

Speelautomaten in Nederland

A. ZONDAG*

Er is weinig bekend over de markt van speelautomaten. Zo kunnen omzetcijfers alleen met een grote marge van onzekerheid worden geschat. De auteur van dit artikel schat dat de jaarlijkse opbrengst van de speelautomatenbranche zich tussen de f. 125 mln. en f. 275 mln. beweegt. Niet alleen economische gegevens ontbreken, ook sociologische en psychologische gegevens over de uitwerking van het „spelen” op de consument zijn schaars. Alleen buitenlands onderzoek werpt enig licht op de motieven van de gebruiker. De conclusie die uit de resultaten van dat onderzoek is te trekken, duidt erop dat, mits aan een aantal voorwaarden is voldaan, het centrale speelmotief „amusement” is en niet „winstbejag”.

*„Men hoeft zich niet te schamen gespeeld te hebben, maar wel als men er niet tijdig mee ophoudt”
(Horatius)*

Inleiding

Bij het in kaart brengen van het te beschrijven aandachtsveld, de gokautomaten, is weinig concreet materiaal voorhanden. Zover mij bekend, is er noch in Nederland, noch daarbuiten omtrent de aanbodzijde veel bekend. De vraagzijde komt er wat minder slecht af, maar ook daarbij is geen Nederlands materiaal voorhanden. Toch heb ik gemeend aan het redactieverzoek om een artikel over de speelautomaat in Nederland te moeten voldoen, echter met dien verstande dat alle gegevens die in het navolgende zijn verwerkt, met de nodige terughoudendheid worden geïnterpreteerd.

Ter inleiding eerst enige begrippen die in dit artikel zullen worden gebruikt.

In de *branche* zijn allen werkzaam die zich bezighouden met dienstverlening op het gebied van ontspanning van de consument (inclusief de voorschakels van deze dienstverleners) en die het volgende assortiment aanbieden: 1. kansspelautomaten; 2. behendigheidsautomaten, zoals flippers, recreatie- of arcade-apparatuur; 3. amusementsapparatuur, zoals biljarts, voetbaltafels, „kiddie rides”; 4. overige apparatuur, zoals juke-boxen, discotheken en audio- en video-apparatuur.

Kansspelautomaten zijn speelautomaten waarbij de uitslag van het spel vrijwel niet door de speler kan worden bepaald. Voorbeelden van in de praktijk veel gebruikte namen zijn „fruitautomaten”, „uprights”, „slotmachines” en de inmiddels nostalgische „one arm bandits”.

Behendigheidsautomaten zijn speelautomaten waarbij de uitslag van een spel tot niets anders kan leiden dan een of enige vrije spelen dan wel verlenging van de speluur. Naast de overbekende flipper is er in Nederland in geringe mate sprake van de exploitatie van „bingo's”. Dit is een flipper, waarop naast de overwegende behendigheid, een kansspelelement aanwezig is omdat bij het bereiken van bepaalde combinaties extra vrije spelen kunnen worden gescoord. De laatste categorie binnen de behendigheidsautomaten vormen de recreatie- of arcade-apparaten, waaronder de in de laatste jaren in reuzentempo op de markt gekomen televisiespelletjes. Bij de behendigheidsautomaten is het kenmerkend dat de speler speelt „tegen” de apparatuur.

Amusementsapparatuur zijn ook toestellen die voor de beoefening van een spel zijn ingericht, maar het toestel is slechts

hulpmiddel; het toestel zelf speelt niet mee. Voorbeelden zijn „bowlings”, schietautomaten, „shuffles” (sjoelbakken), auto-spelen enz.

Overige apparatuur is in de branche terechtgekomen vanuit de historie van „all coin operated business”. De discotheek en verdere audio- en video-apparatuur zijn het vanzelfsprekende gevolg geweest op de ten dele (nog) verdwenen juke-box.

