativiert werden, denn diese Spieler sind sich ebenfalls der Risiken „bewusst“, können ihr Verhalten aber nicht entsprechend steuern. Ob und ggf. wie viele pathologische, als abhängige Spieler Reichertz et al. in ihrer Feldstudie getroffen haben, geht aus der Arbeit nicht hervor.

---

<sup>43</sup> <http://www.morgenpost.de/printarchiv/seite3/article1426049/Spielhallen-sind-der-Eingang-zur-Hoelle.html> (15.10.2010).

<sup>44</sup> Die übliche Grundeinheit des Spielens, eine zwei Euro Münze, „verwandelt sich in 200 Spielpunkte“ (Reichertz et al., S. 200).

<sup>45</sup> S.a. Scherff, Der Bandit gewinnt immer.

<sup>46</sup> Reichertz et al., Jackpot, S. 113.

Grundsätzlich gilt aber, so schreiben die Autoren, „Spielen in Spielhallen ist auf Wiederholung, ist auf Serie angelegt. Es geht um das Immer-Wieder und nicht um das Entweder-Oder. Man kann dort (kleines) Glück haben, aber man kann dort nicht sein Glück machen. Auch wenn die verlorenen Beträge, bezogen auf das Durchschnittseinkommen, im Einzelfall sehr hoch sein können, kann man nicht mit einem Dreh alles gewinnen oder alles verlieren. Nur die Wiederholung, die große Verlustserie kann einen (schlimmstenfalls) ruinieren. Aber auch die Wiederholung, auch die Serie (egal wie erfolgreich man im Einzelfall ist) kann nicht das finanzielle Glück bringen. Oder wie es einer der Interviewten ausdrückt: "Ich hab noch nie von einem gehört, ich bin durch die Automaten Millionär geworden".

Das Spielen in der Spielhalle ist immer auf die Wiederholung, das Regelmäßige, angelegt. Man darf daher nicht das einzelne Spiel oder den einzelnen Tag betrachten. Gelegenheitsspieler sind in Spielhallen selten, was auch an den von Reichertz et al. beschriebenen Reaktionen auf die Forscher als „Neulinge“ in den Spielhallen abgelesen werden kann. Zurecht verweisen die Autoren hier darauf, dass Personen, die sich in (finanziell) prekären Situationen befinden, hier ein nicht falsifizierbares System mit sehr hoher Enttäuschungsresistenz schaffen – was nichts anderes bedeutet, dass „Verlieren“ nicht als dramatisch wahrgenommen wird, sondern eher als Ansporn, es weiter zu versuchen.<sup>47</sup> Gerade hier liegt aber eines der Grundprobleme des Spielens (und der Spieler) in Spielhallen.

Dazu passt die folgende Fallgeschichte<sup>48</sup>:

„Ich bin vor der Realität geflohen“ Beinahe hätte er sein Leben im wörtlichen Sinn verspielt: Thomas Patzelt aus Schweich war vier Jahre lang spielsüchtig. Mit dem Volksfreund spricht er über seine Sucht und den Weg in ein selbstbestimmtes Leben. „Alles fing ganz langsam an,“ sagt der 40-Jährige. Während seiner Termine als Außendienstmitarbeiter schaufelte sich Thomas Patzelt immer wieder Zeit frei, um in die Spielhalle zu gehen. „Irgendwann war mein erster Gedanke nach dem Aufwachen: Ich habe noch Sonderspiele. Heute werde ich gewinnen.“ Gewonnen hat er manchmal, aber noch viel mehr hat er verloren: sehr viel Geld, seine Ehefrau, Freunde, den Bezug zur Realität. Und er kam mit dem Gesetz in Konflikt, als er kein Geld mehr hatte, aber dennoch weiterspielen wollte. „Ich habe im Laufe von vier Jahren 100 000 Euro in Automaten geworfen.“ Sein Leben bestand aus Spielen und Lügen. „Niemand wusste davon. Ich habe immer Ausreden erfunden, wenn ich morgens früh nach Hause gekommen bin.“ Bis irgendwann der Druck des Doppellebens zu groß wurde, Ängste hinzukamen und er das dicke Minus in jeder Hinsicht unterm Strich erkannte. Der Vater einer Tochter hat sich Hilfe geholt. Während eines zweimonatigen stationären Klinikaufenthalts haben ihm Einzel- und Gruppengespräche „und sehr viel Zeit zum Denken“ geholfen, seine Sucht zu erkennen.

<sup>47</sup> Reichertz et al., Jackpot, S. 189.

<sup>48</sup> Quelle: Bernardy, Trierischer Volksfreund vom 10.09.2010.

*„Sucht kommt von Suchen, und ich war auf der Suche nach mir selbst“, sagt Patzelt. Erkannt hat er, dass er mit Problemen nicht umgehen konnte. „Schwierigkeiten habe ich immer vor mir hergeschoben. In die Spielhalle bin ich vor der Realität geflohen.“*

Wenn Reichertz et al. schreiben, dass Spieler um die ungünstige Bilanz des Spielens wissen und sich dies auch an ihrer Einschätzung der langfristigen Erfolge des Spielens an Geldspielgeräten zeige,<sup>49</sup> dann kann und darf dies nicht so verstanden werden, als wollten die Autoren die negativen Seiten des Glücksspiels verharmlosen oder gar negieren. Das Gegenteil ist der Fall, was man auch aus der Tatsache entnehmen kann, dass es in Verbindung mit der Veröffentlichung der Studie rechtliche Auseinandersetzungen zwischen den Autoren und den Auftraggebern aus der Automatenindustrie gegeben hat.<sup>50</sup> Die Autoren der Studie gehen auch explizit davon aus, dass mit ihren Ergebnissen nicht die Einrichtung einer Spielhalle legitimiert werden kann, da sie lediglich Aussagen zur Spielerkultur gemacht haben.

Sicherlich geht kein Spieler davon aus, dass man vom Spielen reicher werden oder auch nur sein Leben finanzieren kann, dass also das ins Spielen verausgabte Geld eine, wenn auch riskante, Investition in eine bessere Zukunft sei. Darum geht es aber auch nicht, wie Reichertz u.a. deutlich machen: *„Spieler glauben gerade nicht, dass die Spielhalle so ist wie das wirkliche (Arbeits-) Leben. Im Gegenteil: Sie hoffen ganz inständig, dass es in der Spielhalle ganz anders zugeht als im wirklichen Leben'. Die Spielhalle ist die andere Sphäre, die Heterotopie, der Raum, in dem alles anders ist - auch weil alle vor dem ‚CrissCross‘ gleich sind. In diesem Raum wird Geld nicht investiert. In diesem Raum wird mit Geld gespielt, nicht um Geld. In diesem Raum kauft man sich selber etwas von seiner Lebenszeit ab, um spielen zu können. Man bringt sein Geld sozusagen als Opfer dar, um das, was einem wichtig ist, zumindest hier wichtig ist, zu be- bzw. zu erwirken: Die Freude daran, zu spielen. An Geldspielgeräten zu spielen ist eine Art Konsum, für den man auch mit echtem Geld zu zahlen hat.“<sup>51</sup>*

### **e) Aktuelle Entwicklungen**

Welche Veränderungen sich derzeit in der Spielhallen-Szene ergeben bzw. von den Betreibern angezielt sind, zeigt ein Blick in die Zeitschrift *„games & business“*, das sich selbst als *„Unternehmermagazin“* für die Spielhallenbranche bezeichnet. Hier spielt das Thema Sicherheit eine zunehmend wichtige Rolle, und in den Beiträgen wird für diverse Sicherungsmöglichkeiten wie Reizsprühgeräte, Tresore oder ähnliches geworben. Im Heft August 2010 wird sogar auf den neuartigen *„Überfallschutz durch DNA“* hingewiesen (und damit empfohlen, ihn zu installieren). Dahinter verbirgt sich

---

<sup>49</sup> Reichertz et al., Jackpot, S. 201.

<sup>50</sup> So die Angabe eines der Autoren dem Verfasser gegenüber.

<sup>51</sup> Reichertz et al., Jackpot, S. 201.

eine sog. „DNA-Sprühanlage“ bzw. „DNA-Dusche“, mit der man „einen Täter auf der Flucht für mehrere Wochen unsichtbar kennzeichnen“ kann.<sup>52</sup>

Dazu passt die folgende Fallgeschichte<sup>53</sup>:

„Wenn ich knapp bei Kasse bin, hole ich mir schon mal was zum Zocken aus dem Geldbeutel meiner Freundin“, berichtet der 18-jährige David Müller (Name geändert). Der Schüler verließ sich oft darauf, sich Geld von seinen Freunden leihen zu können, um weiterhin eine Spielothek besuchen zu können. Seine Eltern versuchten häufig, ihm zu helfen, indem sie seine Geldschulden beglichen, um seine angehende Spielsucht nach außen hin zu vertuschen. Das war jedoch keine Hilfe, sondern geradezu eine Einladung, weiterzumachen wie bisher. [...] „Manche Spieler können sehr aggressiv werden, wenn sie kein Glück haben. Es kommt immer wieder vor, dass Automaten und weiteres Eigentum des Spiellokals beschädigt werden. Einmal habe ich sogar miterlebt, wie ein wütender Besucher mit Absicht Kaffee über den Automaten geschüttet hat, da er bereits viel Geld verloren hatte. Um noch schlimmeren Wutanfällen vorzubeugen, darf man unsere Spielothek nicht betrunken betreten.“ Wegen der gehäuften Aggressionsausbrüche gilt striktes Alkoholverbot in allen Casinos Deutschlands. Diese Regelung dient nicht nur den Spielern selbst, sondern auch den Mitarbeitern und vor allem anderen Besuchern als Schutzmaßnahme. „Nicht selten kommt es zu Streit zwischen Spielsüchtigen, die gleichzeitig an drei oder vier Automaten ihr Glück versuchen. Letztens hat ein Mann zur gleichen Zeit an vier Automaten gespielt. Als ein anderer Kunde ihn fragte, ob er in einen der besetzten Automaten Geld einwerfen könne, kam es zu Streit und beinahe zu einer handgreiflichen Auseinandersetzung. Ich musste sie bitten, die Angelegenheit außerhalb der Spielothek zu klären“, berichtet Simone Meier.

Gleichzeitig versucht man aber auch, das Image der Spielhallen aufzubessern und eine „elegante und edle“ Atmosphäre zu schaffen: „Es wird bequem und opulent“. So ist von Spielhallen die Rede, die an den „Grundzügen des Feng Shui“ orientiert sind, oder an „schlicht-modernem Naturstil“ (Heft Februar 2009). Ziel dabei ist es „mit diesen Geräten besser junge Leute als neue Kunden anzusprechen“. Für die Wohnlichkeit, die angestrebt wird, hängt dann schon mal ein „Kronleuchter, der warmes Licht spendet“ von der Decke, die „Wände sind in einen warmen Beige-Ton gestrichen, der Boden ist bedeckt mit einem dunkelroten Teppich“. Betont wird, dass „vor allen Dingen das weibliche Publikum ... die gepflegte Atmosphäre zu schätzen“ weiß. Im „edlen Ambiente“ sollen sich die „Gäste wohlfühlen und lange verweilen“. Denn „nur wenn der Sessel bequem und gemütlich ist, bleibt der Gast lange darin sitzen und spielt“.<sup>54</sup>

<sup>52</sup> S. dazu die Hersteller-website: <http://www.selectadna.de/> (20.10.2010).

<sup>53</sup> Quelle: Edich/Weingart, Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 07.09.2010.

<sup>54</sup> Games&business Februar 2009.

Insgesamt ist festzuhalten, dass es sich bei Spielhallen um sehr unterschiedliche Einrichtungen handeln kann, deren Außen- und Auswirkungen entscheidend von folgenden Punkten abhängen:

- In welchem unmittelbaren sozialen Umfeld befinden sie sich?
- In welchem (größeren) regionalen Umfeld sind sie angesiedelt (Einzugsbereich, Geschäfte etc.)?
- Welche Spielertypen werden erfahrungsgemäß in dieser Spielhalle angetroffen?
- Welche Informationen zum kriminologisch relevanten Umfeld gibt es und wie sind sie zu bewerten?

#### 4. Die Spielsucht

Das Spielen um Geld ist verbreitet und muss nicht zwangsläufig in einer Suchterkrankung münden. Nicht jeder, der spielt, ist spielsüchtig. Trotzdem gibt es viele Menschen, die die Kontrolle über ihr Spielverhalten verlieren. Bisherige Schätzungen gehen von bis zu 630.000 Personen in Deutschland aus, die zumindest ein problematisches Glücksspielverhalten zeigen.<sup>55</sup> Bezüglich der Anzahl von Personen mit einem „*pathologischen Glücksspielverhalten*“<sup>56</sup> variieren die Schätzungen. Während teilweise von ca. 150.000 bis 350.000 Personen ausgegangen wird,<sup>57</sup> ist im Rahmen der Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung von 242.000 Personen bzw. 0,4 % der Bevölkerung die Rede.<sup>58</sup> In der Spielerbefragung von *Bühringer* u.a. (2010, S. 89, 107)<sup>59</sup> gaben etwa 50 % der Befragten an, dass sie die Kontrolle über das Spielen verloren haben – und somit als spielsüchtig bezeichnet werden müssten. Über 70 % sehen das Risiko des Verlustes der eigenen Spielkontrolle als Gefahr an. Anhand von Schätzungen auf Basis repräsentativer Befragung (N=8.000 im Alter zwischen 18 und 65 Jahren) wird man von 265.000 (0,5 % der Bevölkerung) sowie nach Schätzungen auf Basis von Therapienachfrage und Vergleich mit Nachfrage bei Alkoholabhängigkeit von 100.000 bis 170.000 (0,1–0,2 %) Personen ausgehen müssen, für die die Diagnose „*Pathologisches Spielen*“ nach DSM IV zutrifft.<sup>60</sup>

Auch die Studie von *Becker* enthält eine sehr detaillierte und exakte Schätzung der Prävalenz, d. h. der Häufigkeit des pathologischen Spielverhaltens in der Bevölkerung bei verschiedenen Formen des Glücksspiels. Diese Schätzung basiert insbesondere auf den drei bisher für die deutsche Bevölkerung vorliegenden epidemiologischen Studien,

---

<sup>55</sup> *Universität Greifswald*, Glücksspiel in Deutschland, im Rahmen der Beschreibung einer Studie, die von den 16 Bundesländern gefördert wird und grundlegende Informationen auf dem lange Zeit vernachlässigten Gebiet der Suchtforschung gewinnen soll; ein Überblick über die aktuelle Literatur findet sich auf <https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/suchtliteratur.html> (27.09.2010).

<sup>56</sup> Kritisch zu diesem Begriff: *Hitzler*, Erlebniswelt Spielhalle.

<sup>57</sup> *Füchtenschnieder-Petry/Petry*, Game over, S. 10.

<sup>58</sup> *Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung*, Glücksspielverhalten in Deutschland.

<sup>59</sup> Grundlage der Auswertung sind 447 Interviews aus Spielhallen.

<sup>60</sup> Leménager: Pathologisches Glücksspiel unter Verweis auf die Deutsche Hauptstelle für Suchtgefahren sowie die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

die jeweils zu unterschiedlichen Ergebnissen im Bereich von 94.000 bis knapp 297.000 Personen mit einem pathologischen Spielverhalten in der erwachsenen deutschen Bevölkerung kommen.<sup>61</sup>

Die Evaluierung der Novelle der SpielV durch *Bühringer* u.a. (2010) berichtet anhand von Daten aus den BZgA-Repräsentativerhebungen von 2007 und 2009 einen deutlichen und signifikanten Anstieg der Raten für die sog. „12-Monats-Prävalenz“ des Spielens an Geldspielautomaten von 18–20-Jährigen<sup>62</sup>. Sie stieg von 4,3 % auf 9,8 % (2009) an (*Bühringer* u.a. 2010, S. 75). Gleichzeitig stiegen auch die entsprechenden Werte für andere Glücksspielarten in dieser Altersgruppe. Insgesamt gaben zuletzt 42,9 % der Befragten an, dass sie zumindest ein Glücksspiel betrieben. Die von *Bühringer* u.a. befragten Spielern (2010, S. 117) mit pathologischem Spielverhalten gaben eine Dauer des Spielens von (im Schnitt) 13,7 Jahren an, davon 10,5 Jahre „regelmäßiges“ Spielen. Sie spielten 2009 bis zu 4 Stunden pro Tag und 15 Tage im Monat. Als Motive für ihr Spiel gaben 60,5 % an, dass sie verlorenes Geld zurückgewinnen wollen. 45,6 % spielen aus einem „inneren Spieldrang“ heraus, und 46,1 % gaben an als Motiv den „Geldgewinn für andere Zwecke“ an. 77,3 % der Befragten pathologischen Spieler sind der Auffassung, dass sie die eigene Spielkontrolle Verloren haben (*Bühringer* u.a. 2010, S. 118).

Übereinstimmend wird das Hauptproblem für pathologische Spieler dabei in den so genannten Geldspielgeräten mit Gewinnmöglichkeit in Spielhallen und Gaststätten gesehen.<sup>63</sup> Diese Form des Glücksspiels wird von etwa 90 % der befragten Klienten mit der Hauptdiagnose pathologisches Glücksspiel als problematisch erlebt.<sup>64</sup> Laut *Becker* sind bis zu 200.000 Personen in Deutschland von Geldspielautomaten abhängig (im Vergleich dazu nur bis max. 1.500 beim Lotto und bis 25.000 bei Sportwetten und bis 35.000 von Glücksspielautomaten in Spielbanken).<sup>65</sup> Ähnliche Werte ermittelt-

---

<sup>61</sup> *Becker*, Glücksspielsucht in Deutschland, S. 4; darüber hinaus geht *Meyer* von 0,29 bis 0,64% bzw. 0,19 bis 0,56 % der bundesdeutschen Bevölkerung aus, die problematisches bzw. pathologisches Spielverhalten (12-Monats-Prävalenz) aufweisen, *Meyer*, in: Jahrbuch Sucht, S. 120; *Stöver* ermittelte in der von ihm durchgeführten ersten repräsentativen Untersuchung zum Glücksspielverhalten der Deutschen (4.000 Befragte) 0,5 %, *Stöver*, Glücksspiele in Deutschland; Internationale Studien konnten Lebenszeitprävalenzen von 1,6 % für pathologisches Glücksspiel nachweisen, vgl. *Grüsser-Sinopoli/Albrecht*, in: Glücksspiel in Deutschland, S. 538, 550; *Hurrelmann/Schmidt/Kähnert*, Konsum von Glücksspielen, S. 84 geben bei den 13-19-Jährigen eine Prävalenz von 16,9 % an (7,4 % im letzten Jahr). Selbstbeschreibungen von Spielern finden sich z.B. bei *Bührmann* et al., Groschengrab.

<sup>62</sup> Anteil der Befragten die angaben, in den letzten 12 Monaten gespielt zu haben.

<sup>63</sup> *Stöver* 2006, wobei seiner Studie nach besonders GSG ein hohes Suchtpotential bergen (bei 8% konnte hier pathologische Spielsucht diagnostiziert werden; *Stöver* aaO.); so auch *Becker*, Prävalenz Geldspielautomaten 60.000 bis 200.000 (*Becker* aaO.) „Bei einer Anzahl von 87.240 (296.674) pathologischen Spielern in Deutschland erleben 60.196 (204.705) von diesen Spielern die Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten als das Hauptproblem“.

<sup>64</sup> *Becker*, Glücksspielsucht, S. 4.

<sup>65</sup> Ähnlich gestalte sich die Situation in der Schweiz, wo in Prävalenzstudien von 2,2 % potentiell süchtigen und 0,8% wahrscheinlich süchtigen Spieler/innen ausgegangen wird (*Bondolfi/ Osiek/ Ferrero*, Acta Psychiatrica Scandinavica 2000, S. 473 ff.). *Brodbeck/ Duerrenberger/ Znoj*, Eur. J. Psychiat 2009, S. 67 ff. gehen von 0,5% bzw. 0,3% ebenfalls für die Schweiz aus.

ten *Denzer et al.*, die in ihrer repräsentativen und bundesweiten Studie 4.558 beratene und behandelte Glücksspielsüchtige befragten. Hierbei gaben 70 % die gewerblichen Geldspielautomaten als Glücksspielart an, die zu ihrem Problem geführt hat.<sup>66</sup> Dieser Befund wurde inzwischen an ähnlichen Stichproben bestätigt,<sup>67</sup> wobei *Bachmann/El-Akhras* sogar davon ausgehen, dass 80 – 90 % der pathologischen Glücksspieler Automatenspieler sind.<sup>68</sup>

Solche Analysen wie die von *Reichert et al.* oder *Stiplosek*<sup>69</sup> stellen auf soziologische Erklärungsversuche und auf die Tatsache ab, dass in der Leistungsgesellschaft mit einem neoliberalen Menschenbild die Verheißungen des Glücksspiels geradezu ubiquitär geworden sind. In der massenhaften Zuwendung zum Glücksspiel kommt ein mehr oder minder ausgeprägtes Bewusstsein von der Ideologiekraft der Slogans von Chancengleichheit und Leistungsgerechtigkeit zum Ausdruck. So deckt *Stiplosek* die Übereinstimmungen zwischen den – wie er sie nennt – „*insulären Erlebniswirklichkeiten der Wettcafés*“ und allgemeinen Mentalitäten und Strukturen moderner Gesellschaften auf. Der soziale Nebenschauplatz des Wettcafés wird bei ihm zur zentralen analytischen Perspektive, von der aus sich die Gesamtgesellschaft besser verstehen lässt. Der Psychiater *Lempp* verweist darauf, dass Spielen nicht auf eine antisoziale Persönlichkeitsstörung zurückzuführen sei, dass aber das Glücksspiel die Erfüllung persönlicher und beruflicher Pflichten beeinträchtigt, schädigt oder gar zerstört und ggf. in die Kriminalität führt.<sup>70</sup>

Der Streit, ob es sich bei Glücksspielen unter bestimmten Voraussetzungen um eine eigenständige Krankheit handelt, wurde spätestens Ende der 1980er Jahre obsolet, als sowohl das DSM, als auch die ICD-10 der WHO das pathologische Glücksspiel aufnahmen.<sup>71</sup>

Bei dem pathologischen Glücksspielern geht es grundsätzlich darum, dass von den Betroffenen durch das Spielen schnell und effektiv Gefühle im Zusammenhang mit Frustrationen, Ängsten und Unsicherheiten reguliert bzw. verdrängt werden. Analog zum Effekt bei dem Gebrauch von psychotropen Substanzen kann eine aktive Auseinandersetzung des Betroffenen mit Problemen dabei immer mehr in den Hintergrund rücken und „verlernt“ werden.

