

Die neue Spielverordnung konterkariert in der Anfangsphase die mit ihr verfolgten Ziele

44

Hans-Günther Vieweg

Seit einigen Jahren wird an einer neuen Spielverordnung für die Unterhaltungsautomatenwirtschaft gearbeitet. Sie sollte der Branche neue Gestaltungsmöglichkeiten bieten, um ihre Wettbewerbsfähigkeit gegenüber anderen Anbietern im Glücks- und Gewinnspielmarkt zu stärken, und somit den permanenten Verlust von Marktanteilen stoppen. Der politische Willensbildungsprozess zog sich bis Ende 2005 hin. Letzte zusätzliche Änderungen wurden Mitte Oktober verfügt, die zusammen mit dem ursprünglichen Verordnungsentwurf zu wesentlichen Beschränkungen führten, wie das Verbot von Jackpots und Mehrplatzspielgeräten und eine Reduzierung der maximalen Zahl der Geldgewinnspielgeräte, die aufgestellt werden dürfen, von 15 auf 12. Besonders problematisch stellt sich für die Branche das unmittelbare Verbot von Fun-Games dar, da es ohne eine Übergangsregelung in Kraft tritt. Der notwendige Kapazitätsabbau bei Fun-Games kann, da gegenwärtig noch keine auf der neuen Spielverordnung basierende Geldgewinnspielgeräte angeboten werden können, durch den Einsatz von Geräten der neuen Generation auch nicht teilweise kompensiert werden.¹ Es ist ein Rückgang der Nettoerlöse programmiert. Mit einer Modellrechnung wird gezeigt, dass Unternehmen der Branchen in die Verlustzone geraten und Arbeitskräfte entlassen müssen. Mit Hilfe der Einführung einer Übergangsregelung für den Abbau von Fun-Games könnte eine Situation vermieden werden, die die mit der neuen SpielV beabsichtigten Ziele einer Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit nicht konterkariert.

Die am 14. Oktober 2005 vom Bundesrat verabschiedete neue Spielverordnung (SpielV), die zum 1. Januar 2006 in Kraft getreten ist, ist das Ergebnis eines über sieben Jahre reichenden Abstimmungsprozesses. Die Notwendigkeit, die Rahmenbedingungen für die Unterhaltungsautomatenwirtschaft zu verbessern, wurde von Seiten der Politik auf der Wirtschaftskonferenz am 18./19. Mai 2000 anerkannt. Die Grundlage bildete ein Bericht über die »Möglichkeiten für die Neugestaltung der rechtlichen Rahmenbedingungen für das gewerbliche Geldgewinnspiel«, den das Bundesministerium für Wirtschaft und Arbeit (heute: Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie) vorgelegt hatte.

Thematisiert wurden zum einen die wirtschaftliche Situation der Automatenwirtschaft – auch im Vergleich zum staatlich-monopolisierten Glücksspiel – und zum zweiten die konkreten Auswirkungen der geltenden spielrechtlichen Vorgaben für die Konstruktion und den Betrieb von Geldgewinnspielgeräten auf der Grundlage einer Studie der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB). Die Wirtschaftskonferenz hat diesen Bericht zum Anlass genommen, den dringenden Bedarf einer Änderung der SpielV zu konstatieren. Es wurde darauf hinge-

wiesen, dass Perspektiven für das gewerbliche Spiel geschaffen werden müssen, damit es im Wettbewerb mit dem öffentlich-rechtlichen Spiel und dem Spiel im Internet bestehen kann.

Der Entwurf einer Verordnung zur Änderung der SpielV wurde am 23. November 2004 vom BMWA vorgelegt. Im Gesetzgebungsverfahren hat der Bundesrat der Vorlage der Regierung² in seiner 815. Sitzung allerdings erst nach Maßgabe einiger grundlegender Änderungen am 14. Oktober 2005 zugestimmt.³ Im Zusammenhang mit europarechtlichen Bestimmungen war noch ein Notifizierungsverfahren bei der EU-Kommission

¹ In den 2004 und 2005 diskutierten Entwürfen der Spielverordnung war zunächst vorgesehen, dass in Spielstätten bis zu 15 Geldgewinnspielgeräte (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 Mehrplatzspielplätze gestrichen und vom Bundesrat die Obergrenze für GGSG auf zwölf reduziert, was gegenüber der alten SpielV nur eine Anhebung der Zahl der Spielplätze für das Geldgewinnspiel um zwei, von zehn auf zwölf, bedeutet.

