

## WIRTSCHAFTSKRAFT UNTERHALTUNGSAUTOMATEN 2017

<b><u>Freizeitmarkt:</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesamtumsätze: gut 300 Mrd. €</li> <li>• Anteil der Anbieter von Glücks- und Gewinnspielen ca. 4,0 % (gemessen an den Kassen).</li> <li>• Anteil der Unterhaltungsautomatenwirtschaft an der Freizeitwirtschaft, gemessen an den Kassen von Geld-Spiel-Geräten (GSG) über 2 %.</li> </ul>
<b><u>Glücks- und Gewinnspielmarkt:</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gesamtkassen aller legalen Anbieter: ca. 12,0 Mrd. €</li> <li>• Anteil der Unterhaltungsautomatenwirtschaft gemessen an den Kassen von GSG an den gesamten Kassen/Bruttospielerträgen auf dem Markt: über 50 %</li> </ul>
<b><u>Wirtschaftsstruktur:</u></b>	<p>Die gewerbliche Unterhaltungsautomatenwirtschaft ist mittelständisch strukturiert. Es gibt mehr als 5.000 mittelständische Unternehmen auf allen drei Wirtschaftsstufen (Industrie, Großhandel, Automatenaufstellung).</p> <p><u>Industrie:</u> 7 etablierte Hersteller zzgl. weiterer Antragsteller auf Bauartzulassungen bei der PTB</p> <p><u>Großhandel:</u> 20 Handels- und Importhäuser mit 60 Vertriebsstandorten</p> <p><u>Automatenaufstellung:</u> Ca. 5.000 i.d.R. kleine und mittlere Unternehmen</p>
<b><u>Arbeitsplätze:</u></b>	Über 70.000 moderne Arbeitsplätze (davon ca. 75 % weibliche Beschäftigte). Spezifische Ausbildungsberufe seit 2008.
<b><u>Umsätze:</u></b>	Die Umsätze von Industrie und Großhandel betragen 2017 rd. 760 Mio. €. Im Aufstellerbereich wurde 2017 ein Nettoumsatz (ohne MwSt.) in Höhe von 6,017 Mrd. € erwirtschaftet.
<b><u>Spieleraufwand:</u></b>	Die Auszahlquote lag bei Geräten nach „alter“ SpielV (bis 31.12.2005) in der Praxis durchschnittlich bei 66,7 %. Hierbei betrug der durchschnittliche Spieleraufwand in der Praxis 20 bis 25 €. Seit 01. Januar 2006 gibt die SpielV keine Auszahlquote vor. Die sich in der Spielpraxis ergebene Quote hängt u.a. von der Mathematik der einzelnen Spiele und vom Spielverhalten bzw. den Spielstrategien der Spieler ab. Der durchschnittliche Stundenaufwand der Spieler beträgt aktuell nach Feststellungen des Fraunhofer-Instituts, Magdeburg, in der Praxis zwischen 5 und 15 €.
<b><u>Steuern:</u></b>	Jährlich erhält der Staat ca. 2,5 Mrd. € an Steuern und Sozialabgaben. Davon entfallen inzwischen über 1 Mrd. € auf kommunale Vergnügungssteuern.
<b><u>Aufstellplätze:</u></b>	Ca. 9.000 Spielstättenstandorte mit rd. 173.000 GSG (2016: 182.000) und ca. 82.000 GSG in gastronomischen Betrieben sowie an anderen Aufstellplätzen gemäß § 1 Abs. 1 SpielV.
<b><u>Gerätetypen:</u></b>	292.700 aufgestellte, bargeldbetätigte Spielgeräte <ul style="list-style-type: none"> <li>• 255.000 Geld-Spiel-Geräte (2016: 264.000)</li> <li>• 10.400 Bildschirmspielgeräte</li> <li>• 2.200 Flipper</li> <li>• 19.700 Sportspielgeräte (z.B. Billard, Kicker, Darts)</li> <li>• 5.400 Internet-Terminals sowie sonstige Geräte</li> </ul>
<b><u>Spielgäste:</u></b>	Ca. 5 Mio. Menschen ab 18 Jahren spielen mehr oder weniger regelmäßig an bargeldbetätigten GSG und weitere 5 Mio. Menschen gelegentlich.

**Quellen:** 1) Ifo-Institut Leibniz-Institut für Wirtschaftsforschung, München  
2) Archiv- und Informationsstelle der deutschen Lotto- und Toto-Unternehmen, Münster  
3) Meyer, Gerhard, Glücksspiel – Zahlen und Fakten, in: Jahrbuch Sucht lfd. Jg.