

Der Markt für Glücksspiele und Wetten

Tilman Becker¹

1 Einführung

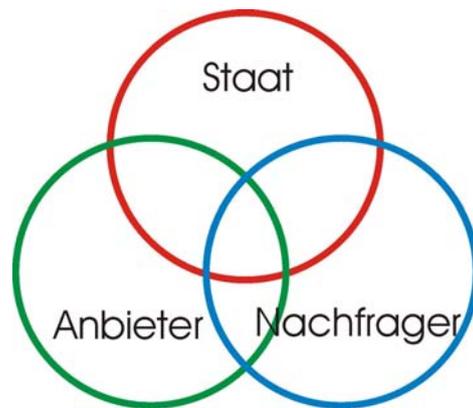
Der Markt für Glücksspiel ist ein bedeutender und expandierender Markt, vor allem im Bereich der Sportwetten. Der Umsatz auf dem Markt für Glücksspiele und Wetten, vor Ausschüttung der Gewinne, dürfte 2006 etwas über 31 Mrd. Euro betragen haben.² Die Ausschüttung der Gewinne variiert je nach Glücksspiel und Anbieter. Die Einnahmen des Staates aus dem Glücksspiel liegen bei über 4 Mrd. Euro.

In dem folgenden Beitrag wird zuerst der Unterschied zwischen der juristischen und der ökonomischen Definition von Glücksspielen deutlich gemacht. Anschließend wird auf die verschiedenen Marktsegmente des Glücksspielmarktes eingegangen. Die unterschiedlichen Angebote auf diesem Markt werden vorgestellt. Die Bruttoumsätze und Nettoumsätze, d.h. die Umsätze nach Abzug der Gewinnausschüttungen, werden für jedes dieser Marktsegmente berechnet. Dann wird auf die unterschiedlichen Auszahlungsquoten bei den verschiedenen Formen des Glücksspiels eingegangen. Es zeigt sich, dass diese Auszahlungsquoten doch sehr unterschiedlich und oft für die Verbraucher nicht transparent sind. Aus aktuellem Anlass wird anschließend etwas ausführlicher der Markt für Sportwetten vorgestellt. Glücksspiel ist eine bedeutende Einnahmequelle für den Staat. Die staatlichen Einnahmen und deren Verwendung werden in einem nächsten Abschnitt dargestellt. Der Beitrag schließt mit Berechnungen bzw. Schätzungen zu der Anzahl und den Ausgaben der Spieler bei den einzelnen Formen des Glücksspiels. Mit dieser Darstellung des Angebots, der Nachfrage und der Einnahmen des Staates wird auf die drei konstituierenden Elemente des Glücksspielmarktes eingegangen.

¹ Prof. Dr. Tilman Becker ist Inhaber des Lehrstuhls für Agrarpolitik und Landwirtschaftliche Marktlehre an der Universität Hohenheim und seit 2005 Geschäftsführender Leiter der Forschungsstelle Glücksspiel.

² Interessant ist der Vergleich mit den Ausgaben der öffentlichen und privaten Hochschulen, der bei etwa 31 Mrd. Euro liegt und damit genau so hoch ist (Ausgaben der Hochschulen nach Forschung und Lehre Nr. 9/2005 S. 458).

Abb. 1: Der Markt für Glücksspiel



Quelle: Eigene Darstellung

Schlüsselworte:

Glücksspiel, Sportwetten, Marktvolumen, Glücksspielteilnahme, Monopol, Lizenzlösung, Liberalisierung, Wohlfahrtsanalyse, Auszahlungsquote

2 Zur Problematik der juristisch orientierten Segmentierung des Marktes

Der Markt für Glücksspiel ist nicht eindeutig definiert. Die juristische Definition von Glücksspiel unterscheidet sich von der ökonomischen Definition des Glücksspiels.

Aus ökonomischer Sicht handelt es sich dann um ein Glücksspiel, wenn ein Teilnehmer einen finanziellen Einsatz leistet und der Gewinn vom Zufall abhängt. Hierbei kommt es weder auf die Höhe des Einsatzes an, noch auf den Grad der Bedeutung, den der Zufall hat. Während bei Karten- und Würfelspielen das Ergebnis ganz offensichtlich vom Zufall abhängt, es sich also um Glücksspiele handelt, wenn diese um Geld gespielt werden, scheint dies bei Schach auf den ersten Blick nicht der Fall zu sein. Dieses Spiel besitzt ein einziges (teilspielperfektes) Gleichgewicht.³ Es gibt entweder eine reine Strategie, die immer Weiß gewinnen lässt oder eine reine Strategie, die immer Schwarz gewinnen lässt oder eine reine Strategie, die immer zu einem Remis führt. Schach ist so kompliziert, dass wir diese reine Strategie nicht kennen, aber wir wissen, dass es sie gibt, da es sich bei Schach um ein Spiel mit perfekter Information handelt. Wenn also die Farbe, weiß oder schwarz, zu Beginn des Schachspiels ausgelost wird und um Geld gespielt wird, so handelt es sich im Prinzip um ein Glücks-

³ Vgl. Zermelo (1913), S. 501ff.

spiel, da bei perfekten Spielern das Ergebnis nur von der Auslosung der Farbe abhängt. Aus ökonomischer Sicht handelt es sich also immer dann um ein Glücksspiel, wenn der Zufall eine Rolle spielt. Dabei wird im Gegensatz zu der juristischen Definition nicht von einem durchschnittlichen Spieler ausgegangen, sondern von dem perfekten Spieler. Immer dann, wenn das Prinzip Zufall ins Spiel kommt und um Geld gespielt wird, handelt es sich um ein Glücksspiel. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob der Einfluss des Zufalls eher gering zu veranschlagen ist, wie beim Schachspiel, oder erheblich, wie beim Roulette.

Die juristische Definition ist in sich sehr viel widersprüchlicher. Der Gesetzgeber unterscheidet einerseits Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit, die in der Gewerbeordnung und der Spielverordnung definiert sind, und andererseits Glücksspiele, die im Strafgesetzbuch definiert werden. Während Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeiten (Geldspielgeräte) laut Gewerbeordnung von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt bzw. dem Bundeskriminalamt, also von Bundesbehörden, geprüft werden, erfolgt die Prüfung bei Glücksspielgeräten durch die betreffenden Behörden des jeweiligen Bundeslandes. Die Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit fallen juristisch nicht unter den Begriff des Glücksspiels. Geldspiel- und Glücksspielgeräte sind von dem Aussehen und von der Bauart weitestgehend identisch und unterscheiden sich nur in dem Aufstellungsort, Spielbank oder Spielhalle, und in der Regel in der Auszahlungsquote, der Höhe des Jackpots und der Höhe der Einsätze. Die juristische Abgrenzung ist in der Praxis daher oft nur gerichtlich möglich bzw. muss durch den Gesetzgeber geregelt werden. Glücksspiele unterliegen dem Ordnungsrecht der Bundesländer, Geldspiele mit Gewinnmöglichkeit hingegen dem Gewerberecht des Bundes. Somit fallen die Glücksspielautomaten in die Hoheit der Länder, die Geldspielautomaten in die Gesetzgebungskompetenz des Bundes. Diese juristische Trennung zwischen Geldspielautomaten und Glücksspielautomaten ist sachlich nicht gerechtfertigt.

Auch die Unterscheidung des Gesetzgebers zwischen Gewinnspielen und Glücksspielen ist fließend. Ein Glücksspiel ist eine kreative, spielerische Tätigkeit mit ausschließlich entgeltlichem Einsatz, bei der der Erfolg ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt und nicht vom Spieler beeinflussbar ist. Wenn entweder der entgeltliche Einsatz fehlt oder die Geschicklichkeit der Spieler eine maßgebliche Rolle spielt, handelt es sich um ein Gewinnspiel.

So fehlt es aus juristischer Sicht beispielsweise an dem entgeltlichen Einsatz, wenn dieser in der Briefmarke für die Postkarte zur Teilnahme an dem Spiel besteht. Es genügt ein versteckter Einsatz, also z.B. die Berechnung von Telefongebühren bei der Schaltung einer kostenpflichtigen Rufnummer. Das Porto dagegen ist nur für den Transport bestimmt und kommt nicht dem Veranstalter zugute. Daher gilt dies nicht als kostenpflichtige Teilnahme mit Einsatz. Der ent-

geltliche Einsatz muss nicht unerheblich sein. Diese Erheblichkeits-Grenze liegt nach Ansicht der Rechtsprechung zwischen 0,05 Euro und 2,50 Euro, wobei hier vieles unklar oder gar widersprüchlich ist. So ist z.B. juristisch ungeklärt, wann die Schaltung einer kostenpflichtigen Rufnummer zum Überschreiten dieser Erheblichkeits-Grenze führt. Insbesondere bei den Fernsehgewinnspielen ist diese Unterscheidung mehr als fragwürdig. Beim Drücken der Wahlwiederholungstaste am Telefon dürften sich die Verluste eines Spielers schnell zu sicherlich ganz erheblichen Einsätzen aufsummieren. Auch hier erscheint die juristische Abgrenzung nicht ausreichend theoretisch begründet.

