

Die Universität Hohenheim erforscht das Glücksspiel



Die Forschungsstelle Glücksspiel informiert...

(von Dr. Dietmar Barth)

Der deutsche Glücksspiel- und Sportwettenmarkt:

Eine Darstellung des regulierten Marktes und eine Schätzung des nicht regulierten Marktvolumens.

Inhaltsverzeichnis

- 1 Einleitung und Zusammenfassung der Ergebnisse
- 2 Der Markt für regulierte Glücksspiele und Sportwetten
 - 2.1 Der Markt im Jahr 2012
 - 2.2 Die Entwicklung seit dem Jahr 2001
 - 2.3 Casinospiele und Glücksspielautomaten in Spielbanken
 - 2.4 Geldgewinnspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten
 - 2.5 Staatliche Lotterien und Sportwetten des DLTB
 - 2.6 Klassen- und Fernsehlotterien und Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens
 - 2.7 Pferdewetten
- 3 Der Markt für nicht regulierte Glücksspiele und Sportwetten
 - 3.1 Private Sportwetten und Online-Casinospiele
 - 3.1.1 Die Situation seit dem Jahr 2008
 - 3.1.2 Die Situation seit dem Jahr 2012
 - 3.1.3 Das Angebot eines privaten Sportwettenunternehmens
 - 3.1.4 Der Markt für private Sportwetten
 - 3.1.4.1 Der Markt für private Sportwetten von 2006 bis 2010
 - 3.1.4.2 Der Markt für private Sportwetten von 2011 bis 2012
 - 3.1.4.3 Der Markt für private Sportwetten – Zusammenfassung
 - 3.1.5 Der Markt für Online-Casino
 - 3.1.5.1 Der Markt für Online-Casinospiele und Online-Games von 2006 bis 2010
 - 3.1.5.2 Der Markt für Online-Casinospiele und Online-Games von 2011 bis 2012
 - 3.1.5.3 Der Markt für Online-Casinospiele und Online-Games - Zusammenfassung
 - 3.1.5.4 Der Markt für Online-Poker von 2006 bis 2012
 - 3.2 Geldgewinnspielgeräte an illegalen Standorten
 - 3.3 Zusammenfassung: Der Markt für nicht regulierte Glücksspiele und Sportwetten

1 Einleitung und Zusammenfassung der Ergebnisse

In dieser Studie erfolgt eine Abschätzung der Größe des deutschen Glücksspiel- und Sportwettenmarktes. Die Abschätzung enthält Angaben sowohl über den regulierten Markt (Lotto, Spielbanken, Geldgewinnspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten, Pferdewetten sowie staatliche Sportwetten) als auch den nicht regulierten Markt (private Sportwetten, Online-Casinospiele & Online-Games, Online-Poker und erstmals auch von Geldgewinnspielgeräten an illegalen Standorten). Für beide Märkte werden aktuelle sowie vergangene Zahlen genannt, die einen Eindruck vom Ausmaß und der Entwicklung des Volumens geben. Es sei noch darauf hingewiesen, dass sich diese Studie lediglich mit ökonomischen Angelegenheiten beschäftigt. Hingegen wird auf die Darstellung der verschiedenen gesetzlichen Grundlagen und Regulierungsansätze nicht eingegangen und auf andere Arbeiten verwiesen.¹

Während die Abschätzung des Umfangs des regulierten Marktes überwiegend auf harten Daten basiert und bisher durch zahlreiche eigene sowie fremde Studien hinreichend gut dokumentiert ist, lassen sich beim nicht regulierten Marktvolumen lediglich grobe Schätzungen anstellen. Letztgenannte stützten sich dabei oft auf Erhebungen von kommerziellen Beratungsunternehmen. Allerdings sind die Ergebnisse dieser Studien vom wissenschaftlichen Standpunkt her nicht nachzuvollziehen und scheinen großteils auch eine beachtliche Überschätzung des Marktvolumens aufzuweisen. Im Gegensatz dazu liefert die vorliegende Studie realistische Größenordnungen, die die Standards von wissenschaftlichen Arbeiten erfüllen. Diese sind die Nachvollziehbarkeit der Berechnungen und die Offenlegung der Annahmen.

Die Untersuchung brachte folgende Ergebnisse: Die Spiel- und Wetteinsätze des regulierten Glücksspiel- und Sportwettenmarktes beliefen sich im Jahr 2012 auf rund 48 Mrd. Euro. Dieser Wert entspricht einer Reduktion gegenüber dem Vorjahr von 0,75%, wobei nach wie vor ein Trend von steigenden Marktanteilen bei Geldgewinnspielgeräten in gewerblichen Spielhallen und Gaststätten bzw. sinkenden Marktanteilen bei Spielbanken und staatlichen Lotterien zu verzeichnen ist. Die Bruttospielerträge (Spieleinsätze abzüglich Gewinnausschüttungen an die Spieler) von allen regulierten Glücksspielen und Sportwetten blieben in den letzten Jahren mit knapp neun Mrd. Euro weitgehend konstant. Das hohe Volumen von 48 Mrd. Euro resultiert daraus, weil in dieser Studie erstmals höhere Ausschüttungsquoten bei Spielbanken und Geldgewinnspielgeräten verwendet wurden als bei früheren Berechnungen, bei denen sich das Marktvolumen im Bereich von rund 30 Mrd. Euro bewegte.

