

Vieweg, Hans-Günther

Article

Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft im Abschwung – entgegen dem Trend im Glücks- und Gewinnspielmarkt

ifo Schnelldienst

Provided in Cooperation with:

Ifo Institute – Leibniz Institute for Economic Research at the University of Munich

Suggested Citation: Vieweg, Hans-Günther (2019) : Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft im Abschwung – entgegen dem Trend im Glücks- und Gewinnspielmarkt, ifo Schnelldienst, ISSN 0018-974X, ifo Institut – Leibniz-Institut für Wirtschaftsforschung an der Universität München, München, Vol. 72, Iss. 17, pp. 49-57

This Version is available at:

<https://hdl.handle.net/10419/206914>

Standard-Nutzungsbedingungen:

Die Dokumente auf EconStor dürfen zu eigenen wissenschaftlichen Zwecken und zum Privatgebrauch gespeichert und kopiert werden.

Sie dürfen die Dokumente nicht für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, öffentlich zugänglich machen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Sofern die Verfasser die Dokumente unter Open-Content-Lizenzen (insbesondere CC-Lizenzen) zur Verfügung gestellt haben sollten, gelten abweichend von diesen Nutzungsbedingungen die in der dort genannten Lizenz gewährten Nutzungsrechte.

Terms of use:

Documents in EconStor may be saved and copied for your personal and scholarly purposes.

You are not to copy documents for public or commercial purposes, to exhibit the documents publicly, to make them publicly available on the internet, or to distribute or otherwise use the documents in public.

If the documents have been made available under an Open Content Licence (especially Creative Commons Licences), you may exercise further usage rights as specified in the indicated licence.

Hans-Günther Vieweg

Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft im Abschwung – entgegen dem Trend im Glücks- und Gewinnspielmarkt

Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft ist mit ihren gewerblichen Geldspielgeräten Teil des dynamischen Glücks- und Gewinnspielmarkts. Die Länder nutzten mit dem 2012 in Kraft getretenen Glücksspielstaatsvertrag in Verbindung mit den länderbezogenen Spielhallenregelungen ihre Gesetzgebungskompetenz für die Spielhallen. Die Regelungen – ein Mindestabstandgebot und ein Verbot von Mehrfachkonzessionen – haben eine Reduktion der Kapazitäten für das gewerbliche Geldspiel zur Folge. Die Übergangsfristen für Bestandsspielhallen liefen im Wesentlichen zum 1. Juli 2017 aus. Parallel wurden auf Bundesebene mit der 6. Verordnung zur Änderung der Spielverordnung, die am 11. November 2014 in Kraft trat, die gerätebezogenen Vorschriften verschärft mit dem Ziel, den bereits bestehenden hohen Spieler- und Jugendschutz weiter zu erhöhen. Das Auslaufen der Übergangsfrist für aufgestellte Geldspielgeräte zum 11. November 2018 erforderte eine flächendeckende Umstellung des Gerätebestands. Die beschränkenden Vorschriften beider Regelwerke haben in ihrer Kumulation zwischenzeitlich zu zweistelligen Rückgängen bei den Bruttospielerlösen geführt. Der negative Trend im Bereich des gewerblichen Geldspiels wird sich – entgegen dem starken expandierenden anderer Glücks- und Gewinnspielangebote – in den kommenden Jahren fortsetzen.

Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft bietet ihren Kunden mit Geldspielgeräten (GSG) das Spiel um »Kleines Geld«. Die Automaten bilden das wirtschaftliche Rückgrat der Branche. Aufgrund der durch die Gewerbeordnung (GewO) in Verbindung mit der Spielverordnung (SpielV) strikt begrenzten Einsätze, Gewinn- und Verlustmöglichkeiten steht die Unterhaltung im Zentrum des Spiels. Es besteht im Gegensatz zum Glücksspiel im strafrechtlichen Sinne keine Gefahr, dass der Spieler unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit erleidet (§ 33e Abs. 1 S. 1 GewO). Glücksspiel ist in Deutschland gemäß § 284 StGB generell verboten, steht jedoch unter einem Erlaubnisvorbehalt der Länder. Andere Unterhaltungsautomaten der Branche sind Touch-Screen-Geräte, Bildschirmspielgeräte, Fahrsimulatoren, Flipper und Internet-Terminals. Sportspielgeräte wie Billard, Dart, Tischfußball, Airhockey ergänzen im Wesentlichen das Angebotsportefeuille. Musikautomaten spielen im multimedialen Zeitalter kaum noch eine Rolle.

Das gewerbliche Geldspiel hatte bis zum Jahr 2006 unter schlechten Rahmenbedingungen gelitten und Marktanteile verloren, selbst die kommunalen Einnahmen aus Vergnügungssteuern sanken trotz steigender Steuersätze. Der

Gesetzgeber hatte die Situation erkannt und mit der fünften Verordnung zur Änderung der SpielV, die zum 1. Januar 2006 in Kraft trat, einen Paradigmenwechsel vorgenommen, der dem Geldspiel die Möglichkeit eröffnete, auf Augenhöhe mit dem staatlichen Glücksspiel und dem Spiel im Internet konkurrieren zu können. Neben dem veränderten Rechtsrahmen und den Produktinnovationen waren für die dynamische Expansion auch neue Geschäftsmodelle verantwortlich, die auf eine stärkere Integration von Spielhallen in Einrichtungen der Freizeitwirtschaft neben Kinos, Cafés, Bowling Centers etc. gerichtet waren. Das Image der Branche wandelte sich. Neue Kundengruppen konnten erschlossen werden. Zunehmend prägen auch Frauen das in der Vergangenheit von Männern dominierte Spiel. Das Ziel des Gesetzgebers, die Wettbewerbsfähigkeit des gewerblichen Geldspiels zu stärken, wurde erreicht. Die Nettoerlöse¹ der Aufstellunternehmen stiegen zwischen 2006 und 2018 mit einer durchschnittlichen jährlichen Rate von 6,0% (nominal) auf 5 765 Mio. Euro (exkl. MwSt.) an.

¹ In den jährlichen Branchenberichten zur Unterhaltungsautomatenwirtschaft wurde von den Bruttospielerlösen (BSE) = Nettospielerlöse (NSE) plus Mehrwertsteuer (MwSt.) ausgegangen. In diesem und in zukünftigen Berichten wird die wirtschaftliche Entwicklung anhand der NSE dargestellt.