Insbesondere ist es auch fraglich, wie Spiele einzuordnen sind, bei denen das Wissen oder die Geschicklichkeit der Teilnehmer von Bedeutung ist, das Ergebnis aber auch von dem Zufall abhängt. Zufall liegt nach Ansicht der Rechtsprechung vor, wenn das Spielergebnis vom Wirken unberechenbarer, dem Einfluss der Teilnehmer entzogener Ursachen abhängt. Bei Geschicklichkeitsspielen hängt der Ausgang des Spiels maßgeblich vom Können oder den Fähigkeiten eines Teilnehmers ab. Dabei erfolgt die Bewertung aus der Perspektive des teilnehmenden Durchschnittspielers. Dies bedeutet, dass je nach Teilnehmerkreis dasselbe Spiel aus juristischer Sicht einmal als Glücksspiel zu bewerten ist und ein anderes Mal als Gewinnspiel. Auch bei Mischformen von Geschicklichkeitsspiel und Glücksspiel ist sich die Rechtsprechung unsicher. Hier wird in der Regel davon ausgegangen, dass es sich um ein Glücksspiel handelt, wenn das Zufallselement überwiegt und um ein Geschicklichkeitsspiel, wenn das Teilnehmerwissen entscheidend ist. Gerade in Bezug auf Sportwetten ist diese Unterscheidung zwischen einem Glücksspiel, welches dem staatlichen Glücksspielmonopol unterliegt, und einem Geschicklichkeitsspiel, für welches dies nicht der Fall ist, entscheidend.

Auch bei den Kartenspielen ist die juristische Abgrenzung zwischen Glücksspielen und Unterhaltungsspielen nicht eindeutig. Wenn bei den einzelnen Spielrunden als Einsatz Geld in erheblichem Umfang gesetzt wird, handelt es sich eindeutig um ein Glücksspiel im juristischen Sinn. Doch ab welchem Einsatz für die Teilnahme an einer Spielveranstaltung und der Ausschüttung dieses Einsatzes an die erfolgreichen Spielteilnehmer beginnt das Glücksspiel? Wenn die Teilnahmegebühr nur zur Deckung der Kosten der Durchführung der Spielveranstaltung dient und 15 Euro nicht überschreitet und die Gewinne nicht aus dieser Teilnahmegebühr bezahlt werden, sondern von Sponsoren gestiftet werden, handelt es sich nach heutiger Auffassung nicht um ein Glücksspiel. Kartenspiele um Geld, die als Glücksspiele zu betrachten sind, werden hier dem Marktsegment Casinospiele zugerechnet, da diese traditionell in Casinos angeboten werden.

3 Umsätze in den einzelnen Segmenten auf dem Markt für Glücksspiel

Da die juristische Abgrenzung der einzelnen Marktsegmente sachlich nicht gerechtfertigt ist, soll der folgenden Betrachtung die ökonomische Abgrenzung der einzelnen Marktsegmente zu Grunde gelegt werden. Es werden drei Segmente unterschieden: *Lotterien*, *Sportwetten* sowie *Casino- und Automatenspiele*.⁴ Wir werden Casinospiele und Automatenspiele als zwei unterschiedliche Segmente betrachten, ein Zugeständnis an die juristische Segmentierung. Darüber hinaus rechnen wir auch die immer beliebter werdenden Gewinnspiele zu den Glücksspielen, obwohl dies nicht der engen juristischen Definition von Glücksspiel entspricht.

Der Markt für Glücksspiel setzt sich damit aus den folgenden Marktsegmenten zusammen:

- Automatenspiele
- Lotterien
- Casinospiele
- Sportwetten
- Gewinnspiele

Spielautomaten sind in Spielbanken, Spielhallen und Gaststätten zu finden. In Spielhallen und Gaststätten betrug 2004 der Umsatz der Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit 5,8 Mrd. Euro.⁵ Der Bruttospielertrag der Glücksspielautomaten in Spielbanken belief sich im selben Jahr auf 736 Mio. Euro.⁶ Wenn eine Ausschüttungsquote von 91% unterstellt wird, wäre dies ein Umsatz für die Glücksspielautomaten in Spielbanken von 8,18 Mrd. Euro. Hieraus ergibt sich ein Gesamtumsatz bei allen Spielautomaten von 13,98 Mrd. Euro.

Zu den **Lotterien** sind das Zahlenlotto, Spiel 77, Super 6, Glücksspirale, Sofortlotterien (Rubbellose), Keno, Bingo, Plus 5, Klassenlotterien, Fernsehlotterien und die Umweltlotterie zu zählen. Diese haben im Jahr 2004 insgesamt einen Umsatz von 9,78 Mrd. Euro erzielt.⁷

Unter **Casinospiele**n fassen wir hier Roulette und Kartenspiele der Spielbanken wie auch der privaten Internet-Anbieter. Der geschätzte Gesamtumsatz in Höhe von 5,84 Mrd. Euro Umsatz bei Casinospiele setzt sich aus den Umsätzen der Spielbanken und der privaten Anbieter folgendermaßen zusammen:

⁴ Vgl. Albers (1993), S. 80ff.

⁵ Vgl. Meyer (2000), S. 114ff.

⁶ Vgl. ebd.

⁷ Eigene Berechnungen nach Meyer (2006)

- Der Bruttospielertrag (Einsätze minus Gewinne) der Spielbanken betrug 2004 bei Roulette, Black Jack u. a. 220 Mio.⁸ Wenn eine Ausschüttungsquote von 95% unterstellt wird, wäre dies ein Umsatz für die Casinospiele in Spielbanken von 4,44 Mrd. Euro.
- Bwin weist in seinem Geschäftsbericht von 2006 Bruttospielerträge im Casinobereich in Höhe von 79 Mio. Euro aus. Laut Geschäftsbericht fallen 75% der Nettospielerträge (Bruttospielerträge minus Verkaufskommissionen und Kundenboni) in Europa an.⁹ Wenn unterstellt wird, dass hiervon 50% in Deutschland anfallen, ergeben sich für Bwin Bruttospielerträge in Höhe von 29,6 Mio. Euro aus Casinospiele in Deutschland. Wenn eine Ausschüttungsquote von 95% unterstellt wird, ist dies ein Umsatz von 592 Mio. Euro.
- bwin weist in seinem Geschäftsbericht 2006 Bruttospielerträge (Rake) im Segment Poker (ohne USA) in Höhe von 61 Mio. Euro aus.¹⁰ Wenn eine durchschnittliche Gebühr von 3 Euro pro Spiel und ein durchschnittlicher Einsatz von 50 Euro pro Spiel unterstellt werden, ergibt sich bei einem Anteil des deutschen Marktes von 50% am europäischen Markt ein Umsatz von Bwin in Deutschland in der Höhe von 508 Mio. Euro.
- Hierzu kommt noch der geschätzte Umsatz der anderen privaten Anbieter in Höhe von 300 Mio. Euro bzw. Bruttospielerträge von 60 Mio. Euro.

Insgesamt würde sich auf dem Online-Casino-Markt damit ein Umsatz von 1,4 Mrd. Euro ergeben. Zu etwas höheren Ergebnissen kommt MECN mit einer Schätzung von 2,1 Mrd. Euro Umsatz auf dem Online-Casino-Markt insgesamt.¹¹ Diese Zahl basiert auf Schätzungen der Bruttospielerträge von 190 Mio. Euro.

⁸ Vgl. Meyer (2000), S. 114ff.

⁹ Vgl. bwin, Annual Report for 2006, S. 36

¹⁰ Vgl. ebd., S. 35

¹¹ Vgl. MECN (2005), S. 4

Der geschätzte Umsatz bei **Sportwetten** von 1,83 Mrd. Euro setzt sich zusammen aus:

- 342,3 Mio. Euro Umsatz von ODDSET (2006)¹²,
- 1,992 Mrd. Euro Umsatz bei Sportwetten.¹³ Davon 75% in Europa und davon die Hälfte in Deutschland ergibt einen Umsatz von 747 Mio. Euro auf dem deutschen Markt. Die Bruttospielerträge lagen insgesamt bei 175 Mio.¹⁴ Damit ergeben sich geschätzte Bruttospielerträge für Deutschland in der Höhe von 66 Mio. Euro.
- 500 Mio. Euro Umsatz der anderen privaten Anbieter (geschätzt),
- 241 Mio. Euro Umsatz (2004) bei Fußballtoto und Pferdewetten.¹⁵

Auch hier kommt MECN wieder zu einem etwas höheren Ergebnis mit einem Umsatz bei Wetten in der Höhe von 2,18 Mrd. Euro.¹⁶ MECN geht von einem Marktanteil der privaten Anbieter von 70% und von ODDSET von 22% aus. Den Rest machen die Pferderennbahnen und Toto aus. Ein Marktanteil von 70% für die privaten Anbieter am gesamten Wettmarkt scheint doch eine hohe Schätzung.¹⁷ Der Deutsche Buchmacherverband schätzt den Umfang der Sportwettvermittlung auf 1.575 Mrd. Euro für 2005 und den Umsatz bei Internetwetten auf 1.360 Mrd. Euro. Hier kommen noch die Umsätze bei Pferdewetten und ODDSET hinzu. Insgesamt ergibt sich damit ein Umsatz bei Sportwetten für 2005 in der Höhe von 3,65 Mrd. Euro ergeben.¹⁸

Der Umsatz der **Gewinnspielanbieter** dürfte in der Größenordnung von 150 Mio. Euro liegen. Im Jahr 2008 sollen sogar nach Schätzungen von Goldmedia 782 Mio. Euro allein aus kostenpflichtigen Anrufen Erlöst werden.¹⁹ Nach eige-

¹² Vgl. Pressemitteilung des Deutschen Toto- und Lottoblocks vom 5.01.2007. Das Lottojahr 2006: 114 Millionäre, Rekordjackpot und geringere Einsätze (http://www.lotto.de/presse_detail_199.html). Im Jahr 2005 betrug der Umsatz von ODDSET noch 431,8 Mio. Euro.

