

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.
Tätigkeitsbereic	Automatenindustrie,
h	Glücksspiel
Gründungsdatu	Oktober 1956
m	
Hauptsitz	Dirksenstraße 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 Weiterführende Informationen	3
6 Einelnachweise	3

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 Wahrendautomatenwirtschaft 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 eingebbracht 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. Automatenspiele werden vom Gesetzgeber aber nicht als Glücksspiele, sondern als sog. *Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit* bezeichnet, da bei ihnen die Unterhaltung des Spielers im Vordergrund stehe. Nur deshalb dürfen sie gewerblich betrieben und etwa in Gaststätten aufgestellt werden. Rechtlich fallen die Automaten unter die Spielverordnung (SpielV), die vom Bundeswirtschaftsministerium ausgearbeitet ist. Genau hier setzt die Einflussnahme der Unternehmen oft an.^[11]

Im Jahre 2006 sorgte der Bund mit einer Aufweichung der bis dato gültigen Spielverordnung (Verkürzung der Spielzeit von 12 auf 5 Sekunden, Zulassung von mehr Geräten pro Halle, Umwandlung des Spielguthabens in Punkte) für einen regelrechten Boom der Branche: Gab 2005 noch 183.000 Gelsspieldenkmäler, zieren 2011 schon 242.500 Geräte das Land - nahezu ein Drittel mehr. Dazu kamen eine Bruttospielertragssteigerung von 76,2%.^[12]

Da Spielautomaten für Jugendliche leichter zugänglich sind, gelten für sie strengere Regelungen, um den Spielerschutz dennoch zu gewährleisten.^[13] Dennoch scheinen die Maßnahmen nicht zu greifen, denn immer mehr Minderjährige gelangen in Gaststätten oder Spielhallen an die Automaten.^[14] Gerade bei jungen Spielern ist das Suchtpotenzial sehr hoch, was die Einhaltung und Durchsetzung des Jugendschutzes umso wichtiger macht.

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.^[15] Da diese Auflagen nicht für staatlich betriebene Spielbanken gilt, übte der VDAI daran starke Kritik: Er fühlt sich dadurch gegenüber staatlichen Anbietern benachteiligt und in seiner Existenz bedroht.^[16]

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.^[17]

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.^[18] In seinem bisherigen Entwurf, integrierte das Ministerium jedoch nur eine personenunabhängige Spielerkarte in ihren Entwurf, da der Datenschutz die Aufnahme personenbezogener Informationen verbiete.^[19] 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.“^[20]

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.^[21]

Weiterführende Informationen

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

Einelnachweise

1. ↑ Paul Gauselmann – seit 30 Jahren an der Spitze der deutschen Automatenindustrie www.gauselmann.de, aufgerufen am 12.09.2012

2. ↑ Industriengruppe - Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V. (VDAI) www.bdi.eu, aufgerufen am 12.09.2012
3. ↑ Internationale Automatenmesse 2013 abgesagt, www.vdai.de, aufgerufen am 12.09.2012
4. ↑ VDAI - Vorstand, Geschäftsführung, www.vdai.de, aufgerufen am 12.09.2012
5. ↑ VDAI - Mitglieder, www.vdai.de, aufgerufen am 12.09.2012
6. ↑ VDAI - Mitgliedschaften, www.vdai.de, aufgerufen am 12.09.2012
7. ↑ Wirtschaftskraft Musik- und Unterhaltungsautomaten 2011/2012, www.vdai.de, aufgerufen am 12.03.2012
8. ↑ Wirtschaftskraft Musik- und Unterhaltungsautomaten 2011/2012, www.vdai.de, aufgerufen am 12.09.2012
9. ↑ Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2011, Ausblick 2012, www.vdai.de, aufgerufen am 12.03.2012
10. ↑ Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2011, Ausblick 2012, www.vdai.de, aufgerufen am 12.03.2012
11. ↑ Fact - Sheet des Fachbeirats zum Automatenglücksspiel: „Gemeinwohlwidriges Geschäftsmodell auf Kosten von Süchtigen“, www.fachbeirat-gluecksspielsucht.hessen.de, abgerufen am 25.09.2012
12. ↑ Fact - Sheet des Fachbeirats zum Automatenglücksspiel: „Gemeinwohlwidriges Geschäftsmodell auf Kosten von Süchtigen“, www.fachbeirat-gluecksspielsucht.hessen.de, abgerufen am 25.09.2012
13. ↑ Kurzbericht - Untersuchung zur Evaluierung der Fünften Novelle der Spielverordnung vom 17.12.2005, www.bmwi.de, aufgerufen am 12.09.2012
14. ↑ Fact - Sheet des Fachbeirats zum Automatenglücksspiel: „Gemeinwohlwidriges Geschäftsmodell auf Kosten von Süchtigen“, www.fachbeirat-gluecksspielsucht.hessen.de, abgerufen am 25.09.2012
15. ↑ Erster Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland, www.landtag.nrw.de, aufgerufen am 12.09.2012
16. ↑ Presseinformation des VDAI, www.gauselmann.de, aufgerufen am 12.09.2012
17. ↑ Glücksspiel: Situation in Deutschland, www.drogenbeauftragte.de, aufgerufen am 12.09.2012
18. ↑ Glücksspiel: Situation in Deutschland, www.drogenbeauftragte.de, aufgerufen am 12.09.2012
19. ↑ Regierung stößt mit „Spielerkarte“ auf Kritik, www.spiegel.de, aufgerufen am 12.09.2012
20. ↑ Regierung stößt mit „Spielerkarte“ auf Kritik, www.spiegel.de, aufgerufen am 12.09.2012
21. ↑ Regierung stößt mit „Spielerkarte“ auf Kritik, www.spiegel.de, aufgerufen am 12.09.2012