DIE DIGITALISIERUNG BEFÖRDERT DIE ENTWICKLUNG ATTRAKTIVER SPIELE

Bis Mitte des letzten Jahrzehnts bildeten elektromechanische Bauteile die Basis der GSG. Diese Technologie behinderte die Entwicklung eines breiten, abwechslungsreichen Angebots. Der technische Fortschritt in der Elektronik und die Digitalisierung ermöglichten grundlegende Innovationen in Hard- und Software der Geräte. In Verbindung mit der fünften Verordnung zur Änderung der SpielV wurde ein Rechtsrahmen für entsprechende Produktinnovationen geschaffen. Während Spieleinsätze, Gewinn- und Verlustmöglichkeiten weiterhin strikt beschränkt blieben, konnte eine Vielzahl von Spielen mit unterschiedlichen Abläufen und Plots entwickelt werden. Diese neuen GSG bieten 20 und mehr videobasierte, vielfach dreidimensional animierte Spiele (Multigamer), aus denen sich der Gast eines auswählen kann. Sogenannte Feature-Games mit unterschiedlichen Themen und Spielplänen, die Geldgewinne bei einem erfolgreichen Spielablauf ausschütten, gehören zum Sortiment.

Die Attraktivität der Multigamer hat zu einer partiellen Substitution insbesondere von Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn geführt, die sowohl bei der technologischen Entwicklung als auch bei Spielinnovationen an Boden verloren. Die seit 2006 hohe Innovationsgeschwindigkeit im Produktbereich der GSG hat sie zum vorherrschenden Angebot der Aufstellunternehmen mit Anteilen von 87% bei der Zahl der 2018 aufgestellten Geräte und 99% bei den Nettoerlösen² werden lassen. Der Bestand an Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn hat sich nach den Rückgängen seit Mitte des letzten Jahrzehnts auf dem bestehenden Niveau in den vergangenen Jahren grosso modo stabilisiert (vgl. Tab. 1).

² Nettoerlöse = Kasseninhalt inkl. Wirteanteil (exkl. MwSt.).

Tab. 1

Unterhaltungsautomaten und Sportspielgeräte

Gerätetypen	2014	2015	2016	2017	2018			
	Aufgestellte Geräte ^{a, b}						Erlöse ^c	
	1 000 Stück				in % ^d		Mio. Euro	in % ^d
Unterhaltungsautomaten und Sportspielgeräte	49,8	44,7	39,7	37,7	36,7	13,0	50	0,9
Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn	30,0	25,0	20,0	18,0	17,0	6,0		
Flipper	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2	0,8		
Internet-Terminals	15,0	10,0	5,0	3,0	2,0	0,7		
Punktespiele etc. ^e	2,4	2,4	2,4	2,4	2,4	0,9		
Bildschirmspielgeräte	10,4	10,4	10,4	10,4	10,4	3,6		
Sportspielgeräte ^f	19,8	19,7	19,7	19,7	19,7	7,0		
Geldspielgeräte	269,0	267,0	264,0	255,0	245,0	87,0	5 715	99,1
Gesamt	318,8	311,7	303,7	292,7	281,7	100	5 765	100,0

^a Die Bestandsschätzung für alle Geräte per 31. Dezember basiert auf Erhebungen des VDAl und anderen verfügbaren empirischen Studien (GSG: AkS, Hochrechnung auf den Gesamtbestand in Deutschland und Berechnung des aktuellen Bestands auf Basis eigener Schätzungen und Firmenbefragungen; andere Geräte: IFH, Firmenbefragung). ^b Enthalten sind Geräte von VDAl-Mitgliedsfirmen und anderen Herstellern, die von Aufstellunternehmen betrieben werden. ^c Nettoerlöse der Aufstellunternehmen aus dem Betrieb von Unterhaltungsautomaten mit und ohne Gewinn und Sportspielgeräten = Kasseninhalt (inkl. Wirteanteil, Vergütungssteuer etc.), jedoch ohne Mehrwertsteuer (MwSt.). ^d Von gesamt. ^e Touch-Screen-Geräte, Musik- und sonstige Unterhaltungsautomaten. ^f Billard, Dart, Tischfußball, Kegelbahnen, Bowling, Air Hockey etc.

Quelle: Statistisches Bundesamt; VDAl; Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V. (AKS); IFH Institut für Handelsforschung GmbH (IFH); Berechnungen des Autors.

Eine Ausnahme bilden die Internet-Terminals, die bei ihrer Markteinführung im Jahr 2007 in erster Linie neue, bisher nicht in Spielhallen anzutreffende Kunden ansprechen sollten. Im Rahmen der Verschärfung der Regulierung des gewerblichen Geldspiels durch den Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV), der zum 1. Juli 2012 in Kraft trat, kam es in Verbindung mit den länderspezifischen Spielhallenregelungen in einigen Ländern zu einem Verbot dieser Terminals. Generell bestehen Bedenken, dass mit den Terminals Glücksspiel im Internet möglich sein könnte, obwohl entsprechende Filter eingebaut sind. Aufgrund von Unsicherheiten über ihren legalen Betrieb sind sie zwischenzeitlich weitgehend abgebaut worden. Außerdem hat der technische Fortschritt dieses Angebot im Wesentlichen obsolet werden lassen, und die letzten Internet-Terminals werden in den nächsten Jahren vollständig vom Markt verschwinden. Ganz allgemein hat die Diffusion von Smartphones den Markt für Spiele für ein breites, auch minderjähriges Publikum in unkontrollierter Weise geöffnet.

DER SPIELER- UND JUGENDSCHUTZ WIRD WEITER AUSGEBAUT

Das gewerbliche Geldspiel ist eine wirtschaftliche, dem Bundesrecht unterliegende Aktivität. Im Rahmen der Föderalismusreform wurde die Regulierung der Spielhallen den Ländern zugeordnet. Die Länder nutzten die gewonnene Zuständigkeit mit dem 2012 in Kraft getretenen GlüStV. Sie regulierten das Geldspiel mittels quantitativer Beschränkungen (insbesondere dem Mindestabstandsgebot und dem Verbot von Mehrfachkonzessionen). Die Übergangsfrist zur Anwendung der Vorschriften auch für Bestandsspielhallen ist weitgehend zum 1. Juli 2017 abgelaufen. Das Bundesverwaltungsgericht (BVerwG) mit seinen Urteilen vom 16. Dezem-

ber 2016 und das Bundesverfassungsgericht (BVerfG) mit seinem Beschluss vom 7. März 2017 haben zwar die Rechtmäßigkeit des GlüStV grundsätzlich bestätigt, allerdings müssen im Rahmen der Auswahlentscheidungen die verfassungsrechtlich gewährten Grundrechte der Aufstellunternehmer gewährleistet werden (Stichwort: bestmögliche Ausschöpfung der Standortkapazität).

Inwieweit die von der Exekutive entwickelten Auswahlverfahren diesem Anspruch genügen, wird zurzeit in einer Vielzahl von anhängigen Gerichtsverfahren einer rechtlichen Prüfung unterzogen, und die Klärung benötigt Zeit. Seit dem Auslaufen der Übergangsvorschriften auch für Bestandsspielhallen Mitte 2017 ist ein spürbarer Abbau der Zahl der Geldspielgeräte (GSG) in Spielhallen festzustellen. Der Rückgang um 9 000 GSG ist 2017 im Wesentlichen dem zweiten Halbjahr zuzurechnen und fand ausschließlich im Bereich der Spielhallen statt.³

Die durch den GlüStV geschaffene Rechtslage erfordert allerdings einen Abbau von mehr als der Hälfte aller GSG (vgl. Vieweg 2013, S. 56 ff.). Aufgrund der Komplexität der Güterabwägung und der Forderung des BVerfG, die Grundrechte der Aufstellunternehmen zu wahren, wird sich der Prozess über die kommenden Jahre hinziehen, sofern es nicht zu einer Änderung der Rechtslage kommt.