Uneingeschränktes exzessives (Glücksspiel-)Verhalten erhält somit, wie der Gebrauch einer psychotropen Substanz, die Funktion, das Leben für den Betroffenen erträglich zu gestalten und Stress inadäquat zu bewältigen. Dieses suchartige (Glücksspiel-) Verhalten wird im Laufe einer pathologischen Verhaltensentwicklung oftmals zur noch einzig vorhandenen Bewältigungsstrategie. Neuropsychologische und neurokogni-

---

<sup>66</sup> *Denzer et al.*, Pathologisches Glücksspiel.

<sup>67</sup> *Meyer/Hayer*, Das Gefährdungspotential.

<sup>68</sup> *Bachmann/El-Akhras*, in: Glücksspiel in Deutschland, S. 575 ff.

<sup>69</sup> *Stiplosek*, Die Jagd.

<sup>70</sup> *Lempp*, in: Spielhallen in der Diskussion, S. 41.

<sup>71</sup> *Bachmann/El-Akhras*, in: Glücksspiel in Deutschland, S. 575, 576; so auch *Grüsser-Sinopoli/Albrecht*, in: Glücksspiel in Deutschland, S. 538, 542 ff.

nitive Befunde sowie aktuelle Forschungsergebnisse psychophysiologischer Studien weisen Übereinstimmungen zwischen dem pathologischen Glücksspiel und der Substanzabhängigkeit nach. Neben der „Umfunktionalisierung“ des Glücksspiels als alleinig wirksames Mittel zur Gefühlsregulation bei Betroffenen weist u.a. die hohe Komorbidität (Auftreten von zwei oder mehreren psychischen Störungen bei einer Person) bei pathologischem Glücksspiel und Substanzabhängigkeit als auch das gehäufte Auftreten mit weiteren psychischen Störungen, wie sie ebenfalls bei Abhängigkeitserkrankten zu finden sind, auf eine Kategorisierung pathologischen Glücksspiels als stoffungebundene Sucht bzw. Verhaltenssucht hin.<sup>72</sup>

**Wenn dies alles zutrifft (und es gibt keine vernünftigen Gründe, an diesen Ergebnissen zu zweifeln), dann kann aus dem kriminologisch gut belegten Zusammenhang zwischen Drogenabhängigkeit und Kriminalität der Schluss gezogen werden, dass es auch einen Zusammenhang zwischen Spielsucht und Kriminalität gibt.**

Entsprechend hält *von Hippel* die leichte Zugänglichkeit von Geldspielautomaten, deren Suchtpotential der Gesetzgeber verkannt habe, für „am bedenklichsten.“<sup>73</sup> Obwohl Minderjährigen der Aufenthalt an Spielstätten und das Spielen mit Geldspielgeräten in Gaststätten verboten ist, berichten viele pathologische Spieler, dass sie schon mit 15 oder 16 Jahren an Spielautomaten standen. Hier handelt es sich tatsächlich um eine Art Einstiegsdroge.

*Meyer* hatte in seiner länger zurück liegenden Studie festgestellt, dass es in das Spielhallen-Milieu vorwiegend junge Leute zieht, und zwar „Zocker“, die gelegentlich spielen, und solche, die es dann nicht mehr lassen können.<sup>74</sup> Um *Meyers* Studie zu entkräften, beauftragte die Automatenbranche damals das Emnid-Institut mit einer Untersuchung, die jedoch eher zur Bestätigung der Arbeit von *Meyer* führte.

Dazu passen die beiden folgenden Fallgeschichten<sup>75</sup>:

*„Ich habe in den letzten drei Tagen 3000 Euro verloren“, beklagt sich der 27-jährige Stammkunde Franz Schmidt (Name geändert) in einer Ingolstädter Spielothek. „Ich muss mir dann morgen bei meiner Schwester Geld für die Miete leihen.“ Was für den sportlich gekleideten, jungen Mann früher ein harmloser Zeitvertreib war, ist zur Sucht geworden. Als er schließlich sogar einen Kredit aufnehmen musste, um seine Spielschulden auszugleichen, verließ ihn seine langjährige Lebensgefährtin. [...] Franz Schmidt begann das Glücksspiel mit einem niedrigen Geldeinsatz. Da er anfangs viel Glück hatte, war er dazu bereit, den Einsatz kontinuierlich zu steigern, in dem Glauben, einen noch höheren Betrag zu erspielen. Sein Aufenthalt am Spielautomaten wurde zum wichtigsten Bestandteil seines Alltags. Dies*

<sup>72</sup> Grüsser-Sinopoli/Albrecht, in: Glücksspiel in Deutschland, S. 538, 546 f.

<sup>73</sup> Von Hippel, in: Kampfplätze der Gerechtigkeit, S. 169, 172.

<sup>74</sup> Meyer, Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeiten.

<sup>75</sup> Quelle : Edich/Weingart, Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 07.09.2010

*führte dazu, dass ihm kaum noch Zeit für seine Frau und seine zweijährige Tochter blieb. Sogar die Feiertage verbrachte er manchmal in seinem Stammlokal. Doch seine Familie wurde nicht nur vernachlässigt, sondern auch belogen. Es kam vor, dass der junge Vater Geld vom gemeinsamen Konto ohne das Wissen seiner Frau abhob und es gedankenlos verspielte. Um das Ausmaß seiner Spielschulden zu verheimlichen, nahm er in seiner Verzweiflung einen Kredit auf. Seine Frau war mit der Situation überfordert und ließ sich schließlich nach fünf Jahren Ehe von ihm scheiden.*

## Verschuldung und Glücksspielsucht

Entsprechend hoch wird die Verschuldung im Rahmen von Glücksspielsucht eingeschätzt. *Bachmann und El-Akhras* gehen davon aus, dass die Verluste „leicht“ 300,- bis 400,- Euro pro Tag erreichen können.<sup>76</sup> *Künzi et al.* geben für die Schweiz einen mittleren Monatsverlust von 5.380,- CHF (entspricht 4.150,- Euro) an.<sup>77</sup> Folgerichtig gehen die Autoren auch davon aus, dass mit dem verfügbaren Einkommen ein exzessives Glücksspielverhalten auf die Dauer nicht finanzierbar ist.<sup>78</sup>

*Vieweg* geht davon aus, dass der Aufwand des Spielers im Jahr 2008 im Bereich von im Mittel 10 € bis 15 € je Stunde lag.<sup>79</sup> Stellt man diesen (sehr konservativ angesetzten und vom Autor nicht belegten) Stundensatz dem oben errechneten Spielerverlust von 4,8 Mrd. Euro gegenüber, dann verbringen Spieler zwischen 320 und 480 Mio. Spielstunden in einem Jahr (bzw. 26 bis 40 Stunden pro Monat) an Automaten. *Bühringer* u.a. (2010, S. 93) geben eine monatliche Spielzeit von etwa 35 Stunden (in Spielhallen) an und eine mittlere Monatsausgabe von 500,- Euro. Bei rund 400 bis 420 Stunden Spielzeit pro Jahr und Spieler<sup>80</sup> kann man dann von rund einer Million Spielern ausgehen, die im Schnitt pro Jahr rund 6.000,- Euro verlieren<sup>81</sup> und damit mindestens ihr Grundeinkommen verspielen, wahrscheinlich aber deutlich mehr.

Pro Tag verbrachten die Spieler (im Jahr 2009) im Durchschnitt 3,1 Stunden in den Spielhallen – fast 18 % aber 5 und mehr Stunden (*Bühringer* u.a. 2010, S. 93). Als Tagesgewinn gaben die von *Bühringer* u.a. befragten Spieler im Schnitt 135,- Euro an, mit höchsten Tagesgewinnen im Schnitt von 978,- Euro und Verlusten von 485,- Euro. Würden diese Angaben tatsächlich zutreffen, dann wäre die Spielautomatenindustrie längst pleite und es würde sich nicht mehr lohnen, Spielhallen zu betreiben. Offensichtlich aber rechnen die Spieler sich selbst ihre Ein- und Ausgaben schön.

<sup>76</sup> *Bachmann/El-Akhras*, in: Glücksspiel in Deutschland, S. 575, 576.

<sup>77</sup> *Künzi/Fritschi/Egger*, Glücksspiel und Spielsucht, S. 109, die darüber hinaus von einem Medianwert von 1.500 CHF ausgehen, was ca. 1.000 Euro pro Monat entspricht.

<sup>78</sup> *Künzi/Fritschi/Egger*, Glücksspiel und Spielsucht. Hiernach liegt der Median der Glücksspielverschuldung in der Schweizer Studie bei 40.000 CHF (ca. 30.000,- Euro), S. 163.

<sup>79</sup> *Vieweg*, Wirtschaftsentwicklung, S. 11.

<sup>80</sup> *Künzi/Fritschi/Egger*, Glücksspiel und Spielsucht, S. 108 gehen für die Schweiz von 3,3 Stunden pro Tag aus.

<sup>81</sup> In der Schweizer Studie lag der Median des Verlustes bei 1.200,- CHF (1.150,- Euro); *Künzi/Fritschi/Egger*, S. XII.

Ein Feldversuch im Vorfeld einer Anhörung zur Prävention der Glücksspielsucht im Gesundheitsausschuss des Deutschen Bundestages ergab, dass ein Testspieler den durchschnittlichen Nettolohn eines Arbeitnehmers in Höhe von 1.450,- Euro in der Spielhalle eines marktführenden Unternehmens innerhalb von 5 Stunden und 37 Minuten verspielt hatte.<sup>82</sup> Dabei ist der Gewinn eigentlich auf zwei Euro je Spiel begrenzt. Doch die Betreiber wandeln das eingesetzte Geld in Punkte um, und die Gewinne werden in Punkten ausgeschüttet – mit viel höheren Limits. So steigt der Maximalgewinn schlagartig auf 10.000,- Euro je Spiel. Auch die maximale Auszahlung von 500 Euro je Stunde wird umgangen. Die Hallenbetreiber gehen bei höheren Gewinnen einfach in Vorleistung und zahlen (illegal) alles auf einmal aus. Das fällt selten auf.<sup>83</sup> Auch die aktuelle Studie von *Bühringer* u.a. stellt fest, dass man im Einzelspiel mit einem Einsatz von 2 oder 5 Euro 1.000 Euro und mehr gewinnen kann. Durch die Umwandlung von Geld in Punkten seien die Vorgaben der Spielverordnung zu umgehen. Die Rückumwandlung der Punkte z.B. von 100.000 Punkten in Geld erfolge dann im 5 Sekunden Takt über mehrere Stunden, so dass die Bestimmungen über den maximalen Gewinn pro Stunde eingehalten würden. In der Stellungnahme der DeSIA<sup>84</sup> (2009) wird ausgesagt, dass bei den Geldspielgeräten Verluste von bis zu 3.600 Euro und Gewinne bis zu 5.000 Euro möglich seien. Die Regelungen würden durch Manipulation und technische Eingriffe und baurechtliche Grauzonen systematisch umgangen.

Teilweise wird die Verschuldung sogar noch höher beziffert. So geht *Becker* von im Durchschnitt etwa 20.000 Euro Schulden eines Spielers, der sich in Therapie begibt, aus.<sup>85</sup> *Meyer* ermittelte für das Jahr 1989 Schulden in Höhe von 36.700,- Euro bei stationär behandelten Spielern und 28.000,- Euro bei Spielern in Selbsthilfegruppen.<sup>86</sup> Pathologische Glücksspieler weisen im Vergleich mit anderen suchtkranken Klienten die höchste Verschuldungsrate auf.<sup>87</sup> Keine Schulden haben lediglich 26,9 % der Kli-

---

<sup>82</sup> *Meyer*, Jahrbuch Sucht, S. 120, 124. Der Spielablauf gestaltete sich wie folgt: Der Testspieler hat mit dem Spiel auf der höchsten Risikostufe an zwei Geräten gleichzeitig begonnen. An zwei weiteren Geräten fand zunächst über drei Stunden nur die Umwandlung von Geld (480 Euro) in Punkte im Stillstand der Automaten statt. Der transferierte Geldbetrag wurde anschließend in acht bis neun Minuten über den Einsatz von Punkten riskiert und „verzockt.“ Auf dem Weg zum Totalverlust wurde ein zwischenzeitlicher Gewinn von 974 Euro registriert. Der Höchstverlust pro Spiel lag bei 330 Euro (Risikospiel), der potenzielle Höchstgewinn an den vier bespielten bzw. im Umwandlungsprozess befindlichen Automaten bei 24.000 Euro. Der Feldversuch wurde im Übrigen Anfang September 2010 von Meyer wiederholt; Ergebnisse lagen bis zum Abschluss des Manuskriptes noch nicht vor.

<sup>83</sup> *Scherff*, Der Bandit gewinnt immer; so auch die neue Studie von *Bühringer u.a.* Evaluierung der Novelle..., S. 69

<sup>84</sup> Deutsche Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft (DeSIA): *Stellungnahme der Deutschen Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft (DeSIA) zur öffentlichen Anhörung des Ausschusses für Gesundheit des Deutschen Bundestages zum Antrag „Prävention der Glücksspielsucht stärken“.*

<sup>85</sup> Von einem hohen Anteil an verschuldeten Probanden in Beratungs- und Therapieeinrichtungen berichten auch *Künzi/Fritschi/Egger*, Glücksspiel und Spielsucht, S. 162, die für die Schweiz von 92 % ausgehen.

<sup>86</sup> *Meyer/Bachmann*, Spielsucht, S. 110

<sup>87</sup> *Meyer*, Jahrbuch Sucht, S. 120, 135 f.

enten mit Hauptdiagnose „pathologisches Spielverhalten“ gegenüber 44,9 % bei den von Kokain Abhängigen und 70,7 % der Alkoholabhängigen. 51,3 % der Klienten haben Schulden von über 5.000 Euro, 25 % sogar über 25.000 Euro.<sup>88</sup> Zum Vergleich: Das trifft auf 12,7 % der Alkohol- und auf 23,8 % der Opiatabhängigen zu. Neben einer hohen Verschuldung ergaben Untersuchungen bei 23 % bzw. 46 % (Suchttherapiestation Ochsenzoll 1992) einen Verlust des Arbeitsplatzes<sup>89</sup> und bei zwischen 14 % und 42 % Wohnungsverlust infolge von Mietschulden.<sup>90</sup>

Vielfach treten neben einem pathologischen Spielverhalten auch andere psychische Störungen auf.<sup>91</sup> So liegt bei vielen pathologischen Spielern eine erhöhte Suizidgefährdung vor.<sup>92</sup> *Becker* berichtet, dass etwa ein Drittel der Klienten einen oder mehrere Selbstmordversuche hinter sich hat.<sup>93</sup> Vielfach sind solche pathologische Spieler darüber hinaus in Strafverfahren verwickelt.<sup>94</sup>

Zusammenfassend kann man für das pathologische Glücksspiel folgende negative Auswirkungen auf den Spieler benennen: Belastende finanzielle Situation, Beschaffungsdelinquenz, Abnahme des Selbstwertgefühls, Demoralisierung, depressive Verstimmung, Ängste, Sozialer Rückzug, Verzweiflung, Selbstmordgedanken, Gereiztheit, Unruhe, Schlaflosigkeit, Leistungsstörungen, gastrointestinale Beschwerden, negative Auswirkungen auf Familie, Arbeit.<sup>95</sup>

**Insgesamt muss man vor dem Hintergrund der Ergebnisse der bislang vorliegenden Studien daher davon ausgehen, dass süchtiges Spielverhalten einen bedeutsamen kriminogenen Faktor darstellt, der die Beschaffungsdelinquenz von pathologischen Spielern erheblich beeinflusst.**<sup>96</sup>

---

<sup>88</sup> *Meyer/Stadler*, in: Wenn Spielen zur Sucht wird, S. 193 ff.; *Meyer/Althoff/Stadler*, Glücksspiel und Delinquenz.

<sup>89</sup> In einer Schweizer Studie waren gar 93 % der Probanden arbeitslos, *Künzi/Fritschi/Egger*, Glücksspiel und Spielsucht, S. 166.

<sup>90</sup> *Alberti*, Beratung von Glücksspielsüchtigen.

<sup>91</sup> Für affektive Störungen und Zwangsstörungen liegt die Komorbiditätsrate im Bereich von 20 % bis 70 %. Zwar ist die direkte Kausalität zwischen anderen komorbid auftretenden psychischen Krankheiten und dem pathologischen Spielverhalten immer noch nicht ausreichend geklärt, aber relativ detaillierte und genaue Kenntnisse bestehen über die sozial negativen Begleiterscheinungen.

<sup>92</sup> In der Studie von *Künzi/Fritschi/Egger* waren es immerhin 21 %, *Künzi/Fritschi/Egger*, Glücksspiel und Spielsucht, S. 166.

<sup>93</sup> *Becker*, Glücksspielsucht in Deutschland, S. 3.

<sup>94</sup> *Künzi/Fritschi/Egger*, Glücksspiel und Spielsucht, S. 171 berichten von 15 %. darunter: Betrug und Untreue: 56%, Einbruch, Gelddiebstahl: 33%, andere Delikte: 10%.

<sup>95</sup> *Leménager*: Pathologisches Glücksspiel, Folie 50.

<sup>96</sup> *Meyer/Stadler*, MschrKrim 1998, S. 155.

## 5. Die Kriminalität in und um Spielhallen

Am 18.08.2010 berichtete die Süddeutsche Zeitung unter dem Titel „*Die Spielverderber*“<sup>97</sup>, dass in viele Kommunen die Themen „Sucht und Kriminalität“ als Folgen des Spielhallenbooms diskutiert werden. Die Polizei in Berlin habe zum Beispiel festgestellt, dass die Folge- und Beschaffungskriminalität im Umfeld von Spielhallen zunehme. Diese Feststellung – auch wenn sie nicht wissenschaftlich-empirisch gesichert sein sollte – würde sich mit Ergebnissen aus Studien zu Drogenkriminalität decken. Hier wurde schon Anfang der 1990er Jahre davon ausgegangen, dass jeder fünfte Raub und jeder dritte Einbruch von einem Drogenabhängigen verübt wurde.<sup>98</sup> Zusätzlich ist bei Straftaten in Verbindung mit Drogen, d.h. bei der sog. Beschaffungskriminalität von einem erheblichen Dunkelfeld auszugehen<sup>99</sup> und die gesellschaftlichen Kosten werden hier als sehr hoch eingeschätzt.<sup>100</sup>

**Wenn aber, wie entsprechende Studien gezeigt haben, das Suchtverhalten bei Drogenkonsum einen Risikofaktor vor allem für die Begehung von Eigentums- und Vermögensdelikten darstellt, dann muss man davon ausgehen, dass es einen vergleichbaren Zusammenhang auch mit der Spielsucht gibt. Entsprechend werden die zunehmende Verbreitung von Glücksspielen und die Zunahme an Spielsüchtigen zu einem Anstieg der Kriminalität führen.**

Im Gegensatz zur Situation in Deutschland ist das Angebot an Studien zu der Frage des räumlichen Zusammenhangs von Spielhallen und Kriminalität im angelsächsischen Raum relativ groß. Ebenso vielfältig sind die vertretenen Ansichten zur Frage, ob es einen solchen Zusammenhang gibt bzw. zur Frage, ob der Bau einer Spielhalle zu einer erhöhten Kriminalitätsrate in der Umgebung führt. Während ein solcher Zusammenhang teilweise nicht festgestellt werden konnte,<sup>101</sup> konnte in der bislang umfangreichsten Studie auf diesem Gebiet von *Grinols/Mustard* ein Anstieg der Kriminalitätsrate in der Umgebung nach der Entstehung einer Spielhalle aufgezeigt werden.<sup>102</sup> Die Aussagekraft dieser Studien ist allerdings begrenzt und sie können nur bedingt auf Deutschland übertragen werden. Zum einen sind die gesetzlichen Rahmenbedingungen verschieden, zum anderen sind auch die in Frage stehenden Gewerbebetriebe nicht

---

<sup>97</sup> Prummer/Stawski, Süddeutsche Zeitung, 18.08.2010.

<sup>98</sup> Z.B. Kreuzer u.a. Beschaffungskriminalität

<sup>99</sup> Stock/Kreuzer, Drogen und Polizei

<sup>100</sup> Für die Schweiz geht man davon aus, dass dort durch illegale Drogen jährlich Kosten in Höhe von 4,1 Milliarden CHF verursacht werden, vgl. *Jeanrenaud* 2005. S.a. [http://www.sucht-info.ch/fileadmin/user\\_upload/Grafiken/Tabak/D\\_T\\_conse\\_3.pdf](http://www.sucht-info.ch/fileadmin/user_upload/Grafiken/Tabak/D_T_conse_3.pdf) (09.07.2011)

<sup>101</sup> So z.B. *Peter*, The Impact.

<sup>102</sup> *Grinols/Mustard*, Casinos, crime, and community costs (kritisch hierzu jedoch *Walker*, *Econ Journal Watch* 2008, S. 4 ff.); diese Erkenntnis stützt z.B. auch die Studie von *Gazel/Rickman/Thompson*, *Managerial and decision economics* 2001, S. 65; siehe auch die zahlreichen Nachweise bei *Grinols/Mustard/Dilley*, *Casinos and crime*, S. 1 f. und bei *Meyer/Bachmann*, *Spielsucht*, S. 118.

ohne Einschränkungen miteinander vergleichbar.<sup>103</sup> Nicht zuletzt werden in vielen Studien die typischen Beschaffungsdelikte pathologischer Spieler wie Fälschung, Betrug und Unterschlagung gar nicht erfasst. Zudem begehen die Betroffenen in der Regel keine Straftaten im Casino (in den USA nicht in Wohngebieten gelegen) oder dessen Umgebung, sondern in ihrem oftmals weit davon entfernt liegenden sozialen und beruflichen Umfeld.