² Verordnung des Bundesministeriums für Wirtschaft und Arbeit, Fünfte Verordnung zur Änderung der Spielverordnung, Bundesrat Drucksache 655/05 vom 30. August 2005.

³ Bundesratsdrucksache 655/05, Beschluss vom 14. Oktober 2005.

notwendig, so dass erst Mitte Dezember 2005 Sicherheit darüber bestand, dass die neue SpielV zum 1. Januar 2006 in Kraft tritt. Die Unsicherheit war besonders deshalb groß, da das Inkrafttreten zum 1. Januar 2006 Teil der Änderungsverordnung ist. Im Falle, dass der Termin nicht haltbar gewesen wäre, wäre ein neuer Beschluss des Bundesrates notwendig geworden.

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

- Aufstellung von bis zu drei Geldgewinnspielgeräten (GGSG) in Schank- und Speisewirtschaften (bisher zwei Geräte). Bei der Aufstellung von drei Geräten mit einer zusätzlichen technischen Vorrichtung zur Einhaltung des Jugendschutzes.
- Aufstellung von höchstens zwölf GGSG in Spielstätten, rechnerisch je Gerät 12 m² Zweiergruppen (bisher zehn Geräte, 15 m² je Gerät).
- Durch §6a SpielV wird die Aufstellung und der Betrieb von Fun-Games mit Weiterspielmarken und Einsatzrückgewähr 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.
- In §12 SpielV wird festgelegt, dass der maximale durchschnittliche Spielverlust je Stunde 33 € (bisher 28,96 €, rechnerisch) langfristig nicht überschreiten darf. Es wird in diesem Paragraphen 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 abzüglich Einsätze in einer Stunde beträgt 500 € (bisher 600 €).
- Die Mindestspielzeit beträgt fünf Sekunden (bisher zwölf 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 GGSG nach einem ununterbrochenen einstündigen Betrieb automatisch eine fünfminütige Zwangspause einlegen.
- In §§12, 13 SpielV ist festgelegt, dass die Einsätze, Gewinne und Kasse dokumentiert werden müssen.
- Bisher war der Betrieb von GGSG auf vier Jahre beschränkt. Diese Regelung wurde primär damit begründet, dass GGSG 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 Verlängerung der Aufstelldauer von GGSG nach neuer SpielV über die bisherigen 48 Monate hinaus ist mithin möglich.

Der langwierige Prozess der politischen Willensbildung wurde erst im Oktober 2005 im Bundesrat mit letzten Änderungen der SpielV abgeschlossen. Die Unsicherheiten über die endgültige Form der SpielV haben zu Verzögerungen bei der Entwicklung neuer GGSG geführt. Die Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB), die die Geräte auf der Grundlage der neuen SpielV auf Konformität zu prüfen hat, musste entsprechende Prüfroutinen entwickeln. Die PTB hat sich erst am 16. Dezember 2005, nachdem das Notifizierungsverfahren auf europäischer Ebene abgeschlossen war, bereit erklärt, GGSG nach der neuen SpielV zur Prüfung der Bauartzulassung anzunehmen.

Zum Jahresbeginn 2006 stehen aufgrund der Verzögerungen keine auf der Grundlage der neuen SpielV entwickelten und von der PTB zugelassenen GGSG zur Verfügung. Voraussichtlich werden nicht vor April 2006 erste GGSG der neuen Generation auf dem Markt angeboten. Dies hat die Branche veranlasst, die Internationale Automatenmesse, die IMA 2006, die traditionell zu Beginn eines jeden Jahres stattfindet, ausfallen zu lassen. Denn Neuheiten nach neuer SpielV in dem für die Unterhaltungsautomatenwirtschaft wichtigsten Marktsegment der Geldgewinnspiele konnten nicht angeboten werden.

