

April 2006

Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungs- automaten 2005 und Ausblick 2006

**Gutachten im Auftrag
des Arbeitsausschusses Münzautomaten e.V.**

Kurzfassung

von
Hans-Günther Vieweg

 Institut für Wirtschaftsforschung
an der Universität München

Forschungsbereich Branchenforschung

1. WIRTSCHAFTLICHES UMFELD DER UNTERHALTUNGSAUTOMATENWIRTSCHAFT.....	1
2. TENDENZEN IN DER UNTERHALTUNGSAUTOMATENWIRTSCHAFT..	2
2.1. Absatz von Sport-, Musik- und Unterhaltungsautomaten.....	8
2.2. Bestand der in Deutschland installierten Unterhaltungsautomaten.....	10
2.3. Umsätze der Unterhaltungsautomatenwirtschaft	13

1. Wirtschaftliches Umfeld in Deutschland

Die deutsche Wirtschaft befindet sich im konjunkturellen Aufschwung. Der ifo Geschäftsklimaindex und auch die Industrieproduktion sowie der Auftragseingang waren zuletzt deutlich aufwärts gerichtet. Im Januar 2006 erreichten die Geschäftserwartungen der gewerblichen Wirtschaft ein Niveau, das sie seit mehr als 10 Jahren nicht mehr erreicht hatten. Im Jahresdurchschnitt 2005 dürfte das reale Bruttoinlandsprodukt um 0,9 % (arbeitstäglich bereinigt: 1,1 %) expandiert haben, nach 1,6 % im Jahr 2004. Zuggpferd ist weiterhin die Auslandsnachfrage, die nicht zuletzt aufgrund der dynamischen Weltkonjunktur und des wieder günstigeren Euro-Dollar-Kurses eine enorme Schubkraft entfaltet hat.

Die Perspektiven für die deutsche Wirtschaft sind gut. Die Exporte werden angesichts des weiter günstigen internationalen Umfelds die weiterhin wichtigste Stütze der Konjunktur bleiben. Die Investitionen in Ausrüstungen und sonstige Anlagen dürften nicht zuletzt aufgrund der verbesserten Abschreibungsbedingungen merklich expandieren, die Bauinvestitionen werden nicht mehr weiter rückläufig sein. Auch der private Konsum wird sich etwas beleben, in der zweiten Jahreshälfte gestützt durch das Vorziehen von Käufen aufgrund der für 2007 avisierten Mehrwertsteueranhebung. Im Jahresdurchschnitt 2006 dürfte das reale Bruttoinlandsprodukt um 1,7 % steigen, kalenderbereinigt sogar um 1,9 %. Die Lage auf dem Arbeitsmarkt wird sich nur zögernd bessern. Zwar wird die Zahl der Erwerbstätigen im Jahresdurchschnitt 2006 voraussichtlich um 215 000 steigen, allerdings gehen davon allein etwa 100.000 auf Schaffung von Zusatzjobs zurück. Die Zahl der Arbeitslosen wird im Jahresdurchschnitt um 150.000 sinken; in den Wintermonaten wird sie voraussichtlich erneut die 5 Millionen-Marke überschreiten.

Der Private Verbrauch steigt spürbar – in laufenden Preisen gerechnet – voraussichtlich 2006 um 2,0 % an. Real entspricht dies einem Zuwachs von 0,3 %, nach einem Rückgang im Vorjahr in vergleichbarer Größenordnung. In Anbetracht der Tatsache, dass der Zuwachs zum Teil durch Vorzieheffekte aufgrund der ab 2007 geplanten, um

3-Prozentpunkte höheren Mehrwertsteuer zustande kommt, ist diese sich voraussichtlich auf langlebige Wirtschaftsgüter konzentrierende Expansion als schwach zu bezeichnen. Der private Verbrauch enttäuscht das fünfte Jahr in Folge die Hoffnungen auf eine binnenwirtschaftliche Belebung.

2. Tendenzen in der Unterhaltungsautomatenwirtschaft

Die Branche hatte in den letzten Jahren ihre Kapazitäten laufend reduziert. Gemessen an der Zahl der aufgestellten Unterhaltungsautomaten haben die Aufstellunternehmen ihr Angebot zwischen 2000 und 2005 um ein Sechstel reduziert. Dies entspricht einem durchschnittlichen Abbau von 3,25 % der aufgestellten Geräte pro Jahr im vergangenen Jahrfünft.