Die Annahme einer kriminogenen Potenz von Spielhallen belegen *Meyer, Althoff und Stadler*.<sup>104</sup> Die Autoren zeigen, dass mit zunehmender Verbreitung von Glücksspielen in einer Region auch die Kriminalitätsrate (Beschaffungsdelinquenz) steigt. Und auch in der Studie von *Becker* hat fast die Hälfte der Klienten Straftaten ausschließlich nach Beginn des regelmäßigen Spielens begangen. Die Hälfte aller begangenen Straftaten stand in einem Zusammenhang mit dem pathologischen Spielen, wobei Eigentumsdelikte vorherrschten.<sup>105</sup> Entsprechend taucht der Begriff „Kriminalität“ oder „Delinquenz“ auch in fast allen Stellungnahmen zum Thema Glücksspiel bzw. Spielhallen und ihrer Regulierung auf.<sup>106</sup>

Der Psychiater *Lempp* wies schon 1988 darauf hin, dass die Gefahr der Kriminalisierung im Zusammenhang mit (exzessivem) Glücksspiel recht groß sei.<sup>107</sup> Da die Spieler oft mehrmals die Woche die Spielhalle besuchen und dafür relativ viel Geld benötigen (nach den Angaben von *Lempp* jeweils zwischen 150,- und 200,- DM), läge es nahe, dass die Spieler darauf angewiesen seien sich „diese Geldmittel auf illegalem Wege zu verschaffen.“<sup>108</sup> Und schließlich haben von den von *Meyer/Stadler* befragten Spielern in Behandlung knapp 90 % die Begehung mindestens einer Straftat in ihrem bisherigen Lebensverlauf eingeräumt, und immerhin noch 51,8 % waren es bei Gelegenheits- und Häufigspielern. Bezogen auf die letzten 12 Monate lagen die Werte bei 59,3 % bzw., 22,3 %.<sup>109</sup> 35 % der behandelten Spieler bestätigten mindestens einen Polizeikontakt und 28,3 % sind schon mindestens einmal wegen einer Straftat verurteilt worden (gegenüber 6,2 % bzw. 3,3 % der Gelegenheits- oder Häufigspieler). Die begangenen Straftaten standen bei rund der Hälfte der behandelten Spieler ausschließlich im Zusammenhang mit dem Glücksspiel (54,5 % der Befragten gaben an, sich Geld zum Spielen auf illegale Weise beschafft zu haben<sup>110</sup>). 35,3 % gaben an, sich oft oder sehr oft zum Spielen oder zur Bezahlung von Spielschulden Geld durch „mehr oder weniger verbotene Handlungen“ beschafft zu haben.<sup>111</sup> Entsprechend wird in den beiden

---

<sup>103</sup> Ähnliches gilt für die australische Studie von *Wheeler/Round/Wilson*, The relationship between crime and gambling, die ebenfalls einen positiven Zusammenhang hat feststellen können.

<sup>104</sup> *Meyer/Althoff/Stadler*, Glücksspiel und Delinquenz.

<sup>105</sup> *Becker*, Glücksspielsucht in Deutschland, S. 3.

<sup>106</sup> So z.B. bei *Bühringer*, Anhörung zum Thema „Zukunft der Glücksspielwesens...“, S. 2

<sup>107</sup> *Lempp*, Spielhallen in der Diskussion, S. 35, 39.

<sup>108</sup> *Lempp*, a.a.O.

<sup>109</sup> *Meyer/Stadler*, MschrKrim 1998, S. 155, 158, Bagatelldelikte wie Diebstahl unter 100 DM, Schwarzfahren, Konsum weicher Drogen und Verkehrsdelikte waren in die Befragung nicht einbezogen worden.

<sup>110</sup> *Meyer*, Glücksspieler in Selbsthilfegruppen.

<sup>111</sup> *Meyer/Stadler*, MschrKrim 1998, S. 155, 159.

führenden Klassifikationen psychischer Störungen (ICD-10 und DSM-III-R/IV) glücksspielsuchtbedingte Delinquenz als typisches Merkmal des pathologischen Glücksspielens genannt.<sup>112</sup>

Die empirische Untersuchung von *Meyer und Bachmann*<sup>113</sup> zeigte, dass die illegale Beschaffung finanzieller Mittel für das Glücksspiel sowohl nach dem DSM-IV als auch nach der ICD-10 ein charakteristisches Merkmal pathologischen Glücksspiels ist. In zahlreichen klinischen Studien über pathologische Spieler aus Behandlungseinrichtungen oder Selbsthilfegruppen zeigt sich fast ausnahmslos ein hoher Prozentsatz an Probanden, die strafbare Handlungen begangen haben. Der Anteil variiert weltweit zwischen 35 und 90 %, wenn die Daten auf Selbstdarstellungen beruhen, oder zwischen 13 und 48 %, wenn objektive Kriterien wie Inhaftierungen und registrierte Vorstrafen zugrunde gelegt werden.<sup>114</sup> Untersuchungen von Strafgefangenen und Straftätern, Spielbankbesuchern und vereinzelt auch an Bevölkerungsstichproben verweisen gleichfalls auf enge Verknüpfungen zwischen einem pathologischen Spielverhalten und der Begehung von Straftaten.<sup>115</sup>

Diese Daten dienen zahlreichen Wissenschaftlern als Basis für die Ableitung eines kausalen Zusammenhanges zwischen delinquenten Verhaltensweisen und pathologischem Glücksspiel.<sup>116</sup> Allerdings sollte man mit der Behauptung kausaler Zusammenhänge vorsichtig sein, da nicht jeder pathologische Spieler tatsächlich straffällig wird. Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit der Begehung von Straftaten zur Finanzierung der Spielsucht sehr hoch, und ein offensichtlicher empirisch festgestellter Zusammenhang sollte zumindest Anlass sein, über entsprechende präventive Maßnahmen nachzudenken.

Straftaten von Spielern lassen sich mit *Meyer und Bachmann*<sup>117</sup> unter Berücksichtigung der Eigendynamik pathologischen Glücksspiels wie folgt erklären: Infolge der *Steigerung der Spielintensität* (welche wiederum in den Grundstrukturen des Automatenspiels angelegt ist) wächst der finanzielle Aufwand, der notwendig ist, um der Sucht nachzukommen. Mit der Entwicklung pathologischen Spielverhaltens erfolgt eine zunehmende Wahrnehmungseinengung auf die Beschaffung von Geldmitteln zur weiteren Teilnahme am Glücksspiel, ähnlich wie bei Drogenabhängigen. Wenn einerseits die eigenen Ressourcen und legalen Wege zur Erlangung finanzieller Mittel erschöpft sind, andererseits aufgrund der (suchttypischen) totalen Vereinnahmung der Person durch das Glücksspiel und des unwiderstehlichen Verlangens danach das Ziel der Geldbeschaffung aber beibehalten wird, wird der Handlungsdruck so hoch, dass

---

<sup>112</sup> S. die ausführliche Darstellung bei *Bühringer/Türk*, Geldspielautomaten, S. 42 ff.

<sup>113</sup> *Meyer/Bachmann*, Spielsucht, S. 113 ff.

<sup>114</sup> Nachweise bei *Meyer/Bachmann*, Spielsucht.

<sup>115</sup> Vgl. der Überblick bei *Meyer/Althoff/Stadler*, Glücksspiel und Delinquenz und *Meyer/Bachmann*, a.a.O.

<sup>116</sup> Nachweise bei *Meyer/Bachmann*, Spielsucht, S. 114; sowie *Meyer/Stadler*, MschrKrim 1998, S. 155 ff.

<sup>117</sup> *Meyer/Bachmann*, a.a.O.

die betreffenden Spieler immer höhere *moralische* Hemmschwellen überschreiten und Straftaten begehen, um die benötigten Geldmittel zu erlangen.

Das Überschreiten einer moralischen Hemmschwelle ist dabei kein punktuellere Ereignis, sondern Ergebnis eines länger andauernden Prozesses. Wenn die moralische Hemmschwelle im Verlaufe der Spielerkarriere sinkt, so lässt sich dies als ein Prozess der Verwahrlosung auf einen Habituationseffekt zurückführen.

**Es handelt sich somit bei Spielsüchtigen – ähnlich wie bei Drogenabhängigen – um Personen, bei denen ein direkter (wenn auch nicht unbedingt kausaler) Zusammenhang zu verschiedenen Formen von Beschaffungskriminalität hergestellt werden kann. Der Widerspruch zwischen den für die Teilnahme am Glücksspiel benötigten und den legal verfügbaren Geldmitteln der Spieler führt zwangsläufig dazu, dass sich viele Spieler die notwendigen Finanzmittel illegal beschaffen. Da Glücksspiele und illegale Drogen – im Gegensatz z.B. zu Alkohol und Nikotin – teure Suchtmittel darstellen, die auf Dauer kaum mit legalen Mitteln zu finanzieren sind, ist die Beschaffungsdelinquenz umso intensiver.**<sup>118</sup>

#### **a) Kriminalität in Spielhallen und im unmittelbaren Umfeld**

Seit geraumer Zeit wird fast täglich in Tageszeitungen oder Pressemeldungen der Polizei<sup>119</sup> bzw. in einschlägigen Foren<sup>120</sup> von Straftaten in Zusammenhang mit Spielhallen berichtet. Dabei handelt es sich zumeist um Raubüberfälle, die einen Großteil der Straftaten im unmittelbaren Zusammenhang mit Spielhallen ausmachen. Daneben wird über weitere Delikte wie illegales Glücksspiel, Geldwäsche, Betrug, räuberische Erpressung, Raubmord, Körperverletzungen, Einbrüche<sup>121</sup> berichtet. Sie sind die „*unangenehmen Begleiterscheinungen*“ von Spielhallen, wie es von polizeilicher Seite formuliert wird – oftmals mit dem Hinweis auf die in den letzten Jahren gestiegenen Kriminalitätsbelastungen im Umfeld von Spielhallen.<sup>122</sup> So wurde beispielsweise eine Spielhalle in Schwerte (bei Dortmund) innerhalb von 1 ½ Jahren dreimal überfallen, obwohl sie mit Video- und Alarmanlage gesichert ist. Die Täter waren jeweils mit Schusswaffe und/oder Messer bewaffnet.<sup>123</sup>

---

<sup>118</sup> Vgl. auch Meyer/Bachmann, Spielsucht, S. 115; von einem Anstieg der Beschaffungskriminalität geht weiterhin eine aktuelle Studie aus der Steiermark aus: N.N., Jeder Zehnte rutscht in Beschaffungskriminalität ab.

<sup>119</sup> Der Autor hat in den Monaten September und Oktober 2010 einen täglichen „Alert“ zu dem Stichwort „Spielhalle“ eingerichtet, der täglich zwischen 4 und mehr als 10 Meldungen zu (meist) Raubüberfällen auf Spielhallen erbrachte.

<sup>120</sup> <http://www.spiegeltheken-netz.de/category/kriminalitaet/> mit Einträgen von Spielhallenmitarbeitern; siehe auch: <http://www.baberlin.de/aufgepasst0.html>.

<sup>121</sup> So das LKA Berlin, zit. nach Matischok, Immer mehr Spielhallen (dort auch zu Folgendem); durch 101 Kontrolle Spielstätten wurden allein im Bezirk Berlin Mitte 39 Straftaten wegen illegalen Glücksspiels und 144 Zuwiderhandlungen gegen das Spielrecht festgestellt, sowie 12 Raubüberfälle auf Spielstätten und Wettbüros verzeichnet.

<sup>122</sup> Schreiben des LKA Berlin vom 10.09.2010 an den Autor.

<sup>123</sup> <http://www.derwesten.de/staedte/schwerte/Auch-dritter-Raub-auf-Video-id3781615.html> (15.10.2010); darüber berichtete u.a. auch die ZDF-Sendung „Hallo Deutschland“; der Sen-

Die international vergleichende Analyse des Glücksspielwesens durch das Schweizerische Institut für Rechtsvergleichung aus dem Jahr 2009 kommt zu dem Ergebnis, dass in nahezu allen untersuchten Staaten die Suchtgefahr und Kriminalitätsanreize aus dem Spielautomatenbetrieb mit Sorge betrachtet wird. Manche Staaten versuchen, diese Probleme mittels Beschränkung zu bewältigen. Andere Staaten wollen diese Probleme umgehen indem sie Geldspielautomaten ausschließlich in Spielbanken gestatten. Letzter Ansatz entspricht der aktuellen Tendenz in der Schweizer Gesetzgebung.<sup>124</sup>

**Insgesamt ist es unstrittig, dass es**

- a. Begleitkriminalität in Verbindung mit Spielhallen gibt,**
- b. die Neuansiedlung einer Spielhalle Begleitkriminalität nach sich zieht und**
- c. eine Häufung von Spielhallen zu einer Steigerung und Verdichtung von Kriminalität führt.**<sup>125</sup>

Strittig kann nur sein, welchen Umfang diese Kriminalität einnimmt und welche Qualität sie hat, ob sie sich signifikant von der Begleitkriminalität von Gaststätten unterscheidet und ggf. welche weiteren negativen Auswirkungen Spielhallen auf ihre Umgebung haben.

## **b) Die Delikte**

### **aa) Raub**

Der Raub auf Spielhallen existiert seit dem Aufkommen des Glücksspiels bzw. der Entstehung der Spielkasinos. Seit je her werden diese Einrichtungen von Tätern als lukrative Einnahmequelle gesehen, da hier mit relativ wenig Aufwand an die vermeintlich „leichte Beute“ zu gelangen ist.<sup>126</sup> Dies sieht der geschäftsführende Vorstand des Bundesverbandes privater Spielbanken so: *„Bekanntlich schafft Gelegenheit Diebe. Begünstigt werden die Überfälle nicht nur durch die massive Verbreitung von Spielhallen, sondern auch die mangelnde Zutrittskontrolle dieser Einrichtungen.“*<sup>127</sup> Auch

---

dungsmitschnitt ist verfügbar unter <http://www.zdf.de/ZDFmediathek/beitrag/video/1175358/Ueberfallserie-auf-Spielhalle#/beitrag/video/1175358/Ueberfallserie-auf-Spielhalle> (31.10.2010)

<sup>124</sup> Schweizerisches Institut für Rechtsvergleichung: International vergleichende Analyse..., Teil Zwei, S. 106.

<sup>125</sup> So z.B. auch betfair in seiner Stellungnahme zu der Anhörung „Zukunft des Glücksspielwesens“ für die Staatskanzlei Rheinland-Pfalz, S. 4 [http://mpk.rlp.de/fileadmin/staatskanzlei/mpk/PDF-Datei/012\\_betfair.pdf](http://mpk.rlp.de/fileadmin/staatskanzlei/mpk/PDF-Datei/012_betfair.pdf) (20.10.2010)

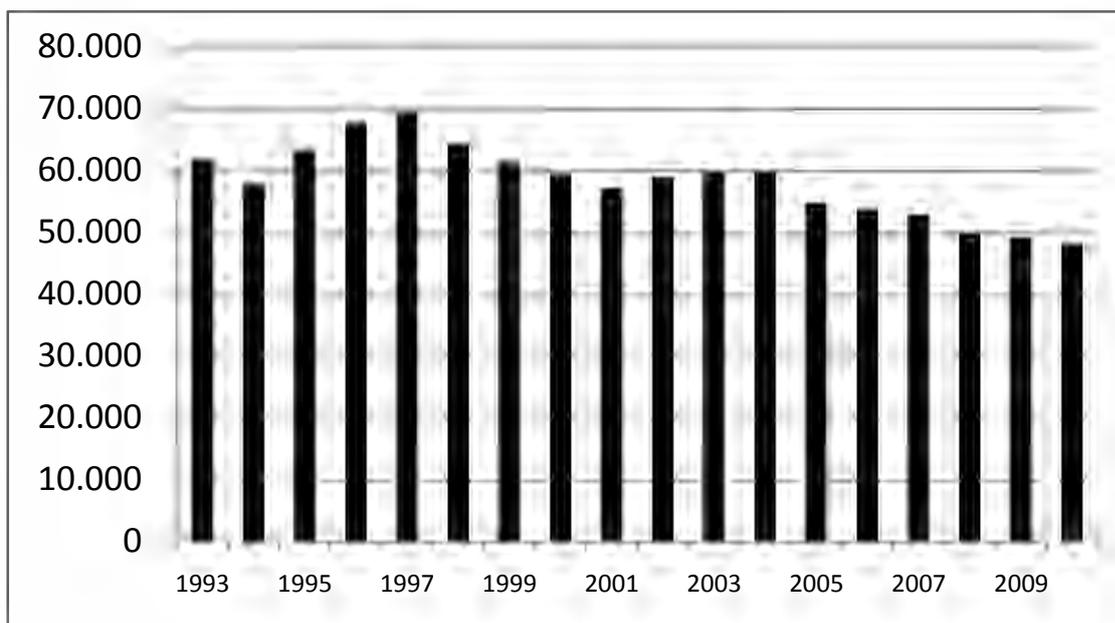
<sup>126</sup> Kloss/Lehmann/Engelmann, in: Raub. Eine typische Fallbeschreibung vom 19.10.2010 aus Regensburg: *„Am Samstagabend, haben zwei Unbekannte, einen vierstelligen Euro-Betrag bei einem Überfall auf eine Spielhalle am Merianweg in Regensburg erbeutet. Laut Kripo Regensburg stürmten die Täter in die Spielhalle und zwangen die Angestellten den Tresor zu öffnen. Anschließend flüchteten die Täter in Richtung Köwe-Center. Eine sofort eingeleitete Fahndung blieb bisher erfolglos. Hinweise nimmt die Polizei Regensburg entgegen.“* Quelle: <http://www.tvaktuell.com/default.aspx?ID=846&showNews=857985&showSearch=361> (20.10.2010)

<sup>127</sup> [http://www.isa-casinos.de/casinos/articles/28588\\_dramatische\\_zunahme\\_von\\_raubueberfaellen\\_auf\\_spielhallen.html](http://www.isa-casinos.de/casinos/articles/28588_dramatische_zunahme_von_raubueberfaellen_auf_spielhallen.html) (15.10.2010)

wenn man diese Äußerung vor dem Hintergrund der Vertretung der Interessen der Spielbanken durch den Autor sehen muss: Immerhin warnte der Geschäftsführer des Bundesverbandes bereits Anfang 2010 (als die PKS-Ergebnisse für 2009 noch nicht vorliegen): *"Es muss damit gerechnet werden, dass der aktuelle Spielhallenboom in Städten und Gemeinden nicht nur die Abwertung von Straßen und Wohnvierteln begünstigt, sondern auch der Eindämmung der Gewaltkriminalität entgegenwirkt."*<sup>128</sup>

Orientiert man sich an der Polizeilichen Kriminalstatistik, so weisen dort Raubdelikte im Allgemeinen seit Jahren rückläufige Zahlen auf (hierzu **Abbildung 8**).

**Abb. 8: Entwicklung Raubdelikte insgesamt (1993–2010)**



Quelle: PKS – Zeitreihen, Stand 15 März 2011, Schlüssel-Nr. 210000.

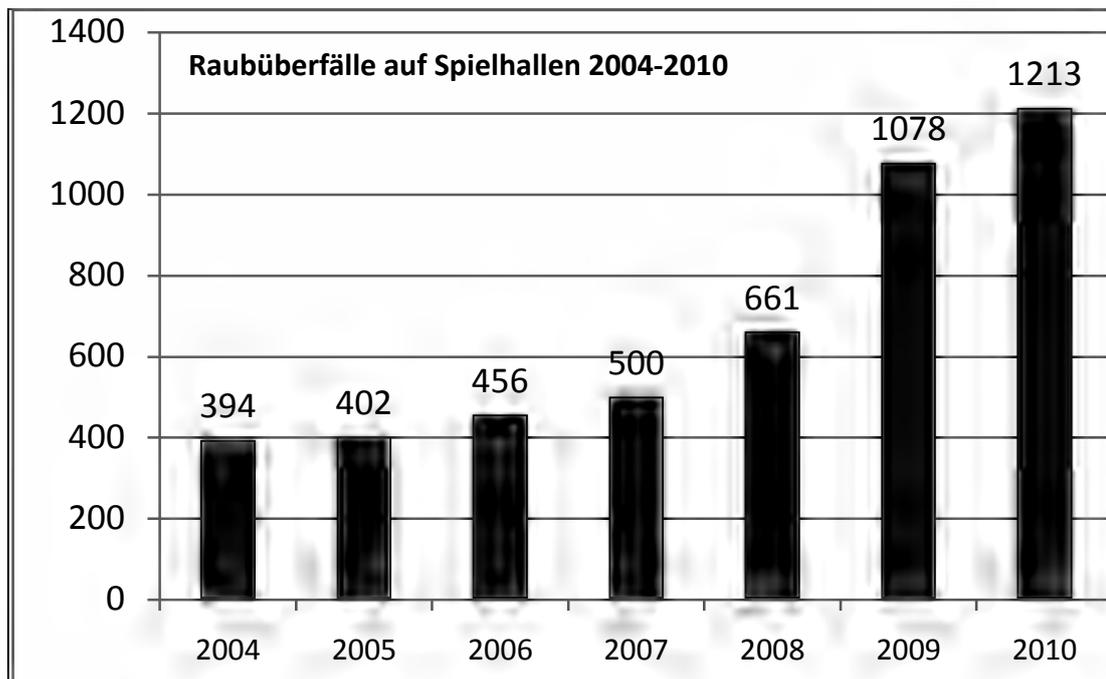
Ein grundlegend konträres Bild ergibt sich bei der Betrachtung von Raubtaten in Zusammenhang mit Spielhallen (s. **Abb. 9**). Die Zahlen der PKS (Schlüssel-Nr. 212100) weisen für die Bundesrepublik insgesamt einen erheblichen Anstieg an Raubüberfällen auf Spielhallen aus. Allein zwischen 2008 und 2009 stiegen die Fallzahlen von 661 auf 1.078.<sup>129</sup> Bei 8.295 Spielhallenstandorten in Deutschland bedeutet dies, dass rein statistisch gesehen jede achte Spielhalle im vergangenen Jahr Tatort eines Raubüberfalls war.<sup>130</sup>

<sup>128</sup> S. FN zuvor.

<sup>129</sup> Darunter 17 % Versuch, vgl. PKS 2009, S. 140; den deutlich gestiegenen Fallzahlen steht zudem ein Rückgang der Aufklärungsquote gegenüber. Während 2008 noch 42,1 % aller Raubüberfälle auf Spielhallen aufgeklärt wurden, waren es 2009 lediglich noch 38,3 %, PKS 2009, S. 139.

<sup>130</sup> Da manche Spielhallen mehrmals überfallen werden, handelt es sich um einen rein statistischen Wert.