Es sind mit dem Inkrafttreten der neuen SpielV die Rahmenbedingungen für das Geldgewinnspiel geklärt, jedoch werden gegenwärtig noch keine innovativen Produkte angeboten, so dass die Aufstellbetriebe ihre Investitionen zurückstellen. Dieser Investitionsstau wird sich erst auflösen, wenn ein entsprechendes Angebot zur Verfügung steht, was im Laufe des Jahres der Fall sein wird. Für die Branche bedeutet dies, dass die zeitweilig wesentlich niedrigeren Kapazitäten einen deutlichen Umsatzrückgang verursachen werden. Der Grund für das reduzierte Angebot resultiert ganz wesentlich aus dem Verbot des Betriebs von Fun-Games in der bisherigen Form, das in der neuen SpielV ohne eine Übergangslegung festgeschrieben worden ist.⁴

Bei den bisherigen Fun-Games handelt es sich um Spielgeräte ohne Gewinnmöglichkeit mit der Ausgabe von Weiterspielmarken, die sich in der Regel aus den Geldgewinn-

⁴ Das Verbot von Fun-Games trifft die Aufstellunternehmen in einer schwierigen Situation. 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. Vgl. »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, 8. November 2005/Ausg.-Nr.: 0.

spielgeräten englischer oder holländischer Provenienz ableiten. Sie erfreuen sich seit zwölf Jahren einer hohen Beliebtheit und haben breiten Einsatz in Spielstätten und auch Gaststätten gefunden. Im Durchschnitt sind je Spielstätte sieben Geräte installiert. Die Attraktivität gründet sich zu einem wesentlichen Teil auf das schnelle Spiel; Zyklen von wenigen Sekunden und interessanten Spielplänen, was entscheidend für Spieler war, um von GGSGs zu Fun-Games hinüberzuwechseln.

Das gewerbliche Geldgewinnspiel ist durch die SpielV reguliert, um den Spieltrieb zu kanalisieren und Spieler vor Vermögensverlusten zu schützen. Dies geschah gemäß der bis Ende 2005 gültigen SpielV unter anderem durch die Festlegung einer Mindestspieldauer von zwölf Sekunden, die wesentlich für die geringe Attraktivität des Geldgewinnspiels ist. Hierauf hatte der Gesetzgeber reagiert und über eine Änderung der SpielV versucht, die Attraktivität des Geldgewinnspiels zu erhöhen. Die Mindestspieldauer wurde auf fünf Sekunden reduziert.

Mit der Änderung der SpielV verfolgte der Verordnungsgeber in erster Linie das von der Wirtschaftsministerkonferenz formulierte Ziel, die Wettbewerbsfähigkeit des gewerblichen Geldgewinnspiels im Glücks- und Geldgewinnspielmarkt zu stärken. Ein weiteres Ziel verfolgte er mit dem Verbot von Fun-Games in der bisherigen Form, die nicht immer bestimmungsgemäß eingesetzt wurden, sondern von »schwarzen Schafen« in der Branche zu illegalem Glücksspiel missbraucht worden waren.

Seit ca. 1993 wurde durch Selbstordnungsmaßnahmen (Aktion »Roter Brief«) der missbräuchlichen Nutzung von Fun-Games entgegengewirkt. Zur technischen Absicherung der Vereinbarungen, zur Konkretisierung des Begriffs des lautereren Wettbewerbs und zur Kommunikation der Information an alle potentiellen Marktteilnehmer wurde in Zusammenarbeit mit dem Deutschen Institut für Normung e.V. (DIN) im Jahr 2002 eine Publicly Available Specification (PAS) erarbeitet⁵, die wichtige Parameter des Spiels an Fun-Games festlegt.

Geräte, die der PAS entsprechen, erhielten eine Kennzeichnung. Die Maßnahmen waren allerdings nicht im erwarteten Maße erfolgreich, den vereinzelt Einsatz von Fun-Games zu illegalem Glücksspiel zu unterbinden. Außerdem wurden in

einzelnen Regionen die öffentlichen Verwaltungen zunehmend restriktiv und stufen selbst den legalen Betrieb als rechtswidrig ein. In Hessen und in Hamburg mussten deshalb in großem Umfang Geräte abgebaut bzw. geändert werden.