¹³ Vgl. bwin, Annual Report for 2006, S. 75

¹⁴ Vgl. ebd.

¹⁵ Vgl. Meyer (2000), S. 114ff.

¹⁶ Vgl. MECN (2005), S. 4

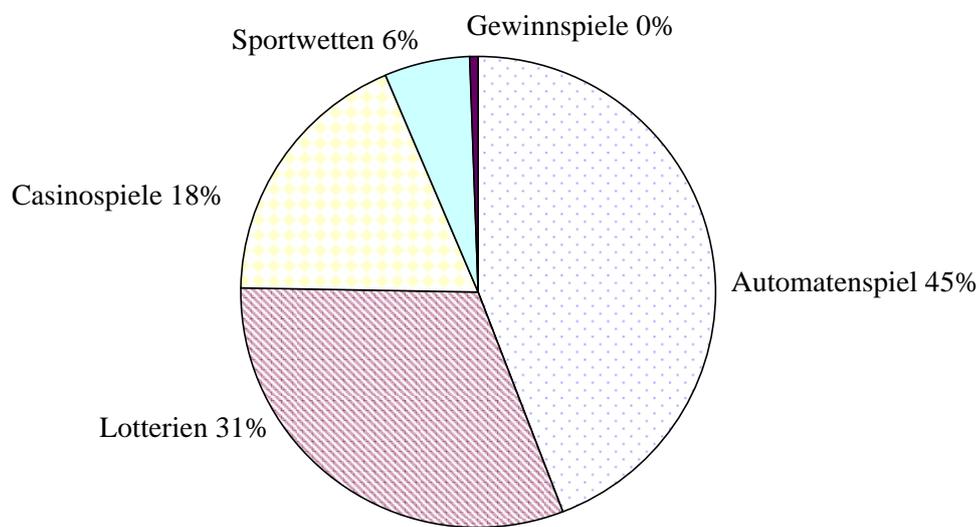
¹⁷ Markus Meyer, verantwortlich für das Deutschland-Geschäft der betandwin e.K. kommt in einem Interview für "Die Welt" am 8. November 2005 mit dem Titel "Der Sportwettumsatz wird um 30% zulegen" zu einer Schätzung für den Umsatz mit Sportwetten in Deutschland 2004 von rund 1,5 Mrd. Euro.

¹⁸ Vgl. Deutscher Buchmacher Verband e.V.: Marktanteile in Deutschland 2005 (<http://www.buchmacherverband.de>)

¹⁹ Zu diesem Ergebnis kommt Goldmedia in der Studie 'T-Commerce 2008', die hier nach Hecker und Ruttig (2005) zitiert wird.

nen Angaben erzielt die ProSiebenSat.1 Media AG im Jahr 2006 in dem Segment Transaktions-TV, in dem der Sender Neun Live ausgewiesen wird, einen Umsatz von 96 Mio. Euro.²⁰ Hinzu kommt ein geschätzter Umsatz der anderen Gewinnspielanbieter im Fernsehen von 54 Mio. Euro. Dies stimmt mit den Schätzungen von MECN in der Höhe von 150 Mio. überein. Neben Neun Live werden Gewinnspiele im RTL Nachtquiz, Sat1 Quiznight, Kabel 1 und MTV Quiznacht angeboten

Abb. 2: Anteile der einzelnen Marktsegmente des Glücksspielmarkts am Brutomarktergebnis von 31,6 Mrd. Euro



Quelle: Eigene Berechnungen

Aus der Abbildung wird deutlich, dass Automatenspiele mit 45% Marktanteil und Lotterien mit 31% Marktanteil den Markt für Glücksspiel dominieren. Es folgen Casinospiele mit einem Marktanteil von 18%. Der Marktanteil für Sportwetten liegt bei 6% und der Marktanteil für Gewinnspiele bei unter 0,5%.

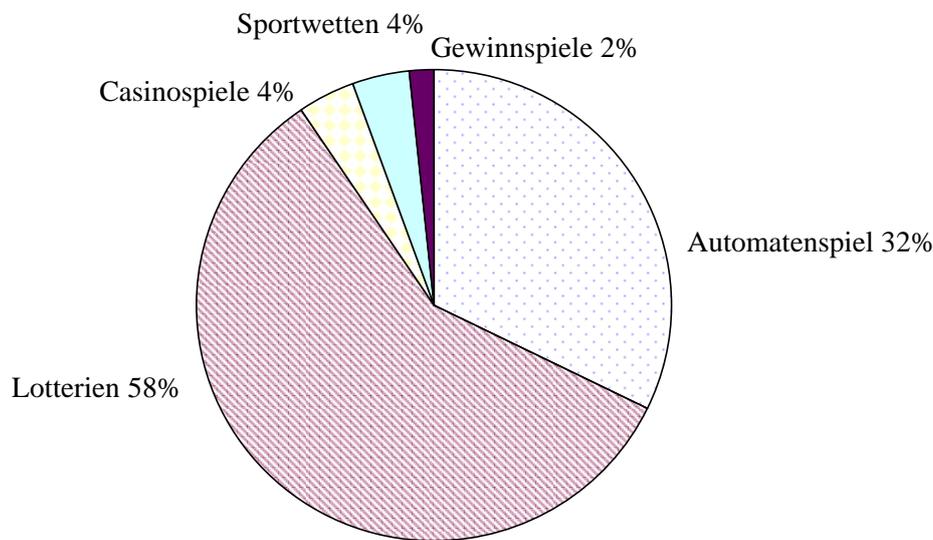
Albers kommt für das Jahr 1988 zu einem Marktanteil des Automatenspiels von 47,6%, der Lotterien von 34,3% und der Casinospiele von 15,7%.²¹ Gewinnspiele werden nicht berücksichtigt und der Sportwettenmarkt war noch auf die Pferdewetten beschränkt, die einen Marktanteil von 0,2% hatten. Seit Mitte der siebziger Jahre, nach Abflauen einer Spielbankengründungswelle in verschiedenen Bundesländern, gab es keine wesentlichen Anteilsverschiebungen zwischen den

²⁰ Vgl. ProSiebenSAT1 Media AG, Geschäftsbericht 2006, S. 113

²¹ Vgl. Albers (1993), S. 138ff.

Segmenten.²² An diesen Marktanteilen hat sich bis auf heute kaum etwas geändert, mit Ausnahme des Sportwettenmarktes, dessen Marktanteil erheblich zu Kosten der anderen Marktsegmente gestiegen ist. Auch der gesamte Markt für Glücksspiel ist deutlich expandiert. Während im Jahr 1988 der Gesamtumsatz auf dem Glücksspielmarkt noch bei 28,7 Mrd. DM lag, ist dieser Umsatz bis Mitte dieses Jahrzehnts auf über 31 Mrd. Euro angestiegen und hat sich damit in den letzten siebzehn Jahren mehr als verdoppelt.

Abb. 3: Anteil der einzelnen Marktsegmente des Glücksspielmarktes am Nettomarktergebnis von 8,4 Mrd. Euro



Quelle: Eigene Berechnungen

Ein anderes Bild zeigt sich, wenn die Gewinnausschüttungen von den Umsätzen abgezogen werden. Bei diesem Nettomarktergebnis, dem so genannten Bruttospielertrag, dominieren die Lotterien mit 4,89 Mrd. Euro, wobei eine Ausschüttungsquote von 50% unterstellt wird. Es folgt das Automatenspiel mit einem Bruttospielertrag von 736 Mio. Euro in Casinos und 1,972 Mrd. Euro bei Geldspielautomaten, bei den letzteren wird dabei eine Ausschüttungsquote von 66% unterstellt. Zu den Bruttospielerträgen der Casinos im großen Spiel von 220 Mio. Euro sind noch die der privaten Anbieter hinzuzurechnen. Wenn für die anderen privaten Anbieter derselbe Bruttospielertrag unterstellt wird, wie für Bwin, summiert sich hier das Nettomarktergebnis auf 340 Mio. Euro. Wenn bei den Sportwetten für ODDSET eine Ausschüttungsquote von 50% unterstellt wird ergibt sich ein Bruttospielergebnis von 171 Mio. Euro. Hierzu kommt noch

²² Vgl. Albers (1993), S. 139

der geschätzte Bruttospielertrag von Bwin in Deutschland in Höhe von 66 Mio. Euro. Bei der Schätzung der Bruttospielerträge der anderen privaten Anbieter und der Pferdewetten wird eine Ausschüttungsquote von 90% unterstellt. Somit ergibt sich hier ein Bruttospielertrag in Höhe von 311 Mio. Euro. Bei Gewinnspielen dürfte der Bruttospielertrag nur geringfügig unter dem Umsatz liegen. Nach eigenen Angaben schüttet Neun Live jeden Monat etwa 1 Mio. Euro an Gewinnen aus. Wenn eine Ausschüttungsquote von 12% für alle Fernsehspielanbieter unterstellt wird, ergibt sich ein Bruttospielergebnis von 132 Mio. Euro.