**Abb. 9 Raubüberfälle auf Spielhallen 2004–2010**



Spielhallen rangieren unter den „TOP 5“ der Tatorte bei Raubdelikten. So liegen die Fallzahlen bei Raubüberfällen auf Tankstellen (926) und insbesondere bei Raubüberfällen auf Geldinstitute (419) oder Zechenschlussraub (151) deutlich unter denen in Spielhallen.<sup>131</sup> In knapp der Hälfte der Fälle wurde eine Schusswaffe verwendet, allerdings in wenig mehr als 1 % auch tatsächlich genutzt.<sup>132</sup>

Die Tatverdächtigen waren nahezu ausschließlich männlichen Geschlechts (95,5 %) und zwischen 18–21 Jahren (38,3 %) bzw. 21 Jahre und älter (47,3 %). Diese Daten der PKS decken sich mit den Ergebnissen einer Berliner Studie.<sup>133</sup> Auch hier waren die Täter meist männlich, polizeilich schon in Erscheinung getreten. Größtenteils lag das Alter der Täter zwischen 18–22 Jahren. Die Täter verfügten meist über keine Berufsausbildung, hatten kein eigenes Einkommen, lebten von Sozialhilfe bzw. waren polizeilich vorbelastet. Damit ist auch die Vermutung zu erklären, dass Spielhallen häufig als Treffpunkt von Kriminellen und zur Absprache von Straftaten genutzt werden.

<sup>131</sup> PKS 2009, 140.

<sup>132</sup> PKS 2009, S. 140.

<sup>133</sup> Ähnlich auch die Berichte der Oberhausener Polizei. Bei den Tätern handele es sich meist um junge Männer zwischen 18 und 25 Jahren. Die Täter wählten die Spielhallen vor allem, weil dort das Risiko eher gering sei. Die Täter seien meist bewaffnet, entweder mit einem Messer oder einer Pistole. Die Überfälle würden fast immer in den frühen Nacht- oder Morgenstunden passieren. Die meisten seien Gelegenheitstäter, vielleicht irgendwann mal selbst Kunde in der Spielhalle gewesen. Fast alle wohnen im direkten Umfeld, die meisten flüchten zu Fuß oder per Moped. Serientäter habe die Polizei nicht ausmachen können, vgl. *Hoynacki*, DERWESTEN, 30.06.2010.

Die *Tatausführung* gestaltet sich lt. der Berliner Studie sehr unterschiedlich. Die Autoren schreiben dazu: „*Oftmals wird die Aufsicht unter einem Vorbehalt (z.B.: der Automat ist defekt, die Toilette ist verstopft oder man möchte etwas zu trinken) aus dem Kassenbereich weggelockt, um sie im Anschluss daran niederzuschlagen, in die Toilette einzusperren oder anderweitig zu überwältigen. Die Vorgehensweise ist dabei oft brutal, insbesondere wenn den Anweisungen der Täter, das Geld zu übergeben, nicht Folge geleistet wird. Dies ist insbesondere der Fall, wenn die Spielhallenaufsicht osteuropäischer Abstammung ist und jede Mark mit dem eigenen Leben verteidigt. Der Einsatz von Waffen, zum Brechen des Widerstandes, ist dabei nicht ungewöhnlich. Ist der Angestellte überwältigt, bedienen sich die Täter selbständig im Kassenbereich oder brechen zusätzlich noch die Automaten auf. Eine andere Art der Begehungsweise ist mit vorgehaltener Waffe das Personal zu zwingen, das Geld herauszugeben und möglicherweise den Safe zu öffnen.*“<sup>134</sup>

Die Taten werden entweder kurz nach der Öffnung oder kurz vor der Schließung der Spielhallen begangen. Dies kann damit erklärt werden, da zu diesen Zeiten mit relativ wenig Gegenwehr und Zeugen zu rechnen ist. Nach den Autoren der Studie erklärt sich das Motiv der Tat oft folgendermaßen: „*Die Täter oft selber Spieler und der Spielleidenschaft/-sucht verfallen, sind mit den Gepflogenheiten und Räumlichkeiten der Spielhalle bestens vertraut. Aus Geldnot (...) kommt dann der Gedanke, die Spielhalle zu überfallen.*“<sup>135</sup>

#### bb) Geldwäsche

Neben Straftaten wie Raub oder Diebstahl gibt es weitere Delikte, die mit Spielhallen in Verbindung gebracht werden. So besteht der Verdacht, dass Spielhallen zur Geldwäsche genutzt werden. Angesichts der Personalintensivität etwaiger Ermittlungen auf diesem Gebiet ist der Tatnachweis allerdings nur schwer möglich. Dies scheinen die organisierten Straftäter bewusst auszunutzen. Vor allem im Berliner Raum werden derzeit nach Polizeiangaben sehr viele Spielhallen betrieben, die kaum Kundenverkehr aufweisen, jedoch in ihrer Steuererklärung hohe Umsätze ausweisen. Bei ihnen besteht ein erheblicher Verdacht, dass ihr Sinn und Zweck allein in der Geldwäsche besteht.<sup>136</sup> Insgesamt befanden sich etwa 40 % der Spielhallen in der Hand von zehn Personen. Eine Analyse ergab, dass die ausgewiesenen Umsätze der Unternehmen nicht der Wirklichkeit entsprachen und deutlich über den tatsächlichen Umsätzen lagen.<sup>137</sup> Vielfach ist es „*einfach für Besitzer von Spielhallen, schwarzes Geld zu waschen. Obwohl ihre Läden meistens leer sind, sprudeln die Gewinne – dank fiktiver Spieler.*“<sup>138</sup>

<sup>134</sup> Kloos/Lehmann/Engelmann, in: Raub, S. 60. Der Schwerpunkt der Überfälle lag in Berlin in den Bezirken Wedding, Kreuzberg und Neukölln, wobei in jüngerer Zeit eine leichte Verschiebung der Taten in den Osten Berlins festzustellen war.

<sup>135</sup> Kloos/Lehmann/Engelmann, a.a.O.; anders die Erfahrungen der Polizei in Oberhausen (vgl. Hoynacki, Der Westen vom 30.06.2010), die ausnahmslos von Einzeltätern ausgeht.

<sup>136</sup> Suendorf, Geldwäsche, S. 176.

<sup>137</sup> Suendorf, Geldwäsche, S. 211.

<sup>138</sup> Harnischmacher, Geldwäsche.

Zudem ist zu berücksichtigen, dass bei Hehlerei und Geldwäsche von einem sehr großen Dunkelfeld auszugehen ist.

### cc) Illegales Glücksspiel und Betrug

Neben der Geldwäsche werden Spielhallen auch in Zusammenhang mit illegalem Glücksspiel und Betrug gebracht. So durchsuchten im September 2009 Beamte der Polizei Köln, des Zollfahndungsamtes Essen sowie der Steuerfahndung Köln 68 Gewerbebetriebe sowie 12 Wohnungen.<sup>139</sup> Dabei wurden Haftbefehle gegen drei der vier Hauptbeschuldigten vollstreckt. Insgesamt wurden deutlich mehr als 150 Spielautomaten beschlagnahmt. Ausgangspunkt der seit Anfang 2008 andauernden Ermittlungen der GER Köln waren Erkenntnisse, wonach die Organisation mit Rauschgift handeln soll. Im Zuge der Ermittlungen ergaben sich klare Hinweise, die den Verdacht des illegalen Glücksspiels, der Geldwäsche sowie der Steuerhinterziehung im besonders schweren Fall begründeten. Den Tatverdächtigen wurde vorgeworfen, Steuern in Höhe von rund 3,5 Millionen Euro hinterzogen zu haben. Unterstützt wurden sie dabei von 18 bislang bekannten Helfern. Eine Rücksprache mit der zuständigen Polizeidienststelle im September 2010 ergab, dass das Verfahren noch nicht abgeschlossen ist. Allerdings liegen Hinweise darauf vor, dass es bundesweit Manipulationen an Spielautomaten gibt, auch wenn sich das konkrete Verfahren auf einen bestimmten Nutzerkreis (türkische Teestuben) bezog.

In Essen soll eine Betrüger-Bande durch Manipulation von Spielautomaten und illegale Sportwetten mehr als 100 Millionen Euro erlangt haben. Die Polizei durchsuchte bei einer Großrazzia mehr als 100 Wohnungen, Spielhallen und Imbissbuden mit Spielautomaten. Weitere 14 Objekte wurden in Baden-Württemberg, Hessen, Rheinland-Pfalz, Bayern und Belgien durchsucht. Der Tatvorwurf der Staatsanwaltschaft lautete: Aufstellen von manipulierten Geldspielgeräten in eigenen Spielhallen und anderen Lokalen.<sup>140</sup>

Neben Polizei- und Presseberichten finden sich Berichte über Straftaten im direkten Zusammenhang mit Spielhallen im Internet auf mehreren einschlägigen Websites. So sind auf der Website „*Spielotheken-Netz*“<sup>141</sup> fast täglich neue Meldungen von Überfällen auf Spielhallen zu finden. Diese Website ist ein Netzwerk für Spielotheken- und Spielhallenmitarbeiter, die Beiträge werden von den Mitarbeitern selbst eingestellt<sup>142</sup>. Zitat von der Website: „*Wir berichten über Kriminalität und Probleme in Spielhallen, schreiben Artikel zu Spielsucht, die es auch unter Mitarbeitern gibt und beschäftigen uns allgemein mit Casinos und Online-Casinos.*“ Vergleichbares findet sich auf der Website des Bundesverbandes der Automatenunternehmer, wo sich Bilder von Personen finden, die im Zusammenhang mit Einbrüchen, Diebstählen, Manipulationen o.ä.

---

<sup>139</sup> Quelle: <http://www.polizei-nrw.de/presseportal/behoerden/alle-behoerden/article/meldung-090922-110915-55-99.html> (27.09.2010).

<sup>140</sup> N.N., Mehr als 100 Millionen erbeutet.

<sup>141</sup> <http://www.spielotheken-netz.de/category/kriminalitaet/>.

<sup>142</sup> <http://www.spielotheken-netz.de/ueber-uns/>.

in Spielhallen oder an Geldspielgeräten in Gaststätten aufgefallen sind, ebenso Informationen zu den Tathergängen.<sup>143</sup>

### c) Kriminalität im Umfeld von Spielhallen

Anhand der veröffentlichten Polizeilichen Kriminalstatistik lassen sich keine Aussagen zur Kriminalität im Umfeld von Spielhallen machen. Zwar wäre es möglich, entsprechende Sonderauswertungen durchzuführen, indem die genaue Lage der Spielhallen in das Geodatenystem, das inzwischen von vielen Polizeibehörden benutzt wird, eingegeben und diese Eingaben anschl. ausgewertet werden. Allerdings wäre dies nur mit unvertretbar hohem Aufwand realisierbar. Um diese Lücke zu schließen wurde versucht über eine Abfrage bei allen Landeskriminalämtern in Deutschland Informationen zu diesem Zusammenhang zusammenzutragen. Von den im August 2010 angeschriebenen 16 LKÄs antworteten bis Oktober 2010 insgesamt dreizehn. Die meisten LKAs gaben jedoch an, dass sie über keine verwertbaren Informationen verfügen, was aus den o.gen. Gründen der Erfassung nachvollziehbar ist und keine Aussage zur tatsächlichen Lage darstellt.

Der Polizeipräsident Berlin teilte mit, dass es in den letzten drei Jahren eine gestiegene Kriminalitätsbelastung im Umfeld von Spielhallen gegeben habe. Eine telefonische Rücksprache mit der zuständigen Sachbearbeiterin Ende Oktober 2010 bestätigte dieses Ergebnis, wobei auf das breite Deliktspektrum, das im Umfeld von Spielhallen beobachtet wird, ebenso hingewiesen wurde wie auf den Anstieg der Taten. Die Delikte reichen von Raub über Diebstahl, Betrug, bis hin zu Drogendelikten. Allerdings wurde auch hier eingeräumt, dass eine statistisch verlässliche Aussage aufgrund des erheblichen Erfassungs- und Auswertungsaufwands zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht möglich ist. Die Süddeutsche Zeitung berichtete am 18.08.2010 unter dem Titel „Die Spielverderber“<sup>144</sup> davon, dass die Polizei in Berlin festgestellt habe, dass die Folge- und Beschaffungskriminalität im Umfeld von Spielhallen eindeutig zunehme.

Das Landeskriminalamt München stellte dem Autor verschiedene Unterlagen zur Verfügung und teilte mit, dass das Polizeipräsidium München seit 2006 einen Anstieg von Straftaten „bei einzelnen Spielhallen“ feststellt, dass aber für den Zuständigkeitsbereich des PP München insgesamt festzustellen sei, dass „die in der Stadt München betriebenen Spielhallen von geringer polizeilicher Auffälligkeit“ seien. Nach den Unterlagen wurden in Bayern 2005 insgesamt 672 Straftaten „mit Tatörtlichkeit Spielhalle“ registriert, 2009 waren es 1.401 (s. *Abb. 10*). Damit liegt ein Anstieg von über 100 % vor. Allerdings muss hier darauf hingewiesen werden, dass es sich dabei ausschließlich um Taten handelt, die direkt in oder unmittelbar an Spielhallen begangen wurden.

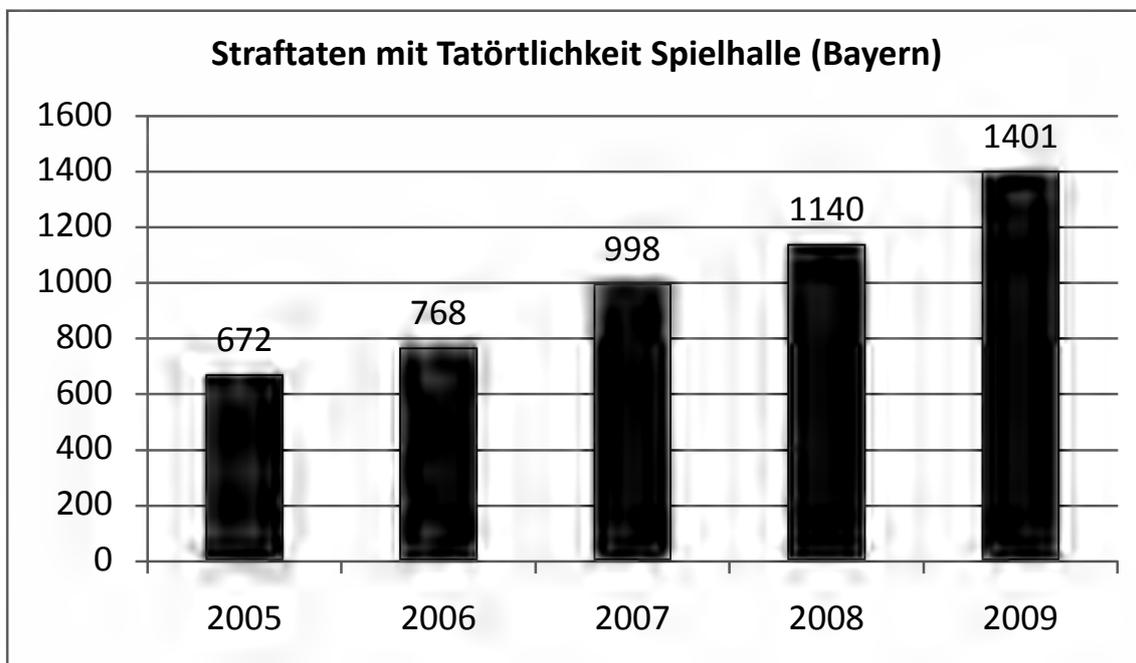
<sup>143</sup> <http://www.baberlin.de/aufgepasst0.html> (20.07.2011).

<sup>144</sup> Prummer/Stawski, in : Süddeutsche Zeitung vom 18.08.2010 ; ähnlich auch der Ravensburger Staatsanwalt Jörg Bogenrieder, der von einer „deutlich erhöhten Kriminalität, namentlich mit Überfällen auf die Spielhallenaufsicht, Einbrüchen, Schlägereien, Einsatz von Falschgeld und Gerätemanipulationen.“ ausgeht, zit. nach : N.N., SPD- Podiumsdiskussion.

Taten im Umfeld von Spielhallen (wie Einbrüche in nahegelegene Wohnungen) sind hier nicht erfasst.

Für die Landeshauptstadt München hatte das Polizeipräsidium München in einem Schreiben im März 2010 mitgeteilt, dass 2009 insgesamt 200 Straftaten mit Tatörtlichkeit „Spielhalle“ und ähnliche Betriebe in der Landeshauptstadt München registriert wurden. Im Langzeitvergleich ergibt sich eine zunehmende Tendenz, für die aber auch der Anstieg relevanter Betriebe verantwortlich sei. Straftatenschwerpunkte seien einfache und schwere Diebstähle sowie Sachbeschädigungen, gefolgt von einfacher und gefährlicher oder schwerer Körperverletzungen und Rauschgiftverstößen. Allerdings hat in den letzten Jahren auch die Zahl der Spielhallenkonzessionen zugenommen. So bestanden in den Jahren 1999 bzw. 2002 im Stadtgebiet insgesamt 64 bzw. 79 gewerberechtliche Erlaubnisse. In den Folgejahren stieg ihre Zahl kontinuierlich an bis auf 190 Konzessionen im Jahr 2009. Rein rechnerisch ergibt sich damit eine nur geringe Deliktbelastung pro Konzession (ca. eine Straftat pro Jahr und Konzession), wobei sich Unterschiede bei Berücksichtigung der jeweiligen Örtlichkeit zeigen. Grundsätzlich sieht die Münchner Polizei die Einrichtung von Spielhallen aufgrund der damit verbundenen kriminogenen Faktoren kritisch. Dies gilt nach ihrer Auffassung insbesondere für Wohnbereiche, aber auch im Hinblick auf räumliche Konzentrationen solcher Betriebe.

**Abb. 10: Straftaten mit Tatörtlichkeit Spielhalle (Bayern 2005–2009)**



Quelle: Bay. Landeskriminalamt, Schreiben an den Autor

Von den 1.401 Delikten in Bayern im Jahr 2009 mit Tatörtlichkeit Spielhalle waren 39,1 % Diebstahlsdelikte, 15,8 % Rohheitsdelikte, 14,4 % Vermögens- und Fäl-

schungsdelikte, 10,2 % Raubdelikte und 9,1 % Sachbeschädigungen sowie 8,1 % Betrug. Verstöße gegen das BtMG machten 4,9 % der Taten aus<sup>145</sup>.

Die Vermutung eines Zusammenhangs zwischen Spielhallen und Umfeldkriminalität deckt sich mit Darstellungen verschiedener Polizeidienststellen, die davon berichten, dass sich das Sicherheitsproblem bei Spielhallen in jüngster Zeit verschärfe, und zwar trotz Videoüberwachung, Tresoren und (stummen) Alarmknöpfen sowie privaten Sicherheitsdiensten, die zunehmend von Spielhallenbetreibern engagiert werden.

Bereits *Adrian* hat darauf verwiesen, dass durch Spielhallen Umfeldkriminalität entstehe.<sup>146</sup> Er bezog sich dabei auf Ergebnisse der Hannoverschen Polizei, wo Überfälle und Beschaffungskriminalität nachgewiesen wurden.<sup>147</sup>

#### d) Sicherheitsempfinden und Spielhallen

Der Betrieb einer Spielothek in einem Lokal ist nach der ständigen Rechtsprechung zulässig, wenn die Spielothek die übrigen Wohnungs- und Teileigentümer nicht mehr belästigt als ein Ladengeschäft.<sup>148</sup> Allerdings hat schon das Bundesverwaltungsgericht 2008 festgestellt, dass sich Vergnügungsstätten negativ auf die Umgebung und die in ihr lebende Wohnbevölkerung auswirken können.<sup>149</sup>

Vor dem Hintergrund kriminologischer Erkenntnisse wissen wir, dass unabhängig von der objektiven Kriminalitätslage die Kriminalitätsfurcht der (Wohn-) Bevölkerung besonderer Aufmerksamkeit bedarf, da diese nachgewiesenermaßen die Lebensqualität beeinträchtigt.<sup>150</sup> Erkenntnisse zu Ursachen und Ausmaß der Kriminalitätsfurcht sind von großer Bedeutung, zumal ein Rückschluss von der (objektiven) Kriminalitätslage auf die (subjektive) Kriminalitätsfurcht nicht möglich ist, da beides erfahrungsgemäß weitgehend unabhängig voneinander ist.<sup>151</sup>

Eine einheitliche Definition der Kriminalitätsfurcht gibt es nicht. Vielfach vertreten wird ein Drei-Komponenten-Modell.<sup>152</sup> Hiernach untergliedert sich die Kriminalitätsfurcht in eine affektive (gefühlsbezogenen), eine kognitive (verstandesbezogenen) sowie eine konative (verhaltensbezogen) Ebene. Die affektive Komponente bezieht sich auf das Unsicherheitsgefühl, die kognitive Komponente untergliedert sich in die Kri-

---

<sup>145</sup> Auszug aus der PKS Bayern, übermittelt vom Bayer. LKA am 24.09.2010.

<sup>146</sup> *Adrian*, in: Spielhallen, S. 71, 72.

<sup>147</sup> Auf der anderen Seite wurde in dem gleichen Seminar auf eine durch einen Vertreter der Spielhallenbranche durchgeführte „Nachfrage auf den Polizeipräsidiien“ sowie auf eine Anfrage des Berliner Polizeipräsidenten a.D. Hübner bei den Landeskriminalämtern verwiesen, die „keine verwertbaren Erkenntnisse“ (*Manke*, in: Spielhallen, S. 181, 186 f.) brachten.

<sup>148</sup> Allg. Meinung und ständige Rspr. des BayObLG NZM 2005, S. 463 f.; BayObLG, NZM 2000, S. 871 = NJW-RR 2000, S. 323, 324; OLG Köln, WuM 2005, S. 11, 73; OLG Zweibrücken 3 W 99/87 vom 06.10.1997.

<sup>149</sup> BVerwG 04.09.2008, 4 BN 9/08.