Ontstaan van de branche in Nederland

Diverse verhalen doen omtrent het ontstaan van de branche de ronde. De grote ontwikkeling ná de tweede wereldoorlog zou begonnen zijn toen via het Amerikaanse leger de „flippers” binnenkwamen. Maar ook de ontwikkeling van de vooroorlogse exploitatie van „pintables”, gestart bij de kappers, onder meer door de Rotterdamse firma Van Dessel, wordt voor de groei van de branche verantwoordelijk gehouden. In ieder geval is ook de juke-box vanaf het allereerste begin een onderdeel van het assortiment geweest, terwijl ook de pindapotten een rol hebben gespeeld.

Na de komst van de echte, mechanische flipper deed in Nederland de bingo en later de slotmachine zijn intrede. We zien af van de juridische achtergronden, maar de sterke groei van de branche ontstond vanaf ongeveer 1970 toen, na een uitspraak van de Hoge Raad in december 1969, duidelijk werd dat het vanaf 1964 geldende verbod op speelautomaten die een prijs of premie uitkeerden, niet gold voor speelautomaten die een vrij spel (later door de ministers uitgelegd als een of enige vrije spelen) boden.

Het aanbod

In Nederland werken enkele fabrikanten, ca. 25 importeurs en/of grossiers en ongeveer 400 exploitanten. Van de ondernemers in de kermisbranche met behendigheids- en overige appa-

* De auteur is directeur van de werkgeversvakorganisatie VAN de Vereniging Automatenhandel Nederland te Berlicum.



Gokautomaten: eenarmige bandieten?

(ANP-foto)

atuur wordt in het navolgende geabstraheerd. In het spraakgebruik in de branche wordt onder „grossiers” verstaan de grossier, de importeur en de fabrikant, die zich allen bezighouden met fabricage, assemblage, spelontwerpen, import en groothandel.

De exploitanten spelen in het aanbod van speelautomaten een overheersende rol. Exploitanten zijn ondernemers die hun bron van inkomsten vinden in het in maatschap met een andere ondernemer (veelal een horeca-ondernemer) in exploitatie brengen van een speelautomaat ten behoeve van de gebruiker of consument. De exploitant neemt een bijzondere plaats in zodra het gaat om een speelautomaat, omdat de exploitant in dit geval meestal geheel voor eigen rekening exploiteert en niet in maatschap met een andere ondernemer.

De exploitatie van speelautomaten beperkt zich in hoofdzaak tot de kansspelautomaten en behendigheidsautomaten, omdat de amusements- en overige apparatuur veelal wordt verkocht (meestal onder het beding dat de exploitant daarvan, veelal gratis, de service verzorgt). De exploitatie van kansspel- en behendigheidsautomaten is in vrijwel alle landen van de wereld een veel voorkomend verschijnsel. In Nederland is de exploitatie-overeenkomst juridisch en fiscaal een partage-overeenkomst. Dit houdt in dat beide deelnemers vooraf afspreken (al dan niet op schrift) wat ieders inbreng in investeringen en kosten zal zijn, waarna de opbrengst veelal gelijkmatig wordt verdeeld.

Bij een beoordeling van de aanbodzijde dient niet uit het oog te worden verloren dat ook de mede-exploitant (in de praktijk de horecabranche) een belangrijke rol speelt. Bovendien dient een waarschuwing te worden gegeven omtrent het begrip „omzet” in de branche. De totale omzet in de automatenbranche bestaat uit veel facetten. Een gedeelte van de omzet op de exploitatie van kansspel-, behendigheids-, en soms overige apparatuur kan worden aangemerkt als noodzakelijk om aan de wensen van het pu-

blik tegemoet te komen. Een voorbeeld van deze laatste categorie vormen de „kiddie rides”.