¹ Vgl. Becker, T. (2011), Barth, D. (2013/1)

Die Schätzung des Marktvolumens für private Sportwetten ergab für das Jahr 2012 Wetteinsätze im Bereich von 2,8 bis 4,2 Mrd. Euro. Unter Berücksichtigung einer durchschnittlichen Gewinnausschüttung von 92% betragen die Bruttospielerträge zwischen 223 und 334 Mio. Euro. Ein Vergleich mit Berechnungen aus vergangenen Jahren zeigt, dass sich das angegebene Volumen beständig in diesem Umfang bewegt, allerdings weitaus geringer ausfällt als in vergleichbaren Studien von kommerziellen Beratungsunternehmen.²

Die Spieleinsätze von Online-Casinospielen (Roulette, Slots, Games) betragen im Jahr 2012 zwischen 5,9 und 8,9 Mrd. Euro. Nach Abzug einer durchschnittlichen Ausschüttung von 96% resultieren daraus Bruttospielerträge in der Höhe von 238 bis 356 Mio. Euro. Bei Online-Poker sind die Bruttospielerträge (Rake) im selben Zeitraum mit rund 450 Mio. Euro zu veranschlagen, wobei aufgrund der Spielkonstellation hierbei die Spieleinsätze nicht ermittelbar sind. Es ist festzuhalten, dass sich das Marktvolumen in diesen beiden Segmenten, im Gegensatz zu Sportwetten, in den letzten Jahren stark vergrößert hat. Während die Wetteinsätze von privaten Sportwetten seit dem Jahr 2006 großteils unverändert blieben, haben sich die Umsätze bei Online-Casinospielen und Online-Poker beinahe verdoppelt bzw. verdreifacht.

Als viertes Segment des nicht regulierten Marktes enthält diese Studie erstmals auch Angaben vom Volumen für Geldgewinnspielgeräten an illegalen Standorten (Casino-Cafes, Wettannahmenstellen bzw. verbotene Anzahl oder Art von Geräten usw.). Die Anzahl der Geräte in solchen Objekten wird auf 40.000 bis 50.000 geschätzt. Daraus folgen Spieleinsätze bzw. Bruttospielerträge im Bereich zwischen 6,6 und 8,3 Mrd. Euro bzw. 664 und 830 Mio. Euro.

Fasst man die Bruttospielerträge der vier Segmente zusammen, dann beträgt das Volumen des nicht regulierten Marktes (Schwarzmarktes) im Jahr 2012 zwischen 1.574 und 1.970 Mio. Euro. Diese Schätzung ist nicht nur wesentlich geringer als die Berechnungen von kommerziellen Studien, sondern kommt auch auf unterschiedliche Anteile der Segmente. So fällt auf, dass jene Untersuchungen das Marktvolumen für privaten Sportwetten bei weitem überschätzen, jedoch die Umsätze von Online-Casinospielen und Online-Poker realistisch bzw. teilweise sogar unterschätzen. Hingegen liegen für Geldgewinnspielgeräte an illegalen Standorten keine vergleichbaren Zahlen aus anderen Untersuchungen vor.

² Vgl. Goldmedia (2013), Goldmedia (2010)

2 Der Markt für regulierte Glücksspiele und Sportwetten in Deutschland

Das Volumen des regulierten deutschen Glücksspiel- und Sportwettenmarktes wird seit Jahren von mehreren Seiten (darunter auch von der Forschungsstelle Glücksspiel, Universität Hohenheim) hinreichend dokumentiert und ist allgemein gut bekannt. Die Tabelle 1 zeigt die Spiel- und Wetteinsätze, Bruttospielerträge sowie durchschnittliche Ausschüttungsquoten für die regulierten Glücksspiele und Sportwetten in Deutschland für das Jahr 2012. Zu diesen Marktsegmenten zählen: die Casinospiele (Roulette, Kartenspiele) und Glücksspielautomaten in Spielbanken, die Geldgewinnspielgeräte (GGSG) in gewerblichen Spielhallen und Gaststätten, die staatlichen Lotterien und Sportwetten des Deutschen Lotto-Toto-Blocks (DLTB), die Klassen- und Fernsehlotterien, die Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens der Sparkassen, Volks- und Raiffeisenbanken sowie die Pferdewetten von Totalisatoren (Galopp- und Trabrennen, Pari Mutuel Urbain - PMU) und konzessionierten Buchmachern.

