




VERBAND DER DEUTSCHEN  
AUTOMATENINDUSTRIE E.V.

Dircksenstraße 49, 10178 Berlin  
Tel.: (0 30) 28 40 70, Fax: (0 30) 28 40 72 72  
E-Mail: [vdai@vdai.de](mailto:vdai@vdai.de)  
Internet: [www.vdai.de](http://www.vdai.de)

Mitglied im

Bundesverband der  
Deutschen Industrie e.V.  **BDI**

# PRESSE-INFORMATION

**VDAI-WIRTSCHAFTSPRESSEKONFERENZ**  
**16. Januar 2012, Düsseldorf, Industrie-Club e.V.**

- Es gilt das gesprochene Wort -

## **Unterhaltungsautomatenwirtschaft 2011**

- **Existenzängste in unsicherem politischen Umfeld**
- **Versuch der Vernichtung einer ganzen Branche**
- **Kumulation von Belastungen**
- **Überzogene Regelungen begünstigen das illegale Spiel**

**Düsseldorf/Berlin.** „Das Jahr 2011 war von einer „Hetzjagd“ gegen das gewerbliche Geld-Gewinnspiel gekennzeichnet. Die Länder versuchen in voller Brutalität das gewerbliche Geld-Gewinnspiel zurückzudrängen, um ihr Glücksspielmonopol abzusichern. Wenn aber die Länder ein Monopol schaffen, selber als ökonomische Marktteilnehmer handeln, zudem noch als eigene Kontrolleure auftreten, Steuern und Abgaben kassieren, diese auch verteilen dürfen und sogar die Kompetenz haben, Wettbewerber zu vernichten, dann sind Interessenkollisionen vorprogrammiert.“, so die Vorsitzenden des Verbandes der Deutschen Automatenindustrie e.V., Paul Gauselmann und Uwe Christiansen.

### Existenzängste in unsicherem politischen Umfeld

Die Automatenwirtschaft erzielte 2011 einen addierten **Umsatz auf allen drei Branchenstufen** von 5,365 Mrd. Euro. Der Zuwachs war mit 4,3 % deutlich schwächer als 2010 gegenüber 2009 mit 5,8 %. Der Umsatz der Hersteller ist mit 4,4 % geringer gestiegen als der Umsatz im Aufstellerbereich (Bruttospielerträge bei Geld-Gewinn-Spiel-Geräten sowie bei Unterhaltungsspielgeräten) mit 4,7 %.

Der **Umsatz mit Geld-Gewinn-Spiel-Geräten** (Bruttospielerträge/Kassen) belief sich in absoluten Zahlen 2011 auf 4,14 Mrd. Euro (+ 5,1 %). Der längerfristige Vergleich der Umsätze im Aufstellerbereich muss dramatische Strukturveränderungen berücksichtigen, die sich im Zuge der Novellierung der Spielverordnung (SpielV) im Jahre 2006 vollzogen haben. Seit Ende der neunziger Jahre wandten sich Spielgäste zunehmend von den damals technisch antiquiert anmutenden Geld-Gewinn-Spiel-Geräten ab. Dem Innovationsdruck folgend kamen Unterhaltungsspielgeräte - sogenannte Fungames mit Weiterspielmarken - auf den Markt, die den Geld-Gewinn-Spiel-Geräten ähnlich waren, jedoch weit attraktivere Spielverläufe boten, wie sie damals schon im Ausland und in Spielbanken üblich waren. Konsequenterweise verlagerten sich Umsätze vom klassischen deutschen Geld-Gewinn-Spiel-Gerät auf diese neue Angebotsform. Da diese Geräte jedoch dazu missbraucht wurden, um illegale Glücksspiele zu veranstalten, wurden sie mit der Änderung der SpielV zum 1. Januar 2006 verboten. Insgesamt mussten ca. 80.000 Geräte vom Markt genommen werden. An ihre Stelle traten sukzessiv Geld-Gewinn-Spiel-Geräte der neuen Generation, wie sie durch die novellierte SpielV möglich geworden waren. In der Folge wuchs die Zahl der aufgestellten Geld-Gewinn-Spiel-Geräte kräftig und damit auch der mit ihnen erzielte Umsatz. Das kurzfristige deutliche Wachstum ist jedoch trügerisch und bildet nicht die Realität ab, denn der Umsatz, der sich vormals von den Geld-Gewinn-Spiel-Geräten zu den Fungames verschoben hatte, gelangte jetzt sukzessive zu den attraktiver gewordenen Geld-Gewinn-Spiel-Geräten zurück.