Belangrijk is te realiseren dat er verschil is tussen de omzet en de opbrengst. In een citaat uit een Engels rapport wordt in het inleidende hoofdstuk gesteld 1): „Als men het geldbedrag bestudeert dat wordt besteed aan de kansspelen, is het belangrijk bij het allereerste begin reeds een waarschuwing te laten horen. Als men het gokken of het spelen beschrijft is het gebruikelijk naar de „omzet” van gokspelen te verwijzen en dit bedrag te relateren aan uitgaven op het gebied van andere activiteiten. Dit geeft aanleiding tot zeer misleidende getallen, zoals in een tabel is weergegeven. De reden waarom deze getallen misleidend zijn is dat in verband met het gokken de uitdrukking „omzet” in een zeer speciale betekenis wordt gebruikt. Gewoonlijk wordt omzet gebruikt om het bestede bedrag aan te duiden, of bezien vanuit het standpunt van de winkelier de totale omzet. (...) Bij het gokken is de omzet bij lange na geen juist gegeven over het (door de consument) bestede geld. Het zou kunnen helpen als de uitdrukking „omzet” uit de statistieken over het gokken werd geschrapt en ervoor in de plaats de term „ingelegd geld” werd gebruikt”. Als toelichting dient tabel 1.

Tabel 1. De berekening van de omzet van een kansspelautomaat

Inleg in gld.	Uitbetalingspercentage	Omzet a) in gld.
25	70	83,25
25	75	100
25	80	120
25	85	166,75
25	90	250
25	95	500
25	97,5	1.000

a) De berekening van de omzet geschiedt als volgt:

omzet = ingelegd geld $\times \frac{100}{100 - \text{uitbetalingspercentage}}$. De op dit moment in Nederland gebruikte kansspelautomaten hebben een uitbetalingspercentage (nu nog d.m.v. vrije spelen) tussen 75 en 90%.

Structuurgegevens

De omzet is gebaseerd op een groot aantal veronderstellingen. Zo weet niemand in Nederland hoeveel speelautomaten er staan. Schattingen van „insiders” lopen ver uiteen. Ook omtrent de overige assortimentsomzetten in de branche is geen enkel gegeven voorhanden. Noch via de Kamers van Koophandel, noch via het CBS, noch via het Centraal Registratiekantoor is enig materiaal voorhanden over het exacte aantal branchegetoten. Zelfs schattingen over het aantal speelautomaten lopen ver uiteen (van 40.000 tot 70.000), terwijl geen verdeling over de categorieën kansspel- en behendigheidsautomaten vaststaat. Ook over de gebruiksduur van de apparatuur zijn geen gegevens voorhanden, waardoor de grossiersomzet moeilijk is te bepalen. Het is daarom toe te juichen dat na de inwerkingtreding van wetsontwerp 16 481 (speelautomaten) dat op 2 november 1982 door de Tweede Kamer is goedgekeurd, een registratieplicht geldt voor alle toestellen, terwijl tevens de toelating via merktekenbewijzen bruikbare statistische gegevens kan opleveren.

De exploitatie-opbrengst wordt beïnvloed door diverse factoren, zoals:

1. de verhouding tussen voorraad speelautomaten in exploitatie en voorraad in de werkplaats;
2. het aantal dagen dat een toestel in exploitatie is, waarbij vooral de seizoenexploitatie (drie of meer maanden) een belangrijk onderdeel vormt;
3. de lokaliteit waar wordt geëxploiteerd. Dit kan variëren van bruin café tot chique hotel, in de stad of op het platteland. Verder zijn er regionale verschillen, verschillen m.b.t. de bevolkingsinstelling t.o.v. het spelen, de visie van de horeca-ondernemers zelf enz.;

1) Verslag van een onderzoek door de Royal Commission on Gambling, Londen, 1978.

