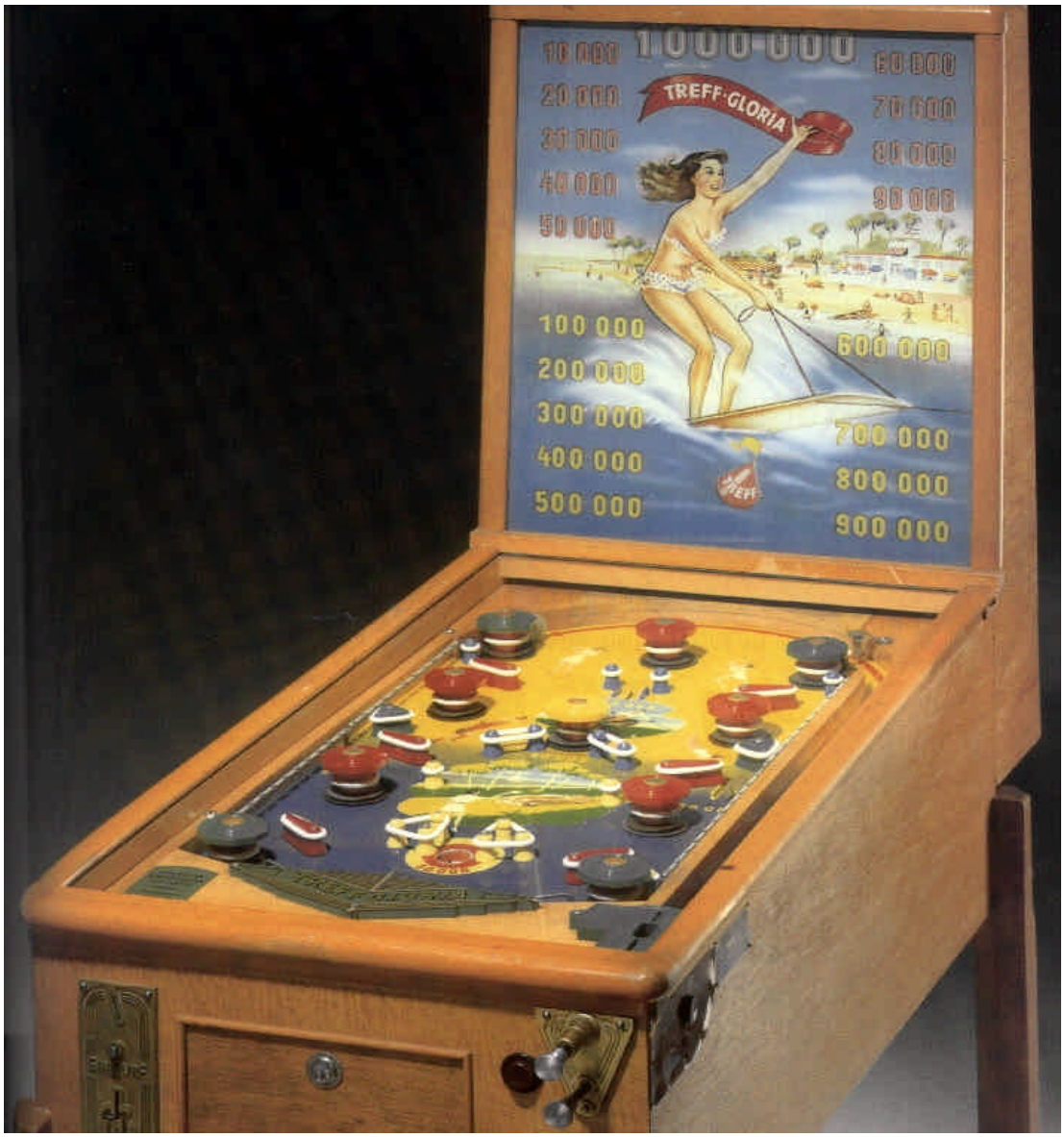
ALS FREIE ZEIT ZUR FREIZEIT WURDE

AUTOMATEN: EISERNE FREIZEITGESTALTER ZUM 5. KREISGESCHICHTSFEST 1997

H04
Juni 1997

geschichtswerkstatt exter
Regionalgeschichte in Vlotho und Umgebung

BEITRÄGE ZUR ORTS-GESCHICHTE



TREFF GLORIA - FLIPPER-AUTOMAT VON 1953

ALS FREIE ZEIT ZUR FREIZEIT WURDE ①
FREIZEIT UND AUTOMATEN

BEITRÄGE ZUR ORTSGESCHICHTE - H04 - JUNI 1997
Präsentation zum fünften Kreisgeschichtsfest 1997 in Rödinghausen