Bereinigt man die Zahlen um die **strukturell bedingten Umsatzverschiebungen** zwischen der Geräteformen, so lässt sich auf der Aufstellerebene in der Zeit zwischen 2005 und 2011 ein durchschnittliches jährliches Kassenwachstum von 5 % feststellen. Die Branche konnte seit der Novellierung der SpielV ein durchaus gesundes Wachstum verzeichnen.

Die Umsatzsteigerung im Jahr 2011 mit 4,3 % setzt den langfristigen Trend fort. Vor dem Hintergrund der aktuellen politischen Diskussionen und der zunehmenden Unberechenbarkeit der Politik kann dies durchaus noch als erfreulich bezeichnet werden. **Die weitere Entwicklung** ist mit Blick auf die erklärte Absicht der Länder, das gewerbliche Geld-Gewinnspiel massiv zurückzuschneiden, von vielen Unsicherheiten bis hin zu Existenzängsten geprägt.

### Zahl der aufgestellten Geld-Gewinn-Spiel-Geräte niedriger als 1995

Im Jahr 2011 waren in Deutschland **278.750 Unterhaltungsautomaten mit und ohne Gewinnmöglichkeit** aufgestellt. Dies ist knapp 10 % weniger als 2005 mit 308.600 Geräten, ist aber knapp 30 % weniger als 1995 mit 390.500 Geräten.

Die Zahl gewerblich aufgestellter Geld-Gewinn-Spiel-Geräte betrug 1995 rd. 245.000 und ist im Jahr 2005 auf rd. 183.000 zurückgegangen. Rechnet man die weiter oben schon genannten Fungames, die klassische Geld-Gewinn-Spiel-Geräte zeitweilig ersetzt haben, hinzu, dann ergibt sich für das Jahr 2005 eine Gesamtzahl von 263.000 Geräten. Im Jahre 2006 erfolgte per Verordnung der Abbau der ca. 80.000 Fungames. Ein großer Teil der Fungames wurde durch legale, von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) zugelassene Geld-Gewinn-Spiel-Geräte – nachdem diese verfügbar waren – ersetzt. Die **Ende 2011** installierte Zahl von **242.250 Geld-Gewinn-Spiel-Geräten** liegt jedoch immer noch unter dem Wert von 1995 sowie auch der kumulierten Geräteanzahl von 2005 (incl. Fungames). Wenn einige Kritiker der Branche entgegen diesen Zahlen ein stürmisches Wachstum der Branche sehen, dann entspricht dies nicht der Wirklichkeit, da der Wegfall der Fungames nicht berücksichtigt wird.

Das seit Jahren anhaltende moderate Wachstum steht im Einklang mit der **Beschlussfassung der Wirtschaftsministerkonferenz vom 17./18. Mai 2000**. Dort heißt es ausdrücklich: „Dem gewerblichen Spiel müssen Perspektiven gegeben werden, um den Wettbewerb mit dem öffentlich-rechtlichen Spiel und dem Spiel im Internet bestehen zu können.“ Dieser Beschluss verdeutlicht ein wesentliches Ziel der SpielV, die am 01. Januar 2006 in Kraft getreten ist: Zunehmende Erträge beim legalen, gewerblichen Automaten-Spiel waren politisch gewollt.

Die Entwicklung im Bereich der Automatenaufstellung ist in der jüngeren Vergangenheit von einem erheblichen **Strukturwandel** gekennzeichnet. Der Trend geht zu größeren Spielhallenkomplexen mit mehreren Konzessionen. Die Innen- und Außenarchitektur wurden professionalisiert; der Service deutlich verbessert. Zudem finden in vielen Fällen Standortverlagerungen in Gewerbegebiete und autobahnahe Bereiche (z.B. Autohöfe) statt.

Die größeren Vergnügungskomplexe werden Wünschen der Kunden, die ein vielgestaltiges, tiefgestaffeltes Angebot erwarten, gerecht. Mit ca. 30 % weiblichen Spielgästen konnten **neue Kundengruppen** gewonnen werden. Alle Spielhallenbetreiber bemühen sich um gut geschultes Personal. Insbesondere größere Komplexe verfügen immer über qualifiziertes Personal und zeichnen sich durch bestmögliche Einhaltung der gesetzlichen Bestimmungen aus, z.B. der Einhaltung der Auslage von Info-Material zum problematischen Spielverhalten (vgl. Feldstudie v. Jürgen Trümper, Arbeitskreis Spielsucht, 2011).