Die rückläufige Entwicklung hat sich 2018 in der Tendenz mit einem Abbau von fast 12 000 in Spielhallen aufgestellten GSG fortgesetzt, während in der Gastronomie noch ein leichter Zuwachs festzustellen war. Im Saldo ist von einem Abbau in der Größenordnung von 10 000 GSG auf einen Bestand von 245 000 GSG zum 31. Dezember 2018 auszugehen.

Die gerätebezogene Regulierung des gewerblichen Geldspiels in der 6. Verordnung zur Änderung der SpielV erforderte, gemäß der Übergangsfrist in § 20 Abs. 2 SpielV, zum 11. November 2018 eine flächendeckende Umstellung der GSG und entsprechende Investitionen im Hinblick auf die neuen technischen Anforderungen. Für GSG der neuen Generation gelten hinsichtlich der Gewinn- und Verlustmöglichkeiten sowie der Regulierung der Spielpausen wesentlich engere Grenzen als bisher. Der Einsatz für die Mindestspieldauer beträgt nach wie vor maximal 0,20 Euro und der Gewinn höchstens 2 Euro (§ 13 Nr. 2 SpielV), was bei einer Ausschüttungsquote von 90–95% einen tatsächlichen Spieleraufwand von 1 bis 2 Cent je fünf Sekunden bedeutet. Im Verlauf einer Stunde dürfen gemäß § 13 Nr. 5 SpielV nicht mehr als 400 Euro (bisher 500 Euro) Gewinnsumme abzüglich der Einsätze möglich sein. Die Summe der Verluste im Verlauf einer Stunde

darf gemäß § 13 Nr. 4 SpielV 60 Euro (bisher 80 Euro) nicht übersteigen. Bei langfristiger Betrachtung darf gemäß § 12 Abs. 2 Nr. 1 SpielV kein höherer Betrag als 20 Euro (bisher 33 Euro) je Stunde als Kasseninhalt verbleiben. Die nach einer Stunde Spielbetrieb erforderliche fünfminütige Spielpause (§ 13 Nr. 6 SpielV) ist gegenüber der bis dato gültigen SpielV durch ein Verbot von Spielvorgängen, einsatz- und gewinnfreien Probe- und Demonstrationsspielen oder sonstigen Animationen innerhalb der Pause zur »Abkühlung des Spielers« verschärft worden. Die neu eingefügte Spielunterbrechung nach drei Stunden Spielbetrieb (Ruhezustand von mindestens fünf Minuten), in der alle Anzeigewerte eines GSG auf die vordefinierten Anfangswerte zu setzen sind (Nullstellung des Gerätes, § 13 Nr. 6a SpielV), führt zu einem zwangsweisen Spielabbruch unabhängig von der Spielsituation. Hinzu kommt, dass jeder Geldeinsatz pro fünf Sekunden Spiel nur unmittelbar vom Spieler selbst ausgelöst werden darf (Verbot der »Automatiktaste«, § 13 Nr. 7 S. 3 u. 4 SpielV), um das gleichzeitige Bespielen mehrerer Spielgeräte zu unterbinden und dem Spieler vor jedem Geldeinsatz eine bewusste Entscheidung abzuverlangen.⁴ Ein Spiel beginnt mit dem Einsatz des Geldes und endet mit der Auszahlung des Geldgewinns bzw. dem Einstreichen des Einsatzes (§13 Nr. 1 SpielV).

Die für die Bauartzulassung zuständige Physikalisch Technische Bundesanstalt (PTB) hat die Vorgaben aus der Novellierung der SpielV in für die Gerätehersteller eindeutige Vorschriften in der Technischen Richtlinie 5.0 (TR 5.0) zusammengefasst (Physikalisch Technische Bundesanstalt 2015). Es handelte sich um die mit Abstand größte Umstellung in der Geschichte der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft (vgl. Bewersdorff 2018). Die umfangreichen Arbeiten zur Entwicklung entsprechender GSG konnten von der Industrie dennoch rechtzeitig abgeschlossen werden, und die Geräte nach TR 5.0 kamen mit der obligaten Bauartzulassung⁵ durch die PTB entsprechend der gesetzlichen Übergangsfrist auf den Markt.⁶

UMSATZENTWICKLUNG DES VERTIKAL STRUKTURIERTEN WIRTSCHAFTSZWEIGS

Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft umfasst neben den Aufstellunternehmen auch die Hersteller der GSG, Sportspielgeräte und Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinnmöglichkeit, sowie den

⁴ Für GSG mit einer Bauartzulassung ab dem 10. Februar 2016 besteht die zusätzliche Vorschrift, dass eine Freischaltung des Gerätes nur mit einem gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittel möglich ist. Die Übergangsfrist für die Umsetzung dieser Vorschrift endete ebenfalls am 11. November 2018.

⁵ Seit Mai 2015 erfordert die Beantragung der Zulassung eines GSG bei der PTB zusätzlich die Vorlage eines von einer unabhängigen Prüforganisation erstellten Gutachtens zur Manipulationssicherheit.

⁶ Die Geräte nach TR 5.0 wurden wegen der erwarteten Ablehnung der komplexeren Bedienvorgänge durch den Spieler erst zum Ablauf der in der SpielV vorgesehenen Übergangsfrist zum 11. November 2018 in den Markt gebracht.

³ Die seit Herbst 2018 vorliegende, zweijährlich erstellte sogenannte »Trümper-Studie« benennt für die Entwicklung des Angebots an GSG für den Zeitraum vom 1. Januar 2016 bis zum 1. Januar 2018 einen Rückgang bei der Zahl der Spielhallenstandorte (- 2,2%), Spielhallenkonzessionen (- 7,6%) und bei der Zahl der in Spielhallen aufgestellten GSG (- 7,0%), während sich die Zahl der GSG in der Gastronomie nicht nennenswert änderte (vgl. Trümper und Heimann 2018, S. 57).