Die wirtschaftliche Lage war für die Unterhaltungsautomatenwirtschaft 2005 schwierig. In der Gastronomie ging die Zahl der aufgestellten Unterhaltungsautomaten weiter zurück, mit einer Jahresrate von rund 5 %, während die Zahl der in Spielstätten aufgestellten Geräte nahezu unverändert blieb. Im Saldo verringerte sich die Zahl der aufgestellten Unterhaltungsautomaten mit und ohne Geldgewinnmöglichkeit um 2,2 % auf insgesamt 360.500.

Der Umsatz der Aufstellunternehmen, der schon 2004 leicht rückläufig war, sank 2005 beschleunigt um fast 4 %. Die Anfang des letzten Jahres geäußerte Hoffnung auf eine Trendwende hatte sich trotz einer Expansion des privaten Verbrauchs um nominal 2 % nicht erfüllt.

Für diese Entwicklung war primär der sich verschärfende Konkurrenzdruck auf dem Glücks- und Gewinnspielmarkt verantwortlich. Insbesondere das schnell wachsende

Geschäft mit Sportwetten machte den Aufstellunternehmern zu schaffen. Hier sind es gerade die privaten Wettveranstalter, die im rechtlichen Graubereich agieren, und Nachfrage auf sich ziehen. Sie brechen nicht nur in die Domäne des staatlichen Anbieters Oddset ein und gewinnen Marktanteile¹, sie ziehen auch Kundschaft an, die sich bisher dem Spiel an Unterhaltungsautomaten in Spielstätten und in der Gastronomie widmete. Die vielerorts aus dem Boden sprießenden Sportwettläden stellen eine Herausforderung für die Unterhaltungsautomatenwirtschaft dar. Vor allem die Umsätze beim Geld-Gewinnspiel waren betroffen, die mehr als 5 % im vergangenen Jahr abnahmen, während die Umsätze mit anderen Unterhaltungsautomaten 2005 leicht zulegen konnten. Diese gegenläufige Entwicklung unterstreicht den zunehmenden Wettbewerb, der von anderen Anbietern aus dem Glücks- und Gewinnspielmarkt und hier primär von den Sportwettanbietern auf die Aufstellunternehmen ausgeübt wird. Vor allem das dynamische Wachstum der im rechtlichen Graubereich agierenden Sportwettveranstalter bereitet der Unterhaltungsautomatenwirtschaft größte Probleme, auf die mit geeigneten Unternehmensstrategien zu antworten sein wird.

Das BVerfG hat mit seinem Urteil vom 28. März 2006 den Rahmen für ein Weiterbestehen des staatlichen Wettmonopols vorgegeben. Der rechtliche Rahmen reicht für eine aktive Suchtbekämpfung nicht aus. Daher stellt das Sportwettenmonopol in seiner bisherigen Form einen unberechtigten Eingriff in das Recht der freien Berufswahl dar, die der Unterhaltungsautomatenwirtschaft den Einstieg in diesen Markt verwehrt. Der verfassungsmäßige Zustand kann sowohl durch eine konsequente Ausgestaltung des Wettmonopols als auch durch eine gesetzlich normierte und

¹ Die seit 2005 starke Zunahme von Sportwettläden hat sich zu einer scharfen Konkurrenz für die Unterhaltungsautomatenwirtschaft entwickelt. Nach Einschätzung von betandwin, dem Marktführer bei den privaten Sportwettanbietern, erreichte der Markt 2004 ein Volumen von 1,5 Mrd. € in Deutschland, der zur Hälfte vom staatlichen Anbieter Oddset beherrscht wird. Es wird erwartet, dass der Markt mittelfristig mit einer jährlichen Rate von 30 % wachsen kann. Siehe: „Der Sportwettabsatz wird um 30 % steigen“ Der private Wettanbieter Betandwin erhofft sich durch die Liberalisierung einen Umsatzschub – Deutsche Fernsehsender prüfen Markt-Einstieg, in: Die Welt, Hamburg, 8.11.2005/Ausgabe: 0.

kontrollierte Zulassung gewerblicher Veranstaltungen durch private Wettunternehmer erreicht werden. Für eine entsprechende Regelung hat das BVerfG dem Gesetzgeber bis zum 31. Dezember 2007 Zeit gegeben.²