## Absicherung des Monopols durch Vernichtung privater Wettbewerber

Nachdem der Lotteriestaatsvertrag im Jahre 2006 durch das Bundesverfassungsgericht gekippt worden war, gab es seit 2008 den Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV). Seit fast zwei Jahren diskutieren die Länder über eine Novellierung dieses GlüStV. Die Diskussion hat eine erhebliche Dynamik durch die **Urteile des Europäischen Gerichtshofes (EuGH) vom 8. September 2010** erhalten. Vor dem Hintergrund des Verbots privater Sportwetten bejahte der EuGH eine Inkohärenz der Regelungen des deutschen Glücks- und Gewinnspielmarktes. Hierauf deuten nach Auffassung des Gerichts massive Werbekampagnen von Lotto, die nach dem Staatsvertrag nicht erlaubt sind, sowie das Wachstum der Angebote der Spielbanken und die Expansion im Bereich gewerblicher Geld-Gewinn-Spiel-Geräte hin.

Wohlgemerkt: Das gewerbliche Automatenspiel ist für den EuGH weder „Sündenbock“ noch „Täter“. Die Entwicklung in diesem Bereich ist für ihn nur ein Indiz der Fehlerhaftigkeit des GlüStV im Sinne von Kohärenz. Eine **Einschränkung des gewerblichen Geld-Gewinnspiels** wird durch den EuGH ausdrücklich **nicht gefordert**. Ungeachtet dessen wurden die Urteile des EuGH von interessierter Seite zweckinterpretiert und gegen die Automatenwirtschaft ausgelegt.

Trotz massiver **verfassungs- und europarechtlicher Bedenken** beabsichtigen die Länder – mit Ausnahme von Schleswig-Holstein – das Glücksspielmonopol zu erhalten und private Sportwettangebote in begrenztem Umfang zuzulassen. Alle Länder wollen jedoch gleichzeitig das gewerbliche Geld-Gewinnspiel drastisch beschneiden. Auf Einwände der EU-Kommission im Sommer 2011 reagierten die Länder erst nach Anmahnung der Kommission Anfang Dezember 2011. Ohne abschließende Position der Kommission im Rahmen der Notifizierung wurde der Erste Glücksspieländerungsstaatsvertrag (1. GlüÄndStV) am 15. Dezember 2011 von 15 Ministerpräsidenten unterzeichnet. Die Länder haben damit die Inhalte und die Vertriebsformen für ihre Glücksspielangebote erweitert – wie z.B. die Einführung des Euro-Jackpots mit Gewinnsummen von bis zu 90 Mio. Euro und den Vertrieb von Lotto über das Internet und die breite Zulassung von Sportwetten. Gleichzeitig beschneiden sie die private Wirtschaft – wie das gewerbliche Unterhaltungsspiel sowie die Pferdewetten – in unerträglicher Weise.

Durch ein ganzes **Maßnahmenbündel** soll das gewerbliche Geld-Gewinnspiel im Rahmen des 1. GlüÄndStV in existenzgefährdender Weise zurückgedrängt werden, insbesondere durch

- das Verbot von Mehrfachkonzessionen,
- die Einführung von Mindestabständen zwischen Spielhallen,
- drastische Werbeeinschränkungen,

- die wirklichkeitsferne Verlängerung der Sperrzeiten,
- eine gesonderte glücksspielrechtliche Erlaubnis sowie
- einen auf nur fünf Jahre begrenzten Bestandsschutz für bestehende gewerbe-rechtliche, auf unbegrenzte Zeit erteilte Spielhallenerlaubnisse.

Worum geht es den politisch Handelnden? Um die Vermeidung von problematischem Spielverhalten und/oder um die Kanalisierung des natürlichen Spieltriebs? In Zeiten des weltweiten und rund um die Uhr verfügbaren Internets ist dies durch Monopole nicht zu gewährleisten. In Wahrheit geht es um fiskalische Interessen, um Posten, Macht, Einfluss und um die **Zurückdrängung unbelieb-samer Konkurrenz**. Die Annahme, dass ein staatlich veranstaltetes Spiel unproblematischer ist als ein privatwirtschaftlich oder gewerblich veranstaltetes Spiel kann nur als Irrglaube bezeichnet werden. Zumal wenn man berücksichtigt, dass das privatwirtschaftlich veranstaltete Spiel nur im Rahmen strenger staatlich erlassener Eckdaten und nur nach Prüfung durch die Physikalisch-Technische-Bundesanstalt angeboten werden darf – und zwar im Gegensatz zu staatlichen Spielbanken nur mit kleinem Geld.