2.1 Der Markt im Jahr 2012

Im Jahr 2012 summierten sich die Spiel- und Wetteinsätze von allen regulierten Glücksspielen und Sportwetten auf insgesamt 47.992,3 Mio. Euro. Davon wurden 39.068,4 Mio. Euro oder durchschnittlich 81,4% wieder an die Spieler in Form von Spielgewinnen ausgeschüttet. Daraus ergaben sich jährliche Bruttospielerträge (Spielerverluste) in der Höhe von 8.924 Mio. Euro. Rund 97% der Spiel- und Wetteinsätze bzw. 91% der Bruttospielerträge (BSpE) fallen auf die drei großen Marktsegmente: GGSG (29.333 Mio. Euro Einsätze), Spielbanken (10.740 Mio. Euro Einsätze) und DLTB (6.414 Mio. Euro Wetteinsätze), wobei die GGSG mit Marktanteilen von 61% bzw. 49% ein klares Übergewicht im deutschen Glücksspiel- und Sportwettenmarkt darstellt. An dieser Stelle sei angemerkt, dass in der vorliegenden Studie die Berechnung zum gesamten Spiel- und Wetteinsatz bei Spielbanken und GGSG erstmals mit höheren und realistischeren Ausschüttungsquoten als in früheren Untersuchungen zu diesem Thema kalkuliert wurden, vgl. Abschnitte 2.3 und 2.4.

Die GGSG waren im Jahr 2012 (neben den Lotterien des Gewinn- und PS-Sparen) auch das einzige Marktsegment, dessen Volumen gegenüber dem Vorjahr zunahm. Während die Bruttospielerträge von GGSG zwischen 2011 und 2012 um 1,15% auf 4.400 Mio. Euro anstiegen, sanken sie im selben Zeitraum in Spielbanken um 3,1% auf 557 Mio. Euro und beim DLTB um 8,4% auf 3.142,5 Mio. Euro. Eine ähnliche Reduktion in den Spieleinsätzen und Bruttospielerträgen gegenüber dem Vorjahr verzeichneten auch die übrigen Marktsegmente, vgl. auch die Tabellen 2 und 3.

Tabelle 1: Das Volumen des regulierten Glücksspiel- und Sportwettenmarktes in Deutschland im Jahr 2012

Marktsegmente	Spiel- und Wetteinsätze	Brutto-spielerträge	Auszahlungsquote
	in Mio. €		in %
Spielbanken			
-Casinospiele, Glücksspielautomaten	10.740,0	537,0	95,0%
Gewerbliche Spielhallen/Gaststätten			
-Geldgewinnspielgeräte	29.333,0	4.400,0	85,0%
Deutscher Lotto-Toto-Block (DLTB)			
-Zahlenlotto	3.591,2	1.795,6	50,0%
-Fußballtoto	44,8	22,4	50,0%
-Oddset Sportwette	139,8	58,7	58,0%
-Spiel 77	1.128,0	639,2	43,3%
-Super 6	477,0	238,5	50,0%
-Glücksspirale	229,3	139,8	39,0%
-Sofortlotterien	276,7	138,4	50,0%
-Bingo	60,5	36,3	40,0%
-Keno	131,7	66,6	49,4%
-Plus 5	13,6	7,0	48,7%
-Eurojackpot	321,3	160,7	50,0%
Gesamt	6.413,9	3.142,5	51,0%
Klassenlotterien¹			
-NKL (Rumpfwahl: 04/2011 - 06/2012)	223,4	111,7	50,0%
-SKL (Rumpfwahl: 12/2011 - 06/2012)	128,8	73,9	42,6%
Gesamt	352,2	185,6	47,3%
Fernsehlottorien			
-ARD (Deutsche) Fernsehlotterie	171,8	120,3	30,0%
-ZDF Aktion Mensch	432,4	302,7	30,0%
Gesamt	604,2	422,9	30,0%
Sparkassen/Volks- und Raiffeisenbanken			
-PS-Sparen	271,1	122,0	55,0%
-Gewinnsparen	222,4	100,1	55,0%
Gesamt	493,5	222,1	55,0%
Pferdewetten			
-Totalisator (Galopp- & Trabrennen)	55,9	14,0	75,0%
-Konzessionierte Buchmacher ²			85,0%
Gesamt	55,9	14,0	75,0%
Regulierter Markt - Gesamt	47.992,3	8.924,0	81,4%

¹ Die beiden Klassenlotterien werden ab Juli 2012 als Gemeinsame Klassenlotterie (GKL) weitergeführt.² Für konzessionierte Buchmacher sind keine Wetteinsätze erhältlich.