Casinospiele verlieren im Vergleich zum Bruttomarktergebnis ganz erheblich an wirtschaftlicher Bedeutung, wenn das Nettomarktergebnis betrachtet wird. Die Lotterien hingegen werden noch dominanter als bereits bei der Betrachtung der Umsatzanteile, Automaten Spiele verlieren etwas an Bedeutung. Bei einem Vergleich des Bruttomarktergebnisses mit dem Nettomarktergebnis wird deutlich, dass Sportwetten eine wirtschaftliche Bedeutung erlangt haben, die mit den Casinospielen vergleichbar ist. Auch die Gewinnspiele im Fernsehen erweisen sich bei einer Betrachtung des Nettomarktergebnisses als wirtschaftlich relevantes Marktsegment.

4 Auszahlungsquoten

Die Auszahlungsquoten bestimmen die Differenz zwischen dem Umsatz oder Bruttomarktvolumen und dem Bruttospielergebnis oder Nettomarktvolumen. Genaue Angaben liegen hier in der Regel nicht vor. Die Auszahlungsquote gibt den Prozentsatz der ausgeschütteten Gewinne pro Einsatz wieder.

Die Glücksspielautomaten in Spielbanken haben eine Auszahlungsquote von 95%.²³ Nach der bis Ende 2005 gültigen Spielverordnung haben Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit zumindest eine Auszahlungsquote von 60% der durch den jeweils geltenden Umsatzsteuersatz verringerten Einsätze. Dies würde bedeuten, dass 51,7% des Einsatzes an die Spieler wieder ausgeschüttet wird. Bornecke geht hingegen von einer Auszahlungsquote für Geldspielautomaten nach der alten Spielverordnung von 67% aus.²⁴ Nach der neuen Spielverordnung § 13 darf der Einsatz nicht 0,20 Euro überschreiten bei einer Mindestspieldauer von 5 Sekunden. Hieraus ergibt sich ein maximaler Einsatz von 144 Euro pro Stunde. Die Summe der Verluste (Einsätze abzüglich Gewinne) darf 88 Euro nicht überschreiten. Dies würde rein rechnerisch eine Auszahlungsquote von mindestens 39% bedeuten. In § 12 wird gefordert, dass bei langfristiger Betrachtung kein höherer Betrag als 33 Euro pro Stunde als Kasseninhalt verbleibt.

²³ Vgl. Bornecke (2006), S. 8ff.

²⁴ Vgl. ebd.

Wenn wieder von den maximalen Einsätzen pro Stunde von 144 Euro ausgegangen wird, würde dies zu einer langfristigen Auszahlungsquote von zumindest 77% führen. Bornecke geht von einer Auszahlungsquote von mehr als 77% auf Grund der neuen Spielverordnung aus. Je nach Standort des Automaten - Gaststätte, Spielhalle oder Automatenaal einer Spielbank - dürfte daher die Auszahlungsquote zumindest 39% bis zu 97% betragen, wenn z.B. Roulette als Glücksspiel an einem Automaten in der Spielbank angeboten wird. In Gaststätten dürfte die Auszahlungsquote am geringsten sein und in Spielbanken am höchsten. Die Spielhallen dürften dazwischen liegen.

Bei den Lotterien gibt es ebenfalls uneinheitliche Auszahlungsquoten. Generell wird bei der Lotterie 6 aus 49 von einer Auszahlungsquote von 50% ausgegangen.²⁵ Die Auszahlungsquoten der Klassenlotterien liegen nach Bornecke bei 55% (NKL) bzw. 53% (SKL).²⁶ Zu ähnlichen Ergebnissen kommt die Stiftung Warentest mit 55,2% für die SKL und 52,6% für die NKL.²⁷ Tolkemit kommt für die 105 Klassenlotterie der SKL zu einer Auszahlungsquote von 53%.²⁸ Albers (1993) hingegen kommt hier zu 50,7% (NKL) bzw. 55,2% (SKL). Die Auszahlungsquoten bei dem Spiel 77 dürften bei 42% und bei Super 6 bei 45% liegen.²⁹ Zu ähnlichen Ergebnissen kommt die Stiftung Warentest mit 43,3% für Spiel 77 und 50% für die Super 6.³⁰ Für die Fernsehlotterien liegen keine aktuellen Zahlen vor. Albers geht hier von einer Auszahlungsquote von 25% (ARD) bzw. 27% (ZDF) aus.³¹ Nach Stiftung Warentest liegt die Auszahlungsquote für die Glücksspirale bei 38,8%, für den Großen Preis bei 29,2% und für Die Goldene 1 bei 31,52%.³²

Bei den Casinospielen sind in der Regel die Auszahlungsquoten relativ hoch. So liegt bei Roulette die Auszahlungsquote bei 97%. Bei Black Jack hängt die Auszahlungsquote entscheidend von dem Spielverhalten ab. Wenn die Strategie des Card-Dealers nachgeahmt wird, so liegt die Auszahlungsquote bei 94%. Bei Poker ist die Auszahlungsquote 100% abzüglich der Gebühr, die der Veranstalter einbehält. Diese Gebühr dürfte etwa im Durchschnitt bei 6% liegen. Damit ergibt sich auch hier eine Auszahlungsquote von 94%.

Bei Sportwetten variiert die Auszahlungsquote je nach Anbieter. Bei einer sicheren Wette lag 2005/2006 nach eigenen Berechnungen die Ausschüttungsquote für die privaten Wettanbieter bei 90%. Für den staatlichen Wettanbieter

²⁵ Vgl. z. B. Bornecke (2006), S. 8-28; Albers, 1993, Seitenangabe, Tolkemit (2002), S. 51

²⁶ Vgl. Bornecke (2006), S. 8ff.

²⁷ Vgl. Stiftung Warentest, 7/94, S. 70-75

²⁸ Vgl. Tolkemit (2002), S. 68

²⁹ Vgl. Bornecke (2006), S. 8ff.

³⁰ Vgl. Stiftung Warentest, 7/94, S. 70-75

³¹ Vgl. Albers (1993), S. 135

³² Vgl. Stiftung Warentest, 7/94, S. 70-75

ODDSET lag diese Ausschüttungsquote bei einer sicheren Einzelwette bei 80%. Da hier aber nur die Dreierkombiwette möglich ist, ergibt sich eine Auszahlungsquote für ODDSET von etwa 50%. Bei Toto liegt die Auszahlungsquote ebenfalls bei 50%.³³ Die Auszahlungsquoten der Buchmacher liegen bei 72,5%, die des Trabrenntotalisators bei 71% und des Galopprenntotalisators bei 75%.³⁴

Bei den Fernsehgewinnspielen ergibt sich für Neun Live eine Auszahlungsquote von 12%, die sich aus den Umsätzen in Höhe von 96 Mio. Euro und einer monatlichen Ausschüttung von 1 Mio. Euro berechnet.

Abb. 4: Auszahlungsquoten

| Spiel | Auszahlungsquote in Prozent |
|--------------------------------|------------------------------------|
| Automatenspiel | 39-97% |
| Lotterien | 25-70% |
| Casinospiele | 94-97% |
| Sportwetten | 50-90% |
| (Fernseh-) Gewinnspiele | 10-12% |

Quelle: Eigene Berechnungen

5 Der Markt für Sportwetten

Bereits seit einigen Jahrzehnten ist der Sportwettenmarkt durch eine große Dynamik gekennzeichnet. Das klassische Toto und die Pferdewetten als Formen der Sportwette haben eine lange Tradition. Dieses Angebot wurde von den staatlichen Lotteriegesellschaften 1974 um die Auswahlwette und das Rennquintett ergänzt. Im Jahr 2000 wurde ODDSET eingeführt. Bereits Anfang der 90er Jahre stammten rund 20% der 60 bis 70 Mio. DM vom Umsatz (entspricht etwa 30 bis 35 Mio. Euro) der österreichischen Sportwettenanbieter aus dem Verkauf von Wetten an bundesdeutsche Konsumenten, obwohl damals nur der postalische Vertrieb möglich war.³⁵ Heutzutage dürfte dieser Umsatz österreichischer Wettanbieter, d.h. insbesondere von Bwin, mit bundesdeutschen Verbrauchern bei 750 Mio. Euro liegen, wie oben dargestellt.

Der Umsatz bei Fußballtoto ist von 168 Mio. Euro im Jahr 1992 auf 93 Mio. Euro im Jahr 2004 zurückgegangen. Das Rennquintett hatte 1992 nur einen Umsatz von 3 Mio., (1974 waren es noch 30 Mio. Euro) und ist mittlerweile eingestellt

³³ Vgl. Bornecke (2006), S. 8ff.

³⁴ Vgl. Albers (1993), S. 135

³⁵ Vgl. Albers (1993), S. 201

worden.³⁶ Der Umsatz bei ODDSET betrug 2002 noch 541 Mio. Euro³⁷ und ist auf 342 Mio. Euro im Jahr 2006 gesunken (siehe oben). Die privaten Anbieter dürften für diesen Rückgang verantwortlich sein. Insgesamt dürfte der Markt für Fußballwetten deutlich gewachsen sein. Der Umsatz bei Pferdewetten ist von 227 Mio. Euro (445 Mio. DM) im Jahr 1992 auf 147 Mio. Euro in 2004 gesunken.³⁸ Auf dem Markt für Sportwetten sind erhebliche Marktanteilsverschiebungen zu beobachten, die auf eine große Dynamik hinweisen.