Tab. 2

Struktur und Umsätze der Unterhaltungsautomatenwirtschaft

Branchenebene	2014 2015 2016 2017 2018					in %	
	Mio. Euro						
Summe der Umsätze	5 700	6 180	6 540	6 690	6 725	100,0	
Upstream-Umsatz gesamt ^a	800	830	860	840	960	14,3	
<i>Nachrichtlich:</i> <i>Industrieproduktion^b</i>	460	580	550	400	1 100	-----	
Aufstellerbereich gesamt ^c	netto ^d	4 900	5 350	5 680	5 850	5 765	85,7
	brutto	5 830	6 365	6 760	6 960	6 860	-----
Geldspielgeräte	5 750	6 300	6 700	6 900	6 800	-----	
Unterhaltungsautomaten, Sportspielgeräte	80	65	60	60	60	-----	

^a Umsatz von Herstellern, Großhandel und anderen branchenspezifischen Dienstleistern mit Aufstellunternehmen (Absatz von GSG bzw. Spielpaketen, anderen Unterhaltungsautomaten und Sportspielgeräten über Kauf, Miete und Leasing sowie Finanzierung, Beratung und sonstige Dienstleistungen). ^b Herstellkosten für GSG, andere Unterhaltungsautomaten und Sportspielgeräte auf Basis der Produktionsmeldungen an das Statistische Bundesamt unter Hinzuschätzung der aufgrund von Geheimhaltung nicht ausgewiesenen Positionen; zur Steigerung im Jahr 2018 gegenüber 2017 siehe Fußnote 8. ^c Erlöse der Aufstellunternehmen aus dem Betrieb von Unterhaltungsautomaten mit und ohne Gewinn und Sportspielgeräten = Kasseninhalt inkl. Wirteanteil, netto: ohne MwSt., brutto: mit MwSt. ^d 2014– 2017 auf Basis der Statistik »Umsatzsteuervoranmeldungen« des Statistischen Bundesamts, 2018 auf Grundlage von Unternehmensangaben vorausgeschätzt.

Quelle: Statistisches Bundesamt; VDAI; IFH Institut für Handelsforschung GmbH; Berechnungen des Autors.

Großhandel. Insgesamt setzten die Unternehmen der Branche 6 725 Mio. Euro im Jahr 2018 um, 85,7% davon die Aufstellunternehmen (vgl. Tab. 2).⁷

Diese Dreiteilung ist seit 2006 einem von den Herstellern forcierten Wandel ausgesetzt. Sie haben den Direktvertrieb ausgebaut, und den Verkauf ihrer Produkte zugunsten von Miete und Leasing zurückgefahren. Der Großhandel, der traditionell das Bindeglied zwischen den die Geräte produzierenden Herstellern und den Aufstellunternehmen ist, hat sich zunehmend zum Dienstleister gewandelt. Die vormals primär im Bereich der Warendistribution tätigen Firmen sind vielfach zu Beratern für ihre Kunden geworden. Sie entwickeln Geschäftsmodelle, erarbeiten Finanzierungspläne, gestalten Spielhallen etc. Die Umsätze der herstellenden Industrieunternehmen und des Großhandels sind in ihren Funktionen nicht mehr sauber zu trennen.

Die Industrieunternehmen, der Großhandel und andere branchenspezifische Dienstleister, die den Aufstellunternehmen vorgelagert sind, d.h. Güter produzieren und Leistungen für sie erbringen, werden deshalb im Folgenden zusammengefasst. Die Umsätze dieses Upstream-Sektors werden – soweit verfügbar – veröffentlichten Geschäftsberichten entnommen und durch Befragung der wesentlichen Akteure im Markt erhoben. Sie umfassen neben der Produktion, die Verkäufe, Miete und Leasing von Geräten, alle Vertriebs-, Finanzierungs-, Beratungs- und weitere branchenspezifische Dienstleistungsaktivitäten.

Die statistische Basis der industriellen Aktivitäten bilden die Herstellkosten, die von den Produzenten unter der Position »Spiele mit Münzen oder Spielmarken« an das Statistische Bundesamt gemeldet werden. Die Herstellkosten sind in Tabelle 2, die im Wesentlichen der Darstellung der Entwicklung der Umsätze dient, kursiv geschrieben. Die Bezie-

⁷ Die Zeitreihe für den gesamten Umsatz des Wirtschaftszweigs in Tabelle 2 ist nicht mit den in den Vorjahren veröffentlichten Statistiken unmittelbar zu vergleichen, da für die Summierung die NSE der Aufstellunternehmen und nicht mehr die BSE, die die Mehrwertsteuer enthalten, verwendet werden.

hung zwischen den Umsätzen und der Produktion von GSG, Unterhaltungsautomaten ohne Gewinn und Sportspielgeräten hat sich seit Mitte des letzten Jahrzehnts aufgrund der veränderten Geschäftspolitik weitgehend aufgelöst. Der Absatz der Hersteller von GSG, der bei weitem wichtigsten Produktgruppe erfolgt inzwischen zu etwa 85% über Miete und Leasing. Die Ausweitung der Geräteproduktion,⁸ um den zum 11. November 2018 in der SpielV vorgeschriebenen Austausch aller aufgestellten GSG bewerkstelligen zu können, findet keinen adäquaten Niederschlag in den Umsätzen der Hersteller, da sich die Leasing- und Mietzahlungen für die GSG der neuen Generation über mehrere Jahre in die Zukunft verteilen (vgl. Tab. 2).

Bei den Aufstellunternehmen handelt es sich überwiegend um mittelständische, oft familiengeführte Firmen, die Spielhallen betreiben oder/und GSG in der Gastronomie aufstellen. Gemessen an den im Markt verfügbaren GSG halten die großen Filialisten einen Anteil von um die 15%. Im Jahr 2018 hatten alle Aufstellunternehmen zusammen BSE mit GSG, Unterhaltungsautomaten ohne Gewinnmöglichkeiten und Sportspielgeräten i.H.v. 6 860 Mio. Euro (inkl. MwSt.) erzielt, dies entspricht 5 765 Mio. Euro (exkl. MwSt.).⁹ In Erweiterung der bisherigen Darstellung der Zeitreihen sind in Tabelle 2 sowohl die Zeitreihen für die Brutto- als auch die Nettoumsätze ausgewiesen.

Der Abbau von Kapazitäten im Spielhallenbereich führte im Jahr 2018 bei den verbliebenen GSG zu einer verbesserten Auslastung, so dass

⁸ Der Anstieg der Industrieproduktion 2018 gegenüber dem Vorjahr ist aufgrund einer Änderung bei den Meldungen der berichtspflichtigen Unternehmen überhöht. Unter Herausrechnung dieses Effekts ist es dennoch zu einer Verdoppelung des Produktionswerts gegenüber dem Vorjahr gekommen. Dies unterstreicht die enormen Anstrengungen seitens der Hersteller, die notwendig waren, die Anforderungen aus der TR 5.0 in neue Produkte umzusetzen und zum Stichtag auf den Markt zu bringen.

⁹ Die Schätzung im Branchenbericht von 2018 für die BSE des Jahres 2017 betrug 7 160 Mio. Euro (inkl. MwSt.). Aufgrund der inzwischen vom Statistischen Bundesamt zur Verfügung gestellten Informationen zu den Umsatzsteuervoranmeldungen musste der Wert auf 6 960 Mio. Euro nach unten korrigiert werden.