Die eisernen Freizeitgestalter

Maschinen in ihren vielfältigen Formen und Funktionen sind aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken. Sie lassen sich in Bereichen einsetzen, in denen der Mensch Schaden nehmen könnte, produzieren Dinge, die die Welt nicht braucht , aber in weitaus größeren Maße solche, die die allgemeine Lebensqualität verbessern.
Auch Spielautomaten sind Maschinen; das griechische automatos bedeutet selbsttätig . Auf eine (menschliche) Aktion folgt eine Reaktion, oder mehrere. Jeder kennt sie, die Flipper, Geschicklichkeits- und Glücksspielautomaten in heute meist elektronischer Ausstattung. Einen mehr oder minder hohen Unterhaltungswert bieten sie alle. Ihre Erfindung und Weiterentwicklung war u. a. nur sinnvoll, weil industrielle Automatisierung zu immer mehr Freizeit führte, grob formuliert. Das Erscheinungsbild der Automaten hat sich in ihrer über 100-jährigen Geschichte natürlich verändert.
Gesetzgebung und Obrigkeit hatten von Anfang an ihre liebe Not mit ihnen: Gewerbliches Glücksspiel war verboten, ein Geschicklichkeitsspiel erlaubt. Ob tatsächlich Geschick im Vordergrund stand oder reines Glück, war widersprüchlich und hat manchen Prozess ausgelöst. Ruhe gab es erst, als 1951 die Spieldauer bei Geld-Gewinnspielgeräten gesetzlich auf mindestens fünfzehn Sekunden festgelegt wurde.

Eine Frage der Geschicklichkeit

Man findet Spielautomaten an vielen Orten, in Spiel-Salons und Gaststätten, auf Jahrmärkten oder in Freizeitparks. Ihre Benutzung wird häufig immer noch negativ bewertet und damit die Branche der Her- und Aufsteller. Das ändert aber seit ewigen Zeiten nichts daran, dass der Mensch in seiner Freizeit im Spiel Zerstreuung sucht.
An lichtflirrenden und blitzenden Automaten kann er das Glück herausfordern. So winkt beim Erreichen einer bestimmten Zahlenkombination ein Gewinn als Belohnung und ist der Spieler erfolgreich, hat er als Könner das Gerät noch zusätzlich überlistet.
Sehr beliebt waren Automaten mit dem Kegeln als Spielidee, während beim klassischen Hau den Lukas Kraft gefordert ist (Mit einem Hammer ist auf einen Mechanismus zu schlagen, der eine Kugel eine mehrere Meter lange, senkrecht stehende Laufschiene zu einer Glocke am Ende hinaufschleudert).
Erwähnt werden müssen unbedingt die Kicker genannten Tischfußballspiele, die zur wichtigsten Einrichtung mancher Kneipe zählten und zählen. Aus Freude am Spiel mit einem Gerät hat sich bis heute ein reges Turnierwesen entwickelt.

Dienstleistung auf Distanz

Automaten gab es schon früher, wenn man an das schreibende Kind von Pierre Jaquet-Droz (1760) oder die künstliche Ente von Vaucanson (1738) denkt und auch diese entstanden in der Neuzeit. Sie hatten aber mit Freizeitgestaltung nichts zu tun.
Den Weg bereiteten Warenselbstverkäufer wie der legendäre Merkur , ein Schokoladenautomat, den 1888 die Firma Stollwerck aufstellte. Die Idee fand rasch Anklang und bald bot sich der begeisterten Bevölkerung ein auf Zigaretten, Zigarren und Duftstoffe erweitertes Warenangebot, auch Bücher wurden so dem Kunden nahegebracht.
Kinder liebten Verkaufsautomaten in Tiergestalt wie eine Automatenhenne, die gegen Münzeinwurf ein Blechei mit süßem Inhalt preisgab.
Automaten für Dienstleistungen sind die bekannten Münzwaagen, aber auch öffentliche Fernsprecher, wobei unerheblich ist, ob mit

Münzen oder Plastikgeld (wie Telefonkarten) bezahlt wird. Vielleicht überrascht es, daß in diese Kategorie Parkuhren ebenso wie Münzautomaten in Waschsalons einzuordnen sind.