4. het aantal toestellen per lokaliteit. Zo wordt door insiders gesteld dat de tweede kansspelautomaat in een horecabedrijf slechts de helft opbrengt van de eerstgeplaatste, terwijl een derde toestel slechts een kwart opbrengt;
5. de stand van de techniek; hoewel het producerende deel van de branche in de gehele wereld wordt gekenmerkt door het voorop lopen in innovatie, o.a. door de toestroom naar de industrie van werkloze ruimtevaarttechnici, is in Nederland voor veel ondernemers in de branche de, reeds vanaf 1973 „dreigende”, nieuwe wet een grond geweest voor terughoudendheid in het verrichten van nieuwe investeringen;
6. de beperkingen die in de door de burgemeester conform artikel 30 van de Wet op de kansspelen gestelde voorwaarden aan de verleende aanwezigheidsvergunning van gemeente tot gemeente verschillen. Economische uitgangspunten van het in rekening brengen van de kosten aan de speler kunnen niet worden toegepast. Zo zou het spelen op de flipper uit bedrijfseconomische overwegingen minstens f. 1 per spel moeten zijn, zo blijkt uit buitenlandse gegevens, doch veel flippers moeten volgens de burgemeester op f. 0,25 en f. 0,50 per spel, of drie spelen voor een gulden, zijn afgesteld. Dit is een voorbeeld van een van de exogene factoren die op de opbrengst invloed kunnen hebben;
7. de kwaliteit van de ondernemers. Uit een onderzoek naar de aansluiting van de leden van de Vereniging Automatenhandel Nederland (VAN) bij de bedrijfsvereniging dat in 1979 is gehouden, bleek een onverwachte diversiteit. Veel ondernemers bleken uit andere branches te zijn overgewaaid, om mij niet bekende motieven. De herkomst van de toetreders is weergegeven in tabel 2. Het is de vraag of deze toetreders beschikken over de benodigde kennis van de branche.

Tabel 2. Aansluiting bij bedrijfsvereniging (in procenten)

Metaal	1,2
Diamantairs	3,6
Voedings- en genotmiddelen	1,2
Detailhandel	13,1
Ambacht	1,2
Horeca	4,8
Groothandel, tussenpersonen	20,2
Vrije beroepen	1,2
Medisch/farmaceutische industrie	1,2
Delfstoffen	1,2
Culturele instellingen	7,1
Uitzendbedrijven	1,2
Overige bedrijfstakken	42,8
Totaal	100

Omzet

Op grond van de schattingen van de aantallen speel- en amusementsautomaten rekening houdend, voor zover mogelijk, met voorgaande structuurbeperkende inzichten en gegevens die vertrouwelijk van een aantal leden is verkregen, kan het volgende worden opgemerkt.

De omzet van behendigheids- en kansspelautomaten zou 80% van de exploitatie-omzet uitmaken. De resterende 20% komt uit andere activiteiten dan exploitatie. Nogmaals moet worden opgemerkt dat onder exploitatie-opbrengst is begrepen \pm 50% van de opbrengst van een toestel (inleg minus uitbetaling). Omdat de schatting van het aantal toestellen uiteenloopt van 40.000 tot 70.000, terwijl vrijwel geen zicht bestaat op de economische gebruiksduur, is de raming van de branche-omzet slechts binnen brede grenzen te schatten, waarbij evenmin bekend is hoeveel tweedehandsapparatuur in de cijfers is begrepen. De volgende raming van de branche-omzet/branche-opbrengst is te maken:

1. grossiers: 40.000 tot 70.000 toestellen in 4 tot 7 jaar een geschatte gemiddelde prijs van f. 5.000 (exclusief btw)	f. 50 mln.
2. exploitatie-opbrengst uit kansspelen, behendigheids- en amusementsapparatuur: 40.000 tot 70.000 toestellen, waarvan ca. 80% in exploitatie, met een gemiddelde opbrengst van f. 2.500 tot f. 3.500 (excl. btw, inclusief de speelhallen)	f. 120 mln.
3. exploitantenomzet uit overige activiteiten: $\frac{20}{80} \times$ f. 120 mln. (exclusief btw)	f. 30 mln.
Totaal	f. 200 mln.

Rekening houdend met een onzekerheidsmarge beweegt de totale opbrengst in de branche zich tussen f. 125 en f. 275 mln.

De vraag

Niet alleen m.b.t. het aanbod, maar ook m.b.t. de vraag naar de diensten van speelautomaten, zijn gegevens schaars. Zo is niet bekend wat de gebruiker van de automaat (de consument) uitgeeft, zeker niet gesplitst over de verschillende bestedingscategorieën, zodat confrontatie van vraag en aanbod niet tot de mogelijkheden behoort. Evenmin is mij bekend dat er enig verantwoord onderzoek heeft plaatsgevonden naar vragen als: waarom speelt iemand?; wat wordt besteed?; wat is de speelfrequentie?; welke verslavingsverschijnselen, zo deze er zijn, doen zich voor en in welke mate?; wat is de sociologische betekenis van het spelen? enz. In andere landen heeft wel enig wetenschappelijk onderzoek plaatsgevonden. Ik wil in het kader van dit artikel volstaan met enige kenmerkende passages uit deze buitenlandse onderzoeken.