In den vergangenen Jahren sind einige Produktinnovationen auf den Markt gekommen, die von den Kunden, den Spielgästen, zwar gut angenommen wurden, wie beispielsweise der elektronische Flipper, aber nicht ausreichten, den seit Jahren anhaltenden Kapazitätsabbau zu stoppen. Die Hoffnungen der Branche ruhen daher auf der zum 1. Januar 2006 in Kraft getretenen Spielverordnung (SpielV). Sie wird jedoch erst einmal zu einer weiteren Reduzierung der Kapazitäten im Aufstellerbereich führen. Dies liegt am seit Jahresanfang geltenden Verbot von so genannten Fun-Games in der bisher betriebenen Ausgestaltung. Pro Spielstätte sind bisher im Mittel zwischen 8 und 9 Fun-Games im Einsatz.³ Fun-Games mit der Ausgabe von Weiterspielmarken und Einsatzrückgewähr sind ohne Übergangsfrist seit Jahresbeginn nicht mehr erlaubt. Dies bedeutet, dass die meisten dieser Geräte seit Jahresbeginn nicht mehr betrieben werden dürfen.

Erschwert wird die Lage durch zwei Faktoren. Zum einen wurde der Entwurf der SpielV während des politischen Willensbildungsprozesses wesentlich verändert. Die maximal mögliche Zahl der Geld-Gewinnspielplätze je Spielstätte, die u. a. zur Kompensation des Abbaus der Kapazitäten bei Fun-Games vorgesehen waren, wurde

² Pressemitteilung des BVerfG vom 28. März 2006;
http://www.bundesverfassungsgericht.de/bverfg_cgi/pressemitteilungen/frames/bvg06-025.html.

³ Jürgen Trümper, Christiane Heimann; Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinnmöglichkeit in der Bundesrepublik Deutschland, Stand 1.1.2004, Unna 2005, S. 28.

drastisch reduziert.⁴ Es dürfen gegenüber der alten SpielV nur 2 Geld-Gewinnspielgeräte (GGSG) mehr aufgestellt sein, was nicht ausreichend ist, den Kapazitätsabbau bei Fun-Games auszugleichen. Zum zweiten gibt es noch keine Geld-Gewinnspielgeräte basierend auf der neuen SpielV auf dem Markt, was an dem langwierigen Willensbildungsprozess liegt. Der SpielV wurde erst nach Maßgabe einschneidender Änderungen Mitte Oktober 2005 vom Bundesrat zugestimmt. In Zusammenhang mit europarechtlichen Bestimmungen war zudem noch ein Notifizierungsverfahren bei der EU-Kommission notwendig, so dass erst Mitte Dezember 2005 Sicherheit darüber bestand, dass die neue SpielV zum 1. Januar 2006 in Kraft treten wird. Die vom Bundesrat verabschiedete Fassung der SpielV wurde erst am 17. Dezember 2005 vom Bundesminister für Wirtschaft und Technologie unterschrieben und am 23. Dezember 2005 im Bundesgesetzblatt veröffentlicht. Die hiermit einhergehende Unsicherheit führte dazu, dass GGSG auf der Grundlage der neuen SpielV nicht rechtzeitig fertig entwickelt werden und von der Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB) zugelassen werden konnten. Bei der PTB lagen Ende Dezember 2005 noch rund 30 Anträge für die Prüfung von Bauarten der Geld-Gewinnspielgeräte basierend auf der alten SpielV vor, wodurch die Prüfkapazitäten bis in das 1. Quartal 2006 ausgelastet sind. Folglich werden erst im späteren Verlauf des ersten Halbjahres 2006 neue Geld-Gewinnspielgeräte auf dem Markt verfügbar sein.

In dieser Situation ist davon auszugehen, dass Aufstellunternehmen trotz des erzwungenen Kapazitätsabbaus von Fun-Games nur zögernd in neue Geld-Gewinnspielgeräte investieren werden. Im ersten Halbjahr 2006 ist deshalb mit einem

⁴ In den 2004 und 2005 diskutierten Entwürfen der Spielverordnung war zunächst vorgesehen, dass in Spielstätten bis zu 15 Geld-Gewinnspielgeräte (GGSG) aufgestellt werden dürfen. Zusätzlich sollten zwei Mehrplatz-Gewinnspielgeräte mit jeweils sechs Plätzen erlaubt werden. Diese insgesamt 27 Spielplätze wurden u.a. unter dem Aspekt der Kompensation der nicht mehr erlaubten Fun-Games in den ersten Entwurf der SpielV eingebracht. Im Verlauf der politischen Entscheidungsfindung wurden die Mehrplatz-Gewinnspielgeräte gestrichen und vom Bundesrat die Obergrenze für GGSG auf 12 reduziert, was gegenüber der alten SpielV nur eine Anhebung der Zahl der Spielplätze in Spielstätten für das Geldgewinnspiel um 2, von 10 auf 12 bedeutet.