Erläuterungen zur Datenbasis des Gewinnspielmarkts

Für GSG existiert eine Datenerhebung des Arbeitskreises gegen Spielsucht e.V. (AkS), die alle zwei Jahre durchgeführt wird. Es werden in allen Kommunen mit mehr als 10 000 Einwohnern bundesweit alle GSG in Spielhallen und in der Gastronomie erfasst. Für Bayern und Hamburg sind keine Informationen für GSG in der Gastronomie verfügbar. Zum 1. Januar 2018 meldet der AkS einen Bestand von insgesamt 205 885 GSG (vgl. Trümper und Heimann 2018, S. 61, 62). Auf dieser Datenbasis wird eine Hochrechnung auf den tatsächlichen Bestand an GSG in Deutschland durchgeführt. Zur Abschätzung der Entwicklung bis zum Jahreswechsel 2018/2019 wurden die mit Vertretern der Branche diskutiert und in die Hochrechnung einbezogen, die auf einen Wert von 245 000 GSG kommt.

Die Umsätze der Aufstellunternehmen werden seit 2009 vom Statistischen Bundesamt in der Statistik zu den Umsatzsteuerveranlagungen veröffentlicht, allerdings erst mit vierjähriger Verzögerung. Aktueller sind die Umsatzsteuervoranmeldungen, die gegenwärtig schon für das Jahr 2017 vom Bundesamt zur Verfügung gestellt sind. Ein Vergleich beider Zeitreihen weist für den verfügbaren gemeinsamen Zeitraum von fünf Jahren eine hohe Korrelation ($r^2 = 0,986$) auf, so dass die Voranmeldungen als Indikator für die Entwicklung der Umsatztätigkeit der Aufstellunternehmen geeignet sind. Zur Abschätzung der Entwicklung der Umsätze kann für 2018 und 2019 auf die vom Statistischen Bundesamt veröffentlichten Zahlen der »Sonstigen Vergnügungssteuer« als Lead-Indikator zurückgegriffen werden, die sich im Wesentlichen aus dem Betrieb von Unterhaltungsautomaten mit Geldeinwurf speisen. Diese Zahlen werden quartalsweise veröffentlicht und stehen vier Monate nach Ablauf eines jeden Quartals zur Verfügung.

In den Jahren 2006 bis 2014 war der Zusammenhang zwischen der Vergnügungssteuer und den Umsätzen der Aufstellunternehmen aufgrund von teils massiven Anhebungen der Steuersätze und die Umstellung der Bemessungsgrundlage auf den sogenannten »Wirklichkeitsmaßstab« gestört. Seitdem wird die Besteuerung insbesondere der GSG nicht mehr erratisch verändert, sondern folgt im Mittel über alle Kommunen einem gedämpften Aufwärtstrend. Die Elastizität, d.h. die Veränderungsrate der Vergnügungssteuer geteilt durch die Veränderungsrate des Bruttospielertrags (BSE), liegt seitdem in einem Bereich von 1,5 bis 2,0.

Die Statistik zu den Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn und Sportspielgeräten basiert auf einer jährlichen Erhebung des Instituts für Handelsforschung GmbH zur betriebswirtschaftlichen Situation der Aufstellunternehmen. Bei ihr handelt es sich allerdings um eine Auswertung mit einem sich von Jahr zu Jahr ändernden Erhebungskreis. Die Folge ist – da es sich um eine nicht repräsentative Erhebung handelt – dass die jährlichen Ergebnisse starken Schwankungen unterliegen und nicht einfach zu interpretieren sind. Ergänzend werden – soweit verfügbar – Umfragen des AkS zum Bestand der Geräte zur Abschätzung herangezogen. Der Markt für Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn und Sportspielgeräten folgt anderen Gesetzmäßigkeiten als der für GSG. Er verliert seit Jahren an Bedeutung, allerdings deutet sich eine Stabilisierung auf niedrigem Niveau an.

die Angebotsreduzierung partiell aufgefangen werden konnte. Allerdings hat die Umstellung der GSG von der TR 4.x auf die TR 5.0 zum 11. November 2018 die Lage deutlich verschlechtert. Die Attraktivität der Spielgeräte wurde durch umfangreiche und einschneidende Vorschriften massiv beeinträchtigt. Der Stichtag wurde für die Aufstellunternehmen zu einer Zäsur. Die BSE brachen mit hoher zweistelliger Rate ein. Während in den ersten drei Quartalen 2018 die BSE noch – ermittelt u.a. unter Verwendung der Vergnügungssteuer – um knapp 1% expandierten, sanken sie im vierten Quartal um rund 3%. Dies ist im Wesentlichen auf die flächendeckende Umstellung der GSG auf die TR 5.0 zum 11. November 2018 zurückzuführen. Die strikteren gerätegebundenen Vorschriften zum Jugend- und Spielerschutz haben die Bedienung der GSG komplizierter gemacht und in den letzten Wochen des Jahres je nach Produktausstattung und Standort zu Umsatzeinbußen in einer Bandbreite von 10–40% geführt. Im Durchschnitt des

Jahres 2018 ergibt sich aus dieser Entwicklung ein leichtes Minus bei den Aufstellunternehmen.

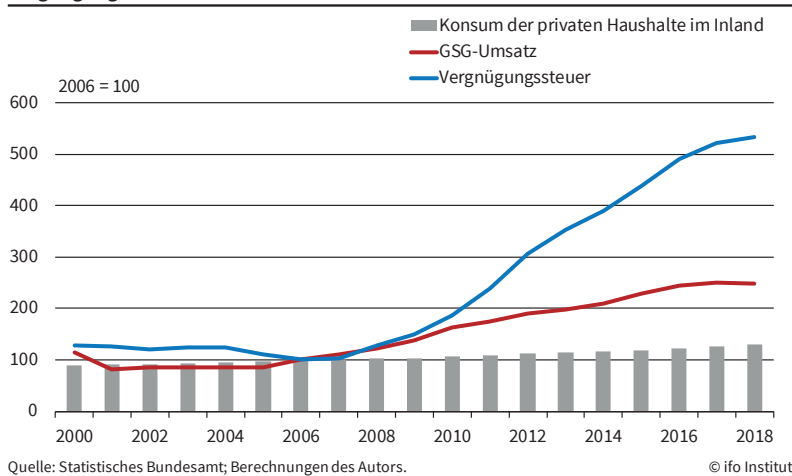
ERFOLG DES GEWERBLICHEN GELDSPIELS STÄRKT KOMMUNALE STEUERKRAFT

Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft mit ihren rund 70 000 Beschäftigten hat sich in den Jahren seit 2006 zu einem wichtigen Zahler von Steuern und Abgaben entwickelt. Hierfür ist nicht nur der wirtschaftliche Aufschwung verantwortlich, sondern insbesondere auch die teils drastischen Anhebungen der Vergnügungssteuersätze und die Umstellung der Bemessungsgrundlage auf den »Wirklichkeitsmaßstab« spielen eine gewichtige Rolle (vgl. Abb. 1).¹⁰ Zwischen 2006 und 2018 expandierten die kommunalen Einnahmen allein aus der Vergnügungssteuer mit einer Rate von 12,8% p.a., mehr als doppelt so schnell wie die Um-

¹⁰ Zum Systemwechsel bei der Vergnügungssteuer (vgl. Vieweg 2010, S. 36 f.).