Quelle: Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim, siehe Anhang

2.2 Die Entwicklung seit dem Jahr 2001

Die Tabellen 2 und 3 geben einen Überblick von den Spiel- und Wetteinsätzen bzw. Bruttospielerträgen des deutschen Glücksspiel- und Sportwettenmarktes im Zeitraum von 2001 bis 2012. Es ist zu erkennen, dass sich die Gesamteinsätze bis zum Jahr 2006 beständig zwischen 37 und 38 Mrd. Euro bewegt hatten. Im Jahr 2007 kam es dann zu einem Anstieg auf über 48,9 Mrd. Euro. Diese Steigerung wurde hauptsächlich durch die deutlich höheren Spieleinsätze bei GGSG verursacht, die ihre Ursache vor allem in sprunghaft höheren Auszahlungsquoten hatte. Seit dem ist ein zunehmendes Ansteigen der Einsätze von GGSG zu beobachten, das vor allem zu Lasten der Spieleinsätze von Glücksspielautomaten in Spielbanken geht. Zwischen diesen beiden Bereichen fand in den letzten Jahren eine bedeutende Umverteilung statt. Dies geht anhand der Verschiebungen der Marktanteile deutlich hervor. Hatten die Spielbanken im Jahr 2001 noch einen Anteil von 52,7% am Gesamtmarkt, so sank dieser Wert bis zum Jahr 2012 kontinuierlich auf 22,4% ab. Gleichzeitig stieg der Marktanteil der GGSG im selben Zeitraum von 17,9% auf 61,1% an.

Der Grund für diese divergierenden Entwicklungen in den beiden Segmenten kann, neben einer zunehmenden Angleichung der Ausschüttungsquoten bei den Glücksspielautomaten und Geldgewinnspielgeräten, auch in einer großen Bandbreite an gegensätzlichen Regulierungsansätzen gefunden werden. Dazu zählen Unterschiede in den Leitprinzipien bei der Erlaubnisverteilung, Zugangsbeschränkungen für Spieler, Steuern und Abgaben usw. Auf eine detaillierte Auseinandersetzung zu diesem Thema wird an dieser Stelle aber verzichtet und auf die angegebene Literatur verwiesen.³

Neben den Spielbanken erfuhren auch die staatlichen Lotterien und Sportwetten des DLTB seit dem Jahr 2005 einen stetigen Rückgang der Marktanteile. Diese betragen im Jahr 2004 noch 22,7% und im Jahr 2012 nur noch 13,4%. Diese beträchtliche Abnahme begründet sich, ähnlich wie bei Spielbanken, ebenfalls zum großen Teil mit teilweise erheblichen Restriktionen durch die Regulierung. Bei den Sportwetten sind die Landeslotteriegesellschaften zusätzlich auch durch zunehmende Konkurrenz von privaten Anbietern aus Gibraltar und Malta konfrontiert, vgl. Abschnitt 2.3. Die nachstehenden Diagramme 1 und 2 zeigen die Entwicklungen der Gesamteinsätze bzw. Bruttospielerträge des deutschen Glücksspiel- und Sportwettenmarktes und der drei großen Segmente (GGSG, Spielbanken, DLTB) zwischen den Jahren 2001 und 2012 graphisch.

³ Vgl. Barth, D. (2013/1)

Tabelle 2: Die Spiel- und Wetteinsätze der regulierten Glücksspiele und Sportwetten in Deutschland, 2001 – 2012

Spiel- und Wetteinsätze der regulierten Glücksspiele und Sportwetten in Deutschland												
	Beträge in Mio. Euro											
Glücksspielform	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Casinospiele, Automaten	19.956	19.624	20.198	19.116	19.040	18.800	18.460	14.460	12.360	11.140	11.080	10.740
Spielbanken	19.956	19.624	20.198	19.116	19.040	18.800	18.460	14.460	12.360	11.140	11.080	10.740
Geldgewinnspielgeräte	6.787	6.997	7.057	6.997	7.057	8.258	20.333	22.467	24.667	26.267	27.600	29.333
Spielhallen/Gaststätten	6.787	6.997	7.057	6.997	7.057	8.258	20.333	22.467	25.333	27.333	29.000	29.333
Lotto 6 aus 49	5.646,0	5.308,6	5.342,2	5.381,3	4.987,3	5.020,2	4.974,6	4.387,4	4.499,7	4.017,3	3.955,3	3.591,2
Fußballtoto	103,0	94,9	98,8	93,2	78,4	64,5	78,1	49,8	52,3	48,4	45,1	44,8
Oddset	513,0	541,2	463,5	481,5	431,8	342,3	276,3	207,8	184,5	174,1	151,9	139,8
Spiel 77	958,0	1.043,7	1.046,5	1.071,0	993,8	998,1	991,0	877,1	891,5	971,5	1.249,0	1.128,0
Super 6	647,0	733,1	736,2	756,6	702,0	709,5	705,1	621,0	636,3	561,5	529,7	477,0
Glücksspirale	286,0	244,9	234,1	220,2	198,6	194,5	189,7	200,7	248,2	245,7	249,4	229,3
Losbrieflotterien	259,0	269,3	261,0	245,3	222,5	228,2	219,2	208,3	227,2	242,9	260,3	276,7
Bingo	67,0	74,6	72,8	81,0	64,2	58,2	58,6	48,2	52,2	70,2	61,4	60,5
Keno				96,9	276,0	256,7	225,1	171,3	157,9	152,5	144,2	131,7
Plus 5				12,1	31,2	28,0	24,0	18,1	16,6	15,9	15,2	13,6
Rennquintett/Extra Lotto	1,0	0,7	0,5		78,7				36,3			
Eurojackpot												321,3
DLTB	8.480,0	8.311,0	8.255,6	8.439,1	8.064,5	7.900,2	7.741,7	6.789,7	7.002,7	6.500,0	6.661,5	6.413,9
NKL	667,0	558,3	523,3	549,7	493,8	470,8	435,7	317,5	135,0	237,2	234,9	223,4
SKL	817,0	777,8	760,4	827,2	831,7	722,5	636,6	470,0	312,0	245,2	213,3	128,8
Klassenlotterien	1.484,0	1.336,1	1.283,7	1.376,9	1.325,5	1.193,3	1.072,3	787,5	447,0	482,4	448,2	352,2
ARD Fernsehlotterie	97,0	107,4	101,9	145,5	168,0	182,0	165,6	177,9	182,6	156,1	179,3	171,8
ZDF Aktion Mensch	315,0	320,2	337,8	396,7	410,8	435,1	435,3	451,2	447,6	440,7	437,9	432,4
Fernsehlotterien	412,0	427,6	439,7	542,2	578,8	617,1	600,9	629,1	630,2	596,8	617,2	604,2
PS-Sparen	316,0	296,0	326,4	302,8	309,0	293,7	287,8	280,5	273,5	270,9	271,8	271,1
Gewinnsparen	147,0	147,2	153,4	165,3	175,7	185,3	192,4	189,2	195,8	204,9	214,8	222,4
Sparkassen/Banken	463,0	443,2	479,8	468,1	484,7	479,0	480,2	469,7	469,3	475,8	486,6	493,5
Totalisator	257,0	223,9	182,6	147,1	132,8	114,1	107,2	97,7	92,0	57,9	60,2	55,9
Buchmacher				132,5	142,9	146,7	153,3	153,6	159,0			
Pferdewetten	257,0	223,9	182,6	279,6	275,7	260,8	260,5	251,3	251,0	57,9	60,2	55,9
Gesamt	37.838,8	37.362,8	37.896,5	37.218,9	36.826,3	37.508,7	48.948,9	45.854,0	46.493,5	46.586,2	48.353,7	47.992,3

