

Jo Reichertz · Arne Niederbacher · Gerd Möll  
Miriam Gothe · Ronald Hitzler

Jackpot

# Erlebniswelten

## Band 16

Herausgegeben von

Winfried Gebhardt

Ronald Hitzler

Franz Liebl

Zur programmatischen Idee der Reihe

In allen Gesellschaften (zu allen Zeit und allerorten) werden irgendwelche kulturellen Rahmenbedingungen des Erlebens vorproduziert und vororganisiert, die den Menschen außergewöhnliche Erlebnisse bzw. außeralltägliche Erlebnisqualitäten in Aussicht stellen: ritualisierte Erlebnisprogramme in bedeutungsträchtigen Erlebnisräumen zu sinn geladenen Erlebniszeiten für symbolische Erlebnisgemeinschaften. Der Eintritt in dergestalt zugleich „besondere“ und sozial approbierte Erlebniswelten soll die Relevanzstrukturen der alltäglichen Wirklichkeit – zumindest partiell und in der Regel vorübergehend – aufheben, zur mentalen (Neu-)Orientierung und sozialen (Selbst-)Verortung veranlassen und dergestalt typischerweise mittelbar dazu beitragen, gesellschaftliche Vollzugs- und Verkehrsformen zu erproben oder zu bestätigen.

Erlebniswelten können also sowohl der „Zerstreuung“ dienen als auch „Fluchtmöglichkeiten“ bereitstellen. Sie können aber auch „Visionen“ eröffnen. Und sie können ebenso „(Um-)Erziehung“ bezwecken. Ihre empirischen Erscheinungsweisen und Ausdrucksformen sind dementsprechend vielfältig: Sie reichen von „unterhaltsamen“ Medienformaten über Shopping Malls und Erlebnisparks bis zu Extremsport- und Abenteuerreise-Angeboten, von alternativen und exklusiven Lebensformen wie Kloster- und Geheimgesellschaften über Science Centers, Schützenclubs, Gesangsvereine, Jugendszenen und Hoch-, Avantgarde- und Trivialekultur-Ereignisse bis hin zu „Zwangserlebniswelten“ wie Gefängnisse, Pflegeheime und psychiatrische Anstalten.

Die Reihe „Erlebniswelten“ versammelt – sowohl gegenwartsbezogene als auch historische – materiale Studien, die sich der Beschreibung und Analyse solcher „herausgehobener“ sozialer Konstruktionen widmen.

Winfried Gebhardt ([gebhardt@uni-koblenz.de](mailto:gebhardt@uni-koblenz.de))

Ronald Hitzler ([ronald@hitzler-soziologie.de](mailto:ronald@hitzler-soziologie.de))

Franz Liebl ([FranzL@udk-berlin.de](mailto:FranzL@udk-berlin.de))

Jo Reichertz  
Arne Niederbacher  
Gerd Möll · Miriam Gothe  
Ronald Hitzler

# Jackpot

Erkundungen zur Kultur  
der Spielhallen

2. Auflage



**VS VERLAG**

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über  
<<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

2. Auflage 2010

Alle Rechte vorbehalten

© VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH 2010

Lektorat: Frank Engelhardt

VS Verlag für Sozialwissenschaften ist eine Marke von Springer Fachmedien.

Springer Fachmedien ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media.

[www.vs-verlag.de](http://www.vs-verlag.de)



Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Umschlaggestaltung: KünkelLopka Medienentwicklung, Heidelberg

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Printed in Germany

ISBN 978-3-531-17606-2

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	9
1 Einleitung	11
2 Glück, Spiel und Orte, an denen gespielt wird	15
2.1 Sozialgeschichte des Glücks	15
2.1.1 Glück als Willkürakt der Götter	16
2.1.2 Erzwingung des Glücks	19
2.2 Spiel	21
2.2.1 Glücksspiel	27
2.2.2 Sozialgeschichte des Glücksspiels	29
2.3 Orte, an denen gespielt wird	31
2.3.1 Hallen	31
2.3.2 Entstehung und Entwicklung von Spielhallen	33
2.4 Theoretische Rahmung des (Glücks-)Spiels	34
2.5 Empirische Studien zum Thema Glücks- und Unterhaltungsspiel	38
3 Wirtschaftliche und rechtliche Rahmenbedingungen des Glücks- und Unterhaltungsspiels	41
3.1 Wirtschaftliche Rahmenbedingungen	41
3.2 Rechtliche Rahmenbedingungen	44
4 Anlage und Methode der Studie	47
4.1 Prämissen der hermeneutischen Wissenssoziologie	47
4.2 Methodisches Vorgehen	49
4.3 Anlage der Studie und erhobene Daten	51
4.4 Teilnehmende Beobachtung und beobachtende Teilnahme	53
4.5 Die Praxis der Typisierung	54
4.6 Die Logik der Darstellung der Ergebnisse	56
5 Erlebniswelt ‚Spielhalle‘	59
5.1 Die gesellschaftliche Deutung und die vorgefundene Ordnung der Spielhallen in Deutschland zu Beginn des 21. Jahrhunderts	62
5.1.1 Gesellschaftliche Deutung: ‚Spielhölle‘ oder ‚Spielstätte mit Casino-Flair‘	62