"Offensichtlich scheint besonders für Wetten auf einzelne Fußballereignisse ein Nachfragebedürfnis zu bestehen, das ausschließlich durch Toto-Lotterien bundesdeutschen Zuschnittsnicht gedeckt werden kann."³⁹

Neben dem staatlichen Anbieter ODDSET sind vier private Anbieter mit einer sogenannten DDR-Lizenz sowie eine Reihe ausländischer Anbieter tätig. Betandwin, welches sich mit dem 1. August 2006 in Bwin umbenannt hat, dürfte mit Abstand der bedeutendste private Anbieter auf dem deutschen Markt sein. Daneben berufen sich noch Sportwetten Gera, Interwetten und Digibet auf eine DDR-Lizenz. Sportwetten Gera ist eine GmbH und ist eng verbunden mit NetX Betting Limited mit Sitz in Malta. Interwetten ist ebenfalls als Kapitalgesellschaft organisiert und firmiert als Interwetten Limited mit Sitz in Malta. Digibet hat den Firmensitz in Gibraltar und firmiert als Digibet Limited.

Die zehn wichtigsten Sportwettenanbieter weltweit (gewichtet nach den Zugriffsdaten auf die jeweiligen Webseiten) sind: Sportingbet (Antigua und Barbuda), William Hill Online Sports Betting (Alderney), Expekt (Malta), Sportsbook.com (Costa Rica), Eurobet (Gibraltar), Pinnacle Sports (Niederländische Antillen), Pari Match (Kalmykia), Bet At Home (Malta), Bet365 (Vereinigtes Königreich) und Unibet (Antigua und Barbuda).⁴⁰ Auf dem deutschen Markt dürften die folgenden internationalen Anbieter eine große Bedeutung haben, die alle auch eine Webseite in Deutsch anbieten: Sportingbet (Antigua und Barbuda mit Lizenz für das Vereinigte Königreich), Bet365 (Vereinigtes Königreich), Unibet (Malta mit Lizenz für das Vereinigte Königreich), Interwetten (Malta), Expekt (Malta), Mybet (Personal Exchange International Limited, Malta), Betfair (The Sporting Exchange Limited, Vereinigtes Königreich), Betway (Carmen Media Group Limited, Gibraltar), Gamebookers (TransGlobal Media Limited, Gibraltar) und Paddypower (Irische Aktiengesellschaft).⁴¹

Abb. 5: Der Markt für Fußballwetten

³⁶ Vgl. Meyer (2006), S. 114ff.

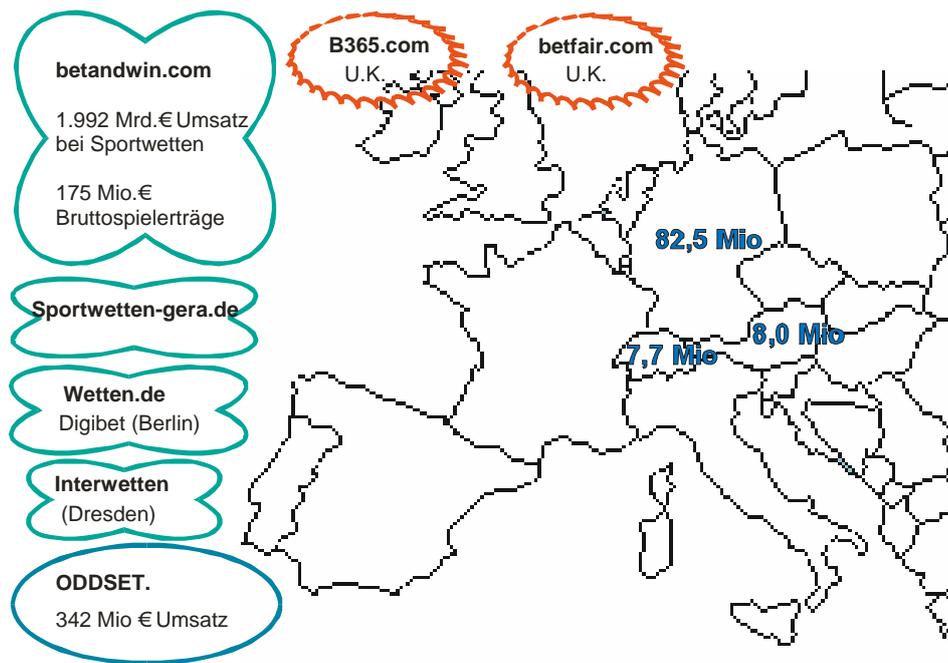
³⁷ Vgl. ebd.

³⁸ Vgl. ebd.

³⁹ Albers (1993), S. 224

⁴⁰ Vgl. hierzu die Angaben auf <http://www.igamingnews.com>

⁴¹ Vgl. hierzu die Angaben auf <http://www.wettbasis.com/wettbuero.html>



Quelle: Eigene Darstellung

6 Staatliche Einnahmen und deren Verwendung

Bereits mit der Einführung der Lotterien in Deutschland stand der fiskalische Aspekt im Vordergrund. Das erste Zahlenlotto im deutschsprachigen Raum wurde 1735 von Kurfürst Karl Albrecht von Bayern mit der Absicht eingeführt, die Staatskasse zu füllen.⁴² Seitdem hat das Glücksspiel eine erhebliche Bedeutung für den Staat auf Grund der Einnahmen, die damit verbunden sind. Dabei unterliegen die verschiedenen Formen des Glücksspiels unterschiedlichen Regelungen.

Im Bereich der Spielbanken, d.h. für die Casinospiele und Glücksspielautomaten in Casinos, fällt die Spielbankabgabe an. Die Spielbankabgabe wird als Prozentsatz vom Bruttospielertrag erhoben. Da das Glücksspiel, mit der Ausnahme der Geldspielautomaten und der Gewinnspiele, dem Ordnungsrecht der Länder unterliegt, regeln die einzelnen Bundesländer in ihren Spielbankgesetzen die Höhe und Verwendung der Spielbankabgabe. Die Höhe des Abgabensatzes ist in den einzelnen Bundesländern unterschiedlich. In Bremen, Hessen, Nordrhein-Westfalen und Schleswig Holstein betrug 2004 die Spielbankabgabe 80% des Bruttospielertrages und in Hamburg 70% zuzüglich einer Sonderabgabe in Höhe von 20% des Bruttospielertrages. In anderen Spielbankgesetzen ist der Abgabensatz gestaffelt nach der Höhe des Bruttospielertrages und liegt zwischen 50%

⁴² Vgl. Näther (2007), Zur Geschichte des Glücksspiels http://www.uni-hohenheim.de/gluecksspiel/forschung/u_naether.htm

und 85%.⁴³ Neben den Spielbankabgaben sind in den meisten Bundesländern zusätzliche Abgaben vorgesehen. Diese sollen die Abgabenlast ab bestimmten Bruttospielerträgen auf mindestens 80% anheben. Hamburg erhebt Zusatzabgaben unabhängig von der Höhe des Bruttospielertrages. Kreutz sieht den Hintergrund dieser Konstruktion in der Tatsache begründet, dass die Einnahmen aus der Spielbankabgabe im Länder-Finanzausgleich berücksichtigt werden, während dies nicht für Einnahmen aus anderen Abgaben gilt.⁴⁴ Die Spielbankabgabe wird insbesondere für soziale und kulturelle Zwecke verwendet. Die Gemeinden, in denen die jeweilige Spielbank ihren Sitz hat, erhalten in allen Bundesländern einen Teil des Aufkommens aus der Spielbankabgabe in der Höhe von 10%-25%.⁴⁵

Bisher waren die Spielbanken von jeglicher Steuer befreit, da die Spielbankabgabe zur Abgeltung mehrerer Steuerarten anfällt.⁴⁶ Nach einer Entscheidung des Europäischen Gerichtshofs ist die Umsatzbesteuerung von Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit unzulässig, wenn gleichartige Umsätze in Spielbanken umsatzsteuerfrei sind. Der Europäische Gerichtshof erkennt eine Verletzung des umsatzsteuerlichen Neutralitätsgrundsatzes. Hierauf reagierte der Gesetzgeber mit dem Gesetz „Zur Eindämmung missbräuchlicher Steuergestaltungen“ vom 28. April 2006. Das Gesetz enthält in Artikel 2 die „Änderung des Umsatzsteuergesetzes“, die eine steuerliche Gleichstellung des gewerblichen Geldspiels mit den öffentlichen Spielbanken zur Folge hat. Ab 6. Mai 2006 gilt somit die Wiedereinführung der Umsatzsteuer für die Glücksspielgeräte in Spielbanken als vollzogen. Nun kommt die Umsatzsteuer ab dem 06.05.2006 zu der Spielbankabgabe hinzu.

Die Besteuerung von Pferdewetten und Lotterien erfolgt nach dem Rennwett- und Lotteriesgesetz. Der Rennwettsteuer unterliegen Wetten, die aus Anlass öffentlicher Pferderennen abgeschlossen werden. Die Rennwettsteuer beträgt 16 2/3 Prozent der gewetteten Beträge. Die Rennwettsteuer fließt bis zu der Höhe von 96% an die Rennvereine zurück und kommt in erster Linie der Pferdezucht zu Gute.⁴⁷

Die Lotteriesteuer beträgt 16 2/3 % des Verkaufspreises und fließt in voller Höhe den jeweiligen Landeshaushalten zu. Steuerobjekt der Lotteriesteuer sind die Lotterien und ODDSET-Wetten.⁴⁸ Darüber hinaus werden von den Lotteriever-

⁴³ Vgl. hierzu im Detail Kreutz (2005), S. 91 und Bareis und Kahle (2007), in diesem Band, S. 36ff.