Abb. 1

Der Umsatz mit Geldspielgeräten und kommunale Einnahmen aus der Vergnügungssteuer



satzerlöse. Gemessen an den mit 6,0% p.a. gewachsenen Umsatzerlösen der Aufstellunternehmen stieg ihr Anteil von nur 6,8% im Jahr 2006 auf 15,6% im vergangenen Jahr an, was einem Betrag von 1 070 Mio. Euro entspricht.

Für die zumeist mittelständisch organisierten Aufstellunternehmen wird die Belastung vor Abzug der betrieblichen Ertragssteuern und den Sozialabgaben für die Arbeitnehmer in Prozent der Bruttoerlöse ermittelt. Die Summe der tarifären Belastungen der Aufstellunternehmen durch die Umsatzsteuer, Gewerbesteuer und Vergnügungssteuer ist zwischen 2015 und 2018 weiter deutlich gestiegen, von 30,8% auf 32,7%, insgesamt ein Betrag i.H.v. 2 250 Mio. Euro (vgl. Tab. 3). Nicht in die Betrachtung einbezogen sind die Steuern und Abgaben der Gerätehersteller, des Großhandels und der branchenspezifischen Dienstleister.

AUFSTELLUNTERNEHMEN VERLIEREN MITTELFRISTIG KUNDEN AN KONKURRENTEN IM GLÜCKSSPIELMARKT

In den Jahren bis 2014 expandierte die Vergnügungssteuer mit hoher zweistelliger Rate, getrieben sowohl von einer dynamisch expandierenden Nach-

frage als auch von teils massiven Anhebungen der Steuersätze und der Umstellung der Bemessungsgrundlage. In den Folgejahren sind die Einnahmen der Kommunen aus der Vergnügungssteuer weiter mit hohen Raten im Bereich von 10% gewachsen. Im letzten Quartal 2018 kam es erstmals zu einem Rückgang, verursacht durch die Umstellung der GSG auf die TR 5.0. Diese Entwicklung hat sich 2019 im ersten Quartal fortgesetzt. Die Vergnügungssteuer sank von 260,3 Mio. Euro im Vorjahr um 8,8% auf 237,3 Mio. Euro (vgl. Abb. 2). Der Rückgang der kommunalen Vergnügungssteuereinnahmen signalisiert einen Einbruch der Umsatzerlöse der Aufstellunternehmen.

Unter Verwendung der Elastizität von Vergnügungssteuer und Umsatz, die in den vergangenen Jahren im Bereich von 1,5 und 2,0 lag (vgl. Box 1), ist von einem Einbruch ihrer Erlöse i.H.v. 12% gegenüber dem Vorjahresquartal auszugehen.

Verantwortlich für diesen Rückgang ist im Wesentlichen die grundlegende Änderung der SpielV, die nach Ablauf der Übergangsfrist zum 11. November 2018 für alle aufgestellten GSG Anwendung findet. Die Aufstellunternehmen sind mit der Tatsache konfrontiert, dass die GSG basierend auf TR 5.0 wesentlich komplexer in der Bedienung sind und für den Spieler erklärungs- und gewöhnungsbedürftig. Der gesamte Spielprozess ist seitens der Spieler intuitiv nicht zu verstehen und wird oft kritisch als zeitaufwändig und intransparent bezeichnet. Als gewöhnungsbedürftig für die Spieler stellt sich auch der seit dem 11. November 2018 verbindliche Einsatz eines gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels zur Freischaltung von GSG der Version 2 (V2 – Bauartzulassungen ab dem 10. Februar 2016) heraus und verlangt nach einer Erläuterung, insbesondere hinsichtlich der Gewährleistung des Datenschutzes. Die Aufstell-

Tab. 3

Erlöse und steuerliche Belastung der Aufstellunternehmen

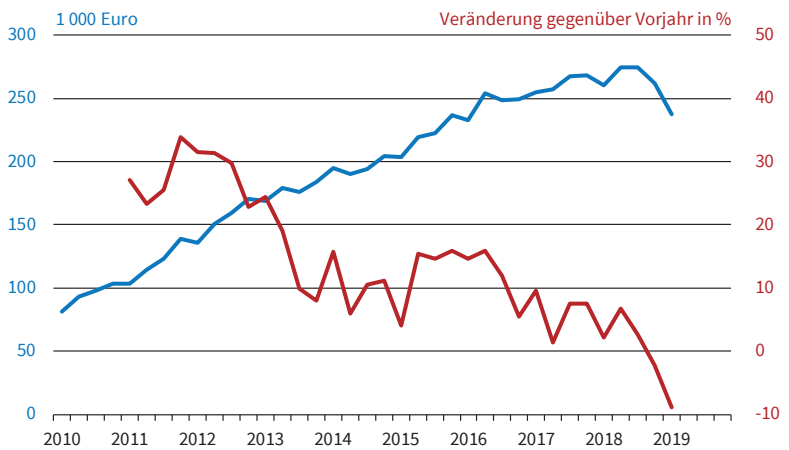
Indikator	2015	2016	2017	2018 ^a
	Mio. Euro			
Umsatz, brutto ^b	6 365	6 760	6 960	6 860
Umsatz, netto ^c	5 350	5 680	5 850	5 765
	in % des Bruttoumsatzes ^d			
Umsatzsteuer	15,9	15,8	15,9	15,9
Vergnügungssteuer	13,8	14,6	15,1	15,6
Gewerbesteuer	1,1	1,1	1,2	1,2
Steuerliche Belastung	30,8	31,5	32,2	32,7

^a Annahme: Anteile der Umsatz- und Gewerbesteuer wie 2017. ^b Erlöse der Aufstellunternehmen aus dem Betrieb von Unterhaltungsautomaten mit und ohne Gewinn und Sportspielgeräten = Kasseninhalt inkl. Wirteanteil, MwSt., Vergnügungssteuer etc. ^c Exkl. MwSt. ^d Berechnet auf der Grundlage der vom Statistischen Bundesamt zur Verfügung gestellten Zeitreihen für Steuern und Abgaben.

Quelle: Statistisches Bundesamt; Berechnungen des Autors.

Abb. 2

Die kommunalen Einnahmen aus dem Betrieb von Geldspielgeräten



Quelle: Statistisches Bundesamt; Berechnungen des Autors.

© ifo Institut

unternehmen versuchen, diesen Problemen mit entsprechend geschultem Personal zu begegnen, das den Hintergrund des Einsatzes eines Identifikationsmittels und deren Handhabung erklärt.