Umsatzeinbruch bei den Herstellern sowie bei den Aufstellunternehmen zu rechnen.⁵ Die Einbußen beim Geschäft mit Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn in der Größenordnung von geschätzt einem Viertel können nicht durch das Spiel mit Geld-Gewinnspielgeräten ausgeglichen werden, deren Umsatz im ersten Halbjahr voraussichtlich über eine Stagnation nicht hinauskommen wird. Im zweiten Halbjahr hofft die Branche auf die Attraktivität der dann verfügbaren Geld-Gewinnspielgeräte basierend auf der neuen SpielV, die in Verbindung mit der Ausweitung des Angebots - es können 12 anstatt 10 Geräte pro Spielstätte und drei anstatt zwei Geräte pro Gaststätte aufgestellt werden - einen Umsatzzuwachs in dieser Sparte von 10 % möglich machen. Im Mittel wird für das Gesamtjahr über alle Produktbereiche hinweg dennoch ein Umsatzrückgang nicht zu vermeiden sein, der bei etwa -7 % liegen wird.⁶

⁵ Die Zurückhaltung bei den Investitionen in Geld-Gewinnspielgeräte in den ersten Monaten 2006 ist auch auf die Unsicherheit der Besteuerung zurückzuführen, ob sie der Mehrwertsteuer unterliegen oder ob sie mit einer Sondersteuer belastet werden. Hier hat der Bundesrat mit einer Änderung des § 4 Nr. 9b UStG am 7. April 2006 zuletzt Klarheit geschaffen. Es wurde eine mit der EU konforme Regelung gefunden, die die Umsätze des Geldgewinnspiels wieder der Mehrwertsteuer unterwirft (siehe: BR-Drs. 199/06 Beschluss). Planungssicherheit ist wieder hergestellt, so dass die Impulse der neuen SpielV die Aufstellunternehmen zu verstärkten Investitionen veranlassen werden.

⁶ Zur Abschätzung der Wirkung des Verbots von Fun-Games ohne Übergangsregelung siehe: H.-G. Vieweg, Die neue Spielverordnung konterkariert in der Anfangsphase die mit ihr verfolgten Ziele, in ifo Schnelldienst, 2/2006, München 2006.

Die wichtigsten Neuerungen, der am 1. Januar 2006 in Kraft getretenen SpielV sind:

- Aufstellung von bis zu drei Geld-Gewinnspielgeräten (GGSG) in Schank- und Speisewirtschaften (bisher 2 Geräte). Bei der Aufstellung von drei Geräten ist eine zusätzliche technische Vorrichtung an den Geräten zur Einhaltung des Jugendschutzes notwendig.
- Aufstellung von höchstens zwölf Geld-Gewinnspielgeräte in Spielstätten, rechnerisch je Gerät 12 m², in Zweiergruppen (bisher 10 Geräte, je Gerät 15 m²).
- In § 12 SpielV wird festgelegt, dass der maximale durchschnittliche Spielverlust je Stunde 33 €(bisher 28,96 €) nicht überschreiten darf. Es wird in diesem Paragrafen außerdem das Prinzip des Zufalls festgeschrieben.
- Die Summe der maximal möglichen Verluste in einer Stunde beträgt 80 €(bisher 60 €).
- Die Summe der maximal möglichen Gewinne in einer Stunde beträgt 500 €(bisher 600 €).
- Die Mindestspielzeit beträgt fünf Sekunden (bisher 12 Sekunden) bei einem Einsatz von 0,20 €je Spiel. Für Spiele, die länger laufen, ist ein unterproportionales Ansteigen der Einsätze und Gewinne vorgesehen.
- Zum Schutz der Spieler vor übermäßigem Spielen müssen die Geld-Gewinnspielgeräte nach einem ununterbrochenen einstündigen Betrieb automatisch eine 5-minütige Zwangspause einlegen.
- In § § 12, 13 SpielV ist festgelegt, dass die Einsätze, Gewinne und Kasse dokumentiert werden müssen.
- Bisher war der Betrieb von Geld-Gewinnspielgeräten auf vier Jahre beschränkt. Diese Regelung wurde primär damit begründet, dass Geld-Gewinnspielgeräte Verschleiß unterliegen und die Eckdaten für das Geldgewinnspiel bei Geräten, die länger betrieben werden, nicht sicher eingehalten werden können. Dieses Argument ist bei den heutigen, elektronisch gesteuerten Geräten nur noch bedingt zutreffend. Dem trägt die SpielV jetzt Rechnung und verlangt eine von unabhängigen Sachverständigen durchgeführte Überprüfung der Geräte auf ordnungsgemäßes Funktionieren nach 24 Monaten. Eine generelle Begrenzung der Aufstelldauer von Geld-Gewinnspielgeräten, die auf der Grundlage der ab 1.1.2006 gültigen SpielV zugelassen sind, ist nicht mehr gegeben
- Durch § 6a SpielV wird die Aufstellung und der Betrieb von Fun-Games mit Weiterspielmarken, Einsatzrückgewähr und sonstigen Gewinnmöglichkeiten untersagt Die Gewährung von Freispielen ist nur erlaubt, wenn sie im unmittelbaren zeitlichen Anschluss an entgeltliche Spiele abgespielt werden. Mehr als sechs Freispiele dürfen nicht gewährt werden.
- Jackpots sind nach § 9 Absatz 2 SpielV verboten.