Unter vielen ist einer der Beste

Festen Platz als Unterhaltungsmöglichkeit in der Freizeit fanden andere Automaten. Zu nennen sind hier zuerst die Flipper, die sich über die sog. Nadelspiele u. a. aus dem Billardspiel entwickelten. Hier soll auf ihre Technik nicht gesondert eingegangen werden, das im Quellenverzeichnis genannte Werk Lucky Dice und Henkeltöpfchen von B. F. Haberbosch räumt auch ihr den notwendig breiten Raum ein. Ein Besuch im Museum Gauselmann in Espelkamp wird dem Interessierten darüber hinaus eine Fülle von Eindrücken bieten.
Die Bezeichnung Flipper ist zurückzuführen auf bewegliche Metall- oder Plastikarme, mit denen die Metallkugel zurück auf das Spielfeld geflippt werden kann, wo sich durch Auslösen von Kontakten Punkte auf einem Zählwerk sammeln lassen. Wettkämpfe lassen sich auf Geräten mit mehreren veranstalten. Ähnlich wie bei den erwähnten Kicker -Spielen entwickelte sich ein Turnierwesen, wenn auch längst nicht mit dessen Verbreitung und Bedeutung.
Ihren Weg gefunden haben Flipper in die PC-Welt, fast jeder wichtige Hersteller von Computerspielen hat einen oder mehrere elektronische Flipper im Programm, Spielfeld ist der Bildschirm Spielfeld, Tastatur oder Joystick halten als Bedienungselemente her.

... wenn Bargeld lacht

Reinen Unterhaltungszwecken dienten Geräte wie Kraftmesser, die heute noch auf Jahrmärkten zu finden sind. Einer eigenartigen Spielart, dem Elektrisierautomaten, wurde gar gesundheitsfördernde Auswirkung zugeschrieben.
Großer Beliebtheit erfreuten sich Bildbetrachter, in denen nach Münzeinwurf die Illusion bewegter Bilder geboten wurde, nach dem Verfahdes Daumenkinos verwiesen. Für Diskussionen sorgte der Betrachter

Kolonie der Nackten , bei dem der Benutzer das Durcheinander einer wimmelnden Masse (nackter) Ameisen begutachten konnte. In die Geräteklasse gehörend, aber weniger als Automat galt die in ihrer Zeit weit verbreitete Laterna Magica, der Vorläufer des Film-Projektors.
Es ging hier nicht um materielle Gewinne wie bei den sog. Geschicklichkeitsautomaten. Dort bot sich ein Gewinn in Form von Sachwerten (z. B. einem Freibier, s. a. Drei Kalte), oft waren sie in Kneipen und Gaststätten aufgestellt bzw. -gehängt. Spielautomaten mit Bargewinnmöglichkeit sind heute wohl am meisten verbreitet.