⁴⁴ Vgl. Kreutz (2005), S. 91

⁴⁵ Vgl. Kreutz (2005), S. 96

⁴⁶ Vgl. Bareis und Kahle (2007) in diesem Band, S. 36ff.

⁴⁷ Vgl. Bareis und Kahle (2007) in diesem Band, S. 36ff.

⁴⁸ Vgl. ebd.

anstaltn Konzessionsabgaben erhoben bzw. der Gewinn ist abzuliefern. Die Konzessionsabgabe fällt für Unternehmen mit eigener Rechtspersönlichkeit an, die auf eigene Rechnung wirtschaften. Fast alle Lottogesellschaften sind jedoch staatliche Unternehmen, welche die Gewinne abliefern. Die Mittelverwendung ist in den einzelnen Bundesländern unterschiedlich geregelt. Die Gewinnablieferungen und sonstigen Abgaben der Lotterieveranstalter werden größtenteils zweckgebunden verwendet und an soziale, kulturelle und sportliche Einrichtungen weitergegeben. Im Jahr 2003 betragen die Steuereinnahmen, die nicht zweckgebunden den Haushalten der Länder zufließen etwa 2 Mrd. Euro.⁴⁹

Die staatlich angebotenen Sportwetten, d.h. ODDSET, unterliegen der Lotteriesteuer. Dies gilt jedoch nicht für Sportwetten, die von ausländischen Anbietern angeboten werden. Diese unterliegen nicht dem Rennwett- und Lotteriesteuergesetz.

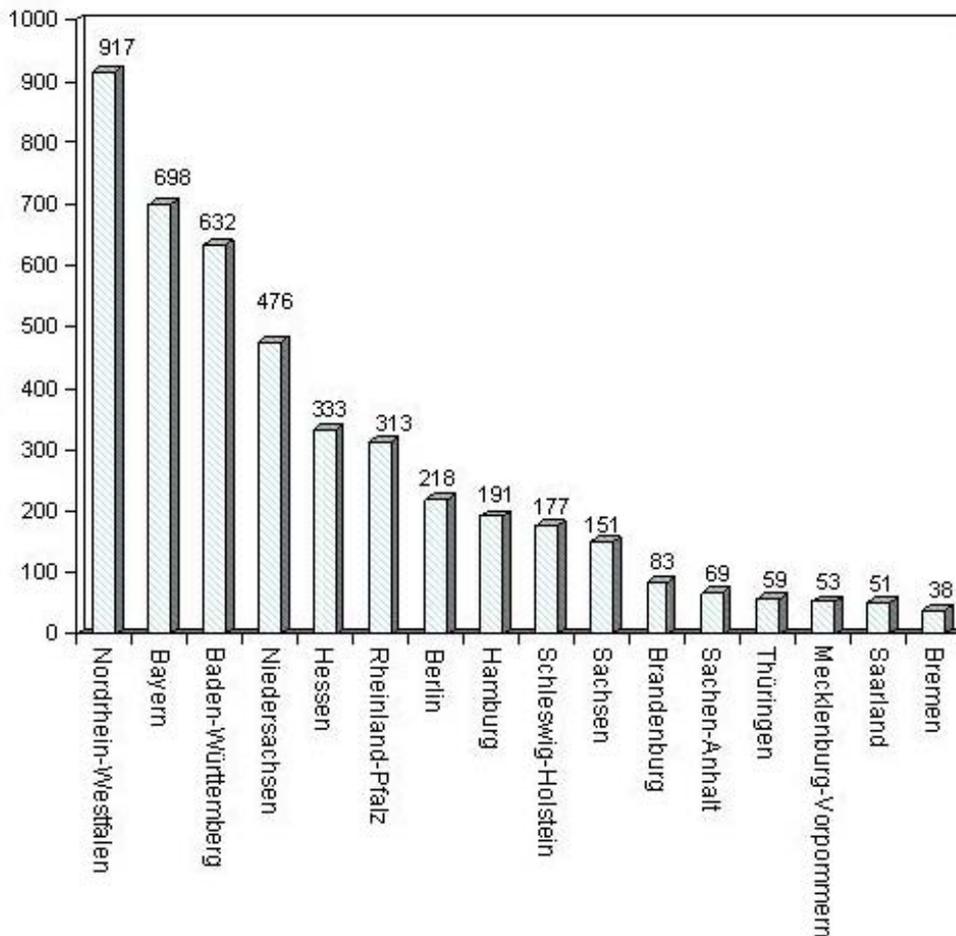
Die Einnahmen der Bundesländer aus der Spielbankabgabe, der Rennwett- und Lotteriesteuer sowie den Gewinnabführungen betragen im Jahr 2001 noch 4,597 Mrd. Euro⁵⁰ und sind für 2005 auf 4,430 Mrd. Euro gesunken⁵¹.

⁴⁹ Vgl. Kreutz (2005), Verwaltungsrecht, S. 130

⁵⁰ Vgl. Meyer, in: Jahrbuch Sucht 2006, S. 114ff.

⁵¹ Vgl. Institut der Deutschen Wirtschaft Köln (2006), in: Wirtschaft und Unterricht (Sonderbeilage IWD), S. 18

Abb. 6: Einnahmen aus Glücksspiel 2005 (Mio. EUR.)



Quelle: Institut der deutschen Wirtschaft (2006)

Die Einsätze der Geldspielautomaten unterliegen der Umsatzsteuer. In Spielhallen und Gaststätten betrug 2004 der Umsatz der Geldspielautomaten mit Gewinnmöglichkeit 5,8 Mrd. Euro.⁵² Bei einer Umsatzsteuer von 16% ergeben sich heraus Einnahmen des Bundes in Höhe von 928 Mio. Euro. Darüber hinaus unterliegen Geldspielautomaten der Vergnügungssteuer. Diese Steuer ist eine Gemeindesteuer und die Einnahmen hieraus kommen den Kommunen zu Gute. Die einzelnen Kommunen wenden hier in der Regel eines der folgenden drei Steuermodelle an.⁵³ In der Regel wird eine Abgabe pro Geldspielautomat erhoben, wobei sich diese Abgabe oft je nach Aufstellungsort, Gaststätte oder Spielhalle, unterscheidet. Oft beträgt diese Abgabe pro Geldspielgerät für Spielhallen das Doppelte bis Dreifache der Abgabe für Geräte, die in der Gastronomie aufgestellt sind. Im Durchschnitt dürfte diese Abgabe für Spielhallen im Durchschnitt in der Größenordnung von 200 Euro pro Monat und Geldspielgerät liegen. Ein

⁵² Vgl. Meyer (2006), S. 114ff.

⁵³ Trümper und Heimann (2006) geben einen Überblick über alle Gemeinden mit mehr als 10.000 Einwohnern in Deutschland.

zweites Abgabenmodell ist die prozentuale Besteuerung des Kasseninhalts. Dieser Prozentsatz liegt in der Größenordnung von 10%, wobei in der Regel ein einheitlicher Steuersatz für Spielhallen und Gastronomiebetriebe gilt. Ein drittes Steuermodell ist die Besteuerung des Einsatzes bzw. Umsatzes. Dieser Steuersatz liegt in der Regel in der Höhe von 5-10%, wobei manchmal Gastronomiebetriebe nur den halben Steuersatz der Spielhallen bezahlen. Es gibt Gemeinden, die keine Vergnügungssteuer erheben und solche, die mehrere der Steuermodelle gleichzeitig anwenden. Nach Berechnungen von Trümper und Heimann liegen die Einnahmen der erfassten Kommunen aus der Vergnügungssteuer im Jahr 2006 bei 177 Mio. Euro.⁵⁴ Da nur die Kommunen mit mehr als 10 000 Einwohner erfasst wurden, dürfte das gesamte Vergnügungssteueraufkommen bei knapp 200 Mio. Euro liegen. Darüber hinaus haben die Aufsteller von Geldspielgeräten noch die normalen Unternehmenssteuern zu entrichten.

7 Anzahl und Ausgaben der Spieler in den verschiedenen Glücksspielformen

Über die Anzahl der jeweiligen Spieler an den unterschiedlichen Formen des Glücksspiels liegen unterschiedliche Angaben vor.