Die gewerberechtliche Beurteilung der Fun-Games ist umstritten. In der jüngeren verwaltungsgerichtlichen Rechtsprechung wird ihr Betrieb – auch bei ordnungsgemäßem Einsatz – vielfach als zulassungspflichtiges, aber nicht zulassungsfähiges Gewinnspiel gesehen. Hiergegen stehen vor allem strafgerichtliche, aber auch einzelne verwaltungsgerichtliche Entscheidungen, die die Annahme eines Glücksspiels verneinen und z.T. schon rechtskräftig in der Hauptsache ergangen sind. In einer Presseerklärung zu einem Urteil des Bundesverwaltungsgerichts heißt es wörtlich: »Fun-Games ohne Bauartzulassung sind nicht zulässig«.⁶

Unter anderem aufgrund dieser rechtlich nicht geklärten Situation für die Fun-Games akzeptierten die Verbände der Automatenwirtschaft das in §6a SpielV vorgesehene Verbot. Allerdings hatten die Vertreter der Branche frühzeitig darauf hingewiesen, dass sie eine Übergangslösung benötigen, um den Kapazitätsabbau betriebswirtschaftlich bewältigen zu können.⁷

Für die Branche hat sich insoweit eine schwierige Situation ergeben, als die neue SpielV erst Mitte Oktober 2005 in ihrer endgültigen Form vorlag. Erst danach war zweifelsfrei klar, welchen Anforderungen die GGSG genügen müssen, um konform mit der neuen SpielV zu sein. Wie ausgeführt konnte sich die PTB wegen des sich hinziehenden Notifizierungsverfahrens erst Mitte Dezember bereit erklären, Anträge auf die Prüfung von GGSG auf Grundlage der neuen SpielV entgegenzunehmen. D.h., es gibt gegenwärtig keine Möglichkeit, den Kapazitätsabbau bei Fun-Games durch entsprechende Investitionen in GGSG auf der Grundlage der neuen SpielV zu kompensieren. Investitionen in GGSG, die auf der Grundlage der alten SpielV konzipiert sind, stellen aus Sicht der Aufstellunternehmen keine Alternative dar.

Es muss davon ausgegangen werden, dass bis zur Verfügungstellung von GGSG nach der neuen SpielV der Kapazitätsabbau bei Fun-Games kaum Investitionen auslöst, um eine Kompensation für das reduzierte Angebot an Spielgeräten zu schaffen. Es muss mit einer geringeren Geschäftstätigkeit in der Branche gerechnet werden, die sich nach Aussage von Branchenvertretern auf ca. 25% belaufen wird. Der Einbruch wird erst dann überwunden, wenn ein ausreichendes Angebot an GGSG der neuen Generation zur Ver-

⁵ Eine PAS liegt zwischen einer Werks- und einer Konsensnorm. Die beteiligten Akteure einigen sich wie bei den Fun-Games auf Standards, die sie einhalten, und allen Marktteilnehmern zur Kenntnis bringen. Dieses Vorgehen bewirkt zwar keine Allgemeinverbindlichkeit der aufgestellten Regelung, da die Beteiligten kein offizielles Normungsgremium wie beispielsweise CEN/CENELEC sind. Dafür kann eine PAS ohne hohen bürokratischen Aufwand und damit verbundener Zeitverzögerung vereinbart werden. Insbesondere bei einer starken wirtschaftlichen Bedeutung der Akteure im Markt hat sie als Benchmark für marktkonformes Verhalten einen quasi verpflichtenden Charakter.

⁶ Pressemitteilung vom 24. November 2005, Nr. 61/2005: BVerwG 6C 8.05 und 9.05. Das schriftliche Urteil wird für Ende Januar 2006 erwartet.

⁷ Konrad Redeker, Wolfgang Roth, Zur Notwendigkeit einer Übergangsfrist bei der Einführung eines gesetzlichen Verbots sogenannter »Fun Games«, Gutachtliche Stellungnahme im Auftrag des Deutschen Automaten-Großhandels-Verbandes e.V., Bonn, den 21. Januar 2005.

fügung steht, das die Aufstellunternehmen zu Investitionen veranlasst.

Im Folgenden wird untersucht, welche Auswirkungen das Fehlen einer Übergangsregelung beim Verbot der Fun-Games in der gegenwärtigen Situation hat, in der Geräte der neuen Generation noch nicht angeboten werden können. Es wird keine Aussage darüber getroffen, wie lange diese Phase dauert, wie der Anpassungsprozess zeitlich verläuft, bis das Angebot an GGSG der neuen Generation nach Menge und Vielfalt ausreichend ist. Ohne den Anpassungsprozess zu modellieren, werden die Folgen des Verbots von Fun-Games auf den Zeitraum eines Jahres hochgerechnet.