<sup>150</sup> *Dölling u.a.*, Kommunale Kriminalprävention

<sup>151</sup> Vgl. *Forschungsgruppe KKP*, Standardinventar, S. 8; s.a. *Eilers* 2011

<sup>152</sup> So schon *Schwind/Ahlborn/Weiß*, Empirische Kriminalgeographie, S. 310 ff.

minalitätseinschätzung und die Viktimisierungserwartung<sup>153</sup> und mit der dritten, der konativen Komponente, werden verhaltensbezogene Faktoren, insbesondere Schutz- und Vermeiderverhalten, erfasst.<sup>154</sup>

Im Zusammenhang mit der Frage, ob und ggf. welche negativen Auswirkungen eine Spielhalle auf die unmittelbare Nachbarschaft hat, kommt der Kriminalitätsfurcht und dem (Un-)Sicherheitsgefühl besondere Bedeutung zu. Beides hat entscheidende Auswirkungen auf die Verfasstheit einer Nachbarschaft. In vielen Studien konnte das erlebte Straßenbild mit seinen „signs of incivilities“,<sup>155</sup> also bestimmten Verhaltensweisen wie Anpöbeleien, erkennbarem Drogenhandel, Trunkenheit sowie bestimmte Verschmutzungen als Einflussfaktoren auf das Sicherheitsgefühl ermittelt werden.<sup>156</sup> Aber auch Ansammlungen von Jugendlichen werden (unabhängig von der tatsächlichen Lage) als Zeichen von Unordnung im Gemeinwesen und als Bedrohung gesehen und führen zur Beeinträchtigung des subjektiven Sicherheitsgefühls. So zeigen z.B. die Ergebnisse der Studien in Bremen und Aalen, dass dort das Sicherheitsempfinden insbesondere durch Betrunkene und herumlungernde Jugendliche beeinträchtigt wurde.<sup>157</sup> Wenn es um individualisierbare Ängste geht, dann zieht sich der Aspekt der Angst vor dem Ungewohnten und Fremden wie ein roter Faden durch viele der Studien, die sich in den letzten Jahren mit der Furcht und Unsicherheit von Bürgern beschäftigt haben. Ob man sich sicher oder unsicher, wohl oder unwohl fühlt hat damit zu tun, ob man die Menschen, denen man begegnet, kennt oder nicht kennt. Zusammenhänge zwischen „Herumlungern“ und erhöhter Devianz oder Kriminalität werden hergestellt, ohne dass es dafür objektive Nachweise gibt. Dies bestätigt Ergebnisse früherer, vom Autor selbst durchgeführter Studien in Baden-Württemberg und der Schweiz.<sup>158</sup> Unsicherheitsgefühl entsteht häufig auch durch ein „Hören davon“ im unmittelbaren sozialen Umfeld und nicht unbedingt nur durch konkrete eigene Gewalterfahrungen.<sup>159</sup> In der Anfang der 2000er Jahre durchgeführten Befragung in mehreren Städten Süddeutschlands und der Schweiz<sup>160</sup> gaben als Grund für ihre Ängste an bestimmten Stellen in ihrer Stadt viele Bürger an, dass *“sich dort in der Nähe (ihrer Meinung nach) Straftaten ereignen”*. Auf der anderen Seite gibt nur ein Bruchteil der Befragten an, dass sie dort, wo sie Angst haben, schon einmal selbst Opfer einer Straftat geworden

---

<sup>153</sup> Bei der Kriminalitätseinschätzung geht es um die Beurteilung des Umfangs der Kriminalität, deren Anstieg oder Abnahme oder aber ihren Rangplatz im Vergleich zu anderen Problemen (z.B. Arbeitslosigkeit). Die Viktimisierungserwartung bezieht sich auf die angenommene Wahrscheinlichkeit selbst in einem bestimmten Zeitraum (meist innerhalb der folgenden 12 Monate) Opfer einer (spezifischen) Straftat zu werden.

<sup>154</sup> Also in der Regel solche Verhaltensweisen, die als Reaktion auf persönliche Unsicherheitsgefühle oder Viktimisierungserwartungen getroffen werden; sa. *Eilers* 2011.

<sup>155</sup> *Dölling/Hermann*, FS Schwind, S. 805, 816 f.

<sup>156</sup> Vgl. *Schwind*, Kriminologie, § 20 Rn. 16; zuletzt und mwN Brunton-Smith/Sturgis, Do Neighborhoods generate fear of Crime?

<sup>157</sup> *Polizei Bremen*, Polizei im Dialog, S. 42; Stadt Aalen, "Initiative Sicheres Aalen", Offizielle Bürgerbefragung, S. 80.

<sup>158</sup> *Feltes*, Kommunale Kriminalprävention.

<sup>159</sup> *Rölle*, Unsicherheitsgefühle, S. 89.

<sup>160</sup> Vgl. *Feltes*, Kommunale Kriminalprävention.

sind. Offensichtlich ist das "Wissen vom Hörensagen" hier bedeutsamer als die eigene Erfahrung. Regionale Vergleiche mit der polizeilichen Kriminalstatistik zeigen oftmals, dass in Gebieten, in denen die Verbrechensfurcht hoch ist, die polizeilich registrierte Zahl von Straftaten nicht unbedingt ebenfalls hoch ist, vielfach sogar eher niedriger als in anderen Gebieten, wo die Verbrechensfurcht deutlich weniger ausgeprägt ist. Vielfach hängt dies mit einem „Image“ des jeweiligen Stadtviertels zusammen, das sich über Jahre hinweg gebildet hat, wobei die tatsächliche Kriminalitätsbelastung oftmals eine eher untergeordnete Rolle spielt.

Befragt nach Lösungsmöglichkeiten, um solche Unsicherheitsgefühle zu beseitigen, wurde u.a. die Änderung der Gestaltung des Wohnviertels angegeben, worunter auch der Lizenzentzug für Spielhallen gefasst wurde – diese Antwortkategorie lag an dritter Stelle im Vergleich zu zahlreichen anderen Lösungsmöglichkeiten.<sup>161</sup>

Wird in Bürgerbefragungen direkt nach der Problematik von Spielhallen gefragt, ergibt sich ein noch deutlicheres Bild der Beeinträchtigung der Lebensqualität. So haben 1988 in einer Umfrage des DIFU 24 % der befragten Städte die Spielhallensituation in ihrer Kommune als „besonders problematisch“ eingeschätzt, weitere 66 % als „in gewissem Maße problematisch“. Lediglich 7 % meinten, die Situation sei „unproblematisch.“<sup>162</sup> Im Vergleich zu einer vier Jahre zuvor durchgeführten Befragung sei, so Scharmer, der Problemdruck in den Kommunen deutlich gestiegen.<sup>163</sup> Scharmer schreibt weiter: *„Bei der Problemeinschätzung im einzelnen zeigt sich, dass der Beeinträchtigung des Straßenbildes wegen schlechter Außengestaltung überwiegend nur geringe bis mittlere Bedeutung zugemessen wird. Größere Bedeutung haben demgegenüber Probleme, die den ‚Trading-down‘-Effekt bezeichnen, nämlich Qualitätsverlust von Einkaufsstraßen wegen des schlechten Images der Spielhallen, Verschlechterung der Angebotsvielfalt in Einkaufsstraßen durch Konzentration von Spielhallen und Verdrängung des traditionellen Einzelhandels oder Kleinhandwerks durch die hohe Mietzahlungsfähigkeit der Spielhallenbetreiber. Der Beeinträchtigung der Versorgungsfunktion eines Gebietes, der Belästigung der Bewohner in der Umgebung, vor allem durch Lärm, und der Beeinträchtigung des Erfolgs öffentlich geförderter städtebaulicher Maßnahmen wird überwiegend geringe bis mittlere Bedeutung zugewiesen.“*<sup>164</sup>

Auf die Frage, welche Bedeutung die Ansiedlung von Spielhallen in ihrer Gemeinde hat, antwortete jeweils rund die Hälfte der Befragten, dass sie eine Gefährdung der

---

<sup>161</sup> Dölling/Hermann/Simsa, in: Kommunale Kriminalprävention, S. 58, 71 (Fn. 9), an erstgenannter Stelle standen „polizeiliche Maßnahmen,“ gefolgt von „Möglichkeiten der technischen Prävention.“

<sup>162</sup> Scharmer, Spielhallen in der Diskussion, S. 11, 15; ähnlich auch Adrian, in: Spielhallen in der Diskussion, S. 71 ff; so auch zahlreiche Presseberichte: siehe hierzu nur Schulz, Frankfurter Rundschau, 12.08.2010.

<sup>163</sup> Scharmer, a.a.O.

<sup>164</sup> Scharmer, a.a.O., S 16.; Hervorhebungen vom Autor.

öffentlichen Sicherheit durch Umfeldkriminalität bzw. die Belästigung der Allgemeinheit bzw. der Nachbarn erwarten.<sup>165</sup>

**Insgesamt kann daher festgehalten werden, dass es deutliche Hinweise darauf gibt, dass Spielhallen das allgemeine Sicherheitsgefühl in der unmittelbaren Nachbarschaft negativ beeinflussen – und dies gilt insbesondere für die Neueinrichtung solcher Einrichtungen.**

## 6. Die sog. „Internetcafés“

Der Begriff „Internetcafé“ umfasst einen eigenständigen oder einen vom baulichen Rest der Einrichtung abgetrennten Raum, in dem stationäre Computergeräte mit oder ohne Internetverbindung aufgestellt sind. An den Computern können Anwenderprogramme, wie Schreib- oder Kalkulationsprogramme, on- und offline Spiele oder Internetdienste aufgerufen werden. Als problematisch wird die Kombination von Internet-Terminals und Geldspielautomaten in einem Objekt angesehen. Dabei kann zum einem auf *Vieweg* Bezug genommen werden, der Internet-Terminals als ein zusätzliches Angebot sieht mit dem Potential, neue Kunden anzuziehen. Diese Dienstleistung wird (oftmals sogar vor allem) zur Verfügung gestellt, um das Interesse an Geldspielautomaten zu wecken.<sup>166</sup>

Der Begriff „Internetcafé“ ist im Grunde irreführend, denn nur wenige dieser Einrichtungen haben tatsächlich Café-Charakter, in dem Sinn, dass neben der Bereitstellung von Computern mit Internetzugängen auch Getränke, Snacks und sonstige in Cafés übliche Waren angeboten werden. Dennoch hat sich im Laufe der Zeit der Name „Internetcafé“ durchgesetzt. Durch die Möglichkeit, auch an den Computern Spiele anzubieten, bekommen Internetcafés immer mehr den Charakter einer Spielhalle, weshalb sich juristisch die Frage stellt, ob „Internetcafés“ ebenfalls unter den Begriff der Spielhalle bzw. der spielhallenähnlichen Unternehmen Sinne des § 33i GewO fallen und damit einer Erlaubnispflicht unterliegen. Die Frage stellte sich insbesondere vor dem Hintergrund des Schutzes Jugendlicher und Heranwachsender, welche durch die „Hintertür Internetcafé“ Zugang zu Spielmöglichkeiten erhalten – zumal die (selten) stattfindenden Kontrollen von Spielhallen immer wieder Verstöße gegen die einschlägigen Vorschriften aufzeigen.<sup>167</sup>

<sup>165</sup> *Scharmer*, Spielhallen, S. 11, 17.

<sup>166</sup> *Vieweg*, Wirtschaftsentwicklung, S. 17; so z.B. der Kommentar des Anbieters eines Online-Spiels („Ghost Pirates“): „Wenn Sie diesen innovativen Spielautomaten, der nicht über traditionelle Gewinnlinien verfügt, online spielen, können Sie bis zu 243 Wettarten (5 Walzen) aktivieren. Als weitere Optionen stehen ihnen drei, neun, 27 oder 81 Wettarten zur freien Verfügung. Die Gewinne, die auf Sie warten, sind so lukrativ, dass es sich für Sie durchaus lohnt, den sicheren Hafen zu verlassen und die Segel zu hissen: Treffen Sie auf einer aktivierten Wettart fünfmal auf den grimmigen Kapitän Peggy Rotten, erhalten Sie das 1500fache Ihres Einsatzes. Es erwartet Sie ein gutes und spannendes Spiel, bei dem Sie mit ein wenig Glück eine Menge Geld gewinnen können.“

<sup>167</sup> 2010 besuchten Mitarbeiter der Berliner Drogenbeauftragten 45 Spielhallen in Neukölln, Mitte und Friedrichshain-Kreuzberg. 150 Spieler trafen sie an, 80 Prozent davon waren Männer. Sie

Die Frage, wann Internetcafés als Spielhallen einzuordnen sind, ist entsprechend dem Urteil des BVerwG vom 09.03.2005 zu bewerten.<sup>168</sup> Danach sind die Gesamtumstände maßgeblich. Steht das Spielangebot im Vordergrund, so handelt es sich um eine Spielhalle oder ein spielhallenähnliches Unternehmen, das der Erlaubnispflicht nach § 33i GewO unterliegt. Steht hingegen eine andere Nutzung im Vordergrund, so sind die Voraussetzungen des § 33i GewO nicht erfüllt.<sup>169</sup> Die Erlaubnispflicht nach § 33i GewO hat weiterhin zur Folge, dass für Kinder und Jugendliche, d.h. Personen, die das 17. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, nach § 6 Abs. 1 des Jugendschutzgesetzes die Anwesenheit in öffentlichen Spielhallen oder ähnlichen vorwiegend dem Spielbetrieb dienenden Räumen nicht gestattet werden darf und diese somit weder zur Spielhalle, noch zum Internetcafé Zugang haben sollten. Vielfach wird diese Vorschrift jedoch – trotz Androhung hoher Geldbußen – nicht eingehalten. So berichtet nicht nur die Polizei, dass sich Jugendliche und Heranwachsende immer wieder in Spielhallen<sup>170</sup> und Internetcafés<sup>171</sup> aufhalten. Doch auch wenn kein Verstoß gegen die genannten Vorschriften vorliegt, geht man von Spielhallen und Internetcafés als „Einstiegsfördernder Faktor“ aus.<sup>172</sup>

Betroffen sind auch Heranwachsende, denn sie befinden sich noch in der Phase der Persönlichkeits- und Sozialentwicklung und haben eine hohe Risiko- und Experimentierbereitschaft, eine stärkere Orientierung an der Peer-Group und häufig fehlende berufliche, finanzielle und familiäre Absicherung. Das Normen- und Wertesystem ist bei dieser Personengruppe noch nicht voll ausgeprägt, was den Zugang zur illegalen Geldbeschaffung (bei jugendlichen und heranwachsenden Automaten Spielern häufig über Diebstahl) erleichtert.

Reichertz et al. schreiben dazu, dass Aufsteller die Schwellen zum Betreten von Spielhallen durch das Einrichten von Internet-Terminals oder das Aufstellen von Billardtischen senken können, da diese im Zweifelsfall bei dem Besucher als Rechtfertigung für den Besuch einer Spielhalle herhalten können.<sup>173</sup> Den Betreibern sei offensichtlich bewusst, dass eine reine Spielhalle, abgesehen von genehmigungsrechtlichen Problemen, auch in der Außendarstellung schwerer zu vermarkten sei.

Dabei sind Internetterminals finanziell für die Betreiber deutlich weniger attraktiv als Geldspielautomaten. Vergleicht man die möglichen Gewinne mit Geldspielautomaten

---

stellten fest, dass keine einzige Spielhalle sämtliche Vorschriften des Gesetzes eingehalten hatte; <http://www.morgenpost.de/berlin/article1426524/Warum-es-immer-mehr-Spielhallen-in-Berlin-gibt.html> (15.10.2010).

<sup>168</sup> BVerwG v. 09.03.2005 (BVerwG 6 C 11.04); siehe auch Schönleiter, GewA 2005, S. 238.

<sup>169</sup> <http://www.blja.bayern.de/textoffice/gesetze/juschg/6.html> (20.07.2011).

<sup>170</sup> So z.B. die Selbstberichte in dem Projekt von Stelly, Wege in die Kriminalität, S. 24 oder die o.g. Berichte von pathologischen Glücksspielern, die berichteten, schon mit 15 oder 16 das erste Mal in einer Spielhalle gewesen zu sein.

<sup>171</sup> So kontrollierten Mitarbeiter des Finanzamts, der Bezirksämter, des Polizeipräsidiums und des Landeskriminalamts (LKA) Berlin 150 Personen, darunter 39 Kinder und 68 Jugendliche (jedoch noch vor 2005),

<sup>172</sup> Vgl. Dobberke, Tagesspiegel vom 04.10.2008.

<sup>173</sup> Reichertz et al, Jackpot, S. 195.

(schätzungsweise 20.000,- Euro pro Jahr und Gerät) mit den Umsätzen durch Internetterminals (ca. 2.500,- Euro pro Jahr und Gerät), dann wird dieser Unterschied deutlich.

## 7. Jugendliche und Heranwachsende und Spielhallen

Spielhallen haben sich zu wichtigen Treffpunkten für junge Menschen entwickelt und damit bildet sich eine neue Subkultur heraus. Über Internetcafés und die damit verbundene räumliche Nähe zu harmlosen Unterhaltungsautomaten und die Bezugsgruppe der Gleichaltrigen, die sich dort aufhalten, werden die potentiellen Spieler an das Glücksspiel herangeführt. Wenn sie dann als Folge intensiven Glücksspiels unter finanziellen Druck geraten, sind sie empfänglich für „einfache“ Problemlösungen, die ihnen Spieler aus der Szene anbieten, die bereits über delinquente Erfahrungen verfügen.

Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen e.V. kam in einer Studie zur Jugendgewalt und Jugendkriminalität in Hannover<sup>174</sup> zu dem Ergebnis, dass der Besuch von Spielhallen als Kriminalität begünstigende Freizeitbeschäftigung zu bewerten ist. Hierbei handele es sich überwiegend um konsumorientierte, unbeaufsichtigte, unstrukturierte und gesellige Aktivitäten, die meist zusammen mit der peer-group unternommen werden. Die geringe Kontrolle durch Erwachsene sowie die in delinquenten Gruppen zu beobachtenden Prozesse der Herabsetzung von Hemmschwellen wurden als Erklärung für die Zusammenhänge mit dem Gewaltverhalten gesehen. Zu einem ähnlichen Ergebnis kam *Brigitta Goldberg*<sup>175</sup> in ihrer Studie zum Thema „Freizeit und Kriminalität bei Jugendlichen“. Kriminalitätsbezug hatten hiernach vor allem planlose und passive Freizeitbeschäftigungen zu denen auch der Besuch von Spielhallen gehört. Besonders wichtig sei in diesem Zusammenhang der Einfluss der jeweiligen Clique, da kriminelle Handlungen von Jugendlichen oftmals aus einer Gruppendynamik heraus entstehen.<sup>176</sup>

## 8. Zusammenfassende Bewertung

Nicht nur die Anzahl der Spielhallen, sondern insbesondere auch der Spielgeräte nimmt in Deutschland zu. Der Unmut bei den Anwohnern im Umfeld einer Spielhalle, zunehmend aber auch bei anderen Bürgern in einer betroffenen Gemeinde oder einem Stadtteil wird zunehmend größer. Ebenso steigen die Befürchtungen, dass durch eine Spielhalle Kriminalität und Unsicherheit Einzug in die Nachbarschaft halten. Dabei wurde und wird kontrovers diskutiert, ob „wohngebietsverträgliche“ Spielhallen über-

---

<sup>174</sup> Pfeiffer/Rabold/Baier, Sind Freizeitzentren eigenständige Verstärkungsfaktoren der Jugendgewalt?

<sup>175</sup> Goldberg, Freizeit und Kriminalität, S. 109.

<sup>176</sup> Goldberg, Freizeit und Kriminalität bei Jugendlichen; so auch Maschke, Stimmt das Schreckgespenst...

haupt möglich sind.<sup>177</sup> Wie dargestellt, ist davon auszugehen, dass der Bau einer Spielhalle zu einem erhöhten Kriminalitätsaufkommen führen kann und oftmals auch führt. Dies bezieht sich zum einen auf die hierdurch geschaffene Tatgelegenheit in der Spielhalle selbst, aber auch auf mögliche Kriminalität im Umfeld. Auch Befürworter oder Unterstützer der Spielhallen räumen ein, dass Spielhallen in Wohnbereichen für Destabilisierungsprozesse verantwortlich gemacht werden können und plädieren für eine Verlagerung an dezentrale Standorte bzw. in Außenbereiche.<sup>178</sup> Zur Minimierung der Gefahr des Nebeneinanders von Spielotheken und sensiblen Einrichtungen wie Schulen oder Jugendeinrichtungen könne auch eine Konzentration von Spielotheken mit größeren Flächen, aber an weniger Standorten, nützlich sein. Auch hier wollen selbst Befürworter Spielotheken an sensiblen Standorten verhindern oder beschränken.<sup>179</sup>

Im Gegensatz zu Studien zur Verbindung zwischen Spielsucht und Kriminalität existieren zur Frage, ob Kriminalität dort gehäuft vorkommt, wo Spielhallen angesiedelt sind, keine spezifischen empirischen Studien – wohl auch, weil diese nur mit einem sehr hohen Recherche- und Datenauswertungsaufwand durchgeführt werden könnten. Dennoch wird in der kriminologischen Literatur ebenso wie in der Polizeipraxis mit guten Gründen ein solcher Zusammenhang angenommen, auch wenn sich in jüngster Zeit die Schwerpunkte solcher Studien verschieben.<sup>180</sup> Bereits im Jahr 1981 ging *Keim* in seiner Studie davon aus, dass sich Spiellokale als „*Treffpunkte für Menschen mit sozialen und wirtschaftlichen Problemen herausgebildet haben*.“<sup>181</sup> Diese würden ein Milieu vorfinden und mitprägen, zu dem auch gehöre, in teilweise aggressiver und gewalttätiger Weise mit den Lebensproblemen fertig zu werden. Diese Einschätzung deckte sich mit derjenigen von *Frehsee*, der in seiner kriminalgeographischen Untersuchung der Stadt Kiel „*Vergnügungsviertel als Orte der Aggression*“<sup>182</sup> bezeichnete, wobei die Bedeutung dieser Einrichtungen für das Gesamtniveau der Kriminalität regional sehr unterschiedlich sei.<sup>183</sup>

---

<sup>177</sup> Vgl. bereits *Janning* 1988, S. 130 ff.

<sup>178</sup> Vgl. *Kaldewei*, Der Konzentrationsprozess des Spielhallenmarktes - Fluch oder Segen; *Stühler*, Alte Probleme im neuen Gewand

<sup>179</sup> *Kaldewei*, aaO.