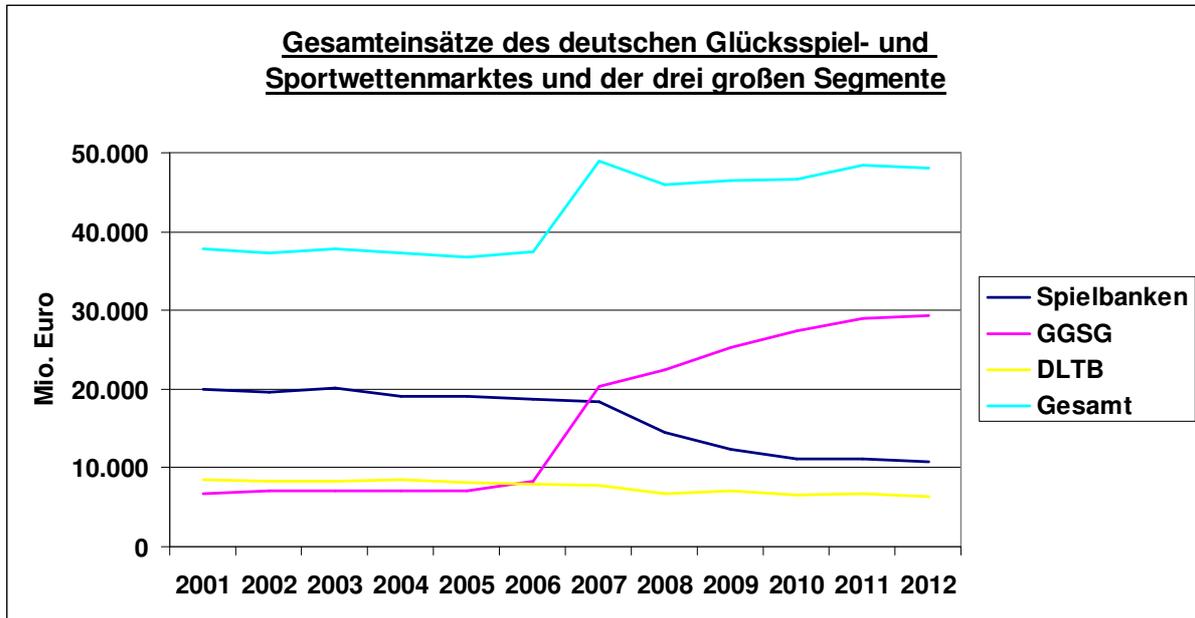
Quelle: Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim, siehe Anhang

Tabelle 3: Die Bruttospielerträge der regulierten Glücksspiele und Sportwetten in Deutschland, 2001 – 2012