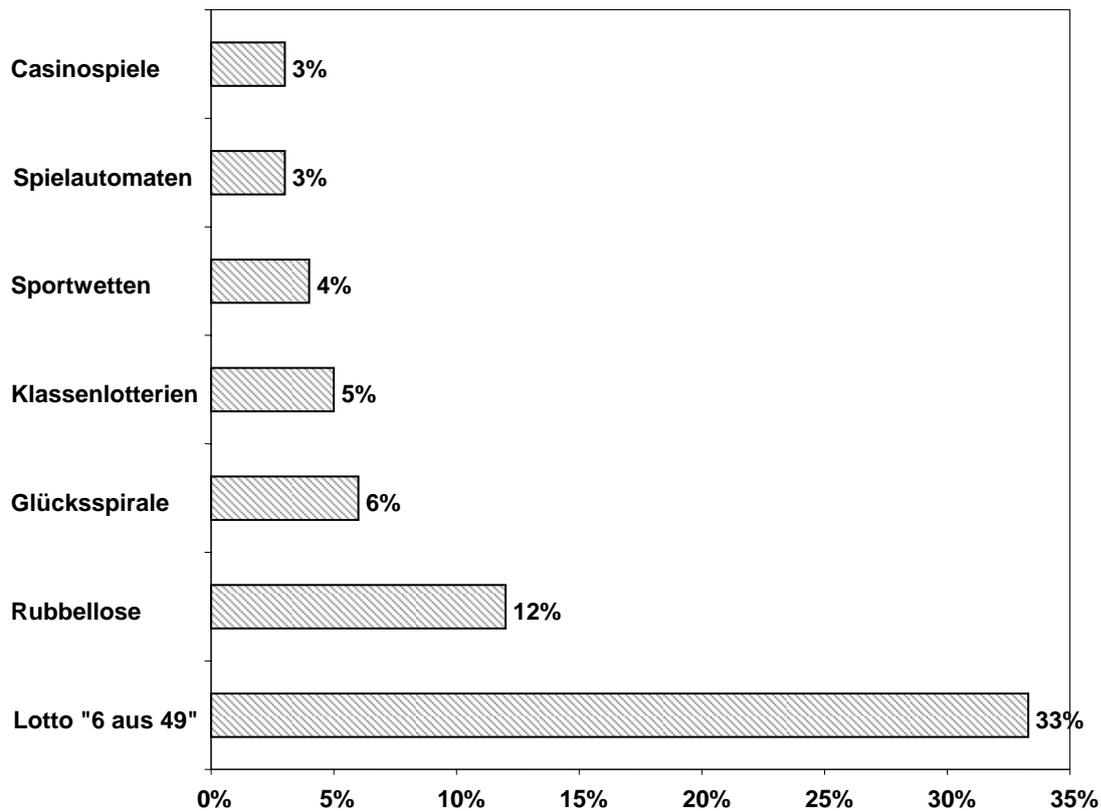
Im Auftrag des Bremer Instituts für Drogenforschung und gefördert durch den Verband der Lottovermittler führte das Meinungsforschungsinstitut TNS Infratest Sozialforschung GmbH im Zeitraum vom 17. November bis 5. Dezember eine Befragung von insgesamt 8000 in Deutschland lebenden Personen zu ihrem Glücksspielverhalten durch.⁵⁵ Die Befragung wurde zur Hälfte per Telefon und zur Hälfte als Online-Befragung durchgeführt. Die Ergebnisse sollen für die 18- bis 65-jährige Bevölkerung repräsentativ sein. Nahezu 40% der befragten Personen nahmen im Lauf der zurückliegenden 12 Monate an einem Glücksspiel teil. Die Mehrzahl der Spieler hat sich während dieses Zeitraums an mehreren Spielarten beteiligt. Am häufigsten wurde an dem Zahlenlotto teilgenommen (33%), es folgen Rubbellose (12%), Glücksspirale (6%), Klassenlotterien (5%), Sportwetten (4%), Spielautomaten (3%) und Casinospiele (3%). In einer Befragung von TNS Emnid bei 1300 Personen im Alter ab 14 Jahren im Auftrag der Agentur Mediaedgencia Ende 2006 haben 43% der Bundesbürger in den vergangenen zwölf Monaten Lotto (6 aus 49) gespielt.⁵⁶

⁵⁴ Vgl. Trümper, Heimann (2006), S. 40

⁵⁵ Vgl. Stöver (2006), http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/untersuchungen_glinde_BISDRO.pdf

⁵⁶ Vgl. hierzu den Beitrag mit dem Titel "Kunden lockt das Glück" in Lebensmittelzeitung Nr. 47 vom 25.11.2006, S. 45.

Abb. 7: Teilnahme an Glücksspielen nach TNS Infratest



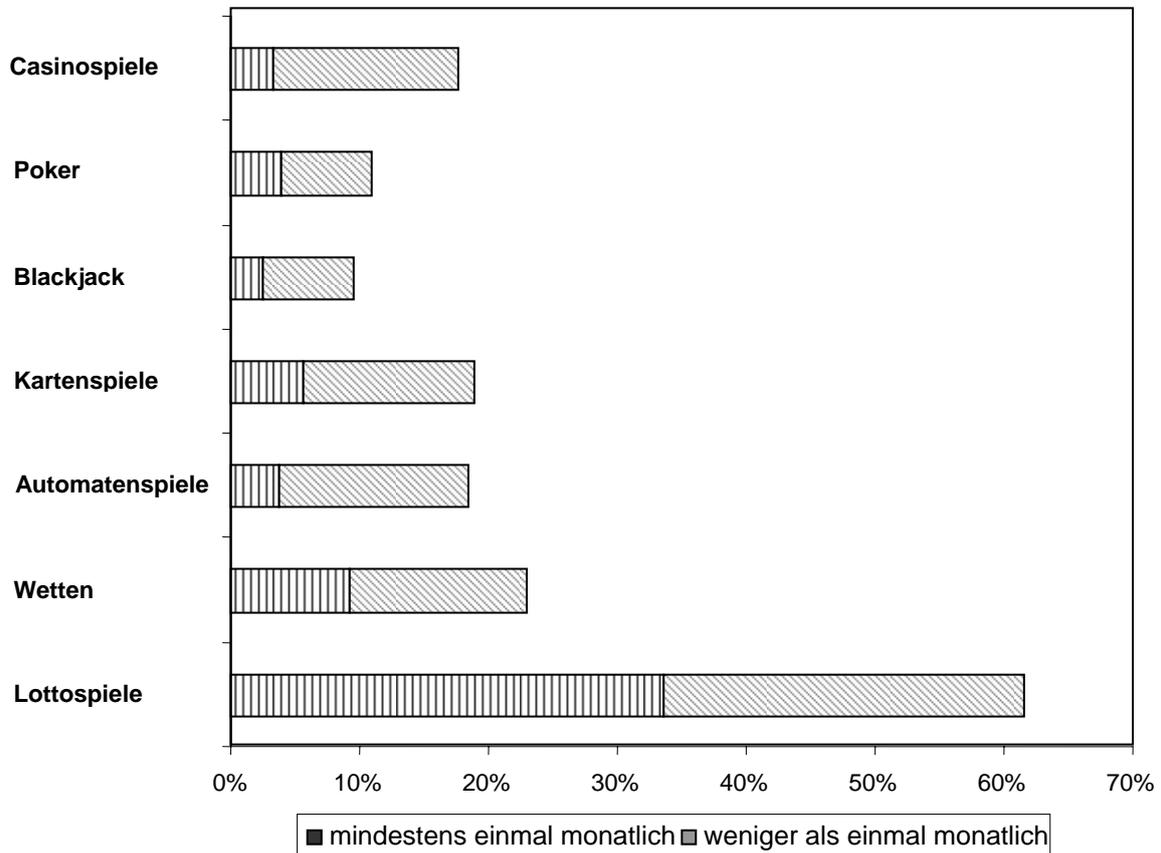
Quelle: Stöver (2006).

Zu etwas anderen Zahlen kommt Goldmedia im Auftrag von PAF (Ålands Penningautomatförening).⁵⁷ Hier wurde nicht danach gefragt, ob und wenn ja an welchen Formen des Glücksspiels in den vergangenen zwölf Monaten teilgenommen wurde, sondern ob mindestens einmal monatlich, weniger als einmal monatlich oder überhaupt nicht eine bestimmte Form des Glücksspiels gespielt wurde. Es wurde ein Online-Panel des Instituts mit 3000 Teilnehmern befragt. Auch hier soll das Online-Panel für die Gesamtbevölkerung repräsentativ sein. Die Befragung wurde im August und September 2005 durchgeführt. Lotto wird hier von 60% aller Befragten gespielt, wobei 33,6% der Befragten mindestens einmal im Monat Lotto und 17,9% weniger als einmal im Monat spielen. Nur 38,5% der Befragten spielen überhaupt nicht Lotto. An Wetten nehmen mindestens einmal im Monat 9,2% und weniger als einmal im Monat 13,8% der Befragten teil. Automatenspiele werden von 3,8% der Befragten mindestens einmal im Monat gespielt und von 14,6% weniger als einmal im Monat. Kartenspiele spielen 6,7% der Befragten mindestens einmal im Monat und 13,2% weniger als einmal im Monat. Wenn hier zwischen Blackjack und Poker unterschieden wird, so zeigt sich, dass 2,5% (3,9%) der Befragten mindestens einmal im Monat und 7,1% (7,0%) weniger als einmal im Monat Blackjack (Poker) spielen. Casino-

⁵⁷ Vgl. Goldmedia (2006)

spiele werden von 3,3% der Befragten mindestens einmal im Monat gespielt und von 14,4% der Befragten weniger als einmal im Monat.

Abb. 8: Teilnahme an Glücksspielen nach Goldmedia



Quelle: Goldmedia (2006).

Die Ergebnisse der beiden Untersuchungen lassen sich folgendermaßen zusammenfassen. An Lotterien (Lotto, Glücksspirale, Klassenlotterien, Rubbellosen) dürften 40% bis 50%, an Automaten spielen in Gaststätten, Spielhallen und Casinos 4% bis 7%, an Casinospiele 3% bis 6% und an Sportwetten 4% bis 10% der Bevölkerung über 18 Jahren mehr oder weniger regelmäßig teilnehmen.