Die Untersuchung verwendet Informationen des Arbeitskreises gegen Spielsucht e.V. über die in Spielstätten aufgestellten GGSG. Gemäß der letzten Erhebung waren am 1. Januar 2004 demgemäß etwas mehr als 80 000 GGSG in Spielstätten installiert.⁸ Die Zahl der in den Spielstätten und Gaststätten installierten Fun-Games, die unter das Verbot nach der neuen SpielV fallen, wird nach Angaben aus der Branche ebenfalls auf rund 80 000 Geräte hochgerechnet.

Gemäß einer empirischen Erhebung kann von einem Einsatzverhältnis von etwa 10,0:8,3 für GGSG zu Fun-Games ausgegangen werden. Die GGSG sind dennoch die wichtigsten Umsatzträger der Branche, da sie stärker frequentiert werden. Gemessen an den Kasseneinnahmen trägt ein Fun-Game im Vergleich zu einem GGSG – im legalen Betrieb – nach Aussagen aus der Branche im Mittel nur rund 30% zum Umsatz der Automatenaufsteller bei.

Unter Annahme, dass ein durchschnittliches Aufstellunternehmen in der gegenwärtigen Situation zwar seine nicht mehr erlaubten Fun-Games abbaut, aber auch keine Neuinvestitionen vornimmt, weil noch keine GGSG der neuen Generation zur Verfügung stehen, ergibt sich aus dem Einsatzverhältnis und der Relation der Auslastung eine Reduzierung der Kapazitäten um 20 bis 25% beim Angebot von Fun-Games and GGSG. Im schlechtesten Fall, in dem die Kundschaft nicht auf andere Angebote der Unterhaltungs-

⁸ Jürgen Trümper, Christiane Heimann, Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinnmöglichkeit in der Bundesrepublik Deutschland, Stand 1. Januar 2004, Unna 2005, S. 28.

Modellrechnung zur Wirkung der fehlenden Übergangsregelung beim Verbot von Fun-Games auf ein typisches Aufstellunternehmen

Kosten- und Leistungsrechnung	2005		2006 ^{a)}		2006 ^{b)}	
	Kostenstruktur in %	in 1 000 €	Kostenstruktur in %	in 1 000 €	Kostenstruktur in %	in 1 000 €
Nettoerlöse		212,00		170,00		204,00
Kosten	100,0	198,30	100,0	194,86	100,0	202,70
Personalkosten	32,6	64,58	33,1	64,58	31,9	64,58
Miete inkl. sonstiger Raumkosten	21,2	42,04	21,6	42,04	20,7	42,04
Vergnügungssteuer	13,4	26,52	10,9	21,27	12,6	25,52
sonstige Kosten	11,4	22,51	10,4	20,28	10,9	22,09
Abschreibungen gesamt	8,2	16,26	14,1	27,56	14,5	29,34
Miete, Leasing für Geräte	5,5	10,88	3,7	7,13	3,5	7,13
Werbekosten	2,6	5,13	2,6	5,13	2,5	5,13
Zinsen für Fremdkapital	1,6	3,22	0,6	1,11	0,5	1,11
Kosten des eigenen Fuhrparks	1,6	3,07	1,6	3,07	1,5	3,07
Wartung, technische Fremdleist.	1,4	2,82	0,9	1,85	0,9	1,85
Ersatzteile	0,6	1,27	0,4	0,83	0,4	0,83
Ergebnis vor Gewinnsteuern und vor Abzug kalk. Kosten		13,70		- 24,86		1,30
Kalk. Zinsen für Eigenkapital		1,06		0,85		1,02
Kalk. Unternehmerlohn		21,43		17,19		20,62
Ergebnis vor Gewinnsteuern		- 8,80		- 42,90		- 20,34

^{a)} Rückgang der Nettoerlöse für den Fall, dass das Unternehmen aufgrund der Nichtverfügbarkeit von Geldgewinnspielgeräten der neuen Generation keine Investitionen tätigt. – ^{b)} Bei Investition in Geldgewinnspielgeräte der alten Generation.