2.1. Absatz von Sport-, Musik- und Unterhaltungsautomaten

Die Herstellung von münzbetätigten Unterhaltungsautomaten umfasst eine sehr heterogene Gruppe von Geräten, die keine Geld-Gewinnmöglichkeit bieten, Touch-Screen-Geräte, Fun-Games, Bildschirmspielgeräte, Flipper etc. Eine zweite Gruppe bilden gewerbliche Geld-Gewinnspielgeräte, die einer umfangreichen staatlichen Regulierung unterliegen. Eine dritte Gruppe beinhaltet Sportspielgeräte, Billard, Dart, Tischfußball etc. Eine weitere Gruppe von Geräten, bei denen der Spieler über seine Geschicklichkeit den Spielverlauf entscheidend beeinflussen kann, werden unter dem Begriff des so genannten „Anderen Spiels“ subsumiert. Allerdings ist die Zulassungspraxis des Bundeskriminalamts für solche Spiele sehr restriktiv, so dass die gesetzliche Regelung weitgehend „leerläuft“. Es gibt nur ausgesprochen wenig Geräte im Markt.

Im Jahr 2005 wurden in Deutschland insgesamt 84.204 **Musik-, Sport- und Unterhaltungsautomaten mit und ohne Geld-Gewinnmöglichkeit** abgesetzt; 8,7 % mehr als im Vorjahr. Der Anteil der Mitgliedsunternehmen des VDAI liegt im Mittel über alle Gerätegruppen bei etwa 90 %. (Tabelle 1). Für die wichtigste Produktgruppe, die **Unterhaltungsspielautomaten mit Geld-Gewinnmöglichkeit**, meldete die Physikalisch-Technischen-Bundesanstalt (PTB) 74.017 Neuzulassungen. Nicht alle erteilten Neuzulassungen führen zu einem Absatz von Geräten, so dass das tatsächliche Marktvolumen geringer ist. Die Zahl der verkauften, vermieteten und verleasteten Geld-Gewinnspielgeräte, die nicht nur zu Testzwecken, sondern langfristig aufgestellt werden, lag 2005 bei rund 70.300, was einem Zuwachs von 11,3 % entspricht.

Der Absatz von **Geld-Gewinnspielgeräten** war in den neunziger Jahren laufend gesunken. In den Jahren 2001 und 2002 nahm wegen der Einführung des Euro die Nachfrage nach Geräten zeitweise zu, da die Aufstellunternehmen in neue und in die Umstellung vorhandener Geräte investieren mussten. 2003 und 2004 wurde der Tiefpunkt bei der Investitionstätigkeit erreicht. Gemäß den Zahlen der PTB lag der Absatz von Geld-Gewinnspielgeräten im Durchschnitt dieser beiden Jahre um fast ein

Fünftel unter dem Wert von 1995. Erst 2005 kam es zu einer spürbaren Belebung, die sich aus dem Zusammenwirken verschiedener Faktoren ergab. Der Investitionsattentismus der vergangenen Jahre hat in nennenswertem Umfang Ersatzinvestitionen erforderlich gemacht.

Tabelle 1: Absatz von Unterhaltungsautomaten und Sportspielgeräten

Gerätetypen	Gesamtmarkt		
	2004 Stück	2005 ^{a)} Stück	2005/2004 ^{a)} Delta in %
Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn	13.246	12.554	-1,6
Flipper	518	189	-63,5
Punktespiele ^{b)}	12.604	12.150	-3,6
Touch-Screen-Geräte	3.200	2.410	-24,7
Fun-Games	7.787	8.330	7,0
Bildschirmspielgeräte	124	215	73,8
Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinn ^{c)}	63.159	70.300	11,3
Sportspielgeräte	1.090	1.350	30,2
Fußball	291	305	4,3
Billard	154	180	16,9
Dart	645	865	34,0
Gesamt ^{d)}	77.495	84.204	8,7

a) Hochrechnung des Marktvolumens auf der Basis der Geschäftsentwicklung der VDAI-Mitglieder^{d)}; bei Geld-Gewinnspielgeräten die Neuzulassungen der PTB für das Gesamtjahr.