Bruttospielerträge der regulierten Glücksspiele und Sportwetten in Deutschland												
	Beträge in Mio. Euro											
Glücksspielform	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Casinospiele, Automaten	998	981	1.010	956	952	940	923	723	618	557	554	537
Spielbanken	998	981	1.010	956	952	940	923	723	618	557	554	537
Geldgewinnspielgeräte	2.260	2.330	2.350	2.330	2.350	2.750	3.050	3.370	3.700	3.940	4.140	4.400
Spielhallen/Gaststätten	2.260	2.330	2.350	2.330	2.350	2.750	3.050	3.370	3.800	4.100	4.350	4.400
Lotto 6 aus 49	2.823,0	2.654,3	2.671,1	2.690,7	2.493,7	2.510,1	2.487,3	2.193,7	2.249,9	2.008,7	1.977,7	1.795,6
Fußballtoto	51,5	47,5	49,4	46,6	39,2	32,3	39,1	24,9	26,2	24,2	22,6	22,4
Oddset	215,5	227,3	194,7	202,2	181,4	143,8	116,0	87,3	77,5	73,1	63,8	58,7
Spiel 77	542,9	591,5	593,1	606,9	563,2	565,6	561,6	497,1	505,2	550,5	707,8	639,2
Super 6	323,5	366,6	368,1	378,3	351,0	354,8	352,6	310,5	318,2	280,8	264,9	238,5
Glücksspirale	167,7	146,7	134,9	135,8	135,5	116,0	111,4	122,4	145,5	150,6	146,6	139,8
Losbrieflotterien	129,5	134,7	130,5	122,7	111,3	114,1	109,6	104,2	113,6	121,5	130,2	138,4
Bingo	40,2	44,8	43,7	48,6	38,5	34,9	35,2	28,9	31,3	42,1	36,8	36,3
Keno				49,0	139,5	129,8	113,8	86,6	79,8	77,1	72,9	66,6
Plus 5				6,2	16,0	14,4	12,3	9,3	8,5	8,2	7,8	7,0
Rennquintett/Extra Lotto	0,5	0,4	0,3		39,4				18,2			
Eurojackpot												160,7
DLTB	4.294,2	4.213,6	4.185,6	4.287,0	4.108,6	4.015,7	3.938,8	3.464,8	3.573,7	3.336,7	3.431,0	3.142,5
NKL	333,5	279,2	261,7	274,9	246,9	235,4	217,9	158,8	67,5	118,6	117,5	111,7
SKL	416,7	430,1	416,7	467,4	460,8	403,2	341,2	255,7	176,6	131,7	119,7	73,9
Klassenlotterien	750,2	709,3	678,3	742,2	707,7	638,6	559,1	414,4	244,1	250,3	237,1	185,6
ARD Fernsehlotterie	67,9	75,2	71,3	101,9	117,6	127,4	115,9	124,5	127,8	109,3	125,5	120,3
ZDF Aktion Mensch	220,5	224,1	236,5	277,7	287,6	304,6	304,7	315,8	313,3	308,5	306,5	302,7
Fernsehlotterien	288,4	299,3	307,8	379,5	405,2	432,0	420,6	440,4	441,1	417,8	432,0	422,9
PS-Sparen	142,2	133,2	146,9	136,3	139,1	132,2	129,5	126,2	123,1	121,9	122,3	122,0
Gewinnsparen	66,2	66,2	69,0	74,4	79,1	83,4	86,6	85,1	88,1	92,2	96,7	100,1
Sparkassen/Banken	208,4	199,4	215,9	210,6	218,1	215,6	216,1	211,4	211,2	214,1	219,0	222,1
Totalisator	64,3	56,0	45,7	36,8	33,2	28,5	26,8	24,4	23,0	14,5	15,1	14,0
Buchmacher				19,9	21,4	22,0	23,0	23,0	23,9			
Pferdewetten	64,3	56,0	45,7	56,7	54,6	50,5	49,8	47,5	46,9	14,5	15,1	14,0
Gesamt	8.863,2	8.788,8	8.793,2	8.961,8	8.796,2	9.042,3	9.157,4	8.671,4	8.935,0	8.890,3	9.238,1	8.924,0