<sup>180</sup> So spielen zunehmend Gefährdungsanalysen in ganz anderem (terroristischem) Kontext und mit gänzlich anderer Zielsetzung eine Rolle; vgl. *Mayrhofer* mit dem irreführenden Titel „Städtebauliche Gefährdungsanalyse“, der untersucht, wann und wie Gebäude bei Bombenanschlägen umfallen.

<sup>181</sup> *Keim*, Stadt und Gewalt, S. 241, so schon S. 197.

<sup>182</sup> *Frehsee*, Strukturbedingungen, S. 133, so *Schwind et al.*, Dunkelfeldforschung, S. 291 f.

<sup>183</sup> *Frehsee*, Strukturbedingungen, S. 202

Dazu passt die folgende Fallgeschichte<sup>184</sup>:

*„Irgendwann ließ sich der brave Mann von einem Bekannten zum Spielen verführen. 50 Euro warf er in einen Automaten und verlor. Um die Verluste auszugleichen, spielte er weiter. Er verzockte das Geld der Familie, die Nachbarn wunderten sich. Er stritt mit seiner Frau. Und schließlich überschritt Mehmet eine Grenze, die ihn endgültig ehrlos werden ließ. Er verspielte das Hochzeitsgold seiner Frau. "Das ist das Schlimmste, was man in dieser Gemeinschaft tun kann", erklärt Kubilay. Wer das tue, werde meist von der Familie geächtet. Die Streitigkeiten eskalierten so lange, bis Mehmet eines Tages seiner sich beklagenden Frau ein Messer in den Leib ramnte.“*

Der Soziologe Michael C. Hermann hat behauptet, dass im Umfeld einer großen Spielhalle die Delinquenz zunehme. Dies sei wissenschaftlich eindeutig belegt und könne langfristig „*sehr gefährlich sein*“. Über Kriminalität im Umfeld von Spielhallen könne in einer Art Schneeballeffekt ein ganzes Stadtviertel verkommen.<sup>185</sup> Auch wenn der Aussage, dass dies eindeutig wissenschaftlich belegt sei, in dieser Form nicht zugestimmt werden kann (vor allem, weil es auf den konkreten Einzelfall ankommt und daher jede Verallgemeinerung problematisch ist), so bleibt doch die Feststellung eines Schneeball- oder Kaskadeneffektes, der durchaus kriminologisch belegt ist. Schon in frühen kriminalgeographischen Arbeiten spiegelte sich wieder, was heutzutage in der (kriminologischen) Forschung ebenso wie in der Praxis als Standardwissen gilt. Schwerpunkte der Kriminalität sind häufig Geschäfts- oder Einkaufszentren, jedoch beschränkt sich ein erhöhtes Kriminalitätsaufkommen nicht zwangsläufig nur auf den Innenstadtbereich.<sup>186</sup> Vielfach sind Subzentren oder bestimmte Nachbarschaften von hohen Kriminalitätsraten betroffen, wenn dort entsprechende Anreizstrukturen vorhanden sind.<sup>187</sup> Die Einrichtung und der Betrieb einer Spielhalle kann in vielen Fällen eine örtliche, vergleichsweise als gering bis durchschnittlich zu bewertende Kriminalitätsbelastung intensivieren und diesen Kaskadeneffekt auslösen.

Für die subjektive Wahrnehmung der Be- und Anwohner in einer Nachbarschaft kommt es, wie viktimologische und kriminologische Studien gezeigt haben,<sup>188</sup> weniger auf die absolute Kriminalitätsbelastung an, sondern auf die subjektiv wahrgenommenen oder empfundenen Belastungen und dabei insbesondere auf Veränderungen in die-

<sup>184</sup> Quelle: <http://www.morgenpost.de/printarchiv/seite3/article1426049/Spielhallen-sind-der-Eingang-zur-Hoelle.html> (15.10.2010)

<sup>185</sup> <http://www.spd-weingarten.de/index.php?nr=21553&menu=0> (26.09.2010)

<sup>186</sup> Sog. Zonenmodell, das auf geographische Arbeiten von *Shaw/McKay* (Juvenile Delinquency) in Chicago zurückgeht; s.a. Schwind, Kriminologie, § 15 Rn. 13; für Erfurt, vgl. *Landeshauptstadt Erfurt* (Hrsg.), Kriminalitätsatlas, S. 21 f.

<sup>187</sup> *Schwind et al.*, Kriminalitätsphänomene, S. 83 ff.

<sup>188</sup> Vgl. *Feltes*: Kommunale Kriminalprävention sowie ders.: Kommunale Kriminalprävention gegen weltweiten Terrorismus? S. a. die Beiträge in *Dölling/Feltes/Heinz*: Kommunale Kriminalprävention, jeweils mwN.

ser Wahrnehmung. Hier wird sich nach der Eröffnung einer Spielhalle in vielen Fällen eine Veränderung insofern ergeben, als zunehmend junge Menschen in dieser Spielhalle und im unmittelbaren Umfeld verkehren. Darunter werden auch Personen sein, die polizeilich registriert oder strafrechtlich vorbelastet sind. Somit kann die Einrichtung der Spielhalle Veränderungen in der Fluktuation und der Zusammensetzung der sich dort aufhaltenden Personen bewirken, die sich negativ auf das Sicherheitsgefühl der Bürger auswirken.

Generell geht die Kriminologie davon aus, dass abweichendes Verhalten Jugendlicher wesentlich von den sozialräumlichen Bedingungen eines Stadtteils beeinflusst wird. Diese Bedingungen beeinflussen aber gleichermaßen auch die Verbrechensfurcht der Bewohner.<sup>189</sup>

Informelle soziale Kontrolle ist nach Ergebnissen der kriminologischen Forschung ein wesentlicher Faktor zur Verhinderung von Kriminalität und abweichendem Verhalten. Gleichzeitig ist das Sicherheitsgefühl dort deutlicher ausgeprägt, wo eine solche soziale Kontrolle vorhanden ist und auch wahrnehmbar ausgeübt wird. Umgekehrt kommt es dort, wo soziale Kontrolle und damit der soziale Zusammenhalt (social cohesion) einer Nachbarschaft nicht (mehr) vorhanden sind, zu einem Prozess des sozialen Downgrading: Mangelnde soziale Kontrolle führt zu abweichendem Verhalten, welches wiederum die Bereitschaft reduziert, sich selbst aktiv an dieser sozialen Kontrolle zu beteiligen, in dem man z.B. bei Ordnungs- oder Ruhestörungen interveniert. Dadurch wiederum steigen die Möglichkeiten für und die Bereitschaft zu abweichendem Verhalten.

In Städten, in denen sich Präventionsräte mit der Ansiedlung von Spielhallen beschäftigt haben, werden ähnliche Schlussfolgerungen gezogen. So hat in *Niederursel* der städtische Präventionsrat ein kriminologisches Lagebild erstellt und sich mit den Begleiterscheinungen von Spielhallen beschäftigt. Diese reichen laut der dortigen Polizei von Raubstraftaten bis hin zu Drogenhandel, und immer wieder komme auch der Verdacht der Geldwäsche auf. Der Geschäftsführer des Präventionsrates spricht von einer Verwahrlosung ganzer Stadtteile, der sich durch die Ansiedlung neuer Spielhallen einstelle. Diese Vergnügungsstätten hätten Auswirkungen auf das Sicherheitsempfinden der Bürger und bestimmte Straßen würden nicht mehr frequentiert, was wiederum dem Einzelhandel schade.<sup>190</sup>

Die Beschreibung der Spielertypen und der Spielerkultur zu Beginn dieser Arbeit hat deutlich gemacht, dass es sich bei Spielhallen bei aller Gleichheit in Ausstattung und

---

<sup>189</sup> Vgl. z.B. (und jeweils mit weiteren Nachweisen: Landeskriminalamt Nordrhein-Westfalen: Individuelle und sozialräumliche Determinanten der Kriminalitätsfurcht. *Häfele, J., C. Lüdemann*: "Incivilities" und Kriminalitätsfurcht im urbanen Raum; Lüdemann, C.: Benachteiligte Wohngebiete, lokales Sozialkapital und "Disorder". *Oberwittler, D.*: Jugendkriminalität in sozialen Kontexten – Zur Rolle von Wohngebieten und Schulen bei der Verstärkung von abweichendem Verhalten Jugendlicher sowie zuletzt für Großbritannien *Brunton-Smith/Sturgis*: Do Neighbourhoods generate Fear, m.w.N..

<sup>190</sup> *Winter, T., K. Iskandar*: Die unheimliche Vermehrung der Spielhallen

Grundprinzip um sehr unterschiedliche Einrichtungen handeln kann, deren Auswirkungen auf die Umgebung entscheidend von folgenden Punkten abhängen:

- In welchem sozialen Umfeld befinden sie sich?
- In welchem (größeren) regionalen Umfeld sind sie angesiedelt (Einzugsbereich, Geschäfte etc.)?
- Welche Spielertypen werden erfahrungsgemäß in dieser Spielhalle angetroffen (werden)?
- Welche Informationen zum kriminologisch relevanten Umfeld gibt es und wie sind sie zu bewerten?

Aus (soziologischen Studien) zu Spielhallen und Spielern alleine kann keine Aussage zu den konkreten Folgewirkungen einer Spielhalle getroffen werden. Vielmehr ist auf das Umfeld und die Rahmenbedingungen abzustellen und jeder Einzelfall muss neu bewertet werden.

Insgesamt muss man jedoch vor dem Hintergrund der Ergebnisse der vorliegenden Studien davon ausgehen, dass süchtiges Spielverhalten einen bedeutsamen kriminogenen Faktor darstellt. Es gibt nachgewiesene Zusammenhänge zwischen Spielsucht und Kriminalität. Aus dem kriminologisch gut belegten Zusammenhang zwischen Drogenabhängigkeit und Kriminalität kann der Schluss gezogen werden, dass auch ein vergleichbarer Zusammenhang zwischen Spielsucht und Kriminalität besteht. Wenn das Suchtverhalten einen Risikofaktor vor allem für die Begehung von Eigentums- und Vermögensdelikten darstellt, dann wird man davon ausgehen müssen, dass die zunehmende Verbreitung von Glücksspielen regional (d.h. auf einen Bezirk oder eine Nachbarschaft bezogen) wie überregional zu einem Anstieg der Kriminalitätsrate führt.

Es handelt sich bei Spielsüchtigen – ähnlich wie bei Drogenabhängigen – um Personen, bei denen ein direkter Zusammenhang zu verschiedenen Formen indirekter Beschaffungskriminalität hergestellt werden kann. Der Widerspruch zwischen den für die Teilnahme am Glücksspiel benötigten und den legal verfügbaren Geldmitteln führt dazu, dass die Finanzmittel illegal beschafft werden. Da Glücksspiele und illegale Drogen – im Gegensatz zu Alkohol und Nikotin – teure Suchtmittel darstellen, die auf Dauer kaum mit legalen Mitteln zu finanzieren sind, ist die Beschaffungsdelinquenz umso intensiver.

Die Auswirkungen der Spielsucht sind verheerend: Spielsüchtige verspielen ihr Vermögen, verschulden sich, ruinieren sich und ihre Familien, sind häufig auf Sozialhilfe angewiesen und verschaffen sich nicht selten Geld durch Straftaten. Man spricht von einer Abwärtsspirale aus psychosozialen Belastungen, illegalen Handlungen, Schuld- und Panikgefühlen, Hoffnungslosigkeit und dem Zerschneiden sozialer Beziehungen.<sup>191</sup> Zudem entstehen infolge der Spielsucht hohe volkswirtschaftliche Kosten durch die Beschaffungskriminalität, den Ausfall an Arbeitsleistungen und notwendige therapeutische und finanzielle Hilfe.<sup>192</sup> Legt man die von der Bundeszentrale für gesundheitli-

---

<sup>191</sup> Meyer/Bachmann, Spielsucht, S. 109 ff.

<sup>192</sup> von Hippel, Kampfplätze der Gerechtigkeit, S. 170 f.

che Aufklärung zuletzt (2009) errechnete Prävalenzrate von 0,4 %<sup>193</sup> für pathologisches Glücksspiel zugrunde und berücksichtigt man die Tatsache, dass ca. 90 % der abhängigen Spieler an Geldspielautomaten spielen, dann kann man die potentielle Zahl der pathologische Spieler, die eine Spielhalle aufsuchen könnten, nicht nur für das Bundesgebiet insgesamt (ca. 300.000), sondern auch konkret für einen Stadtteil oder eine Nachbarschaft berechnen.<sup>194</sup>

Überträgt man weiterhin das Rechenbeispiel von *Reichertz u.a.*, das diese auf der Grundlage einer repräsentativen Studie zum Spielerverhalten aus dem Jahre 2006 erstellt haben und unterstellt mit diesen Autoren, dass 8 % der Besucher einer Spielhalle für 40 % des Umsatzes verantwortlich sind, und nimmt weiter an, dass etwa 50 regelmäßige Spieler notwendig sind, damit sich eine Halle für den Betreiber rechnet, dann benötigt selbst eine kleinere Spielhalle rund 50 sog. „low-limit-Spieler“ und zehn „high-roller“.

Da „low-limit-Spieler“ und „high-roller“ jeweils eine eigene Kultur des Spielens aufweisen, ändert sich je nach Zusammensetzung der Spielergruppen auch die Kultur in der und damit auch um die Spielhalle. Es bleibt die Feststellung, dass insgesamt mindestens 50 Spieler pro Tag regelmäßig diese Spielhalle aufsuchen müssen, damit sie sich für den Betreiber rechnet. Diese Berechnungen machen deutlich, dass in aller Regel mit einer nicht unerheblichen Zahl (auch abhängiger) Spieler gerechnet werden muss, die die Spielhalle nutzen und für entsprechende Frequenz sorgen und die möglicherweise ihre Spielverluste durch Straftaten im näheren und weiteren Umfeld der Spielhalle versuchen auszugleichen.

Es ist weiterhin unstrittig, dass es Begleitkriminalität in Verbindung mit Spielhallen gibt und dass eine Häufung von Spielhallen zu einer Steigerung und Verdichtung von Kriminalität führt. Es gibt zudem Hinweise darauf, dass sich Kriminalität sowie Störungen der Sicherheit und Ordnung dort häufen, wo Spielhallen angesiedelt sind. Strittig ist, in welchem Umfang diese Kriminalität steigt und welche Qualität sie hat. Festzuhalten ist, dass Spielhallen als Treffpunkt von Straftätern und in dieser Beziehung zur Absprache von Straftaten genutzt werden und dass für geplante Spielhallen und die unmittelbare Umgebung entsprechende Auswirkungen zu erwarten sind.

Die Vermutung eines Zusammenhangs zwischen Spielhallen und Umfeldkriminalität (Folge- und Beschaffungskriminalität) deckt sich mit Darstellungen verschiedener Polizeidienststellen und den Betreibern von Spielhallen, wonach sich das Sicherheitsproblem in Verbindung mit und im Umfeld von Spielhallen derzeit verschärft, und zwar trotz Intensivierung der Schutz- und Sicherheitsbemühungen.

---

<sup>193</sup> *Hayer*: Einführung in die Grundlagen der Glücksspielsucht, Folie 12; diese Rate liegt im Mittel der diskutierten Prävalenzraten von 0,20 bis 0,56.

<sup>194</sup> Selbst wenn man annimmt, dass die errechneten Prävalenzraten die Altersgruppen unter 14 und über 65 Jahren aussparen, verbleibt noch immer eine erhebliche Zahl von potentiellen pathologischen Spielern, zumal Spieler auch aus anderen Stadtbezirken kommen können – vor allem zu Beginn, wenn dort neue und bislang vielleicht unbekannte Spielgeräte aufgestellt werden.

Unabhängig von der objektiven Kriminalitätslage sind aufgrund von kriminologischen Erfahrungen die Kriminalitätsfurcht und das subjektive Sicherheitsgefühl der (Wohn-) Bevölkerung von Bedeutung. Beides wirkt sich auf den sozialen Zusammenhalt in einem Gemeinwesen aus, der wesentliche kriminalpräventive Funktionen hat. Da diese Furcht die Lebensqualität der Bürgerinnen und Bürger beeinträchtigt, sind Erkenntnisse zu Ursachen und Ausmaß der Kriminalitätsfurcht von besonderer Relevanz. Die Ansiedlung einer Spielhalle hat – wie gezeigt wurde – ungeachtet der objektivierbaren Folgen negative Einflüsse auf das Sicherheitsempfinden und die Lebensqualität der im Umkreis wohnenden Bevölkerung. Diesem Sicherheitsgefühl und der sozialen Kontrolle sowie dem Zusammenhang zwischen beidem kommt eine besondere Bedeutung zu, weil beide Aspekte entscheidende Auswirkungen auf die Verfasstheit einer Nachbarschaft und (über die ausgeübte positive soziale Kontrolle) damit auf deren präventive Kompetenz haben. Die Eröffnung einer Spielhalle wird das subjektive Sicherheitsgefühl der Anwohner beeinträchtigen. Diese Tatsache wiederum hat negative Auswirkungen auf den sozialen Zusammenhalt und die soziale Kontrolle – mit dem Ergebnis, dass abweichendes Verhalten mehr als bisher geduldet wird und die nachlassende soziale Kontrolle die Entstehung von abweichendem Verhalten (Kriminalität, Ordnungsstörungen) begünstigt. Dies wiederum kann dazu führen, dass es zu einem Sogeffekt kommt und Jugendliche, die auf der Suche nach „Fun“ und Ablenkung stark erlebnisorientiert sind (was einen wesentlichen Faktor für abweichendes und gewalttätiges Verhalten Jugendlicher darstellt<sup>195</sup>), von diesem Ort angezogen werden.

Als problematisch wird auch die Kombination von Internet-Terminals und Geldspielautomaten in einem Objekt angesehen, weil sich besondere Probleme durch Jugendliche und junge Erwachsene in und um die geplante Spielhalle und die Internet-Terminals ergeben können, welche ein zusätzliches Angebot darstellen, um neue Kunden anzuziehen.

Spielhallen haben sich aus verschiedenen Gründen<sup>196</sup> zu wichtigen Treffpunkten für junge Menschen und damit zu einer neuen Subkultur herausgebildet. Wenn – kriminologisch betrachtet - der Besuch von Spielhallen als Kriminalität begünstigende Freizeitbeschäftigung gilt, dann müssen die Kommunen und auch die Bundesländer daraus Konsequenzen ziehen.

Die zunehmend geringer werdende informelle soziale Kontrolle durch Erwachsene und das soziale Umfeld insgesamt sowie die in delinquenten Gruppen zu beobachtenden Prozesse der Herabsetzung von Hemmschwellen sind wichtige Faktoren zur Erklärung abweichenden Verhalten. Da dieses Verhalten oftmals aus einer Gruppendynamik heraus entsteht, ist mit einer Beeinträchtigung des subjektiven Sicherheitsgefühls und einer noch geringeren Bereitschaft der Anwohner zur informellen sozialen Kontrolle zu rechnen. Beides wird sich negativ auf eigenpräventive Kräfte eines Gemeinwesens

---

<sup>195</sup> Vgl. Feltes, Fußballgewalt als misslungene Kommunikation.

<sup>196</sup> Dazu dürfte auch die Tatsache gehören, dass Städte und Gemeinden zunehmend weniger finanzielle Mittel zur Verfügung stehen, um für Jugendliche attraktive und betreute Freizeitangebote zu machen.

und auch auf die Bewertung und Einschätzung der Umgebung der Spielhalle auswirken, was wiederum eine entsprechende (negative) Sogwirkung auf belastete wie unbelastete Jugendliche und junge Erwachsene ausübt. Der Teufelskreis des Zusammenhangs zwischen rückläufiger sozialer Kontrolle und ansteigender Kriminalität und abweichendem Verhalten hat dann begonnen. Er kann oftmals nicht mehr oder nur mit erheblichem (finanziellen) Aufwand angehalten werden. Die Polizei kann dann nur noch reaktiv tätig werden und versuchen, die Scherbenhaufen zusammenzufügen, den die kommunale Politik angerichtet hat.

Insofern sollte sich auch die Polizei auf Landes- und Bundesebene stärker für eine weitere Reglementierung von Spielhallen einsetzen. Die ersten Ansätze, die durch die Innenministerkonferenz im Jahre 2010 gemacht wurden, reichen hierzu nicht aus (zumal die Ergebnisse nicht veröffentlicht wurden). Weitere Auswertungen von statistischen Daten, die der Polizei vor Ort zur Verfügung stehen (wie Notrufe- und Funkstreifenwageneinsätze sowie Strafanzeigen) sind dringend nötig.

Auf kommunaler Ebene sollten Gemeinderäte und Stadtverwaltungen im Zusammenhang mit stadtplanerischen Überlegungen stärker als bisher Erkenntnisse der Kriminologie zur Beschaffenheit kriminogener Räumen und zur Kriminalprävention durch Architektur und Stadtplanung heranziehen und berücksichtigen. So könnte nicht nur einem kommerziellen Downgrading, sondern auch einer sozialen Abwärtsspirale in bestimmten Gebieten entgegengewirkt werden.