5.1.2	Lage – Architektur – Atmosphäre	63
5.1.3	Ordnung – Recht – Hausordnung	71
5.1.4	Zeit – Raum – Orte – Wege	78
5.1.5	Die Spielgeräte: Fun-Geldspielgeräte und Multigamer	92
5.1.6	Veränderungen des akustischen und des optischen Raums	102
5.2	Das Schaffen von Ordnung	105
5.2.1	Kontrolle – Selbstkontrolle – Geld	105
Exkurs:	Spielen und Rauchen	118
5.2.2	Akteure – Handeln – Interessen	118
5.2.3	Interaktion – Kommunikation – Kultur	129
5.3	Die geschaffene Ordnung und deren Deutung durch die Akteure im Feld	141
5.3.1	Deutungen des Personals	141
5.3.2	Deutungen der Spieler	149
5.4	Veränderungen in der Spielhalle	169
5.4.1	Neue Spielgeräte, neue Erlebnisse, neue Spielmöglichkeiten	169
5.4.2	Neue und alte Konkurrenten	171
5.4.3	Neue und größere Orte	173
5.4.4	Neue Möbel, neue Ruhebereiche, neue Ausstattung	173
5.4.5	Neuer Service und neue Servicekommunikation	176
5.4.6	Qualitätssicherungsprogramme und Ausbildungsberufe	177
5.4.7	Digitalisierung der Spielgeräte und neue Formen der Kontrolle	178
5.4.8	Was ist das Gemeinsame all dieser Veränderungen?	179
5.4.9	Entwicklung des Marktes: Spielhalle oder Spielhalle mit ‚Casino-Flair‘?	180
6	Die Kultur der Spielhallen und die Kulturen in den Spielhallen	183
6.1	Das Spielen in Spielhallen als multiple zentrierte Interaktion	183
6.1.1	Die unschlagbare Logik des Spielens in einer animistischen Welt	186
6.1.2	Das serielle Spiel um das kleine Glück	189
6.2	Was passiert eigentlich in Spielhallen?	191
6.2.1	Der Spieler und das Gerät	191
6.2.2	Das Verhältnis des Spielers zum Raum	195
6.2.3	Das Verhältnis des Spielers zu anderen Spielern	198
6.2.4	Das Verhältnis des Spielers zum Geld	199
6.2.5	Das Verhältnis der Spieler zum Servicepersonal	202

6.3	Typische Motive für das Spielen an Geldspielgeräten	203
6.3.1	Spielertypen aus Sicht der Betreiber und des Servicepersonals von Spielhallen	205
6.3.2	Spielertypen aus Sicht der Spieler	208
6.3.3	Spielertypen aus sozialwissenschaftlicher Sicht	210
7	Der Gesang der Sirenen	215
	<b>Literatur</b>	229
	<b>Gesetzestexte</b>	237

# Vorwort

Wissenschaftliche Forschung ist im Großen und Ganzen ein rationales Unternehmen. Dennoch – oder vielleicht sogar gerade deswegen – spielt der Zufall ebenso wie persönliche Bekanntschafts- und Freundschaftsnetze eine große Rolle, wenn es darum geht, wie Forschungsideen entstehen und ob eine Idee eine Idee bleibt oder ob sie in konkrete Forschung umgesetzt wird, umgesetzt werden kann. All dies kann man an unserem Projekt ‚Erkundungen zur Kultur der Spielhallen‘ sehr schön sehen und gut erläutern.

Ronald Hitzler und Jo Reichertz sprachen seit Jahren immer wieder darüber, dass man über das Leben in Spielhallen viel zu wenig wisse und dass man unbedingt einmal eine Studie dazu machen müsse – am besten eine auf der Basis teilnehmender Beobachtung. Bei Jo Reichertz reichte das Interesse zurück bis in die 1980er Jahre, in denen er zusammen mit Hans-Georg Soeffner und Thomas Lau wiederholt mit der Idee einer Felduntersuchung deutscher Spielhallen kokettierte hatte.