Mit Musik geht alles besser

Aus Wildwestfilmen kennen wir das elektrische Klavier, das als Vorläufer der Musikautomaten angesehen werden darf. Unterstützt wurde deren Entwicklung durch die Erfindung der Schallplatte durch Berliner (1888). Die erste münzbetriebene Musikbox im heutigen Sinne wurde 1906 entwickelt. Bei immer ausgefeilterer Technik verbesserte sich die Qualität mit Einführung des elektrischen Verstärkers entscheidend und bald waren sie nicht mehr wegzudenken.
Heute muss man sie schon suchen, ihre große Zeit hatten sie in unseren Landen wohl gleichzeitig mit den Eisdielen, in den 50er- und 60er-Jahren unseres Jahrhunderts beliebter Freizeittreff der Jugend. Namen wie Wurlitzer oder Seeburg lassen manchen ans erste Rendezvous denken. Auch in Eckkneipen fanden sie ihren Platz. Als ausschließlich zum Zweck der passiven Unterhaltung vorgesehene Geräte nehmen sie eine eigene Position in der Freizeitgestaltung ein und fanden ihre Akzeptanz quer durch alle Generationen, jeweils abhängig vom Musikangebot.
Ob sie vom Vordringen der Musik-CD wirklich profitieren können, ist ungewiss, das der MC zugrunde liegende technische Verfahren war der Musikbox nicht zuträglich, wenn es überhaupt ein Angebot mit Kassetten gegeben hat. Das galt auch für Versuche Mitte der 60er-Jahre, heute als Videoclips bezeichnete musikalische Kurzfilme in Automaten anzubieten. Der Abspielpreis war wie die damals anfällige Technik der Verbreitung nicht förderlich, das Thema erledigte sich von selbst.

Abb. 1 (oben links): Nadelklappenspiel Tura Duplex s. S. 13

Abb. 2 (oben rechts): Omega Warenautomat von 1930 (Jentzsch & Merz, Leipzig)

Abb. 3 (unten rechts): Lucky Dice. Automaten wie dieser um 1930 auch von J & M gebaute bieten die Faszination des Zufalls, wie sie mit dem Würfeln verbunden ist.
Der Mechanismus wird mit einem Messingdrehknopf gestartet. Drei nebeneinander liegende Walzen drehen sich, Sichtfenster zeigen nach Stillstand Würfelkombinationen, die auch einen etwa erzielten Gewinn signalisieren.

Abb.. 4: The Twins s. S. 10

Die Werte verändern sich

Freizeitgestaltung mit Automaten hat sich in den letzten Jahren gravierend verändert, extrem beeinflusst u. a. durch den Homecomputer genannten Begleiter durchs tägliche Leben. Ein Beispiel halten Sie in Händen; dieser Beitrag entstand unter Verwendung eines PCs mit den entsprechenden Peripheriegeräten in privater Initiative. Die Zahl der für Freizeitgestaltung angebotenen Programme ist Legion und damit sind nicht nur die zahllosen Spiele gemeint.
Denken wir an die virtuelle Realität , so stehen wir am Beginn einer atemberaubenden Entwicklung, gegen die sich der Weg vom 1899 von Charles August Fey konstruierten einarmigen Banditen bis zum ersten weit verbreiteten computergesteuerten Arcade-Spiel block-out [1] im nachhinein als im Zeitlupentempo zurückgelegt zeigt.
Fey entwickelte das Drei-Walzen-Gerät. Andere Hersteller folgten. Automaten wie dieser etwa 1927 - 1930 in Leipzig bei Jentzsch & Meers gebaute bieten die Faszination des Zufalls, wie sie beim Würfeln entsteht. Mit einem Messingdrehknopf wird der Mechanismus gestartet. Drei nebeneinander liegende Walzen drehen sich, Sichtfenster zeigen nach dem Stillstand Würfelkombinationen, die über einen etwa erzielten Gewinn informieren.

Automaten, Automaten, Automaten

Aus einem Fundus von ungefähr 800 historischen Münzautomaten hat uns das Museum Gauselmann, Espelkamp, für dieses Geschichtsfest dankenswerterweise einige historische Münzautomaten geliehen. Es ist schade, daß nur eine kleine Auswahl gezeigt werden kann, doch sie ist sehenswert. Die folgende Kurzbeschreibung der während des Geschichtsfestes ausgestellten und in diesem BEITRAG ZUR ORTSGESCHICHTE abgebildeten Geräte erfolgt in alphabetischer Reihenfolge. In jedem Fall wird eine Aktion erst durch den Münzeinwurf möglich.

[1] Bei diesem Spiel gilt es, eine virtuelle (nur auf dem Bildschirm existierende) Mauer mit einer gleichfalls körperlich nicht vorhandenen Kugel Stück für Stück zu demontieren.

