

VDAI

Der **Verband der Deutschen Automatenindustrie** (VDAI) ist eine Dachorganisation aus Herstellern und Importeuren von Musik-, Unterhaltungs-, Leistungs- und Warenautomaten. Er repräsentiert die Interessen der Automatenwirtschaft gegenüber dem Deutschen Bundestag sowie den Bundes- und Landesministerien. Seit 1981 ist Paul [Gauselmann](#) der Vorsitzende des VDAI.^[1]

Verband der Deutschen Automatenindustrie

Rechtsform	e.V.
Tätigkeitsbereich	Automatenindustrie, Glücksspiel
Gründungsdatum	Oktober 1956
Hauptsitz	Dircksenstraße 49, 10178 Berlin
Lobbybüro	
Lobbybüro EU	
Webadresse	www.vdai.de

Inhaltsverzeichnis

1 Kurzdarstellung und Geschichte	1
2 Organisationsstruktur und Personal	2
2.1 Verbindungen	2
3 Finanzen	2
4 Lobbystrategien und Einfluss	2
5 Fallstudien und Kritik	3
6 Weiterführende Informationen	4
7 Einzelnachweise	4

Kurzdarstellung und Geschichte

Seine zentrale Aufgabe sieht der VDAI in der Vertretung der Interessen seiner Mitglieder gegenüber Öffentlichkeit und Politik. Die Organisation sieht sich damit als Bindeglied zwischen ihren Mitgliedsfirmen und politischen Institutionen.

Der VDAI ist Mitbegründer der Automaten-Selbst-Kontrolle (ASK), einem 1982 gegründeten Organisation zur Kontrolle der Einhaltung des Jugendschutzes bei Automatenspielen.

Seit 1980 veranstaltet der VDAI jährlich die Internationale Fachmesse Unterhaltungs- und Warenautomaten (IMA). Sie findet seit 2007 in Düsseldorf statt und gilt als eine der größten Fachmessen ihrer Art.^[2] Für das Jahr 2013 hat der Verband die Messe allerdings abgesagt: In der Pressemitteilung des VDAI heißt es, die Absage habe wirtschaftliche Gründe, die ihre Ursache in politischen Reglementierung der Branche hätten. Konkret ginge es um die Erhöhung der kommunalen Vergnügungssteuer, den Glücksspieländerungsvertrag und die Landesspielhallengesetze.^[3]

Organisationsstruktur und Personal

Die obersten Organe des Verbands Deutscher Automatenindustrie sind die Mitgliederversammlung, der Vorstand und der Beirat.

In der Mitgliederversammlung hat je ein Vertreter aus jeder Mitgliedsfirma eine Stimme. Der vertretungsberechtigte Vorstand besteht aus den Vorstandsvorsitzenden Paul Gauselmann ([Gauselmann Gruppe](#)) und Uwe Christiansen (Crown Technologies GmbH) sowie Christian Trenner (wh Münzprüfer Berlin GmbH) und Christian Arras (NSM-LÖWEN ENTERTAINMENT GmbH). Der Geschäftsführer des VDAI ist Dr. Jürgen Bornecke.^[4]

Verbindungen

Mitglieder der VDAI: adp Gauselmann, Automated Transactions (ITL), Azkoyen, Bally Wulff, Crane Payment Solutions, Crown Technologies, Deutsche Wurlitzer, Dr.-Ing. Reiner Foerst, JCM Europe, Kiesewetter, LÖWEN ENTERTAINMENT, Mars Drinks, MEI, MEGA Spielgeräte, Merkur Gaming, Playmont Flip Inn, Sielaff, Spielo und wh Münzprüfer.

Quelle: ^[5]

Der VDAI selbst ist Mitglied folgender Organisationen: Bundesverband der Deutschen Industrie e.V. (BDI), Institut der Deutschen Wirtschaft (IW) und EUROMAT.

Quelle: ^[6]

Finanzen

Mit der Wahrenautomatenwirtschaft konnte im Jahr 2011 ein Gewinn von 2,6 Mrd. € verbucht werden.^[7]

Die Wirtschaftskraft der Musik- und Unterhaltungsautomaten jedoch noch höher: Mit 5,365 Mrd. €, wobei etwa 4,14 Mrd. € allein von den Spielautomaten mit Gewinnmöglichkeit eingebracht wurden^[8], stellen die Musik- und Unterhaltungsautomaten die Haupteinnahmequelle der Automatenindustrie dar. Insgesamt haben die Unterhaltungsautomaten damit 5,8% mehr Geld eingespielt als noch im Jahr zuvor.^[9]

Nachdem die Menge an Geld-Gewinnspielgeräten seit Inkrafttreten der neuen Spielverordnung 2005 stetig wuchs, wurde sie für das Jahr 2011 auf 242.000 geschätzt.^[10]

Lobbystrategien und Einfluss

Grundsätzlich hat in Deutschland der Staat ein Monopol auf das Betreiben von Glücksspielen. Automaten Spiele, sog. *Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit*, werden aber von anderen Arten des Glücksspiels abgegrenzt, da bei ihnen nicht der Geldgewinn, sondern die Unterhaltung des Spielers im Vordergrund steht. Deshalb dürfen sie gewerblich betrieben und etwa in Gaststätten aufgestellt werden.