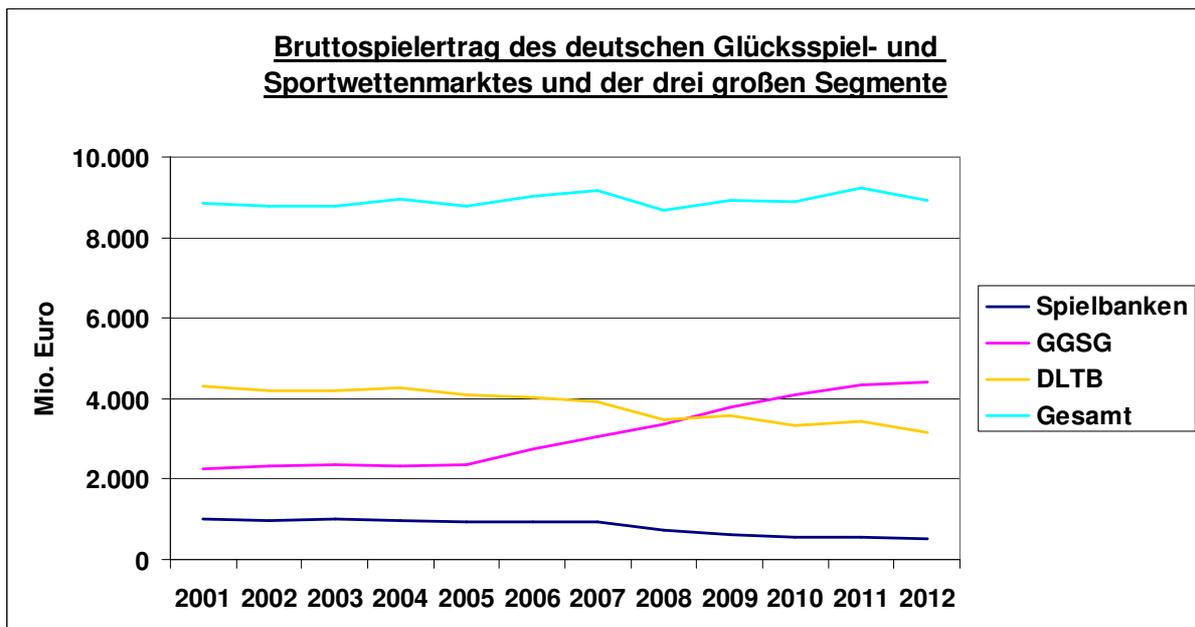
Quelle: Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim, siehe Anhang

Diagramm 1: Gesamteinsätze des deutschen Glücksspiel- und Sportwettenmarktes und der drei großen Segmente, 2001 – 2012



Quelle: eigene Darstellung

Diagramm 2: Bruttospielerträge des deutschen Glücksspiel- und Sportwettenmarktes und der drei großen Segmente, 2001 – 2012



Quelle: eigene Darstellung

2.3 Casinospiele und Glücksspielautomaten in Spielbanken

Die rechtliche Grundlage von Spielbanken bilden die Spielbanken- bzw. Glücksspielgesetze der Länder sowie der Erste Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag – Erster GlüÄndStV). In Deutschland existierten im Jahr 2012 bundesweit 21 staatliche oder private Spielbankgesellschaften sowie insgesamt 76 Spielbanken (davon 28 reine Automatendependancen).⁴ Jedes Bundesland kann dabei die Rechtsform und Anzahl der Betreiber sowie den Ort und die Zahl der Standorte selbst bestimmen. Dadurch ist der Markt für Spielbanken, je nach Bundesland, als staatliches oder privates Mono- oder Oligopol organisiert.

Die Bruttospielerträge beliefen sich in diesem Zeitraum auf 557 Mio. Euro. Bei einer Ausschüttung von durchschnittlich 95% ergeben sich dabei Spieleinsätze in der Höhe von 10.740 Mio. Euro. Dies entspricht nur noch knapp der Hälfte des Volumens aus dem Jahr 2001, indem die Spieleinsätze noch 19.956 Mio. Euro und die Bruttospielerträge insgesamt 998 Mio. Euro ausmachten. Der Anteil der Glücksspielautomaten an den Bruttospielerträgen beziffert sich auf ca. 70%. Der Rest wird vom klassischen Spiel (Roulette, Black Jack, Poker usw.) umgesetzt. Zwischen den Jahren 2003 und 2007 setzten die Spielbanken mit Glücksspielautomaten sogar bis zu 80% um, wobei es während dieses Zeitraum bundesweit teilweise bis zu 40 reine Automatendependancen gab.

Wie bereits erwähnt, flossen von diesen Verlusten große Teile an die GGSG ab. Allerdings kann davon ausgegangen werden, dass die Spielbanken ebenso Marktanteile an die Anbieter von Online-Casinospielen und Online-Poker verloren haben. Dieses Segment trat in den letzten Jahren immer mehr als zunehmende Konkurrenz für die Spielbanken auf, ist aber in Deutschland, mit Ausnahme von Schleswig-Holstein, nach wie vor verboten.

Es sei erwähnt, dass in den bisherigen Berechnungen stets von einer durchschnittlichen Ausschüttungsquote von 91% ausgegangen wurde.⁵ Allerdings ist eine Ausschüttungsquote von 95% in diesem Segment weitaus realistischer. Die Veranstalter von Glücksspielen sind seit Juli 2012 gesetzlich verpflichtet u.a. Angaben über die Gewinnwahrscheinlichkeiten und Ausschüttungsquoten anzugeben.⁶ Auf den Internetauftritten der Spielbanken ist zu entnehmen, dass die Ausschüttung bei Glücksspielautomaten zwischen 92% und 97% variiert und bei

⁴ Die Spielbanken Sachsen-Anhalt GmbH befindet sich dem Jahr 2012 in einem Insolvenzverfahren.