Die ausgestellten Geräte:

Bajazzo

An ihm schieden sich die Geister wohl am meisten. Ob Geschicklichkeits- oder Glücksspiel, war in den 20er Jahren lange Zeit unklar. Als Glücksspiel war er nach geltendem Recht verbote. 1927schließlich stand fest: Der Bajazzo ist ein Geschicklichkeitsspiel; ein Jongleur hatte gezeigt, dass das Glück allein nicht die wesentliche Rolle spielte.
Welches Prinzip verfolgte dieser ab 1904 bei Jentzsch & Meerz, Leipzig, gebaute Automat? Unterhalb eines Nadelfeldes konnte mit einer beweglichen Figur, dem Bajazzo, eine von oben hindurch gleitende Kugel aufgefangen werden. Gelang das, gab es einen Gewinn.

Dirigent

Man kennt sie hierzulande meist aus den Filmen aus den USA, die slotmachines oder einarmigen Banditen . In unseren Landen findet man sie vornehmlich in amtlich abgesegneten Spielkasinos.
1928 wurde in Düsseldorf der Dirigent bei Georg Traenkner & Carl Wietfeld gebaut. Die einzeln abbremsbaren Walzen werden mit einem Hebel in Schwung versetz, der Dirigent gilt deshalb als Geschicklichkeitsspiel.Bestimmte Kombinationen der farbigen Symbole führen zur Auszahlung eines Gewinnes entsprechend dem angebrachten Gewinnplan.

Drei Kalte

Kegeln ist eine uralte Beschäftigungsart. Seit Einsetzen der Industrialisierung hat dieser Sport einen besonders hohen Stellenwert in der Freizeitgestaltung auch mit regem Turnierbetrieb. Die Automatisierung hat hier vollends Einzug gehalten, nur der kegelnde Mensch bewegt noch etwas.
Dieses Gerät ist eine ca. 80 cm lange verglaste Miniaturkegelbahn. Man kann verfolgen, wie die von außen in Schwung zu bringende Kugel für Alle Neune sorgen kann. Sonst funktioniert alles ähnlich wie beim großen Bruder . Gebaut wurde der Automat um 1920 in Deutschland. Der Name ist vielleicht auf drei kalte Biere als Prämie zurückzuführen.

Elektromat

Der Name Münzschleuder beschreibt die Spielidee. Zwei Scheiben bzw. Münzen sind durch eine Schleudervorrichtung ins Spiel zu bringen. Bleiben sie während der begrenzten Spielzeit auf Auffangkontakten liegen, hat der Spieler gewonnen. In einem Halbkreis angeordnete und aufleuchtende Zahlen bestimmen die Höhe des auszuzahlenden Gewinnes.
Dieser 1952 beim Apparatebau Günther Wulff in Berlin gebaute, Automat arbeitet mit elektrischen Kontakten.

Hopp Hopp

Bei diesem Etagen-Spiel-Automat sind Geldmünzen in treppenartig (also in Etagen) angeordnete Schächte zu schleudern.Verkürzt dargestellt kann der Spieler mittels gezielter Treffer das Wort Bier zusammensetzen, und hat sich dann ein solches als Gewinn verdient, möglich war das mit diesem Gerät seit 1905 (Holzweissig-Vertrieb).

Liebesautomat

Wie steht es mit der/dem Liebsten? Das wollte Frau/Mann schon immer gern wissen. Nach Münzeinwurf dreht sich ein Zeiger und bleibt irgendwo auf einem der angegebenen Felder stehen. Man erhält eine kluge Bemerkung als Antwort auf o. g. Frage, wie z.B. Sei tugendsam und denk an Dein Alter! oder Ich bin Dir so treu wie Du mir! Unterhaltungsgeräte dieser Art findet man heute vereinzelt noch auf Jahrmärkten, z. B. als Wahrsageautomaten, die gegen Münzeinwurf eine Karte mit einem mehr oder minder aussagekräftigen Spruch für die Zukunft und zum persönlichen Schicksal herausrücken.
Einige weitere schicksalsträchtige Verheißungen seien hier aufgeführt: Die Schatten verschwinden, bald seid Ihr glücklich! / Achtung, der Storch will beißen. / Für Dich brennt ein Herz in heißer Sehnsucht / Geh mach Dein Fensterl auf *oder auch* Laß nur Dein Fensterl zu! *usw.*
Aufgefordert wurde mit den auf die Bedürfnisse von Weiblein und Männlein angepassten Versen:

Liebt sie Dich mit heißen Sinnen
Will sie auch Dein Herz gewinnen
Oder treibt sie nur ihr Spiel
Ohne jedes Mitgefühl
Oder will sie nur Dein Geld
Während sie s mit andern hält?
Ahnt er auch Dein heißes Sehnen
Wird er Dich zum Weibe nehmen
Oder treibt nur einen Scherz
Er mit Deinem armen Herz
Oder meint er s gar nicht ehrlich
Ist er für Dich gar gefährlich?
All dies kannst Du hier erraten
durch den Liebesautomaten!

Rondomat (o. Abb.)

1960 brachte die Berliner Firma Wulff als Nachfolger des mechanischen Duomaten den Rondomat auf den Markt. Dem Spieler bieten sich zwei vertikal angeordnete Roulettefelder. Der Zeiger im oberen bestimmt den Gewinn und kann nach Stillstand neu gestartet werden. Erfolg und Gewinnhöhe sind davon abhängig, in welchem Farbfeld die Kugel im unteren Bereich zur Ruhe kommt.

The Twins

Dem sprichwörtlich schwarzen Humor der Engländer verdanken wir, daß gerade in diesem Land Automaten hergestellt wurden, die gegen Münzeinwurf erheiternde oder gruselige Tätigkeiten [2] ausführen. Sie wurden auch als working models bezeichnet.

The Twins , Die Zwillinge , gehört nicht eindeutig in diese Kategorie und bildet eine Ausnahme. Sie verursachen beim Spiel keine Gänsehaut, sondern spiegeln das englische Sportspiel wieder, bei dem zwei Spieler gegeneinander antreten können.

Die Beschäftigung zweier Babys ist friedlich, denn sie trinken lediglich ihre Flaschen leer. Ziel ist, den Flascheninhalt möglichst schnell in die eigene Babypuppe zu pumpen. Wer das zuerst schafft, ist der Sieger. Hergestellt wurde der Automat um 1930 von The British Automatic Co. London.

[2] Henkerspiele zum Beispiel, bei denen die immer gleiche Puppe ihren immer gleichen Kopf lassen muss, sind Geschmackssache.

Abb. 5: Der Bajazzo s. S. 8

Abb. 6: Elektromat s. S. 9

Abb. 7: Liebesautomat s. S. 9

Abb. 8: Hopp Hopp s. S. 9

Abb. 9 Verkaufsautomat Merkur s. S. 2
Abb. 10 (o.) Musikautomat Fanfare 60
(1956, NSM, Apparatebau Bingen)
Abb. 11 (u.) Der Dirigent s. S. 8

Tura Duplex

Ein Prachtstück aus der Familie der Nadelklappenspiele ist dieser Vorläufer der bekannten und beliebten Flipper, die ihre große Zeit in Deutschland in den 60er- und 70er-Jahren hatten. Eine Stahlkugel wird mit einem Abschussmechanismus über ein zum Spieler hin geneigtes Spielfeld geschossen, stößt gegen Nadeln (deren Funktion später elektrische Kontakte übernahmen). Klappen können sich öffnen und dem Spieler unterschiedliche Punktzahlen bescheren, wenn die Kugel hinein fällt. Auch hier ist nur gestraffte Beschreibung möglich.

Historische Daten zu münzbetriebenen Automaten in Deutschland

1883 Patent für den Automatischen Verkaufsbehälter für Cigaretten
1887 Erster selbständiger Verkaufsapparat für Parfüm in Form eines Sprühregens
1888 Beginn der serienmäßigen Automatenherstellung
1890 Aufstellung der ersten Personenwaagen durch Stollwerck
1893 Stollwerck stellt die ersten Automaten für Bahnsteigkarten auf
1895 Über 100 verschiedene Automaten bietet die Deutsche Automatengesellschaft Stollwerck in ihrer Preisliste an
1895 Die Playwitzer Musikwerke in Leipzig stellen das erste Geldspielgerät her, den Würfelautomaten Fortuna
1896 wird Professor Röntgen s X-Strahlen-Automat von C. Buderus, Hannover hergestellt. Das Gerät durchleuchtet Körperteile.
1897 wird in der Leipziger Straße Nr. 13 in Berlin das erste Automatenrestaurant eröffnet.
1898 Die erste Musikbox ist da: ein münzbetriebenes Grammophon
1898 Entscheidend verbesserte Münzprüfer können in allen Automaten eingesetzt werden
1899 gibt es die ersten Billardspiele mit Münzeinwurf
1903 Jentzsch & Merz in Leipzig wird als älteste deutsche Spielautomatenfabrik gegründet, vorher wurden diese Geräte nur nebenher von Musik- und Verkaufsautomaten-Herstellern produziert.
1905 Für Musikautomaten wird eine Lustbarkeitssteuer erhoben.