Da diese Spielautomaten für Jugendliche leichter zugänglich sind, gelten für sie strengere Regelungen, um den Spielerschutz dennoch zu gewährleisten.^[11] Der auf Länderebene ausgehandelte Erste Glücksspieländerungsstaatsvertrag etwa, trat am 1. Juli 2012 in Kraft und führte unter anderem einen Mindestabstand zwischen Spielhallen (§25) sowie eine Höchstgrenze für Gewinne und Verluste pro Stunde (§13) ein.^[12] Da diese Auflagen nicht für staatlich betriebene Spielbanken gilt, übte der VDAI daran starke Kritik: Er fühle sich dadurch gegenüber staatlichen Anbietern benachteiligt und in seiner Existenz bedroht.^[13]

Die Drogen- und Suchtbeauftragte der Bundesregierung rechtfertigt diese Unterscheidung vornehmlich mit dem Spieler- und insbesondere dem Jugendschutz: Während Spielbanken Jugendlichen den Zugang leicht verweigern können, ist dies in öffentlichen Gaststätten nicht in gleichem Maße der Fall. Ähnliches gilt für erwachsene Spielsüchtige.^[14]

Um den Spielerschutz weiter auszubauen, fordert die Suchtbeauftragte der Bundesregierung eine personengebundene Spielerkarte, die vor jedem Spiel von dem Gast bei dem Betreiber abgeholt werden muss. Damit soll es Spielern unmöglich gemacht werden, an mehreren Automaten gleichzeitig zu spielen; ferner können so Jugendliche von den Spielen ferngehalten werden. Diese Reglementierung soll in der neuen Spielverordnung (SpielV) umgesetzt werden, für deren Ausarbeitung das Bundeswirtschaftsministerium zuständig ist.^[15] In seinem bisherigen Entwurf, integrierte das Ministerium jedoch nur eine personenunabhängige Spielerkarte in ihren Entwurf, da der Datenschutz die Aufnahme personenbezogener Informationen verbiete.^[16] Kritiker sehen darin jedoch ein Zugeständnis an die Automatenindustrie. Selbst Paul Gauselmann, der Vorsitzende der VDAI, äußerte sich zufrieden mit den Plänen der Bundesregierung: „Wenn es sich um eine nicht personengebundene Karte handelt, können wir uns damit anfreunden.“^[17]

Suchtexperten bemängeln diese Abmilderung, da es für Minderjährige und Spielsüchtige Möglichkeiten gäbe, diese zu umgehen – etwa indem sie sich die Karte von jemand anderem abholen lassen. Die Einführung einer personengebundenen Spielerkarte sei jedoch nicht absehbar, wegen des starken Einflusses der Automatenindustrie.^[18]

Fallstudien und Kritik

Schon in der Vergangenheit kam die Gesetzgebung der Automatenindustrie entgegen. Die Mindestdauer eines Spieles wurde mit der Novelle der Spielverordnung im Jahre 2005 von 12 auf fünf Sekunden herabgesetzt und die Höchstanzahl an Automaten pro Spielhalle wurde heraufgesetzt. Die gelockerten Regelungen machten sich in der Branche durch stark gestiegene Gewinne bemerkbar.^[19] Die andere Seite der Medaille sind die zahlreichen Spielsüchtigen in Deutschland; und das Spiel an Automaten wird von Psychologen als besonders gefährlich angesehen: Forschungsergebnisse zeigen, dass bis zu 9% aller Automatenspieler Suchtverhalten aufweisen.^[20]

Die Gauselmann AG, deren Vorsitzender auch die VDAI leitet, wurde 2011 von LobbyControl für die Lobbykratie-Medaille nominiert. Hintergrund dafür waren Spenden des Unternehmens an Abgeordnete: Manager der Gauselmann AG überwiesen seit 1990 Geldbeträge, die jeweils unter 10.000€ lagen, sodass sie nicht veröffentlicht werden mussten. Insgesamt betrugen die Spenden aber über 1 Million Euro.^[21]

Weiterführende Informationen

- „Die Einflüsterer - Wie Geld Politik macht“, Reportage von „Monitor“

Einzelnachweise

1. ↑ [Paul Gauselmann – seit 30 Jahren an der Spitze der deutschen Automatenindustrie](#) [www.gauselmann.de](#), abgerufen am 12.09.2012
2. ↑ [Industriengruppe - Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V. \(VDAI\)](#) [www.bdi.eu](#), abgerufen am 12.09.2012
3. ↑ [Internationale Automatenmesse 2013 abgesagt](#), [www.vdai.de](#), abgerufen am 12.09.2012
4. ↑ [VDAI - Vorstand, Geschäftsführung](#), [www.vdai.de](#), abgerufen am 12.09.2012
5. ↑ [VDAI - Mitglieder](#), [www.vdai.de](#), abgerufen am 12.09.2012
6. ↑ [VDAI - Mitgliedschaften](#), [www.vdai.de](#), abgerufen am 12.09.2012
7. ↑ [1]
8. ↑ [2]
9. ↑ [3]
10. ↑ [4]
11. ↑ [5]
12. ↑ [6]
13. ↑ [7]
14. ↑ [8]
15. ↑ [9]
16. ↑ [10]
17. ↑ [11]
18. ↑ [12]
19. ↑ [13]
20. ↑ [14]
21. ↑ [15]