

## Fazit der Untersuchung für die Bundesrepublik Deutschland

- Basis: Marktvergleich 1.1.2000 auf 1.1.2006
- 1.486 Kommunen von 1.642 des Untersuchungsgebietes 2006

### Geldspielgeräte in Spielhallen

Die Entwicklung des Marktes der Geldspielgeräte in Spielhallen verläuft in den Bundesländern höchst unterschiedlich.

„Boomländer der Automatenwirtschaft“ mit einer teils gesundheitspolitisch bedenklichen Steigerung der Anzahl der Geldspielgeräte in Spielhallen sind:

Bayern	3.987 Geräte	62,94%
Baden-Württemberg	2.032 Geräte	33,06%
Hessen	1.149 Geräte	31,22%
Rheinland-Pfalz	665 Geräte	26,44%
Thüringen	108 Geräte	4,77%
Niedersachsen	131 Geräte	1,26%

In der Mehrheit der Bundesländer reduzierte sich der Markt der Spielhallengeräte:

Bremen	7 Geräte	- 0,56%
Nordrhein-Westfalen	868 Geräte	-3,18%
Schleswig-Holstein	134 Geräte	-3,64%
Brandenburg	87 Geräte	-5,42%
Sachsen	226 Geräte	-7,93%
Saarland	109 Geräte	-8,65%
Sachsen-Anhalt	244 Geräte	-11,48%
Mecklenburg-Vorpommern	363 Geräte	-21,61%
Hamburg	808 Geräte	-21,71%
Berlin	809 Geräte	-27,32%

Der Markt der Spielhallengeräte in Deutschland wuchs somit vom 1.1.2000 auf den 1.1.2006 in den 1.486 vergleichbaren Kommunen um 4.417 Geräte oder 5,54%.

Für die Entwicklung des Marktes eines Bundeslandes zeichnen mehrere, sich ergänzende Faktoren verantwortlich:

- ?? Auslastung des Marktes
- ?? Vergnügungssteuerniveau
- ?? Strukturstärke des Bundeslandes
- ?? Konkurrenz durch staatliche Spielbanken (Automatensäle)
- ?? Marktkonzentrationen verursacht durch bundesweit operierende Aufstellerketten

### Spielhallenkonzessionen/-standorte

Scheinbar gegenläufig verhält sich die Entwicklung der Spielhallenkonzessionen zu der der Spielhallenstandorte. Bundesweit werden im Untersuchungsgebiet 186 Konzessionen oder 1,98% mehr, aber 313 Standorte (-3,87%) weniger erfasst.

Die Erklärung findet sich in dem Konzentrationsprozess des Spielhallenmarktes, der sich seit einigen Jahren in der Mehrheit der Bundesländer vollzieht: Das „Entertainment-Center“ mit mehreren Konzessionen an einem Standort entzieht der „klassischen Spielhalle“ (= eine Konzession an einem Standort) die Existenzgrundlage.

**Gegenüberstellung der Veränderungen des Marktes der Spielhallenkonzessionen/-standorte und der Geldspielgeräte in Spielhallen in %**

Bundesland	Spielhallenkonzessionen	Spielhallenstandorte
Bayern	48,89%	29,71%
Baden-Württemberg	26,02%	18,21%
Rheinland-Pfalz	21,09%	5,56%
Hessen	19,96%	13,88%
Thüringen	0,68%	-5,69%
Brandenburg	-3,50%	-6,06%
Niedersachsen	-4,06%	-11,74%
Nordrhein-Westfalen	-6,79%	-10,37%
Sachsen-Anhalt	-10,88%	-15,75%
Hamburg	-13,56%	-16,27%
Berlin	-27,03%	-28,12%
Bremen	6,76%	13,45%
Saarland	-1,53%	0,00%
Schleswig-Holstein	-6,09%	-4,76%
Sachsen	-6,70%	-4,67%
Mecklenburg-Vorpommern	-12,76%	-12,35%

Dieser marktwirtschaftliche Konzentrationsprozess, den vergleichsweise Kinos, Lebensmittelgeschäfte oder Bäckereien bereits weitgehend durchlaufen haben, ist in der Automatenwirtschaft im vollen Gange. Unsere Prognose geht dahin, dass größere Firmenketten mittelfristig kleine und mittelständige Automatenunternehmer weitgehend vom Markt verdrängen. Als zentral verantwortliche Faktoren sehen wir