1920 beginnt die bis Ende der 30er Jahre dauernde Blütezeit der Sportautomaten
1930 löst die Fußball-WM einen Fußballautomaten-Boom aus.
1931 gibt es allein in Dresden 31 Automatenfirmen
1933 Wurlitzer baut die erste Musikbox
1936 bieten in Deutschland über 500.000 Warenautomaten ihre Dienste an und sieben deutsche Produzenten Flipper - Vorläufer.
1938 Elektromechanische Autorennspiele kommen auf dem Markt.
1940 Rüstungsbedingt dürfen für den inländischen Markt Spielautomaten nicht mehr hergestellt werden.
1947 erfindet Henry Mabs die Hebelarme, denen in Deutschland die Flipper -Automaten ihre Bezeichnung verdanken.
1950 gibt es in Frankfurt die erste Automatenmesse nach dem Krieg.
1959 produzieren nur noch 15 Hersteller Geldspielgeräte und amerikanische Flipper beginnen, deutsche Geräte zu verdrängen.

Von Recht und Ordnung

Es ist schwer zu beurteilen, ob im Umgang mit Automaten latente Gefahren liegen und es wurden ausführliche Diskussionen geführt. Im Leben der Menschen wird es immer wieder Probleme geben, zu denen Distanz gesucht wird durch Ablenkung oder Abwechslung, sicher auch im Spiel, und dort nicht nur, soweit es Automaten betrifft.
Letztlich ist das Maß der Dinge entscheidend, wie für viele andere Lebensbereiche. Verbote sind nicht der allein richtige Weg, evtl. liegt ein Lösungsansatz in den Beziehungen der Menschen untereinander.
In einen Bericht über Automaten und ihre Geschichte gehört auch ein Überblick über die historische Entwicklung der wohl unumgänglichen Gesetzgebung rund um Automaten, die folgenden Angaben entstammen dem Prospekt des Museums Gauselmann:

1871 Gewerbliches Glücksspiel ist verboten. Welchem Typ ein Automat zuzuordnen ist, entscheidet die Ortspolizeibehörde, bzw. wenn es zu einem Prozeß kommt - das Gericht. Die Beurteilung der Geräte ist oft widersprüchlich.

1899 Warenautomaten werden als Gewerbemittel eingestuft. Als solche unterliegen sie den Ladenschlusszeiten des Einzelhandels.

1908 In Preußen tritt eine allgemeine Steuerpflicht für Münzautomaten aller Art in Kraft.

1919 Glücksspiel ist ohne behördliche Erlaubnis verboten. Diese wird nur für Jahrmärkte o. ä. erteilt.

1934 Alle mechanischen Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit sind genehmigungspflichtig. Über die Zulassung entscheidet die Physikalisch-Technische Reichsanstalt (PTR) in Berlin.

1934 Der Verkauf aus Warenautomaten wird von der Bindung an die Ladenschlusszeiten befreit. Die Residenzpflicht wird eingeführt, der Automatenverkauf bleibt dem Fachhandel vorbehalten.

1935 Geldgewinne sind nur noch auf Jahrmärkten auszuzahlen.

1951 Die Genehmigungspflicht besteht weiter. Anstelle der PTR tritt die Physikalisch Technische Bundesanstalt in Braunschweig (PTB). Der Einsatz bei Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit bei mindestens 15 Sekunden Spieldauer wird auf 20 DPf erhöht, Höchstgewinn 2 DM pro Spiel.