## Bestandsschutz im Rechtsstaat

Die gewerbliche Unterhaltungsautomatenwirtschaft arbeitet seit Anfang der 50er Jahre auf gesicherter gewerberechtlicher Grundlage. Im Vertrauen auf den Rechtsstaat und auf den Bestand unbefristet erteilter gewerberechtlicher Erlaubnisse haben die über **5.000 Unternehmen** der Branche umfangreich investiert. Über **70.000 Arbeitsplätze** wurden geschaffen, davon 75 % für weibliche Beschäftigte. Hinzu kommen noch einmal ca. 35.000 indirekt beschäftigte Mitarbeiter. Seit 2008 gibt es zwei eigenständige Berufsbilder in der Automatenwirtschaft und Hunderte von Auszubildenden. Die Unternehmen entrichten jährlich über **1,5 Mrd. Euro an Steuern und Sozialabgaben**, davon weit über 440 Mio. Euro Vergnügungssteuer an die Kommunen.

Am 01. Juli 2012 soll der 1. GlüÄndStV in Kraft treten. Dieser und die Ausführungsgesetze der Länder dürfen jedoch nicht isoliert betrachtet werden. Sie müssen im Zusammenhang mit zusätzlich beabsichtigten bzw. bereits in Kraft getretenen Spielhallengesetzen der Länder sowie mit der von den Ländern geforderten Änderung der SpielV gesehen werden. In Verbindung mit verkürzten Öffnungszeiten für Spielhallen und erhöhten Vergnügungssteuersätzen zahlreicher Kommunen ergibt sich eine Kumulation der einschränkenden und belastenden Regelungen (Stichwort: Mehr-Ebenen-Problematik). Die Verwirklichung der die Branche betreffenden Maßnahmen führt in weiten Bereichen faktisch zur **Enteignung von Unternehmen** und verstößt fundamental gegen die grundrechtlich garantierte Berufsfreiheit. Die Folgen sind katastrophal:

- **Vernichtung von mehr als 50 % der Existenzen und aller Arbeitsplätze** im Bereich der Automatenwirtschaft innerhalb der Übergangszeit von fünf Jahren.
- Bei der Industrie würde die inzwischen bekannt gewordene Änderung der SpielV, durch die die Attraktivität der heutigen Geld-Gewinn-Spiel-Geräte in unakzeptabler Weise beschnitten wird, kurzfristig die gesamte **Produktion lahmlegen**. Am Markt befindliche, attraktive Geräte sowie alternative Angebote, z.B. im Internet, würden die Nachfrage nach weniger spannenden Spielen unmittelbar drastisch einbrechen lassen.
- Hauptnutznießer wären **illegale Internet-Angebote**. In Deutschland haben über 30 Mio. private Haushalte Internetzugang. Die zu erwartende Entwicklung über Smartphones und Tablets dürfte grenzenlos sein.
- **Fehlende soziale Kontrollen** und Spielangebote ohne Grenzen für Gewinne und Verluste (wie sie die SpielV sehr eng vorschreibt) würden den Spieler- und Jugendschutz zu Worthülsen verkommen lassen.
- Eine Ausweitung des illegalen Spiels würde zudem die **Finanzprobleme der staatlichen Anbieter verstärken**, zu rückläufigen Steuereinnahmen sowie zu Kaufkraftverlusten und Arbeitsplatzabbau im Inland führen.

### Mehr als 99 % aller Erwachsenen spielen ohne Probleme

Nach vorliegenden Bevölkerungsstudien liegt der Anteil von **Spielern mit pathologischem Spielverhalten** in Deutschland bei allen Spielformen zwischen **0,19 und 0,56 %** der erwachsenen Bevölkerung. Im europäischen Vergleich liegt dieser Wert am unteren Ende des Spektrums.

Eine an der Hochschule Bonn Rhein-Sieg durchgeführte Studie von **Prof. Peren** brachte folgendes Ergebnis: Auf jeweils 100 Mio. Euro Ausgaben für Glücks- und Gewinnspiele beträgt der Anteil pathologischer Spieler

- beim Online-Glücksspiel 6,67 %,
- bei Roulette und bei den Glücksspielautomaten in Spielbanken 2,56 %,
- bei Lotto 0,35 % und
- bei Geld-Gewinn-Spiel-Geräten 0,9 %.