Die novellierte SpielV zielt mit der Vielzahl neuer und geänderter gerätebezogener Vorschriften auf eine Erweiterung des traditionell hohen Spieler- und Jugendschutzes beim gewerblichen Geldspiel, das deutlich an Attraktivität einbüßte. Es steht zu befürchten, dass die vom gewerblichen Geldspiel abgewanderten Spieler sich mehrheitlich nicht aus dem Glücks- und Gewinnspielmarkt zurückgezogen haben, sondern auf andere Angebote ausgewichen sind. Hier ist insbesondere von einer Hinwendung zu den Slot-Machines in den Automaten Sälen der Spielbanken und zum umfangreichen, nicht regulierten Angebot der Online-Casinos im Internet auszugehen.¹¹

In beiden Fällen handelt es sich um mit dem gewerblichen Geldspiel vergleichbare Spielangebote, mit dem gravierenden Unterschied, dass diese nicht der PTB-Zulassung unterliegen. Die extremen Spielanreize (hohe Einsatzmöglichkeiten und Gewinnchancen) implizieren das Risiko, dass es in kurzer Zeit zu nicht unerheblichen Vermögensverschiebungen¹² kommen kann. Die jüngsten Ergebnisse einer regelmäßig im Auftrag der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)

¹¹ Dieses Problem wurde schon vor Jahren in einer Studie für das Hessische Ministerium des Innern und für Sport (HMdIS) angesprochen: Die marktreduzierende Regulierung des gewerblichen Geldspiels werde durch eine Abwanderung ins Internet konterkariert und sei zu diskutieren (vgl. Media & Entertainment Consulting Network GmbH Juli 2014, S. 22).

¹² Oft verkannt wird, dass es zur Existenz eines »Glücksspiels« nicht nur darauf ankommt, ob der Zufall spielentscheidend ist, sondern gleichermaßen auch, ob es dabei zu nicht unerheblichen Vermögensverschiebungen in kurzer Zeit kommt. Am Element der Vermögensverschiebung in kurzer Zeit als wesensbestimmendes Merkmal für ein »Glücksspiel« mangelt es beispielsweise bei den in der Bundesrepublik Deutschland nach der Spielverordnung betriebenen Geldspielgeräten (vgl. Peren 2012). Entsprechend sind gemäß § 33e GewO die Bauartzulassung und die Unbedenklichkeitsbescheinigung für GSG zu versagen, wenn die Gefahr besteht, dass der Spieler unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit erleiden kann.

durchgeführten Studie weisen auf die dort höheren Gefährdungspotenziale – gemessen am jeweiligen Anteil mindestens problematischer Spieler an der Gesamtheit aller Spieler einer Spielform – hin (vgl. Banz 2017, S. 251).

Betreiber von Spielhallen berichteten in Interviews, dass in den ersten Monaten nach der Umstellung, Kunden in nahegelegene Spielbanken abgewandert seien. Hierzu passen Informationen des Deutschen Spielbankenverbands (DSbV), dass sich die staatlich konzessionierten

Spielbanken im ersten Quartal 2019 über eine Steigerung des Bruttospielertrages beim Automaten-spiel gegenüber dem ersten Quartal des Vorjahres i.H.v. rund 42% freuen konnten.¹³ Die außergewöhnliche Umsatzsteigerung des Bruttospielertrages in den Automaten Sälen der Spielbanken im ersten Quartal 2019 entspricht etwa einem Drittel der Mindereinnahmen von Aufstellunternehmen mit GSG, die bei rund 150 Mio. Euro lagen. Der größere Teil der Umsatzverluste dürfte durch eine Abwanderung der Spieler hin zu anderen Angeboten des Glücks- und Gewinnspielmarkts, insbesondere den stationären Angeboten an gem. § 1 Abs. 2 SpielV ungeeigneten Aufstellorten (z.B. der Scheingastronomie, Café-Casinos, Sport-Bistros etc.), in illegalen Hinterzimmern sowie den ebenfalls illegalen Online-Casinos erfolgt sein. Eine solche Entwicklung steht im Gegensatz zu den in § 1 GlüStV formulierten Zielen, insbesondere der Lenkung des natürlichen Spieltriebs der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot (Kanalierungspflicht).¹⁴

In jüngster Zeit berichten Aufstellunternehmen von einem sich abschwächenden Rückgang der Geschäftstätigkeit, fallweise kehren Kunden zurück. Dies spricht dafür, dass die tiefgreifenden Änderungen der GSG aufgrund der Novellierung der SpielV Kunden abgeschreckt hatten, sie nach den Erfahrungen mit anderen Angeboten des Glücksspielmarkts die Vorteile des strikt regulierten gewerblichen Geldspiels zu schätzen wissen. Konsistent hierzu sind

¹³ Zum Vergleich: Die Steigerung im 1. Quartal 2018 gegenüber 2017 lag bei nur 7,5%.

¹⁴ Insofern impliziert die 6. Verordnung zur Änderung der SpielV eine Forderung an die Exekutive, Ausweichbewegungen, verursacht durch die strikteren Vorschriften für das gewerbliche Geldspiel hin zu nicht regulierten Glücksspielangeboten, zu unterbinden. Insbesondere die weiterhin bestehenden Vollzugsdefizite sind zur Eindämmung des illegalen stationären Angebots zu beseitigen. Hinsichtlich des Internets ist der Gesetzgeber gefordert, einen Rahmen für ein reguliertes, dem Jugend- und Spielerschutz dienendes Angebot zu setzen (vgl. Vieweg 2018, S. 23 ff.).

Meldungen von Spielhallen in der Nähe von Spielbanken, dass Spieler aufgrund ihrer Erfahrungen mit den Slot-Machines und ihrem höheren Gefährdungspotenzial zurückkehren. Eine Trendwende ist allerdings nicht zu erwarten. Es muss davon ausgegangen werden, dass das Vorjahresniveau nicht mehr erreicht wird und die Umsatzerlöse in den kommenden Jahren weiter sinken werden.

Diese Erwartung speist sich aus dem Regulierungsrahmen für das gewerbliche Geldspiel. Von den für die Branche relevanten Regelwerken sind insbesondere der GlüStV in Verbindung mit den spielhallenbezogenen Länderregelungen und die GewO in Verbindung mit der SpielV zu nennen, deren reduzierende Effekte sich gegenseitig verstärken. Die gerätebezogenen Vorschriften der SpielV verringern die Attraktivität des Spiels. Dies betrifft die Beschränkung von Gewinnen und Verlusten (§ 12 Abs. 2 Nr. 1 SpielV, § 13 Nr. 2, 4, 5), mehr noch jedoch die Eingriffe in den Spielfluss, wie die neu eingeführte Spielunterbrechung nach drei Stunden (§ 13 Nr. 6a SpielV) und das Verbot der Automatiktaste (§ 13 Nr. 7 S. 3 u. 4 SpielV). Es wird 2019 nicht mehr wie in den Vorjahren möglich sein, den vom GlüStV weitgehend zum 1. Juli 2017 auch für Bestandsspielhallen geforderten Kapazitätsabbau (im Wesentlichen Mindestabstandsgebot und Verbot von Mehrfachkonzessionen) durch eine höhere Geräteauslastung zu kompensieren. Im Bereich der Spielhallen ist 2019 – wie im vergangenen Jahr – mit einem Abbau von GSG zu rechnen. Ein Rückgang von zwischen 10 000 und 15 000 Geräten wird erwartet.