In einer Befragung von TNS Emnid bei 1300 Personen im Alter ab 14 Jahren im Auftrag der Agentur Mediaedgencia Ende 2006 haben 40% der Befragten zumindest gelegentlich an kostenlosen Gewinnspielen teilgenommen.⁵⁸ Der Favorit hierbei sind Gewinnspiele aus Zeitungen und Zeitschriften mit 56%, gefolgt von Verlosungen im Einzelhandel mit 48% und Preisausschreiben in Anzeigenblät-

⁵⁸ Vgl. hierzu den Beitrag mit dem Titel "Kunden lockt das Glück" in Lebensmittelzeitung Nr. 47 vom 25.11.2006, S. 45.

tern mit 35%. Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt IMAS International in einer Befragung von 2030 Personen ab 16 Jahren im Zeitraum 23.05.2006 bis 02.06.2006.⁵⁹ Nach dieser Befragung nehmen 36% ab und zu und 4% regelmäßig an Gewinnspielen in Zeitungen und Zeitschriften oder den dort beigelegten Prospekten teil. An telefonischen Gewinnspielen im Radio nehmen 10% ab und zu und 1% regelmäßig teil. An telefonischen Gewinnspielen im Fernsehen nehmen 12% ab und zu und 1% regelmäßig teil. Die Teilnahmen an Online/Internet-Gewinnspielen ist mit 8% ab und zu und weniger als 1% regelmäßiger Teilnahme vergleichsweise noch gering.

Abb. 9: Anzahl der Spieler und durchschnittliche Ausgaben je Spieler

| Marktsegment | Anzahl der Spieler | Umsätze in Euro | Ausgaben je Spieler in Euro |
|----------------------------------|--------------------|-------------------|-----------------------------|
| Lotterien | 27-34 Mio. | 13,98 Mrd. | 458,36 |
| Automatenspiel | 3-5 Mio. | 9,78 Mrd. | 2445,00 |
| Casinospiele | 2-4 Mio. | 5,84 Mrd. | 1946,67 |
| Gewinnspiele | 25-40 Mio. | | |
| Gewinnspiele im Fernsehen | 8-10 Mio. | 0,15 Mrd. | 16,67 |
| Sportwetten | 3-7 Mio. | 1,83 Mrd. | 366,00 |
| Insgesamt | 40-45 Mio. | 31,58 Mrd. | 743,06 |

Quelle: Eigene Schätzungen

Bei einer Bevölkerungsanzahl von 67,5 Mio. Bürgern über 18 Jahren ergeben sich damit die folgenden Zahlen für die Teilnahme. Zwischen 27 und 34 Mio. deutsche Bürger dürften zumindest gelegentlich an Lotterien teilnehmen.⁶⁰ Am Automatenspiel in Spielhallen, Gaststätten und Casinos dürften etwa 3 bis 5 Mio. Bürger zumindest gelegentlich teilnehmen. An Casinospielen, d.h. Roulette und Kartenspielen um Geld, dürften 2 bis 4 Mio. Bürger zumindest gelegentlich teilnehmen. Bei Gewinnspielen liegt die Teilnahme in der Größenordnung der Teilnahme bei Lotterien. Etwa 25 bis 40 Mio. der erwachsenen Bürger dürften

⁵⁹ Vgl. hierzu den Bericht mit dem Titel "Verbraucher wollen staatliche Aufsicht" in Horizont 32/2006 vom 10. August 2006.

⁶⁰ In einer Pressemitteilung des Deutschen Lotto- und Totoblocks vom 11. August 2005 mit dem Titel: "Lotto informiert: 56 Lottomillionäre in der ersten Jahreshälfte" wird auf eine Untersuchung der GfK hingewiesen, nach der rund 24 Mio. erwachsene Deutsche mindestens einmal im Jahr an einem Gewinnspiel des Deutschen Lotto- und Totoblocks teilnehmen. Die Studie selber wurde dem Verfasser leider nicht zur Verfügung gestellt.

zumindest gelegentlich an Gewinnspielen teilnehmen, wobei sich die Teilnahme hier nicht nur auf die über 18-jährigen beschränkt. An Gewinnspielen im Fernsehen nehmen etwa 8 bis 10 Mio. Bürger zumindest gelegentlich teil. An Sportwetten dürften 3 bis 7 Mio. Bürger zumindest gelegentlich teilnehmen.⁶¹ Insgesamt dürften 40 bis 45 Mio. Bürger mehr oder weniger regelmäßig an Glücksspielen teilnehmen.

Aus der Anzahl der Spieler und den jeweiligen Umsätzen lassen sich die durchschnittlichen Ausgaben je Spieler errechnen. Wenn jeweils der Mittelwert der Anzahl der geschätzten Spieler zu Grunde gelegt wird, ergeben sich für die Lotterien jährliche Ausgaben je Spieler in der Höhe von 458 Euro. Im Automaten-spiel ergeben sich die höchsten durchschnittlichen Ausgaben je Spieler mit 2445 Euro pro Jahr. Im Casinospiele sind dies immerhin noch 1947 Euro pro Jahr. Bei den Gewinnspielen fallen in der Regel nur die Kosten für das Briefporto an, wenn die Spielteilnahme per Postkarte erfolgt. Bei den Gewinnspielen im Fernsehen betragen die durchschnittlichen Aufwendungen je Spieler 16,67 Euro im Jahr. Sportwetten liegen mit durchschnittlichen Ausgaben je Spieler von 366 Euro ebenfalls am unteren Ende. Insgesamt gibt jeder Spieler im Durchschnitt 743 Euro pro Jahr für das Glücksspiel aus. Bei diesen Werten ist zu berücksichtigen, dass es sich um Durchschnittswerte handelt, die für einzelne Spieler sehr weit von diesem Durchschnittswert abweichen können.

⁶¹ Die Lebensmittelzeitung (Nr. 47 vom 25.11.2005, S. 45) berichtet von einer Studie des Kölner Instituts Sport und Markt, nach der 5 bis 7 Mio. Bundesbürger aktive Wetter seien.

Literatur

ALBERS, N. (1993): Ökonomie des Glücksspielmarktes in der Bundesrepublik Deutschland. Berlin : Duncker & Humblot

BAREIS, P., KAHLE, H. (2007), Besteuerung von Glücksspielen, in diesem Band, S. 37-60

BORNECKE, J. (2006): Glücks- und Gewinnspiele in Deutschland, In: Taschenbuch der Unterhaltungsautomatenwirtschaft 2006/2007, 20. Jhg., S.8-28, Mainz : Edit Line Verlags- und Produktions GmbH

BWIN (2006): Annual Report for 2006.
http://www.bwin.ag/media/pdf/berichte/bwin_GB06_en.pdf

COOK, P., CLOTFELDER, C. (1993): The Preculiar Scale Economies of Lotto. In: The American Economic Review, June 1993, S. 634-643.

DEUTSCHER BUCHMACHER VERBAND e.V. (2006), Marktanteile in Deutschland 2005 <http://buchmacherverband.de>

GOLDMEDIA (2006): Nutzungssituation bei Glücksspielen in Deutschland. Studie der Goldmedia im Auftrag von PAF.

HECKER, M., RUTTIG, M. (2005): Versuchen Sie es noch einmal. In: Gewerblicher Rechtsschutz und Urheberrecht, Heft Nr. 5, S. 393-398

INSTITUT DER DEUTSCHEN WIRTSCHAFT KÖLN (Hrsg.): Gnadenfrist für Zocker Staat. In: Wirtschaft und Unterricht (Sonderbeilage IWD), 4. Mai.2006, Nr. 8, S. 18, Köln : Deutscher Instituts-Verlag GmbH

KREUTZ, D. (2005): Verwaltungsrecht. München : Martin Meidenbauer Verlag

MEDIA & ENTERTAINMENT CONSULTING NETWORK (2005): Der deutsche Wettmarkt im Umbruch. München

MEYER, G. (2006): Glücksspiel - Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchfragen e.V. (Hrsg.): Jahrbuch Sucht 2006, S. 114-128. Geesthacht: Neuland 2006.

NÄTHER, U. (2007): Zur Geschichte des Glücksspiels
http://www.uni-hohenheim.de/gluecksspiel/forschung/u_naether.htm

o.V.: Kunden lockt das Glück. In: Lebensmittelzeitung, 25.11.2006, Nr. 47, S. 45, Frankfurt a.M. : Deutscher Fachverlag GmbH

PROSIEBENSAT1 MEDIA AG (2006): Geschäftsbericht.

http://www.prosiebensat1.com/imperia/md/content/investor_relations/2007/GB2007/Geschaeftsbericht_ohneBilder.pdf

STIFTUNG WARENTEST (Hrsg.): Wo die Chance am größten ist. In: Stiftung Warentest, 7/94, S. 70-75, Berlin

STÖVER, H. (2006): Glücksspiele in Deutschland - Eine repräsentative Untersuchung zur Teilhabe und Problemlage des Spielens um Geld. http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/untersuchungen_glinde_BISDRO.pdf

TOLKEMITT, T. (2002): Die deutsche Glücksspielindustrie: eine wirtschaftswissenschaftliche Analyse mit rechtspolitischen Schlussfolgerungen. Frankfurt am Main, u.a. : Lang

TRÜMPER, J., HEIMANN, C. (2006): Angebotsstruktur der Spielhallen und Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinnmöglichkeit in der Bundesrepublik Deutschland. Unna

ZERMELO, E. (1913): Über eine Anwendung der Mengenlehre auf die Theorie des Schachspiels. Proceedings Fifth International Congress of Mathematicians 2, S. 501-505