b) In den Zahlen sind neben Touch-Screen-, Fun-Game- auch Musik- und sonstige Unterhaltungsautomaten enthalten.

c) Die von der PTB erteilten Neuzulassungen werden abzüglich eines Anteils von 5 % (geschätzter Umfang der im langjährigen Durchschnitt nicht für die Aufstellung von Geld-Gewinnspielgeräten benötigten Zulassungen) als Maß für den Gesamtmarkt verwendet.

d) Der Marktanteil der VDAI-Mitglieder liegt bei etwa 90 %, bei Geld-Gewinnspielgeräten ca. 95 % (es werden von den Aufstellunternehmen fast genauso viel Geräte gemietet und geleast wie gekauft).

Quelle: PTB; VDAI; Berechnungen des ifo Instituts.

Die Unsicherheit über die zukünftigen Rahmenbedingungen für die Unterhaltungsautomatenwirtschaft hat jedoch dazu beigetragen, dass die Automatenkaufleute bei ihren Investitionen vorsichtig disponierten. In diesem Zusammenhang spielt der langwierige, politische Willensbildungsprozess bei der Gestaltung der neuen Spielverordnung eine gewichtige Rolle. Erst im Verlauf von 2005 gewann die Überzeugung Oberhand, dass die neue SpielV in Kraft treten würde und die Bereitschaft der Aufstellunternehmen zu investieren, nahm zu.

Da noch keine neuen Geräte auf dem Markt waren und erst im Verlauf von 2006 angeboten werden können, bestand trotz der optimistischeren Grundhaltung die Gefahr, dass die Automatenkaufleute abwarten würden und die Gerätehersteller ihre Kapazitäten nicht angemessen auslasten konnten. Mit verkaufsfördernden Maßnahmen, insbesondere mit Rücknahmegarantien für Geräte, die auf der Grundlage der alten SpielV konzipiert sind, kam es zu einem Investitionsschub in der Unterhaltungsautomatenwirtschaft, der sich auch in den Zulassungszahlen der PTB niederschlug. Während im ersten Halbjahr 2005 die Zahl der Neuzulassungen um etwa 5 % zulegte, war sie im zweiten Halbjahr um 17 % höher als ein Jahr zuvor.

2.2. Bestand der in Deutschland installierten Unterhaltungsautomaten

Die Verbände der deutschen Unterhaltungsautomatenwirtschaft erfassen die per Jahresende aufgestellten Unterhaltungsautomaten. Hierbei handelt es sich nicht nur um die Geräte, die von Verbandsmitgliedern geliefert worden sind, sondern auch um Geräte von anderen Herstellern, Händlern und Direktimporte. Entsprechend dieser Statistik ist die Zahl der aufgestellten Musik-, Sport- und Unterhaltungsautomaten mit und ohne Geld-Gewinnmöglichkeit wie in den Vorjahren auch 2005 nochmals zurückgegangen, um 8.000 Einheiten auf 360.500 Geräte (Tabelle 2). Gegenüber 2000, als noch 430.500 Geräte aufgestellt waren, entspricht dies einem durchschnittlichen jährlichen Rückgang von 3,25 %.

Diese negative Entwicklung resultiert u. a. aus dem Strukturwandel in der Gastronomie, der in erster Linie den Kapazitätsabbau ausgelöst hat, was vor allem die Sportspielgeräte getroffen hat. Ihr Bestand im Markt ist zwischen 2000 und 2005 mit einer mittleren jährlichen Rate von 7,1 % geschrumpft. Im Gastgewerbe ist auch wegen hoher und steigender Vergnügungssteuern der Bestand an Geld-Gewinnspielgeräten zurückgegangen. Seit dem Jahr 2000 bis 2005 nahm die Zahl der Geräte mit einer jährlichen Rate von 3,8 % ab, während in den Spielstätten ein leichter Aufbau von knapp einem halben Prozentpunkt pro Jahr stattfand. Insgesamt nahm der Bestand an Geld-Gewinnspielgeräten in Spielstätten jährlich um rund 0,4 % zu. Über einen längeren Zeitraum betrachtet, zeigt sich ein beträchtlicher Kapazitätsabbau. Waren es 1996 noch 235.000 Geld-Gewinnspielgeräte zählte der Markt 2005 nur 183.000, was insgesamt einer Reduzierung um fast ein Viertel entspricht.