Die Zahl der in der Gastronomie aufgestellten GSG hat sich im Verlauf des letzten Jahrzehnts erhöht. Verantwortlich für diese Entwicklung waren u.a. neue Standorte an Verkehrsknotenpunkten, Raststätten, Bahnhöfe, Flughäfen etc. Von den insgesamt etwa 87 000 GSG sind rund 20% an Standorten mit jeweils 3 GSG aufgestellt. Gemäß § 3 Abs. 1 SpielV sind ab dem 10. November 2019 nur noch zwei GSG je Standort in der Gastronomie zulässig. Dies macht den Abbau von zwischen 5 000 und 10 000 GSG notwendig, der vor allem im Jahr 2020 zu Ertragseinbußen führen wird. In der Summe kann der gesamte Bestand an GSG um 20 000 bis 25 000 GSG auf bis zu 220 000 GSG zum 31. Dezember 2019 zurückgehen.

Für das 1. Quartal 2019 wurde der Umsatzrückgang gegenüber dem Vorjahr für die Aufstellunternehmen auf der Grundlage der Vergnügungssteuer mit 12% errechnet. Das Minus hat sich bis Jahresmitte leicht abgeschwächt. Diese Entwicklung ist konsistent mit den vorliegenden Zahlen zu den Vergnügungssteuereinnahmen der Stadtstaaten Berlin, Bremen und Hamburg für April und Mai 2019. Während sich der Bestandsabbau von bis zu 15 000 GSG in den Spielhallen auf Bundesebene über das Jahr verteilt, wird der Abbau von 10 000 GSG in der Gastronomie erst ge-

gen Ende des Jahres fällig und tangiert somit den Rückgang der BSE im Mittel nur wenig. Insgesamt ist mit einem Minus von bis zu einem Zehntel bei der Zahl der aufgestellten GSG zum 31. Dezember 2019 zu rechnen. Unter der Annahme, dass die Aufstellunternehmen nicht mehr wie in den Vorjahren die BSE je GSG steigern können, muss für 2019 von einem Umsatzeinbruch der Aufstellunternehmen in der Größenordnung von bis zu 10% ausgegangen werden.

Für die Zeit bis zum Auslaufen des GlüStV zum 30. Juni 2021 ist keine Änderung der Rahmenbedingungen für das gewerbliche Geldspiel zu erwarten. Der Abbau von GSG im Spielhallenbereich wird sich mit vergleichbarer Geschwindigkeit fortsetzen, wie er seit dem 1. Juli 2017 zu beobachten ist, dem Zeitpunkt an dem die zentralen, kapazitätsreduzierenden Vorschriften des GlüStV in Kraft traten. Unter der Annahme, dass aufgrund der verschärften gerätebezogenen Vorschriften der SpielV die Auslastung der GSG nach TR 5.0 nicht zu steigern sein wird, ist mit einem jährlichen Rückgang der BSE in ähnlicher Größenordnung wie im laufenden Jahr zu rechnen. Bis Ende Juni 2021 wird es zu einem Rückgang des gewerblichen Geldspiels um etwa ein Drittel kommen. Von den mehr als 5 Mio. regelmäßigen Spielgästen werden etwa 1,5 Millionen auf andere Angebote ausweichen oder das Spiel aufgeben. Aus dem Glücks- und Gewinnspielmarkt werden vor allem Freizeitspieler, die die Angebote nur hin und wieder nutzten, ausscheiden (vgl. Peren und Clement 2016, S. 83 ff.). Spieler neigen, insbesondere wenn sie regelmäßig in der Freizeit spielen, zumeist nicht nur einer Spielform zu, sondern präferieren einen Mix unterschiedlicher Angebote. Fällt das gewerbliche Geldspiel als stationäres Angebot weg, dann wird es i.d.R. durch ein anderes ersetzt (vgl. TNS EMNID 2011, S. 35 f.). Insofern ist zu erwarten, dass neben den Spielbanken insbesondere das nicht-regulierte stationäre und Internet-basierte illegale Glücksspiel vom Zurückschneiden des gewerblichen Geldspiels profitieren wird.

LITERATUR

Banz, M. und P. Lang (2017), *Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland – Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends*, BZgA-Forschungsbericht, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln.

Bewersdorff, J. (2018), »Neues aus der Automatenwirtschaft«, *Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht* (5), 357.

Media & Entertainment Consulting Network GmbH – MECN (2014), *Beobachtung und Darstellung der Entwicklung des Schwarzmarkts für Glücksspiele im Internet im Rahmen der Evaluierung nach § 32 GlüStV*, Zwischenbericht im Auftrag des Hessischen Ministeriums des Innern und für Sport (HMdIS), München.

Peren, F. W. (2012), »Öffentliche Anhörung des Hauptausschusses und des Ausschusses für Arbeit, Gesundheit und Soziales, Landtag Ausschussprotokoll Nordrhein-Westfalen (APr 16/56) 16. Wahlperiode«, 28. September 2012, verfügbar unter: <https://www.landtag.nrw.de/Dokumentenservice/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument/MMST16-26.pdf;jsessionid=78E82AF9B11999E7D3A9E13C5A49B36A.ifxworker>.

Peren, F. W. und R. Clement (2016), *Der deutsche Glücks- und Gewinnspielmarkt – Eine quantitative Bemessung von regulierten und nicht-regulierten Glücks- und Gewinnspielangeboten in Deutschland*, MUR-Verlag, München.

Physikalisch Technische Bundesanstalt – (PTB (2015), *Technische Richtlinie für Geldspielgeräte*, Version 5.0 vom 27. Januar 2015, verfügbar unter: https://www.ptb.de/cms/fileadmin/internet/fachabteilungen/abteilung_8/8.5_metrologische_informationstechnik/8.54/Richtlinien_Merkblaetter_PDF/2015-0068-D.pdf, aufgerufen am 23. Juli 2019.

TNS EMNID (2011), *Spielen mit und um Geld in Deutschland – Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsuntersuchung – Sonderauswertung: pathologisches Spielverhalten*, Oktober.

Trümper, J. und C. Heimann (2018), *Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland*, Stand: 1. Januar 2018, Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V., Unna.

Vieweg, H.-G. (2010), *Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2009 und Ausblick 2010*, Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA), ifo Institut, München.

Vieweg, H.-G. (2013), *Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2012 und Ausblick 2013*, Gutachten im Auftrag der Deutschen Automatenwirtschaft, ifo Institut, München.

Vieweg, H.-G. (2018), *Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft im Spannungsfeld unternehmerischer Freiheit und staatlicher Regulierung*, ifo Forschungsberichte 94, ifo Institut, München.