Quelle: Institut für Markt- und Wirtschaftsforschung; ifo Institut.

automatenwirtschaft wechselt, kommt es zu einem äquivalenten Rückgang des Umsatzes. In diesem – allerdings nicht sehr realitätsnahen Fall – würde ein typisches Unternehmen der Branche, das 2005 noch seine Kosten decken konnte, 2006 tief in die Verlustzone kommen. Unter Verwendung der Kostenstrukturen aus dem Betriebsvergleich der Unterhaltungsautomaten-Unternehmen der Forschungsstelle für den Handel (FfH) ergebe sich ein – ceteris paribus – Rückgang der Nettoerlöse für eine durchschnittliche Spielstätte von 19,8% von 212 000 € im Jahr 2005 auf 170 000 € im laufenden Jahr (vgl. Tabelle). Die Kosten würden die Nettoerlöse um rund 24 860 € übersteigen. Eine angemessene Rendite des eingesetzten Eigenkapitals und Unternehmerlohn ist bei dieser Betrachtung noch nicht in Rechnung gestellt.

Es kann allerdings davon ausgegangen werden, dass die Spielgäste bis zu einem gewissen Grad flexibel sind und andere Angebote der Unterhaltungsautomatenwirtschaft annehmen, insbesondere das Geldgewinnspiel. Hier besteht allerdings das Problem, dass die Kapazitätsauslastung im Tagesverlauf extreme Unterschiede aufweist. Am späten Nachmittag und frühen Abend sind kaum freie Spielplätze verfügbar. Eine gleichmäßigere zeitliche Verteilung ist fast nicht möglich, so dass ohne neue Kapazitäten schwer zusätzliche Umsätze zu generieren sind. Für eine Quantifizierung dieser Effekte liegen allerdings keine empirischen Erkenntnisse vor.

In der zweiten Modellrechnung wird davon ausgegangen, dass das durchschnittliche Aufstellunternehmen in GGSG basierend auf der alten SpielV investiert. Es schöpft die neuen, weiteren Grenzen zur Aufstellung von Geräten aus. Anstatt zehn sind nun zwölf GGSG im Einsatz. In dieser Rechnung wird unterstellt, dass es gelingt eine ebenso hohe Auslastung zu erreichen, wie mit den schon in der Vergangenheit installierten zehn Geräten. In diesem günstigeren Fall würde es zu einem Umsatzrückgang von rund 5% kommen. Zu berücksichtigen ist hierbei, dass bei diesem Verhalten das Unternehmen in alte Technik investieren muss, da neue Geräte nicht zur Verfügung stehen. Diese Geräte werden vor Ablauf der üblichen Nutzungsdauer zu ersetzen sein, da sie, sobald die Geräte der neuen Generation zur Verfügung stehen, keinen ausreichenden Spielanreiz mehr bieten.

Die Ertragssituation der Aufstellunternehmen wird nicht nur durch einen Rückgang der Erlöse verschlechtert, die die Liquidität belastet, sondern auch durch zeitweilige außerordentliche Abschreibungen auf die Betriebsvermögen. Dies betrifft einmal die Fun-Games, die nicht mehr eingesetzt werden dürfen. Unter der Annahme einer durchschnittlichen Lebensdauer von fünf Jahren, einem Wert je Gerät von 4 500 € und einer noch möglichen Nutzungsdauer von 2,5 Jahren erreichen die außerplanmäßigen Abschreibungen für Fun-Games für eine typische Spielstätte einen Betrag von rund

19 000 €, die den zu versteuernden Gewinn mindern. Im Jahr 2006 wird das hier betrachtete typische Aufstellunternehmen jedoch aufgrund des Rückgangs der Erlöse nicht die Gewinnzone erreichen.

Insgesamt belastet die neue SpielV, die zu Verbesserung der Wettbewerbsfähigkeit des gewerblichen Geldgewinnspiels eingeführt wurde und von der Branche im Großen und Ganzen begrüßt wird, die Unternehmen in der Übergangsphase enorm. Hierfür ist ursächlich die fehlende Übergangsregelung für die Fun-Games verantwortlich. Es besteht die Gefahr, dass die Branche in dieser Situation Arbeitsplätze abbaut, die nach Abschluss der Übergangsphase, wenn sich die wirtschaftliche Situation wieder bessert, nicht wieder in vollem Umfang geschaffen werden.