Die für das Geld-Gewinnspiel positive Bilanz wird von den Kritikern negiert. Gemessen an der Marktdurchdringung ist das Risiko für krankhaftes Spiel – abgesehen von Lotto – wesentlich niedriger als bei den anderen Angeboten.

Die Ergebnisse einer aktuellen, im November 2011 vorgelegten Untersuchung des **Emnid-Instituts** fügen sich in die großen Bevölkerungsstudien ein. Die Untersuchung räumt mit dem Vorurteil auf, dass pathologische Spieler auf ein spezielles Spiel fixiert seien. Bei der Bekämpfung krankhaften Spielverhaltens gehört die Spielerpersönlichkeit in das Zentrum der Betrachtung und nicht das Spiel. Wer eine Spielform bekämpft und meint, damit das Problem des krankhaften Spiels in den Griff zu bekommen, der irrt. Verbote schützen nicht.

Im Sinne der Ergebnisse der aktuellen Emnid-Studie hat die Automatenwirtschaft zusätzlich neue Wege für niederschwellige Hilfs- und Beratungsangebote beschritten: So schulte der **Caritas-Verband für das Erzbistum Berlin e.V.** ab 2011 bundesweit über 1.500 Mitarbeiter von Spielstätten. Ziel ist es, frühzeitig pathologisches Spielverhalten zu erkennen und Betroffene an regionale Hilfeeinrichtungen zu vermitteln. Im Unterschied zu den Spielbanken werden exzessive Spieler nicht ausgesperrt. Ihnen wird vielmehr „die Hand gereicht“ und flächendeckend qualifizierte Hilfe angeboten. In jeder Spielhalle liegen Informationsflyer aus, anhand derer Spieler ihr eigenes Spielverhalten prüfen können. Darin finden sie auch die Kontaktdaten fachlich qualifizierter Informations- und Hilfsstellen. Seit Jahrzehnten ist auf jedes Geld-Gewinn-Spiel-Gerät der Warnhinweis aufgedruckt „Übermäßiges Spielen ist keine Lösung bei persönlichen Problemen“. Daneben ist die Nummer einer Telefon-Hotline genannt, die bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung aufgeschaltet ist.

Wichtig im Sinne der Prävention pathologischen Spielverhaltens und der Vermeidung von Kontrollverlusten ist zudem das **Alkoholverbot in Spielstätten**. Seit 1985 ist dies gesetzlich vorgeschrieben, nachdem es zunächst auf freiwilliger Basis praktiziert wurde.

## Angriffe auf das gewerbliche Geld-Gewinnspiel

Die Umsätze bei den Anbietern im staatlichen Glücksspielmonopol gehen seit Jahren zurück. Dies wird zum großen Teil der Unterhaltungsautomatenwirtschaft angelastet. Für die **Umsatzrückgänge der Anbieter im staatlichen Glücksspielmonopol** sind allerdings viele Faktoren ursächlich:

- Die Expansion der illegalen Spielangebote im Internet,
- lückenlose Ausweiskontrollen in den Automatenälen der Spielbanken,
- Rauchverbote,
- das Verbot eigener Internetauftritte deutscher Spielbanken und
- unattraktive, absolut nicht konkurrenzfähige geringe Auszahlquoten bei Oddset.

Die staatlichen Anbieter machen Druck. Hinzukommt: **Die Kassen der Kommunen sind leer**. Dies ist eine Ursache für die relativ großzügige Genehmigungspraxis für Spielhallen in der jüngeren Vergangenheit, durch die die Kommunen 2011 ca. 440 Mio. Euro Vergnügungssteuer eingenommen haben. An einigen Stellen wird, insbesondere durch größere Spielhallenkomplexe, der Eindruck einer Häufung von Spielhallen hervorrufen. Eine „Spielhallenflut“ wird herbeigeredet, obgleich die Kommunen die Ansiedlung über das Baurecht punktgenau steuern können. Gefördert wird die Diskussion auch durch einige Wissenschaftler und durch Berater mit eigenen finanziellen Interessen.