Tabelle 2: Aufgestellte Unterhaltungsautomaten und Sportspielgeräte

Gerätetypen	Stückzahlen ^{a), b)}					
	2000	2001	2002	2003	2004	2005
Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn	154.500	147.500	140.000	133.500	128.500	125.500
Flipper	30.500	28.500	27.000	25.500	25.500	25.500
Punktespiele etc. c)	102.500	99.000	95.000	92.000	89.000	87.000
Bildschirmspielgeräte Mit Geldgewinn	21.500	20.000	18.000	16.000	14.000	13.000
Sportspielgeräte d)	75.000	70.000	65.000	60.000	56.000	52.000
Gesamt	430.500	414.500	397.000	380.500	368.500	360.500
<p>a) Die Bestandsschätzung für alle Geräte per 31.12. basiert auf Erhebungen für den Gesamtmarkt.</p> <p>b) Enthalten sind Geräte von Nicht-VDAI-Mitgliedsfirmen (die geschätzt sind) sowie neben verkauften Geräten auch solche auf Miet- und Leasingbasis.</p> <p>c) inklusive Touch-Screen-Geräten, Fun-Games und Musikautomaten.</p> <p>d) Billard, Dart, Tischfußball, Kegelbahnen, Air Hockey etc.</p> <p>Anmerkung: Die Bestandsrechnung für die von den Aufstellunternehmen betriebenen Unterhaltungsspielgeräte wurde umgestellt. Die Zahlen für die zurückliegenden Jahre wurden revidiert, so dass diese Statistik nicht mehr mit den Zeitreihen vorangegangener Publikationen vergleichbar ist.</p>						

Quelle: VDAI; Berechnungen des ifo Instituts.

Das Segment der **Punkte-Spiele** umfasst Fun-Games, Touch-Screen-Geräte und Musikautomaten. Letztere werden wegen ihrer geringen Zahl nicht mehr getrennt ausgewiesen. Die beiden erstgenannten Produktgruppen sind durch eine sehr hohe Innovationsrate gekennzeichnet und haben in den frühen neunziger Jahren wesentliche Beiträge zur Entwicklung der Branche geleistet. Der Höhepunkt der Marktdurchdringung wurde 2000 erreicht. Seitdem ist der Bestand an Geräten rückläufig, bei allerdings gegenläufigen Tendenzen. Während Touch-Screen-Geräte in großem Umfang abgebaut wurden, behaupteten sich Fun-Games erfolgreich im Markt.

Seit dem 1.1.2006 sind diese Geräte mit den in der bisherigen Form angebotenen Spielen jedoch verboten, so dass 2006 ein drastischer Kapazitätsabbau um etwa ein Viertel gemessen am Gesamtbestand der Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn stattfinden wird, der weder innerhalb der Produktgruppe der Punktspiele noch in anderen Produktgruppen von Unterhaltungsautomaten auch nur annähernd aufgefangen werden kann.

2.3. Umsätze der Unterhaltungsautomatenwirtschaft

Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft gliedert sich in drei Branchenstufen, die Geräte herstellende Industrie, den Großhandel und die Betreiber (Aufstellunternehmen), die im Jahr 2005 einen addierten Umsatz von 3,75 Mrd. €realisierten. Das Vorjahresergebnis wurde trotz eines guten Investitionsklimas um fast 1,8 % unterschritten. Der Umsatz der Hersteller durch den Verkauf, die Vermietung und das Leasing von Unterhaltungsgeräten nahm 2005 um knapp 9 % gegenüber dem Vorjahr zu. Auch der Großhandel konnte seinen Absatz um gut 7 % ausweiten. (Tabelle 3)

Die Investitionstätigkeit hat im vergangenen Jahr kräftig angezogen. Die Investitionsintensität der Aufstellunternehmen – gemessen am Wert der vom Großhandel und von der Industrie beschafften Maschinen in Relation zum eigenen Umsatz - ist jedoch immer noch auf einem niedrigen Niveau, wie der Vergleich mit dem Jahr 1996 zeigt. Die so definierte Investitionsquote lag damals bei 30 %, während sie 22,5 % im Jahr 2005 betrug. Gegenüber dem Tiefpunkt, der im Jahr 2003 mit einer Investitionsquote von 18,2 % erreicht worden ist, signalisiert diese Entwicklung ein spürbar besseres Investitionsklima. Die Aktivitäten sind dennoch nicht ausreichend, das Angebot der Branche auf dem gegenwärtigen Niveau zu stabilisieren. Insbesondere der zunehmende Wettbewerbsdruck auf dem Glücks- und Gewinnspielmarkt verlangt Investitionen, um die Konkurrenzfähigkeit gegenüber den staatlichen und staatlich-konzessionierten Anbietern mit ihrer auf Expansion gerichteten Marketingpolitik und gegenüber den zunehmend an Gewicht gewinnenden privaten Wettanbietern zumindest zu erhalten.