Eigentijds vermaak

„Wie denkt dat speelautomaten enkel voor de kinderen van onze eeuw van techniek bestemd zijn, komt bedrogen uit. Het eerste nog bestaande apparaat dateert uit 1449 en is in het Museo Technico te Barcelona nog te bezichtigen. Zo zou men uit de laatste 500 jaar bij alle volkeren een hele serie, deels mislukte, deels gelukte pogingen voor attractieve amusementsspelen en speelautomaten kunnen vinden. Inderdaad waren het altijd de welgestelden, vroeger zelfs vorsten en keizers, die van hun uitvinders zulke automaten verlangden. Verspreid over de gehele wereld zijn de automaten de vrucht van de geniaalste denkers aller tijden. Wat blijft er dan nog van de profane aantijging, waarvan de automatische spelen heden ten dage nog het slachtoffer zijn? Gedurende eeuwen heeft de speelautomaat de mens gefascineerd en hem vreugde gebracht; hij zal dat ook nog in de toekomst blijven doen”, aldus Schmidt-Lamberg 2).

2) Schmidt-Lamberg, Freizeit und Spiel, Frankfurt, 1980.



Spelen of gokken?
(ANP-foto)

Overigens is de „automaat” veel ouder dan menigen voor mogelijk houdt. De Griekse hogepriester Hero heeft 200 jaar voor Christus niet durven dromen dat zijn „heilig water-automaat” in de twintigste eeuw, zij het in aangepaste vorm, een geweldige vlucht zou maken.

Heeft de moderne mens, met alle communicatiemiddelen die hem ten dienste staan, nog behoefte aan vermaak? Er is geen reden daaraan te twijfelen. Reeds in de jaren dertig wees Kohnstamm op de problemen van de „vrije tijd” 3). En in zijn *Cultuurgeschiedenis van de twintigste eeuw* heeft Bouwman dat nog eens duchtig overgedaan 4).

Kan het spel de mens helpen, hem beschermen tegen agressie, en zijn onlustgevoelens wegnemen? Meistermann-Seeger meent van wel 5). Op grond van wetenschappelijk onderzoek concludeert zij: „... dat het spelen aan automaten productief en ook sociaal gewenst is”. Uitgaande van een in 1965 onder leiding van R. König verricht onderzoek naar het spelen met geldautomaten 6), heeft zij een nieuw en groter terrein omvattend wetenschappelijk onderzoek opgezet en verricht, samen met Karl Binger, directeur van het Duitse Genootschap voor sociaal-analytisch onderzoek. König heeft vastgesteld dat het centrale motief voor het spelen aan automaten „amusement” is, dat winsten

niet worden verwacht en dat wetenschappelijk gesproken het bestaan van een „zucht naar spelen” uitgesloten moet worden geacht. Meistermann-Seeger bevestigt de bevindingen van König en komt tot de conclusie dat van het automaten spel zelfs werkingen uitgaan die, maatschappelijk gezien, wenselijk zijn. Haar bevindingen komen er, kort samengevat, op neer dat spelen op (geld)speelautomaten de weg opent tot de noodzakelijke compensatie maar ook crises en twisten in de wereld van de volwassene kunnen worden overwonnen. Er ontstaat bij het spelen geen angstgevoel, zoals bij voorbeeld door het zien van een misdadigsgeschiedenis op de televisie of in de bioscoop gebeurt. Opgekroppte angst, woede en agressie worden afgereageerd. Het via de au-

3) Ph. Kohnstamm, *Persoonlijkheid in wording*, Haarlem, 1929.

4) J. Bouman, *Cultuurgeschiedenis van de twintigste eeuw*, Utrecht, 1964.