Diese **ungünstige Gemengelage** führt – abgesehen vom 1. GlüÄndStV – zu Forderungen nach eigenen Länder-Spielhallengesetzen, zu Druck auf den Bund bezüglich einer Novellierung der SpielV und bei den Kommunen zu Sperrzeitverlängerungen und Anhebungen von Vergnügungssteuersätzen. Druck erfolgt von mehreren Seiten und führt zu einer klassischen „Mehr-Ebenen-Problematik“. Gerade für die Kommunen und für die Vergnügungssteuer gilt: Eine Kuh, die man melken will, darf man nicht schlachten. Die Kommunen profitieren von der Ansiedlung von Spielhallen über die Vergnügungssteuer. Zwischenzeitlich ist die Steuerschraube aber vielfach überdreht. Nach Feststellungen der Wirtschaftsprüfungsgesellschaft KPMG liegt die Grenze der Tragfähigkeit von Vergnügungssteuer bezogen auf die Bruttokasse bei 8,82 % und gemessen an der Nettokasse bei 10,5 %. Gegen das Berliner Vergnügungssteuergesetz ist bereits Verfassungsbeschwerde beim Landesverfassungsgerichtshof Berlin eingereicht worden.



## **Spiel im Internet rund um die Uhr - ohne Grenzen und ohne soziale Kontrolle**

In Deutschland sind alle gewerblich betriebenen Geld-Gewinn-Spiel-Geräte ausnahmslos von der PTB zugelassen und entsprechen den **Vorschriften der SpielV**. In einer Spielstättenkonzession dürfen maximal 12 Geräte aufgestellt werden. Je Gerät sind rechnerisch mindestens 12 m<sup>2</sup> Grundfläche erforderlich. Um das gleichzeitige Bespielen mehrerer Geld-Gewinn-Spiel-Geräte zu erschweren, dürfen die Geräte nur in Zweiergruppen mit Trennwänden aufgestellt werden. Unangemessen hohe Verluste in kurzer Zeit sind durch die Vorschriften der SpielV ausgeschlossen. Um dies zu gewährleisten, sind u.a. pro 5 Sekunden Spielzeit ein Höchsteinsatz von 0,20 Euro und ein Höchstgewinn von 2 Euro, Gewinn- und Verlustsummenbegrenzungen sowie eine Spielpause von 5 Minuten nach einer Stunde Spielzeit vorgeschrieben. Im Durchschnitt dürfen laut SpielV in einer Stunde maximal 33 Euro verloren werden. In der Praxis sind es nur zwischen 5 und 15 Euro (nach einer Studie des Fraunhofer Instituts sind es durchschnittlich 10,89 Euro pro Stunde).

Derartige Grenzen kennen das Internet und das Spiel in den Automatenälen der Spielbanken nicht. Wenngleich in Deutschland bislang Glücks- und Gewinnspiele im **Internet** unzulässig sind, gibt es Tausende von Angeboten im Netz – für fast Jedermann – unabhängig vom Alter – rund um die Uhr. Im Internet sind Glücksspiele mit Geldeinsatz zu finden, wie sie z.B. in den Spielbanken angeboten werden. Es gibt aber auch Spiele, die exakt denen in gewerblich betriebenen Geld-Gewinn-Spiel-Geräten entsprechen. Die Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten sind jedoch nicht begrenzt. Zahlungen auf anonyme Spielerkonten sind möglich mit Kreditkarten, Prepaid-Karten, Pay Safe-Systemen, Warengutscheinen etc.

Eine übermäßige Beschneidung des streng regulierten und kontrollierten Geld-Gewinnspiels hat zwangsläufig eine **Abwanderung von Spielgästen zu unregulierten und unkontrollierten Spielangeboten** zur Folge. Dort besteht die Gefahr von unangemessen hohen Verlusten in kurzer Zeit. Eine soziale Kontrolle gibt es nicht. Der Spieler- und Jugendschutz bleibt auf der Strecke.

Für das gewerbliche Geld-Gewinnspiel in Deutschland existiert ein umfangreiches Regelwerk, von der Gewerbeordnung über die SpielV bis hin zum Jugendschutzgesetz. Es gibt kein Regelungsdefizit, sondern allenfalls ein **Kontroll- und Vollzugsdefizit**.

Die Unternehmen der Automatenwirtschaft verschließen sich nicht der **Optimierung des Spielerschutzes** sowie einem **Fine-Tuning der spielrechtlichen Vorschriften**. Sie werden sich jedoch mit allen zur Verfügung stehenden rechtsstaatlichen Mitteln auf allen prozessualen Ebenen gegen eine Vernichtung ihrer Existenz wehren. Wir werden eine Prozessflut ohne Beispiel und immense Schadenersatzforderungen, bundesweit über 4 Mrd. Euro, erleben!