Von 1996 bis 2005 haben die Bruttoerlöse der Aufstellunternehmer – trotz einer zeitweise durchaus befriedigenden Konjunktur stagniert.⁷ Als besonders schwierig hat sich das Jahr 2005 erwiesen, in dem die Umsätze um fast 4 % rückläufig waren. Weder konnten die zwischenzeitlich erhöhten öffentlichen Abgaben, die Anhebung der Mehrwertsteuer 1998 von 15% auf 16% und die zum Teil drastischen Erhöhung der Vergnügungssteuersätze, noch die allgemeinen Kostensteigerungen auch nur annähernd kompensiert werden.

Die Aussichten für das laufende Jahr sind bei Fun-Games aufgrund einer fehlenden Übergangsregelung und des dadurch bedingten notwendigen Kapazitätsabbaus von Fun-Games nicht gut. Da zunächst keine Geld-Gewinnspielgeräte gemäß der neuen SpielV verfügbar sind, können die Aufstellunternehmen nicht unmittelbar in neue Geräte investieren. Im ersten Halbjahr 2006 ist deshalb mit einem Umsatzeinbruch zu rechnen. Die Einbußen beim Geschäft mit Unterhaltungsautomaten ohne Geldgewinn in Größenordnung von einem Viertel können nicht durch das Spiel mit Geld-Gewinnern ausgeglichen werden, deren Umsatz im ersten Halbjahr über eine Stagnation nicht hinauskommen wird. Im zweiten Halbjahr hofft die Branche auf die Attraktivität der dann verfügbaren Geld-Gewinnspielgeräte basierend auf der neuen SpielV, die in Verbindung mit der Ausweitung des Angebots - es können 12 anstatt 10 Geräte pro Spielstätte und zwei anstatt drei Geräte pro Gaststätte aufgestellt werden – einen Umsatzzuwachs in dieser Sparte von voraussichtlich 10 % möglich machen. Im Mittel wird für das Gesamtjahr über alle Produktbereiche hinweg aller Wahrscheinlichkeit dennoch ein Umsatzrückgang nicht zu vermeiden sein, der bei etwa -7 % liegen wird.

⁷ Das deutsche Bruttoinlandsprodukt wuchs in diesem Zeitraum nominal mit 2 % p.a.

Tabelle 3: Umsätze der Unterhaltungsautomatenwirtschaft

Branchenebene	In Mill. € ^{a), b)}			
	2002	2003	2004	2005
Summe (nicht konsolidiert)	3.880	3.855	3.820	3.750
Industrie (Herstellung und Import)	290	275	285	310
Großhandel	350	320	335	360
Aufstellbereich ^{c)}	3.240	3.260	3.200	3.080
Unterhaltungsautomaten mit Geld-Gewinnmöglichkeit ^{d), e)}	2.330	2.350	2.330	2.200
Unterhaltungsautomaten ohne Geld-Gewinnmöglichkeit und Sportspielgeräte	910	910	870	880
<p>a) Hierin sind auch Exportumsätze und Geräte, die auf Miet- und Leasingbasis abgesetzt wurden, enthalten.</p> <p>b) Hierin sind auch Importe von Nicht-Mitgliedern des VDAI geschätzt enthalten.</p> <p>c) Aufstellereinnahmen = Kasseninhalt inkl. Wirteanteil und Mehrwertsteuer, Vergnügungssteuer etc.</p> <p>d) Die Zahlen sind nicht mit der Umsatzstatistik für die Jahre vor 2001 vergleichbar, da die Umsätze einen Betrag von geschätzten 25 Mill. € pro Jahr beinhalten, der für Auszahlungen über nicht mit Geld-Gewinnspielgeräten gekoppelte Jackpots verwendet wird. Die tatsächlichen Umsätze der Aufstellunternehmen sind um diesen Betrag niedriger anzusetzen.</p> <p>e) Spielereinsatz ca. 5,500 Mrd. €(2005) abzüglich gut 60 % Spielergewinn.</p>				

Quelle: VDAI; Berechnungen des ifo Instituts.