## Literaturverzeichnis

- Adrian, H. (1988): Spielhallen – Ein Problem für die Stadt. In: Scharmer, Eckart (Hg.): Spielhallen in der Diskussion. Seminarbeiträge zu einem kommunalen Problem. Berlin, S. 71–78.
- Alberti, G. (2008): Beratung von Glücksspielsüchtigen in Haftanstalten. Tagungsdokumentation. Online verfügbar unter [http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/handout2009/Vortrag\\_Gisela\\_Alberti.pdf](http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/handout2009/Vortrag_Gisela_Alberti.pdf), zuletzt aktualisiert am 05.03.2009, zuletzt geprüft am 28.09.2010.
- Alberti, G.; Kellermann, B. (Hg.) (1999): Psychosoziale Aspekte der Glücksspielsucht. Ges-thacht.
- Bachmann, M.; El-Akhras, A. (2008): Die Behandlung pathologischen Glücksspiels. In: Gebhardt, Ihno; Grüsser-Sinopoli, Sabine (Hg.): Glücksspiel in Deutschland. Ökonomie, Recht, Sucht. Berlin: de Gruyter Recht, S. 575–587.
- Barthe, E., B.G. Stitt (2009): Impact of casinos on criminogenic patterns. In: Police Practice and Research. 10,3, S. 255–270
- Baudzus, M. (2010): Hohenlockstedt: Raubüberfall auf Spielhalle. In: Pressemappe Polizeidirektion Itzehoe, 20.09.2010. Online verfügbar unter [http://www.presseportal.de/polizeipresse/pm/52209/1684531/polizeidirektion\\_itzehoe/rss](http://www.presseportal.de/polizeipresse/pm/52209/1684531/polizeidirektion_itzehoe/rss), zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- Becker, T. (2009): Glücksspielsucht in Deutschland. Prävalenz bei verschiedenen Glücksspielformen. Frankfurt, M. et al.: Lang.
- Becker, T. (2010): Häufigkeit der Glücksspielsucht in Deutschland. Online verfügbar unter <https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Gluecksspielsucht.pdf>, zuletzt aktualisiert am 10.05.2010, zuletzt geprüft am 02.09.2010.
- Bernardy, K. (2010): Ich bin vor der Realität geflohen. In: Trierischer Volksfreund, 10.09.2010. Online verfügbar unter <http://www.volksfreund.de/nachrichten/themendestages/themenderzeit/Weitere-Themen-des-Tages-Trier-Schweich;art742,2543950>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Bondolfi, G.; Jermann, F.; Ferrero, F.; Zullino, D.; Osiek, C. (2008): Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation. In: Acta Psychiatrica Scandinavica, Jg. 117, H. 3, S. 236–239.
- Bondolfi, G.; Osiek, C.; Ferrero, F. (2000): Prevalence estimates of pathological gambling in Switzerland. In: Acta Psychiatrica Scandinavica, Jg. 101, H. 6, S. 473–475.
- Brodbeck, J.; Dürrenberger, S.; Znoj, H. (2007): Grundlagenstudie Spielsucht: Prävalenzen, Nutzung der Glücksspielangebote und deren Einfluss auf die Diagnose des Pathologischen Spielens Schlussbericht August 2007, zuletzt aktualisiert am 06.09.2007, zuletzt geprüft am 02.09.2010.

- Brodbeck, J.; Duerrenberger, S.; Znoj, H. (2009): Prevalence rates of at risk, problematic and pathological gambling in Switzerland. In: Eur. J. Psychiat, Jg. 23, H. 2, S. 67–75. Online verfügbar unter <http://scielo.isciii.es/pdf/ejpen/v23n2/original1.pdf>, zuletzt geprüft am 02.09.2010.
- Brunton-Smith, I.; Sturgis, P. (2011): Do Neighborhoods Generate Fear of Crime? An Empirical Test Using the British Crime Survey. In: Criminology 49, 2, S. 331–370
- Bühringer, Gerhard; Türk, Dilek (2000): Geldspielautomaten: Freizeitvergnügen oder Krankheitsverursacher? Ergebnisse empirischer Studien von 1984–1997. Göttingen: Hogrefe Verl. für Psychologie.
- Bühringer, Gerhard (2010): Anhörung zum Thema „Zukunft des Glücksspielwesens in Deutschland. 14.04.2010, verfügbar unter [http://mpk.rlp.de/fileadmin/staatskanzlei/mpk/PDF-Datei/100\\_Prof\\_Dr\\_Buehringer.pdf](http://mpk.rlp.de/fileadmin/staatskanzlei/mpk/PDF-Datei/100_Prof_Dr_Buehringer.pdf) (20.10.2010)
- Bühringer, G. u.a. (2010): Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005. Online verfügbar unter [http://www.ift.de/fileadmin/downloads/Abschlussbericht\\_online.pdf](http://www.ift.de/fileadmin/downloads/Abschlussbericht_online.pdf) (9.7.2011)
- Bührmann, A.; Kettler, U.; Kraner, U.; Rose, S. (1988): Groschengrab und Schuldenberg. Reportage über Spieler, Spielhallen und Kommunalpolitik. Münster: Verl. Westfäl. Dampfboot.
- Bundesministerium für Raumordnung (Hg.) (1988): Bericht über das Expertengespräch "Spielhallenproblematik" am 10.11.1987. Bonn.
- Bundesverband Automatenunternehmer e.V. Online verfügbar unter <http://www.baberlin.de/home.html>, zuletzt geprüft am 23.09.2010.
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (2010): Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009 Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Online verfügbar unter [http://www.spielen-ohne-sucht.de/media/redaktionelle-medieninhalte/pdfs/pdf2010tct/GS-Survey\\_2007-2009\\_vom\\_15-12-09.pdf](http://www.spielen-ohne-sucht.de/media/redaktionelle-medieninhalte/pdfs/pdf2010tct/GS-Survey_2007-2009_vom_15-12-09.pdf), zuletzt aktualisiert am 28.06.2010, zuletzt geprüft am 28.09.2010.
- Cohen, A. K.; Mark H. (1956): Risk and Gambling. The Study of Subjective Probability. London.
- Denzer, P.; Petry, J.; Baulig, T.; Volker, U. (1995): Pathologisches Glücksspiel: Klientel und Beratungs-Behandlungsangebot (Ergebnisse der multizentrischen deskriptiven Studie des Bundesweiten Arbeitskreises Glücksspielsucht). In: Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Hg.): Jahrbuch Sucht '96. Geesthacht: Neuland, S. 279–295.
- Deutsche Hauptstelle gegen die Suchtgefahren (Hg.) (1995): Jahrbuch Sucht '96. Geesthacht: Neuland.
- Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hg.) (2010): Jahrbuch Sucht. Geesthacht.
- Deutsche Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft (DeSIA) (2009). Stellungnahme der Deutschen Spielbanken Interessen- und Arbeitsgemeinschaft (DeSIA) zur öffentli-

chen Anhörung des Ausschusses für Gesundheit des Deutschen Bundestages zum Antrag „Prävention der Glücksspielsucht stärken“ – BT-Drucksache 16/11661 (Ausschussdrucksache 16(14)0566(14) geladener VB zur Anhörung am 1.7.09 – Glücksspielsucht). Ausschuss für Gesundheit des Deutschen Bundestages.

- Diegmann, H.; Hoffmann, C.; Ohlmann, W. (2008): Praxishandbuch für das gesamte Spielrecht. Stuttgart: Kohlhammer (Recht und Verwaltung).
- Dobberke, C. (2008): Immer mehr Spielhallen – Bezirke schlagen Alarm. In: Tagesspiegel, Jg. 2008, 04.10.2008. Online verfügbar unter <http://www.tagesspiegel.de/berlin/immer-mehr-spielhallen-bezirke-schlagen-alarm/1338710.html>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Dölling, D.; Feltes, T.; Heinz, W., et al. (Hg.) (2003): Kommunale Kriminalprävention. Analysen und Perspektiven; Ergebnisse der Begleitforschung zu den Pilotprojekten in Baden-Württemberg. Holzkirchen: Felix.
- Dölling, D.; Hermann, D.; Simsa, C. (2003): Ergebnisse der Bevölkerungsbefragung in Calw. In: Dölling, D.; Feltes, T.; Heinz, W.; Kury, H. (Hg.): Kommunale Kriminalprävention. Analysen und Perspektiven ; Ergebnisse der Begleitforschung zu den Pilotprojekten in Baden-Württemberg. Holzkirchen: Felix, S. 58–83.
- Dörries, B.. (2009): Alles auf Rot. In: Süddeutsche Zeitung, 27.05.2009. Online verfügbar unter <http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/kasinos-in-deutschland-alles-auf-rot-1.462909>, zuletzt geprüft am 14.09.2010.
- Draeger, K.; Kühnel, W. (2001): Raub. Kriminologische Analysen. Berlin.
- Dreher, G.; Feltes, T. (1996): Notrufe und Funkstreifenwageneinsätze bei der Polizei. Eine empirische Studie in drei Polizeidirektionen in Baden-Württemberg. Holzkirchen/Obb.: Felix (Empirische Polizeiforschung, 10).
- Edich, H.; Weingart, L. (2010): In die Schulden getrieben. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 07.09.2010. Online verfügbar unter <https://www.faz.net/s/RubF9F0C6B7630641BA8633358C2FCB6213/Doc~E01A0D41B494A4C2690CEFAACCB6CE771~ATpl~Ecommon~Scontent.html>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Eilers, F. (2011): Dunkelfeldforschung im Internet am Beispiel einer deutschen Großstadt – Bochum. Holzkirchen
- Feltes, T. (1995): Notrufe und Funkstreifeneinsätze als Messinstrument polizeilichen Alltagshandelns. In: Die Polizei, S. 157–174.
- Feltes, T. (2003): Kommunale Kriminalprävention: Studien zur Viktimisierung, Verbrechensfurcht und Polizeibewertung. In: Dölling, Feltes, Heinz, Kury, Kommunale Kriminalprävention – Analysen und Perspektiven. Holzkirchen 2003, S. 5–13
- Feltes, T. (2004): Einbruchsprävention aus Tätersicht. In: Forum Kriminalprävention 3, S. 1–10

- Feltes, T. (2006): Kommunale Kriminalprävention gegen weltweiten Terrorismus? Was hat Hannover mit New York, Madrid und London zu tun? Überlegungen zu Prävention des weltweiten Terrorismus. In: Kriminalpolitik und ihre wissenschaftlichen Grundlagen (2007). Festschrift für Hans-Dieter Schwind zum 70. Geburtstag, hrsg. von Thomas Feltes, Christian Pfeiffer, Heidelberg 2006, S. 825–839
- Feltes, T. (2010): Fußballgewalt als misslungene Kommunikation. In: Neue Praxis 4, S. 405–421
- Feltes, T.; Pfeiffer, C.; Steinhilper, G. (Hg.) (2006): Kriminalpolitik und ihre wissenschaftlichen Grundlagen. Festschrift für Professor Dr. Hans-Dieter Schwind zum 70. Geburtstag. Heidelberg: Müller.
- Frehsee, D. (1978): Strukturbedingungen urbaner Kriminalität. Eine Kriminalgeographie der Stadt Kiel unter besonderer Berücksichtigung der Jugendkriminalität. Univ., Diss.-Kiel, 1978. Göttingen: Schwartz.
- Frigge, B.: Spielotheken-Netz.de. Verspiele nicht dein Leben! Online verfügbar unter <http://www.spielotheken-netz.de/ueber-uns/>, zuletzt geprüft am 23.09.2010.
- Füchtenschnieder-Petry, I.; Petry, J. (2010): Game over. 2., Aufl. Freiburg im Breisgau: Lambertus.
- Gazel, R. C.; Rickman, D.; Thompson, W. N.: Casino Gambling and Crime: A Panel Study of Wisconsin Counties. In: Managerial and decision economics, Jg. 2001, H. 22, S. 65–75.
- Gebhardt, I.; Grüsser-Sinopoli, S. (Hg.) (2008): Glücksspiel in Deutschland. Ökonomie, Recht, Sucht. Berlin: de Gruyter Recht.
- Goffman, E. (1973): Interaktionsrituale. Über Verhalten in direkter Kommunikation. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Goldberg, B. (2003): Freizeit und Kriminalität bei Jugendlichen. Zu den Zusammenhängen zwischen Freizeitverhalten und Kriminalität. Baden-Baden: Nomos.
- Grewenig, M.; Biasini, C. (1997): Historische Spielautomaten. Der Traum vom Glück ; Sammlung Gauselmann. Stuttgart: Hatje.
- Grinols, Earl L.; Mustard, D.. (2006): Casinos, crime, and community costs. In: The Review of Economics and Statistics, S. 1–18.
- Grinols, Earl L.; Mustard, D.; Dilley, Cynthia Hunt (1999): Casinos and crime. Illinois.
- Grüsser-Sinopoli, S.; Albrecht, U. (2008): Glücksspielsucht: diagnostische und klinische Aspekte. In: Gebhardt, Ihno; Grüsser-Sinopoli, Sabine (Hg.): Glücksspiel in Deutschland. Ökonomie, Recht, Sucht. Berlin: de Gruyter Recht, S. 538–574.
- Haase, H. (1992): Der Spieler zwischen Wissenschaft und Propaganda. Düsseldorf.

- Häfele, J., Lüdemann, C. (2006): "Incivilities" und Kriminalitätsfurcht im urbanen Raum – Eine Untersuchung durch Befragung und Beobachtung. *Kriminologisches Journal* 38, 4, 2006: 273–291
- Harnischmacher, R. (2009): Geldwäsche. Herausgegeben von Die Kriminalpolizei. Online verfügbar unter [http://www.kriminalpolizei.de/articles,geldwaesche\\_\\_money\\_laundering,1,253,print.htm](http://www.kriminalpolizei.de/articles,geldwaesche__money_laundering,1,253,print.htm), zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Hayer, T. (2010): Einführung in die Grundlagen der Glücksspielsucht. Online verfügbar unter [http://www.delmenhorst.de/verwaltung/fachdienste/9930/media/9930-Fachtag\\_2010.pdf](http://www.delmenhorst.de/verwaltung/fachdienste/9930/media/9930-Fachtag_2010.pdf), zuletzt aktualisiert am 05.05.2010, zuletzt geprüft am 07.09.2010.
- Heckhausen, H. (1974): Entwurf einer Psychologie des Spielens. In: Heckhausen, H. (Hg.): *Motivationsanalysen. Anspruchsniveau, Motivmessung, Aufgabenattraktivität und Mißerfolg, Spielen, Frühentwicklung leistungsmotivierten Verhaltens*. Berlin: Springer, S. 83–100.
- Heckhausen, H. (Hg.) (1974): *Motivationsanalysen. Anspruchsniveau, Motivmessung, Aufgabenattraktivität und Mißerfolg, Spielen, Frühentwicklung leistungsmotivierten Verhaltens*. Berlin: Springer.
- Hermann, D.; Dölling, D. (2006): Individuelle und gesellschaftliche Bedingungen von Kriminalitätsfurcht. In: Feltes, T.; Pfeiffer, C.; Steinhilper, G. (Hg.): *Kriminalpolitik und ihre wissenschaftlichen Grundlagen. Festschrift für Professor Dr. Hans-Dieter Schwind zum 70. Geburtstag*. Heidelberg: Müller, S. 805–823.
- Hippel, E. von (Hg.) (2009): *Kampfplätze der Gerechtigkeit. Studien zu aktuellen rechtspolitischen Problemen*. Berlin: BWV Berliner Wiss.-Verl.
- Hippel, E. von (2009): Zur Bekämpfung der Spielsucht. *Kampfplätze der Gerechtigkeit 2009*. In: Hippel, Eike von (Hg.): *Kampfplätze der Gerechtigkeit. Studien zu aktuellen rechtspolitischen Problemen*. Berlin: BWV Berliner Wiss.-Verl., S. 169–177.
- Hitzler, R.: *Erlebniswelt Spielhalle. Eine Feldstudie zur Kultur in Spielhallen*. Online verfügbar unter <http://www.hitzler-soziologie.de/Projekte/Spielhallen.htm>, zuletzt geprüft am 25.09.2010.
- Hoynacki, B. (2010): Zahl der Spielhallen-Überfälle hat sich verdoppelt. In: DERWESTEN, 30.06.2010. Online verfügbar unter <http://www.derwesten.de/staedte/oberhausen/Zahl-der-Spielhallen-Ueberfaelle-hat-sich-verdoppelt-id3357878.html>, zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- Hurrelmann, K.; Schmidt, L.; Kähnert, H. (2003): *Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen: Verbreitung und Prävention*. Düsseldorf: Ministerium für Gesundheit, Soziales, Frauen und Familie des Landes Nordrhein-Westfalen. Online verfügbar unter [http://www.spielen-ohne-sucht.de/media/redaktionelle-medieninhalte/pdfs/Abschlussbericht\\_Gluecksspiel\\_Jugendlicher\\_Uni\\_Bielefeld.pdf](http://www.spielen-ohne-sucht.de/media/redaktionelle-medieninhalte/pdfs/Abschlussbericht_Gluecksspiel_Jugendlicher_Uni_Bielefeld.pdf), zuletzt aktualisiert am 19.05.2004, zuletzt geprüft am 30.08.2010.

- Janning, H. (1988): Instrumente des Städtebaurechts. In: Scharmer, Eckart (Hg.): Spielhallen in der Diskussion. Seminarbeiträge zu einem kommunalen Problem. Berlin, S. 117–144.
- Jeanrenaud, C. et al. (2005). Le coût social de la consommation de drogues illégales en Suisse.
- Kaldewei, H. (2009): Der Konzentrationsprozess des Spielhallenmarktes – Fluch oder Segen der städtebaulichen Entwicklung? In: BauR, H. 8, S. 1227–1233.
- Keim, D. (1981): Stadt und Gewalt. Problemstruktur – Fallstudien – Vorschläge. Berlin: Deutsches Institut für Urbanistik.
- Kloss, S.; Lehmann, I.; Engelmann, K. (2001): Raub auf Spielhallen. In: Kühnel, Wolfgang (Hg.): Raub. Kriminologische Analysen. Berlin, S. 58–67.
- KPB Borken: Gronau-Epe – Raubüberfall auf Spielhalle. Online verfügbar unter [http://www.presseportal.de/polizeipresse/pm/24843/1684012/polizei\\_borken/rss](http://www.presseportal.de/polizeipresse/pm/24843/1684012/polizei_borken/rss), zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- Krämer-Badoni, T. (1988): Spielhallen und die Revitalisierung der Innenstädte. In: Scharmer, Eckart (Hg.): Spielhallen in der Diskussion. Seminarbeiträge zu einem kommunalen Problem. Berlin, S. 19–34.
- Kreuzer, A.; Römer-Klees, R.; Schneider, H. (1991): Beschaffungskriminalität Drogenabhängiger, Wiesbaden: Bundeskriminalamt 1991
- Kühnel, W. (Hg.) (2001): Raub. Kriminologische Analysen. Berlin.
- Künzi, K.; Fritschi, T.; Egger, T. (2004): Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz : empirische Untersuchung von Spielpraxis, Entwicklung, Sucht und Konsequenzen. Bern: BASS.
- Landeshauptstadt Erfurt, Stadtverwaltung (Hg.) (2006): Kriminalitätsatlas der Landeshauptstadt Erfurt 2006. Erfurt.
- Landeskriminalamt Nordrhein-Westfalen (2006): Individuelle und sozialräumliche Determinanten der Kriminalitätsfurcht. Sekundäranalyse der Allgemeinen Bürgerbefragungen der Polizei in Nordrhein-Westfalen. Kriminalistisch-Kriminologische Forschungsstelle, Forschungsberichte Nr. 4/2006
- Landeskriminalamt Saarland (2008): Bericht über Stand und Entwicklung der Kriminalität im Saarland. Online verfügbar unter [http://www.saarland.de/dokumente/thema\\_polizei/PKS\\_2008\\_Saarland.pdf](http://www.saarland.de/dokumente/thema_polizei/PKS_2008_Saarland.pdf), zuletzt geprüft am 22.09.2010)
- Leménager, T. (2010): Pathologisches Glücksspiel: Diagnostik, Entstehungsmodelle und Therapie. <http://www.neo-iv.de/Spielsucht.pdf> unter Verweis auf die Deutsche Hauptstelle für Suchtgefahren sowie die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.

- Lempp, R. (1988): Exzessives Glücksspiel – ein Suchtproblem? In: Scharmer, Eckart (Hg.): Spielhallen in der Diskussion. Seminarbeiträge zu einem kommunalen Problem. Berlin, S. 35–55.
- Liesching, M. (2003): Das ist doch [k]ein Kinderspiel! Wo lauern die Gefahren beim Spielen im Netz? Online verfügbar unter [http://www.weisser-ring.de/uploads/tx\\_publication/wr\\_kinderspiel.pdf](http://www.weisser-ring.de/uploads/tx_publication/wr_kinderspiel.pdf), zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Lischka, T. (1991): Spielhallen in Nordrhein-Westfalen : eine empirische Untersuchung. Köln: Aktion Glücksspiel.
- Lober, A. (2002): Berliner Polizei begründet erneute Razzien in Internet-Cafés. Online verfügbar unter <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Berliner-Polizei-begrundet-erneute-Razzien-in-Internet-Cafes-67773.html>, zuletzt aktualisiert am 15.10.2002, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Lorscheid, H. (2009): Spielautomaten sind das Hauptproblem. Spielsüchtiger Bankräuber packte aus – Die Automatenbranche bekommt Gegenwind. Online verfügbar unter <http://www.heise.de/tp/r4/artikel/31/31685/1.html>, zuletzt aktualisiert am 31.12.2009, zuletzt geprüft am 25.09.2010.
- Lüdemann, C. (2005): Benachteiligte Wohngebiete, lokales Sozialkapital und "Disorder". Eine Mehrebenenanalyse zu den individuellen und sozialräumlichen Determinanten der Perzeption von physical und social incivilities im städtischen Raum. Monatsschrift für Kriminologie und Strafrechtsreform 28, 4, 240-256.
- Manke, M. (1988): Lösungsmöglichkeiten im Gewerbe-, Spiel- und Steuerrecht. In: Scharmer, Eckart (Hg.): Spielhallen in der Diskussion. Seminarbeiträge zu einem kommunalen Problem. Berlin, S. 181–191.
- Maschke, W. (2003): Stimmt das Schreckgespenst von den "gewalttätigen Kids"? Kinder- und Jugenddelinquenz. In: Bürger im Staat, H. 1. Online verfügbar unter [http://www.buergerimstaat.de/1\\_03/liniquenz.htm](http://www.buergerimstaat.de/1_03/liniquenz.htm), zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Matischok, M. (2010): Immer mehr Spielhallen in Berlin. Online verfügbar unter <http://www.spd-fraktion-mitte.de/spielhallen.php>, zuletzt aktualisiert am 20.06.2010, zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- Mayrhofer, C. (2010): Städtebauliche Gefährdungsanalyse. Abschlussbericht. Forschung im Bevölkerungsschutz, Bd. 7, Bonn
- Meyer, G.; Althoff, M.; Stadler, M. (1998): Glücksspiel und Delinquenz. Eine empirische Untersuchung. Frankfurt: Lang.
- Meyer, G.; Hayer, T. (2005): Das Gefährdungspotential von Lotterien und Sportwetten. Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen. Düsseldorf.
- Meyer, G.; Stadler, M. (1999): Pathologisches Glücksspiel und Delinquenz - erste Ergebnisse einer empirischen Untersuchung. In: Prunnelechner, R.; Hinterhuber, H. (Hg.): Wenn Spielen zur Sucht wird. Innsbruck, S. 193–205.