1953 Geldgewinne dürfen nicht mehr auf Jahrmärkten, sondern nur in geschlossenen Räumen ausgespielt werden.

1955 Die Aufstellung von Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit wird auf Gaststätten, Spielhallen und Wettannahmestellen beschränkt.

1962 Aufhebung der Residenzpflicht für Warenautomaten. Die räumliche Verbindung wird auf Gaststätten, Spielhallen und Wettannahmestellen beschränkt.

1968 Der Einsatz bei Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit wird auf 20 DPf erhöht, Höchstgewinn 2 DM pro Spiel.

1976 Der Einsatz bei Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit wird auf 30 DPfg erhöht, Höchstgewinn 3 DM pro Spiel.

1976 In Spielstätten dürfen statt bisher zwei nunmehr drei Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit aufgestellt werden.

1985 Elektronische Bildschirm-Unterhaltungsspielegeräte ohne Gewinnmöglichkeit dürfen zur entgeltlichen Benutzung nicht auf Kindern und Jugendlichen zugänglichen öffentlichen Verkehrsflächen aufgestellt werden.

1985 In Spielstätten dürfen zehn Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit aufgestellt werden. Grundlage: Pro Gerät müssen 15 qm Betriebsfläche zur Verfügung stehen.

1993 Der Einsatz bei Unterhaltungsautomaten mit Gewinnmöglichkeit wird auf 40 DPf erhöht, Höchstgewinn 4 DM pro Spiel.

Wie angeführt und auch in der vorstehenden Übersicht zu erkennen, war der Gesetzgeber oft recht rasch bei der Hand mit Verboten, wenn im Betrieb eines Automaten Glücksspiel vermutet wurde. Als Folge davon wurden dann häufig die Definitionen einer gesetzlichen Verfügung so ausgelegt, daß vorläufig keine weitere Handhabung zur Einschränkung gegeben war. Die Problematik Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel wurde beim Automaten Bajazzo bereits geschildert. Warenautomaten wie der hier abgebildete (aber nicht ausgestellte) Omega waren wie die einarmigen Banditen zu bedienen, unabhängig von der Symbolstellung auf den Walzen erhielt der Spieler eine Ware.
Hierbei handelte es sich meist um Pfefferminz-Bonbons, so etablierte sich in den USA die Bezeichnung mintvender (Minzverkäufer).
Zu den Warenautomaten eine Meldung aus der Tagespresse: *Zigarettenautomaten sollen aus der Umgebung von Schulen und Jugendzentren verschwinden ... einigte sich Gesundheitsminister Seehofer mit ... Automatenaufstellern. In einem Sichtfeld von 50 Metern sowie in den Straßenabschnitten in der Nähe werden keine neuen Automaten mehr angebracht.*

Quellen:

Haberbosch, Birgit Friederike, Lucky Dice und Henkeltöpfchen - Schöne alte Automaten , Verlag Hermann Schmidt, Mainz 1993
Vlothoer Anzeiger vom 15.04.1997
Wenn der Groschen fällt , Prospekt des Museums Gauselmann

Die Abbildungen in diesem Beitrag stammen aus dem o. a. Buch von B. F. Haberbosch oder beruhen auf Originalfotos, die ebenso wie Texte zu verwenden uns das Museum Gauselmann gestattete. Besonderen Dank auch an Frau Monika Kokoska als Referentin des Museums für individuelle Führung und Anregungen bei der Textgestaltung.

Zusammenstellung: Wilfried Sieber

Inhaltsübersicht:

Die eisernen Freizeitgestalter 1
Eine Frage der Geschicklichkeit 2
Dienstleistung auf Distanz 2
Unter vielen ist einer der Beste 3
... wenn Bargeld lacht 3
Mit Musik geht alles besser 4
Die Werte verändern sich 7
Automaten, Automaten, Automaten 7
Die ausgestellten Geräte: 8
Bajazzo 8
Dirigent 8
Drei Kalte 8
Elektromat 9
Hopp Hopp 9
Liebesautomat 9
Rondomat 10
The Twins 10
Tura Duplex 13
Historische Daten zu münzbetriebenen Automaten in Deutschland 13
Von Recht und Ordnung 14