- ?? Die Logistik und Kapitalkraft größerer Firmenketten ist der kleiner und mittelständiger Automatenunternehmer überlegen. Die Investitionskosten eines „Entertainment-Centers“ übersteigen die Möglichkeiten der Mehrheit der kleinen und mittelständigen Automatenunternehmer.
- ?? Ordnungsrechtlich und städtebaulich empfehlen sich „Entertainment-Center“ gegenüber einer hohen Anzahl kleinerer Spielhallen an mehreren Standorten. Ein Standort ist einfacher zu überwachen als fünf. Ein „Entertainment-Center“ in einer Straße beruhigt die Optik eher als 5 Kleinspielhallen – wiewohl das Center durchaus mehr Konzessionen beherbergen kann.
- ?? Zahlreiche kleine Automatenunternehmer versuchten in Konkurrenz mit Firmenketten mittels des Missbrauchs von FUNGAMES zu bestehen. Zumindest formalrechtlich wurde diesen „Unternehmern“ dieses gleichsam finanziell attraktive wie illegale Standbein mit dem Verbot der FUNGAMES im Rahmen der Novellierung der Spielverordnung zum 1.1.2006 entzogen. Wird das FUNGAME-Verbot bundesweit, in jeder Kommune konsequent um- und durchgesetzt, bereinigt sich der Markt um etliche derjenigen „Unternehmer“, die im Wettbewerb auf den Missbrauch von FUNGAMES setzten. Ohne dieses eindeutig illegale Handeln zu banalisieren oder gar zu entschuldigen, muss an dieser Stelle an die Mitverantwortung der Automatenindustrie, die den Markt mit 100.000 FUNGAMES überflutete, erinnert werden. FUNGAMES sind von ihrer Spielanlage missbrauchsgeeignet. Analog zur Redewendung „Gelegenheit macht Diebe“ muss daran erinnert werden, dass die Industrie Schmiede der Gelegenheit war.

Wir gehen davon aus, dass der beschriebene Konzentrationsprozess seinen Höhepunkt noch nicht erreicht hat. Zudem sehen wir keinerlei Grund zur Entwarnung, weil sich die Optik manch eines Stadtviertels positiv verändert. Im Gegenteil: Das „Entertainment-Center“ vermittelt die Illusion einer modernen, unbedenklichen Vergnügungsstätte mit vielfältigen Freizeitmöglichkeiten vom Billiard-Club über das Internet-Cafe bis hin zum Gastronomieangebot.

In der Realität sind es und bleiben es die Geldspielgeräte, die für den Umsatz einer Spielhalle einerseits, für problematisches/pathologisches Glücksspielverhalten andererseits verantwortlich sind. Ein „Entertainment-Center“ ist aus unserer Sicht geeignet, die Schwelle hin zu Geldspielgeräten zu senken und neue Zielgruppen zu erschließen.

### Geldspielgeräte in gastronomischen Betrieben (1)

Die Novellierung der Spielverordnung zum 1.1.2006, die nunmehr die Aufstellung eines dritten Geldspielgerätes in gastronomischen Betrieben gestattet, hat nur marginalen Einfluss auf die Ergebnisse der vorliegenden Untersuchung. Die Abbau der Geldspielgeräte in gastronomischen Betrieben hat sich, wie in den vergangenen Jahren, fortgesetzt.

Dieser Trend dokumentiert sich über die prozentualen Vergleiche der Vorjahre. Wir weisen allerdings darauf hin, dass die in der Folge angeführten Vergleiche nur in sich stimmig sind, aber untereinander nicht kompatibel sind, da nicht jede Kommune durchgehend seit 1998 auswertbares Datenmaterial an den Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V. geschickt hat.

Vergleichszeitraum	vergleichbare Kommunen	Veränderung in %
1998 auf 2000	1.396	-15,68%
2000 auf 2002	1.333	-13,35%
2002 auf 2004	1.354	-12,46%
2004 auf 2006	1.358	-12,72%

Im hier zugrundegelegten Vergleichszeitraum 2000 auf 2006 entwickelte sich der Markt der Geldspielgeräte in gastronomischen Betrieben in den Bundesländern wie folgt:

Bundesland	Gastronomiegeräte	Veränderung in %
Rheinland-Pfalz	-736	-18,67%
Bremen	-268	-21,99%
Schleswig-Holstein	-523	-25,75%
Baden-Württemberg	-3.165	-26,85%
Hamburg	-612	-27,06%
Saarland	-693	-27,46%
Hessen	-2.538	-32,46%
Brandenburg	-536	-33,82%
Niedersachsen	-2.675	-35,24%
Nordrhein-Westfalen	-11.374	-36,00%
Mecklenburg-Vorpommern	-301	-37,25%
Thüringen	-713	-46,63%
Sachsen-Anhalt	-733	-47,44%
Sachsen	-2.093	-53,35%
Bundesrepublik Deutschland	-26.960	-33,63%

(1) ohne Bayern und Berlin, da aus diesen Bundesländern nur Schätzungen bzgl. der Anzahl von Geldspielgeräten in gastronomischen Betrieben vorliegen