5) E. Meistermann-Seeger, *Psychologie des Automatenspiels*, Forschungsinstitut für Sociologie/Deutsche Gesellschaft für Social-analytische Forschung Köln, Keulen, 1971.

6) R. König, *Das spielen an Geldautomaten*, Forschungsinstitut für Sociologie, Universiteit van Keulen, Keulen, 1965.

tomaat op proef stellen van de eigen, al dan niet vermeende handigheid, blijkt bevrijdend te werken. Experimenten zijn nog mogelijk, en de ervaringen daaruit kunnen worden gebruikt in de realiteit van het leven. Op zeer eenvoudige wijze kan bij automaten rekening worden gehouden met de verschillende behoeften aan risico, experiment en avontuur.

Een tweede mogelijkheid die de ervaring van spelen aan speelautomaten biedt, is het verdragen van verliezen en de ervaring dat winnen iets onberekenbaars is.

Spelen of gokken?

Het rapport van Meistermann-Seeger, maar ook andere onderzoeken tonen aan dat er een onderscheid tussen gokken en spelen moet worden gemaakt, evenals tussen toeval en geluk. Zo geeft Armand Mergen, op grond van zijn onderzoek een duidelijke stellingname over wat het spelen aan automaten, waarbij geld is te winnen, nu precies inhoudt. Hij stelt dat geld een onmisbare, maar niet de enige van belang zijnde factor is: „Inzet en onzekere uitslag van het spel zijn noodzakelijk tot het scheppen van een spanningsveld; zonder inzet verliest het spel zijn aantrekkingskracht. (...) Bij het vooraf bekend zijn van de uitslag van het spel is de interesse bij de speler weg. (...) Men kan spelen voor koffiebonen, maar niet voor niets. (...) Een te grote inzet doet het amusementskarakter verdwijnen, evenals te grote winstkansen. (...) Spelers blijken niet te spelen uit hebzucht, maar voor hun plezier”.

Het competitie-element is zeker niet vreemd aan het spel met automaten. Men kan tegen, op en samen met het apparaat spelen. De aantrekkingskracht van het spel ligt vooral in de onzekerheid van de uitslag, en is daarbij vrijwel onafhankelijk van de winstmogelijkheden op zich.

De objectieve criteria

De afloop van het spel moet onzeker zijn. Het element „toeval” en de mogelijkheden tot een zekere winst c.q. verlies moeten tegen elkaar opwegen. Met andere woorden: de mogelijkheid tot het maken van grote winsten met relatief kleine inzetten dient te worden uitgesloten. Het verband tussen inzet en kansen op winst moet zo zijn dat het spel nog kan worden gespeeld voor het plezier en niet uitsluitend voor het te winnen geld. In de structuur van het spel moeten toeval en competitie-element en het element van behendigheid zo worden gecombineerd dat de manier van spelen kan worden gezien als een poging tot het doel: winnen. Het kansspel met winstmogelijkheden moet een gereguleerd spel zijn (géén symbolisch spel). Dit betekent dat de speler de spelregels dient te aanvaarden en ze uiteraard dient te respecteren.

Het spel dient als volgt te worden opgevat: het moet de mogelijkheid bieden een groot aantal kleine winsten te behalen om aldus de spelersinteresse op peil te houden. Het uiteindelijke doel van het spel is de speler te verstrooien en te amuseren; deze is bereid om daartoe een bepaalde prijs te betalen in verhouding tot dat doel. Deze prijs (inleg per spel) moet zo berekend zijn dat al te gevoelige verschillen tussen winst en verlies worden vermeden.

De subjectieve criteria

De speler speelt om zich te amuseren of te verstrooien. Zijn houding ten opzichte van het spel dient er een te zijn van iemand die experimenteert met het risico en het toeval op een aantrekkelijke en aangename manier. Hij moet geen ander doel proberen te bereiken, zoals proberen fortuin te maken. Winst of verlies mag niet worden gezien als een vergroten of verkleinen van het vermogen van de speler, maar wel als het al dan niet verwezenlijken van een verwachting die gesitueerd is op het financiële vlak. De winstmogelijkheid, en zelfs de hoop te winnen, zijn slechts stimulerende factoren voor het spel en vormen de noodzakelijke voorwaarden voor het vereiste „spanningsveld”.