Anfang 2007 trafen sich der Leiter der Marktforschungsabteilung der Merkur Spielothek (Gauselmann Gruppe) und Jo Reichertz zu einem allgemeinen Gedankenaustausch. Die beiden kannten sich seit einigen Jahren aus einem ganz anderen Feld – nämlich dem Feld polizeilicher Arbeit: Der Marktforscher hatte, bevor er zur Firma Gauselmann wechselte, lange Zeit als Profiler gearbeitet, und Jo Reichertz hatte über die Arbeit des Profiling geforscht. Bei diesem Treffen in Essen kamen sie eher beiläufig auf die besonderen Leistungen der teilnehmenden Beobachtung und deren Potentiale auch in Bezug auf eine mögliche Untersuchung der Spielhallenkultur zu sprechen. Ein Wort gab das andere und schlussendlich schlug der Marktforscher vor, sich um das für eine Feldforschung erforderliche ‚Spielgeld‘ zu bemühen. Und dann müsse sich erweisen, was eine solche Forschung über das Bekannte hinaus zu Tage fördern könne. Man ging mit guten Absichten und weitreichenden Ideen auseinander.

Es verging einige Zeit, und als sich dann Jo Reichertz und Ronald Hitzler trafen, um unter anderem auch über die ‚Kultur der Spielhallen‘ zu sprechen, verwandelten sich die weitreichenden Ideen in konkrete Projektpläne. Als dann auch noch der Leiter der Marktforschung die Möglichkeiten des Feldzugangs geschaffen und für ausreichend ‚Spielgeld‘ gesorgt hatte, machte ein achtköpfiges Forscherteam (bestehend aus Kommunikationswissenschaftlern und Sozio-



logen der Universität Duisburg-Essen und der Technischen Universität Dortmund<sup>1</sup>) fortan die Spielhallen (nicht nur) im Ruhrgebiet unsicher. Man ging alleine oder zu zweit, manchmal auch zu dritt los, um zu spielen und zu beobachten. Einige spielten eher, andere beobachteten eher. Dann tauschte man die Rollen. An diesem abwechslungsreichen, das Ruhrgebiet überspannenden und das Ruhrgebiet verbindenden Projekt waren Miriam Gothe, Oliver Herbertz, Ronald Hitzler, Matthias Lange (er schied im Juni 2008 aus), Gerd Möll, Arne Niederbacher, Mohammed Ourraoui und Jo Reichertz beteiligt.

Als man in der *Automatenwirtschaft* von dem Projekt erfuhr und Informationen darüber einholte, wuchs dort die Idee und die Bereitschaft, unsere Forschungsarbeit zu unterstützen – auch um die ‚kritische Diskussion‘ über das Geschehen in Spielhallen zu fördern. Also überwies man der Universität Duisburg-Essen und der Technischen Universität Dortmund eine Spende. An diese Spende war weder eine Frage noch gar ein Auftrag geknüpft.

Das Forscherteam spielte weiter an den Geldspielgeräten und beobachtete das Geschehen in den Spielhallen. Wir sprachen dort mit Spielern, mit Betreibern und mit Servicepersonal. Insgesamt sind wir von Anfang März 2008 bis Ende Dezember 2008 im ‚Feld‘ gewesen. Parallel dazu wurden (erste) Daten ausgewertet, Fragen und Konzepte (weiter)entwickelt sowie verdichtet, gezielt Daten nach erhoben und das Vorgehen beständig in der Projektgruppe diskutiert. Der gesamte Forschungsprozess dauerte etwa ein Jahr.

Herausgekommen ist auf diese Weise eine Studie, die ohne die geschilderten Umstände wohl immer nur eine Idee geblieben wäre, die wir nun aber vorlegen können. Unser besonderer Dank gilt in diesem Zusammenhang auch den ‚Machern‘ des Internetforums ‚[www.goldserie.de](http://www.goldserie.de)‘, die unser Projekt in vielfältiger Weise unterstützt haben. Sie haben uns nicht nur zahlreiche Informationen über das Untersuchungsfeld geliefert, sondern auch wertvolle Kontakte zu Spielern und Spielhallenbetreibern vermittelt. Wir danken darüber hinaus allen Interviewpartnern, die sich die Zeit genommen und uns Einblicke in die Erlebniswelt (der Akteure in der sozialen Arena) ‚Spielhalle‘ ermöglicht haben.

---

<sup>1</sup> Ein ganz besonderer Dank geht an Ellen Hilf von der ‚Sozialforschungsstelle Dortmund‘, welche als ‚Zentrale wissenschaftliche Einrichtung‘ mittlerweile der Technischen Universität Dortmund angegliedert ist. Ihrem entschiedenen Einsatz ist es zu verdanken, dass die Hürden der Universitätsbürokratie, welche bei Projektverbänden wie diesem mitunter auftauchen können, überwunden werden konnten.