- Meyer, G. (1983): Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeiten. Objekte pathologischen Glückspiels. Bochum.
- Meyer, G. (1989): Glücksspieler in Selbsthilfegruppen – Projektbericht über erste Ergebnisse einer empirischen Untersuchung. Hamburg: Neuland.
- Meyer, G. (2010): Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hg.): Jahrbuch Sucht. Geesthacht, S. 120–137.
- Meyer, G.; Bachmann, M. (2000): Spielsucht. Ursachen und Therapie. Berlin: Springer.
- Meyer, G.; Bachmann, M. (2005): Spielsucht. Ursachen und Therapie. Online verfügbar unter <http://dx.doi.org/10.1007/3-540-27841-9>.
- Meyer, G.; Stadler, M. (1998): Delinquenz im Rahmen pathologischen Glücksspiels. In: Monatsschrift für Kriminologie und Strafrechtsreform, Jg. 81, H. 3, S. 155–172.
- mk (2010): Spielhalle in Springe überfallen. In: Hannoversche Allgemeine, 19.09.2010. Online verfügbar unter <http://www.haz.de/Hannover/Aus-der-Region/Am-Deister/Springe/Spielhalle-in-Springe-ueberfallen>, zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- Mohr, J. (2009): Täter hält Kunden Pistole an Kopf. In: Westdeutsche Zeitung, 2. Juli 2009. Online verfügbar unter <http://www.wz-newsline.de/?redid=565299>, zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- Morgenstern, H. –D. (1988): Der Spielhallenmarkt und sein Umfeld in der Bundesrepublik Deutschland. In: Bundesministerium für Raumordnung (Hg.): Bericht über das Expertengespräch "Spielhallenproblematik" am 10.11.1987. Bonn, S. 117 ff.
- N.N.: Mehr als 100 Millionen Euro erbeutet. Razzia bei Glücksspiel-Betrügerei. Online verfügbar unter <http://www.n-tv.de/panorama/Razzia-bei-Gluecksspiel-Betruegerei-article912308.html>, zuletzt geprüft am 23.09.2010.
- N.N.: SPD- Podiumsdiskussion „Spielhallen“ – Bericht Nr.2 der SZ vom 28.03.2009. Online verfügbar unter <http://www.spd-weingarten.de/index.php?nr=21553&menu=0>, zuletzt geprüft am 26.09.2010.
- N.N. (1988): Spielhallen in der Kontroverse. Bonn: Mittelstands-Verl.
- N.N. (1990): Bundestagsbeschluss zur Spielhallenproblematik. In: Neue Zeitschrift für Verwaltungsrecht, S. 347 ff.
- N.N. (2009): Jeder Zehnte rutscht in Beschaffungskriminalität ab. Online verfügbar unter <http://derstandard.at/1250003490445/Kleines-Gluecksspiel-Jeder-Zehnte-rutscht-in-Beschaffungskriminalitaet-ab>, zuletzt aktualisiert am 14. August 2009, zuletzt geprüft am 26.09.2010.
- N.N. (2010): Überfall auf Spielhalle in Kölner Altstadt. In: General-Anzeiger Online, 19.09.2010. Online verfügbar unter <http://www.general-anzeiger-bonn.de/index.php?k=loka&itemid=10001&detailid=787998>, zuletzt geprüft am 22.09.2010.

- Nack, A.: Kommunale Aktionsebene. In: ASJ aktuell, Jg. Nr. 01/2008, S. 3–4. Online verfügbar unter <http://spdnet.sozi.info/bawue/asjbawue/dl/ASJ-aktuell-01-2008.pdf>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Oberwittler, D. (2010): Jugendkriminalität in sozialen Kontexten – Zur Rolle von Wohngebieten und Schulen bei der Verstärkung von abweichendem Verhalten Jugendlicher. In: Bernd Dollinger, B., H. Schmidt-Semisch (Hrsg.): Handbuch Jugendkriminalität. Kriminologie und Sozialpädagogik im Dialog, Wiesbaden, S. 213 ff.
- Pfeiffer, C.; Rabold, S.; Baier, D. (2008): Sind Freizeitzentren eigenständige Verstärkungsfaktoren der Jugendgewalt? Herausgegeben von KFN. Online verfügbar unter [http://www.google.de/url?sa=t&source=web&cd=1&ved=0CBkQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.aba-fachverband.org%2Ffileadmin%2Fuser\\_upload\\_2008%2Fpfeiffer\\_02\\_2008%2Ffreizeitzentren\\_jugendgewalt\\_5-8-08\\_2pfeiffer.pdf&rct=j&q=Sind%20Freizeitzentren%20eigenst%C3%A4ndige%20Verst%C3%A4rkungsfaktoren%20der%20Jugendgewalt%3F%20&ei=rahBTsnsKIye-Qbp7IjJCQ&usg=AFQjCNEDV0mmjXr4aM\\_msJHTLrGi7bMzQg&cad=rja](http://www.google.de/url?sa=t&source=web&cd=1&ved=0CBkQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.aba-fachverband.org%2Ffileadmin%2Fuser_upload_2008%2Fpfeiffer_02_2008%2Ffreizeitzentren_jugendgewalt_5-8-08_2pfeiffer.pdf&rct=j&q=Sind%20Freizeitzentren%20eigenst%C3%A4ndige%20Verst%C3%A4rkungsfaktoren%20der%20Jugendgewalt%3F%20&ei=rahBTsnsKIye-Qbp7IjJCQ&usg=AFQjCNEDV0mmjXr4aM_msJHTLrGi7bMzQg&cad=rja), zuletzt aktualisiert am 21.10.2008, zuletzt geprüft am 07.09.2010.
- Pfeiffer, C.; Rabold, S.; Baier, D. (2008): Sind Freizeitzentren eigenständige Verstärkungsfaktoren der Jugendgewalt? In: ZJJ (Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe), Jg. 19, H. 258–268.
- Polizei Bremen (2008): Polizei im Dialog. Ergebnisse der Bürgerbefragung in Bremen.
- Polizei Niedersachsen (2006): Merkblatt: Jugendschutzrelevante Probleme im Umgang mit Internetcafés in Niedersachsen. Online verfügbar unter <http://www.polizei.niedersachsen.de/dst/pdos/cloppenburg/html/internetcafes.html>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Polizei Saarland (2010): Bewaffneter Raubüberfall auf Spielothek in Saarbrücken. Online verfügbar unter <http://www.saarpresseportal.de/bewaffneter-raubueberfall-auf-spielothek-in-saarbruecken/12229>, zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- Polizeipressestelle Siegen-Wittgenstein (2010): Neunkirchen kurz vor 01.00 Uhr: Unbekannter überfällt Spielhalle. Online verfügbar unter [http://www.presseportal.de/polizei/presse/pm/65854/1682142/kreispolizeibehoerde\\_siegen\\_wittgenstein/rss](http://www.presseportal.de/polizei/presse/pm/65854/1682142/kreispolizeibehoerde_siegen_wittgenstein/rss), zuletzt aktualisiert am 15.09.2010, zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- PP Oberbayern Nord (2010): Raub auf Spielothek in Ingolstadt – wer kennt diesen Mann? Online verfügbar unter <http://www.polizei.bayern.de/fahndung/personen/straftaeter/unbekannt/index.html/86595>, zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- Prummer, K.; Stawski, D. (2010): Vergnügungssteuer gegen die Sucht Die Spielverderber. In: Süddeutsche Zeitung, 18.08.2010. Online verfügbar unter <http://www.sueddeutsche.de/geld/vergnuegungssteuer-gegen-die-sucht-die-spielverderber-1.989554>, zuletzt geprüft am 24.09.2010.
- Prunnelechner, R.; Hinterhuber, H. (Hg.) (1999): Wenn Spielen zur Sucht wird. Innsbruck.
- Reichertz, J.; Niederbacher, A.; Möll, G.; Gothe, M.; Hitzler, R. (2010): Jackpot. Erkundungen zur Kultur der Spielhallen. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwissenschaften.

- Reißaus, W. (2010): Ja zu acht weiteren Spielhallen. In: Frankenpost, Jg. 2010, 17.06.2010. Online verfügbar unter <http://www.frankenpost.de/nachrichten/kulmbach/kl/art3969,1279169>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Reuter, P.: The Impact of Casinos on Crime and other Social. Report for the Greater Baltimore Committee. Online verfügbar unter [http://www.americangaming.org/assets/files/faq/Peter\\_Reuter\\_Crime\\_Study\\_p.\\_iv.pdf](http://www.americangaming.org/assets/files/faq/Peter_Reuter_Crime_Study_p._iv.pdf), zuletzt geprüft am 26.09.2010.
- Rölle, D. (2010): Unsicherheitsgefühle, Mediennutzung und Vertrauen in Institutionen. In: Groenemeyer, A. (Hrsg.), Wege der Sicherheitsgesellschaft, Wiesbaden, S.89–111
- Ruddigkeit, M. (2010): Drei Überfälle in zwei Tagen. In: Neu-Ulmer Zeitung, 06.08.2010. Online verfügbar unter [http://www.augsburger-allgemeine.de/Home/Lokales/Neu-Ulm/Lokalnachrichten/Artikel,-Schon-wieder-Ueberfaelle-auf-Bank-und-Tankstelle-\\_arid,2213776\\_regid,13\\_puid,2\\_pageid,4503.html](http://www.augsburger-allgemeine.de/Home/Lokales/Neu-Ulm/Lokalnachrichten/Artikel,-Schon-wieder-Ueberfaelle-auf-Bank-und-Tankstelle-_arid,2213776_regid,13_puid,2_pageid,4503.html), zuletzt geprüft am 22.09.2010.
- Scharmer, E. (Hg.) (1988): Spielhallen in der Diskussion. Seminarbeiträge zu einem kommunalen Problem. Berlin.
- Scharmer, E. (1988): Zur Entwicklung der Spielhallen in den Innenstädten. In: Scharmer, Eckart (Hg.): Spielhallen in der Diskussion. Seminarbeiträge zu einem kommunalen Problem. Berlin, S. 11–18.
- Scherff, D. (2010): Der Bandit gewinnt immer. FAZ Sonntagszeitung 24.10.2010, S. 45
- Schmid, C. (1994): Glücksspiel. Über Vergnügen und "Sucht" von Spielern. Opladen: Westdt. Verl.
- Schneider, H.-P. (2009): Das Recht der "Spielhallen" nach der Föderalismusreform, [2] : Zur Auslegung von Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG. In: Gewerbearchiv : Zeitschrift für Wirtschaftsverwaltungsrecht; mit Vierteljahresbeilage "Wirtschaft und Verwaltung", Jg. 55, H. 9, S. 343–350.
- Schneider, H.-P. (2009): Das Recht der Spielhallen nach der Föderalismusreform. Zur Auslegung von Art. 74 Abs. 1 Nr. 11 GG und zur Vereinbarkeit darauf gestützter Beschränkungen des gewerblichen Spielbetriebs mit Art. 12 Abs. 1 GG. Baden-Baden: Nomos.
- Scholz, T. (1989): Spielhallen. Stuttgart: IRB-Verl. (Nr. 2597).
- Schulz, G. (2010): Wohnen an der Spielothek. Die Angst unter den Nachbarn. In: Frankfurter Rundschau, 12.08.2010. Online verfügbar unter <http://www.fr-online.de/frankfurt/die-angst-unter-den-nachbarn/-/1472798/4552108/-/index.html>, geprüft am 27.09.2010.
- Schumacher, S. (1997): Eindämmung des Spielhallengewerbes. Die isolierte und synergetische Wirkung rechtlicher Steuerungsinstrumente am Beispiel der Spielhallen. Univ., Diss.-Bonn, 1997. Frankfurt am Main, Berlin: Lang (Bd. 2228).
- Schweizerisches Institut für Rechtsvergleichung (2009): International vergleichende Analyse des Glücksspielwesens. Lausanne. Verfügbar unter <http://mpk.rlp.de/startseite/sachthemen/studie-zum-gluecksspielwesen/> (15.10.2010)

- Schwind, H.-D. (2007): Kriminologie. Eine praxisorientierte Einführung mit Beispielen. 17., neubearb. und erw. Aufl. Heidelberg: Kriminalistik-Verl.
- Schwind, H.-D.; Ahlborn, W.; Weiß, R. (1978): Empirische Kriminalgeographie. Bestandsaufnahme und Weiterführung am Beispiel Bochum. ("Kriminalitätsatlas Bochum"). Wiesbaden: BKA-Forschungsreihe.
- Schwind, H.-D.; Ahlborn, W.; Weiß, R. (1989): Dunkelfeldforschung in Bochum 1986/1987. - Eine Replikationsstudie -. Wiesbaden: BKA.
- Schwind, H.-D.; Fetchenhauer, D.; Ahlborn, W.; Weiß, R. (2001): Kriminalitätsphänomene im Langzeitvergleich am Beispiel einer deutschen Großstadt. Bochum 1975 – 1986 – 1998. Neuwied: Luchterhand.
- Shaw, C.; McKay, H. (1942): Juvenile Delinquency in Urban Areas. Chicago: University of Chicago Press.
- Stadt Aalen, "Initiative Sicheres Aalen" (Hg.) (2002): Offizielle Bürgerbefragung 2002 zur Sicherheits- und Kriminalitätslage in Aalen. Aalen.
- Stadt- und Regionalplanung Dr. Jansen (2010): Steuerungskonzept „Vergnügungsstätten“ für die Stadt Hamm. Online verfügbar unter [http://www.hamm.de/dokumente/Abschlussbericht\\_2010.06.28\\_Teil01.pdf](http://www.hamm.de/dokumente/Abschlussbericht_2010.06.28_Teil01.pdf), zuletzt geprüft am 28.09.2010.
- Ständige Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder: Sammlung der zur Veröffentlichung freigegebenen Beschlüsse der 190. Sitzung der Ständigen Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder am 27./28.05.2010 in Hamburg. Online verfügbar unter [http://www.bundesrat.de/cln\\_161/DE/gremien-konf/fachministerkonf/imk/Sitzungen/10-05-28/Beschl\\_C3\\_BCsse,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/Beschl%C3%BCsse.pdf](http://www.bundesrat.de/cln_161/DE/gremien-konf/fachministerkonf/imk/Sitzungen/10-05-28/Beschl_C3_BCsse,templateId=raw,property=publicationFile.pdf/Beschl%C3%BCsse.pdf).
- Stelly, W. (2002): Wege in die Kriminalität. Forschungsnotizen aus dem Projekt „Wege aus schwerer Jugendkriminalität“ Nr. 2002 – 02. Online verfügbar unter <http://www.ifk.jura.uni-tuebingen.de/projekte/beendet/desister/Forschung/forschung%20-wegein1.pdf>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Steppan, M.; Hildebrand, A.; Wegmann, L.; Pfeiffer-Gerschel, T. (2010): Jahresstatistik 2008 der professionellen Suchtkrankenhilfe. Herausgegeben von München IFT Institut für Therapieforchung. Online verfügbar unter [http://www.suchthilfestatistik.de/Downloads/Online-Bericht\\_Deutsche%20Suchthilfestatistik%202008.pdf](http://www.suchthilfestatistik.de/Downloads/Online-Bericht_Deutsche%20Suchthilfestatistik%202008.pdf), zuletzt aktualisiert am 07.07.2010, zuletzt geprüft am 07.09.2010.
- Stiplosek, C. (2008): Die Jagd nach dem Glück? Der Glücksspiel- und Sportwettenboom aus soziologischer Perspektive. Wien, Berlin, Münster: Lit.
- Stober, R. (2007): Besonderes Wirtschaftsverwaltungsrecht. Gewerbe- und Regulierungsrecht, Produkt- und Subventionsrecht. 14. Aufl., Stuttgart: Kohlhammer
- Stock, J.; Kreuzer, A. (1996): Drogen und Polizei: Eine kriminologische Untersuchung polizeilicher Rechtsanwendung. Forum Verlag Godesberg

- Stöver, H. (2006): Glücksspiele in Deutschland – Eine repräsentative Untersuchung zur Teilhabe und Problemlage des Spielens um Geld. Online verfügbar unter [http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/untersuchungen\\_glinde\\_BISDRO.pdf](http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/untersuchungen_glinde_BISDRO.pdf), zuletzt aktualisiert am 19.01.2007, zuletzt geprüft am 02.09.2010.
- Stühler, H.-U. (2009): Alte Probleme im neuen Gewand – das Bauplanungsrecht und die Genehmigung von Mehrfachspielhallen. In: BauR, Jg. 40, S. 54–64.
- Suendorf, U. (2001): Geldwäsche. Eine kriminologische Untersuchung. Univ., Diss.-Würzburg, 1999. Neuwied: Luchterhand.
- Trägerschaft Grundlagenstudie Spielsucht (2007): Spielsucht in den Deutschschweizer Kantonen und im Tessin Bestandsaufnahme auf der Basis einer repräsentativen wissenschaftlichen Studie, zuletzt aktualisiert am 15.10.2007, zuletzt geprüft am 02.09.2010.
- Trümper, J. (2006): Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinnmöglichkeit, 8. Auflage. Online verfügbar unter [http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/Truemper\\_Untersuchung\\_2006.pdf](http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/Truemper_Untersuchung_2006.pdf), zuletzt aktualisiert am 04.04.2007, zuletzt geprüft am 30.08.2010.
- Trümper, J. (2010): Markt der Spielhallen und Spielgeräte in Bayern. Online verfügbar unter <http://www.ak-spielsucht.de/pdf/Bayern.pdf>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Trümper, J.; Heimann, C. (2010): Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland. Vorwort. Herausgegeben von Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V. Online verfügbar unter <http://www.ak-spielsucht.de/pdf/Vorwort.pdf>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Trümper, J.; Heimann, C. (2010): Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland. Untersuchungsergebnisse nach Bund und Ländern. Herausgegeben von Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V. Online verfügbar unter <http://www.ak-spielsucht.de/pdf/Marktentwicklung%20U%202010.pdf>, zuletzt geprüft am 27.09.2010.
- Universität Greifswald: Glücksspiel in Deutschland. Online verfügbar unter <http://www.greifswald-netz.de/174/2010-1078/studie-gluecksspiel-in-deutschland.html>, zuletzt geprüft am 23.09.2010.
- Vieweg, H.-G. (2009): Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2008 und Ausblick 2009. Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA). Herausgegeben von Institut für Wirtschaftsforschung an der Universität München.
- Walker, D. (2008): Do Casinos really cause crime? In: Econ Journal Watch, H. 1, S. 4–20.
- Watzlawick, P.; Beavin, J.; Jackson, D. (2007): Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. 11., unveränd. Aufl. Bern: Huber.
- Weicht, C. (2001): Kriminalprävention aus Sicht der Polizei, eine Aufgabe auch für Architekten und Stadtplaner? Online verfügbar unter [http://www.e-doca.eu/content/docs/Kriminalprvention\\_und\\_Polizei.pdf](http://www.e-doca.eu/content/docs/Kriminalprvention_und_Polizei.pdf).
- Wheeler, S.; Round, D.; Wilson, J. (2010): The relationship between crime and gambling expenditure in Victoria. Melbourne: University of South Australia.

Winter, T.; Iskandar, K. (2010): Die unheimliche Vermehrung der Spielhallen. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 09.07.2010. Online verfügbar unter <http://www.faz.net/s/Rub8D05117E1AC946F5BB438374CCC294CC/Doc~E4200027A68F44B219221AB6022D24AFC~ATpl~Ecommon~Scontent.html>, zuletzt geprüft am 14.09.2010.

## **Anlagen**

### **Anlage 1**

Sammlung der zur Veröffentlichung freigegebenen Beschlüsse der 190. Sitzung der Innenministerkonferenz

#### **24. Glücksspiel; Regulierung des gewerblichen Automatenspiels in Spielhallen und Gaststätten**

##### **Beschluss:**

1. Die Innenminister und -senatoren der Länder sehen die aktuellen Entwicklungen im Bereich des gewerblichen Spiels mit Sorge.
2. Sie sind der Auffassung, dass schnellstmöglich unter den Ländern und mit dem Bund abgestimmte Instrumentarien entwickelt und umgesetzt werden sollten, die dem Aspekt der Suchtprävention auch im Bereich des gewerblichen Spiels stärkeres Gewicht geben.
3. Die IMK beauftragt den AK II zur Herbstsitzung zu berichten, inwiefern sich im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels Hinweise auf Kriminalitätsformen feststellen lassen.
4. Sie bittet, bei der Evaluierung sowohl des Glücksspielstaatsvertrages als auch der Spielverordnung diese Entwicklung mit einzubeziehen.
5. Die IMK bittet ihren Vorsitzenden, den Vorsitzenden der Wirtschaftsministerkonferenz über diesen Beschluss und die diesem zugrunde liegenden Beweggründe der IMK zu unterrichten.

##### Protokollnotiz NW:

Nordrhein-Westfalen enthält sich der Stimme. Es besteht kein Anlass, die Regeln für den Bereich des staatlichen Glücksspielmonopols auf das gewerbliche Spiel zu übertragen. Ein solcher Eingriff in die Gewerbefreiheit ist zur Suchtprävention nicht geboten und daher nicht gerechtfertigt.

## **Anlage 2**

Sammlung der zur Veröffentlichung freigegebenen Beschlüsse der 191. Sitzung der Ständigen Konferenz der Innenminister und -senatoren der Länder am 18./19.11.2010 in Hamburg

### **8. Glücksspiel – Regulierung des gewerblichen Automatenspiels in Spielhallen und Gaststätten; Bericht zu Kriminalitätsformen im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels**

#### **Beschluss:**

1. Die IMK nimmt den Bericht "Regulierung des gewerblichen Automatenspiels in Spielhallen und Gaststätten; Hinweise auf Kriminalitätsformen im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels – VS-NfD – (Stand: 22.09.10)" (*nicht freigegeben*) zur Kenntnis. Trotz der eingeschränkten Aussagekraft des Lagebildes ist eine Vielzahl von Delikten, insbesondere aus den Bereichen Diebstahl und Unterschlagung sowie Betrug und Untreue, im Umfeld des gewerblichen Glücksspiels festzustellen.
2. Vor diesem Hintergrund hält es die IMK für erforderlich, die bestehenden landes- und bundesgesetzlichen Regelungen mit dem Ziel zu ändern, das gewerbliche Automatenspiel in Spielhallen und Gaststätten im Interesse der Bekämpfung von Spielsucht und Kriminalität zu beschränken.
3. Die IMK bittet ihren Vorsitzenden, diesen Beschluss den Vorsitzenden der MPK sowie der WMK zuzuleiten.