De ideale voorwaarden

Armand Mergen heeft zes voorwaarden opgesomd, waaraan

moet worden voldaan wil het spelen met geldautomaten geen enkel gevaar opleveren:

1. men speelt in het openbaar, er is staatscontrole en het spel is toegankelijk voor allen;
2. de apparaten dienen zo te zijn gebouwd dat de inzet, de mogelijkheid om te winnen en de speelduur onderling zodanig verband houden dat overdreven winst en verlies praktisch uitgesloten zijn. Het toeval dient derhalve te worden „geleid”, zodat een zeker percentage (60 tot 70%) van de inzetten door de spelers wordt terugontvangen;
3. de onderlinge relatie tussen inzet en winst moet zo zijn geregeld dat geen grote sommen geld gewonnen of verloren kunnen worden, maar dat desondanks de interesse toch blijft bestaan;
4. de waarborg moet bestaan dat de spelregels ook door de technische instelling van het toestel zullen worden nageleefd;
5. het toestel moet ook „ludieke” elementen bevatten, zoals drukknoppen, toetsen, lichtspel, de mogelijkheden tot daadwerkelijk beïnvloeding van het spel e.d., en dat de automaat zo moet zijn geconstrueerd dat het spel er interessanter op wordt;
6. de spanning die bereikt wordt met het z.g. raadplegen van het toeval moet alleen als een stimulans worden beschouwd, zonder dat het spel wordt bedorven door een ander soort aantrekkingskracht zoals b.v. de „jacht op winst”.

Deze resultaten gelden alleen voor de geldspeelautomaten. Zij kunnen niet worden uitgebreid naar andere geldspelen zoals weddenschappen, loterijen enz. In dergelijke gevallen speelt het element „spel” geen rol meer en is het toeval vervangen door iets dat men geluk noemt.

Conclusies

De conclusie lijkt gerechtvaardigd dat het aanbod van speelautomaten zeer zeker past in de huidige samenleving, en niet in het minst in de rij van gelegaliseerde gokspelen.

Als bezwaar tegen het gokken kan worden ingebracht dat gokken geen rijkdom brengt. Maar dit „bezwaar” is tegen alle vrijetijdsactiviteiten in te brengen.

Perspectief

De speelautomatenbranche (tot nu toe een branche van glitter en „Fingerspitzengefühl”) staat een aanmerkelijk minder rooskleurige toekomst te wachten. Niet alleen heeft de recessie op de branche ingewerkt maar de inwerkingtreding van de nieuwe Wet op de speelautomaten brengt extra lasten met zich mee. De branche zelf moet alle kosten van de nieuwe regeling bekostigen, niet alleen het toelatingsregime, maar ook het controle-apparaat. Bovendien zullen nieuwe extra administratieve en technische verplichtingen op de branche drukken. Verder zal voortaan niet 18% btw over de opbrengst uit de exploitatie van kansspeelautomaten moeten worden afgedragen, maar 21,6% of meer.

Aan de ontvangstenkant is het de vraag wat er gebeurt met de opbrengst van de automaten als de directe uitbetaling is gelegaliseerd en derhalve de taboesfeer is vervallen. Een gevolg van de omschakeling van vrij-spelautomaten naar gelduitkerende automaten vergt een enorme, in enkele maanden te realiseren, investering. Daarbij is een bijzondere handicap dat de kansspelautomaten voor een bank, vanwege de „uithuisigheid”, weinig tot geen onderpand vormen. Maar een herinvestering in ca. 30.000 kansspelautomaten (inclusief testapparatuur, vervangende onderdelen en het met pasmunt voorzien van de toestellen) zal, inclusief de vóór te financieren btw, een bedrag van f. 180 à f. 220 mln. vergen van de exploitanten en grossiers. Dit zal de economische overlevingskansen van velen aanzienlijk reduceren.

Anton Zondag

7) Armand Mergen. *Spiel mit dem Zufall*. München, 1973; idem, *Spiel mit dem Glück*, Hamburg, 1976.