⁵ Vgl. Barth, D. (2013/1), Meyer, G. (2005) bis (2013)

⁶ Vgl. § 7 Abs. 1 Erster GlüÄndStV

Black Jack im Durchschnitt bei 94,3% liegt und je nach Spielerverhalten sogar bis zu 98% steigen kann.⁷ Die Auszahlung lässt sich beim Roulette statistisch ermitteln und beträgt bei der Mehrfachen Chance 97,3% und bei der Einfachen Chance 98,65%. Hingegen kann man beim Poker, aufgrund dessen Konzeption, nicht vom Bruttospielertrag (Rake) auf den Spieleinsatz schließen, weshalb hierbei auch keine sinnvolle Angabe zur Auszahlung möglich ist. Diese Hinweise machen deutlich, dass eine durchschnittliche Ausschüttungsquote von 95% als weitaus realistischer einzustufen ist als die bisher angewandte Rate von 91%.

2.4 Geldgewinnspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten

Geldgewinnspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten unterscheiden sich sowohl vom technischen Stand als auch von der rechtlichen Grundlage von Glücksspielautomaten in Spielbanken. GGSG unterliegen der Gewerbeordnung bzw. der Spielverordnung aus dem Jahr 2006 sowie seit Juli 2012 teilweise auch dem Ersten GlüÄndStV. Im Jahr 2012 gab es rund 265.000 GGSG⁸, von denen 195.000 in ca. 9.000 gewerbliche Spielhallen und weitere 70.000 in Gaststätten aufgestellt waren.⁹ Die Marktform kommt in diesem Segment einem freien Wettbewerb von privaten Unternehmen gleich.

Diese setzten im Jahr 2012 insgesamt 4.400 Mio. Euro an Bruttospielerträgen um. Legt man hierbei eine durchschnittliche Ausschüttungsquote von 85% zu Grunde, dann bezifferten sich die Spieleinsätze in diesem Zeitraum auf 29.333 Mio. Euro. Daraus ergibt sich ein durchschnittlicher Bruttospielertrag pro Gerät von 16.604 Euro. Aus dem Vergleich mit den Zahlen aus dem Jahr 2001, lässt sich die Ausbreitung dieses Segments deutlich ablesen. Seitdem sind die Spieleinsätze und Bruttospielerträge um das Vier- bzw. Zweifache und die Anzahl der Geräte um 35% angestiegen. So gab es im Jahr 2001 bundesweit lediglich 197.000 Geräte, die Bruttospielerträge von 2.260 Mio. Euro bzw. durchschnittlich 11.472 Euro umsetzten.

Die Berechnungen von den Bruttospielerträgen zu den Spieleinsätzen erfolgten in dieser Studie, genauso wie bei den Spielbanken, unter Anwendung einer höheren Ausschüttungsquote. Diese wurde bis zum Jahr 2006 mit 66,7% und danach mit 85% veranschlagt und ist damit deutlich über dem Niveau von bisherigen Studien, in denen meist von 60% bzw. 77,1% ausgegangen wurde.¹⁰ Während sich die Zahl von 60% auf die Zeit vor dem Jahr 2006 bezog, in

⁷ Vgl. www.spielbank-stuttgart.de/spielangebot

⁸ Vgl. Vieweg, H.-G. (2013), Seite 15

⁹ Vgl. VDAI (2013)

¹⁰ Vgl. Barth, D. (2013/1), Meyer, G. (2005) bis (2013)

der diese Mindestausschüttung in der damaligen Spielverordnung gesetzlich vorgeschrieben war¹¹, ließ sich die Zahl von 77,1% nur indirekt durch strikte Auslegung der gesetzlichen Vorschriften in der aktuellen Spielverordnung herleiten.¹² Allerdings stellen beide Quoten nur Mindestausschüttungen dar. In der Praxis lag die durchschnittliche Auszahlung bis zum Jahr 2006 bei 66,7%.¹³ Hingegen kann seit der neuen Spielverordnung bei GGSG von einem annähernd ähnlich hohen Ausschüttungsniveau ausgegangen werden, wie bei Glücksspielautomaten, wobei Auszahlquoten von 80% eher die Untergrenze darstellen.¹⁴ Vielmehr ist zu vermuten, dass in gewerblichen Spielhallen sogar mit Quoten von über 90% zu rechnen ist, während in Gaststätten die Ausschüttungen im Bereich von 80% liegen dürften. Aus diesem Grund erscheint die erwähnte Ausschüttungsquote von durchschnittlich 85% als realistisch.

2.5 Staatliche Lotterien und Sportwetten des DLTB

Der DLTB umfasst die staatlichen Lotterien und Sportwetten der 16 Landeslotteriegesellschaften. Diese setzen sich aus der Zahlenlotterie 6 aus 49, dem Fußballtoto, der Sportwette *Oddset*, den Zusatzlotterien Spiel 77 und Super 6, der Soziallotterie Glücksspirale, den Losbrieflotterien, der Umweltlotterie Bingo, Keno und Plus 5 und seit dem Jahr 2012 auch der europäübergreifenden Lotterie Eurojackpot (EuroMillionen) zusammen. Die Regulierung der Glücksspiele des DLTB fällt in den Zuständigkeitsbereich der Länder und richtet sich nach den gesetzlichen Bestimmungen des Ersten GlüÄndStV sowie den 16 Landesausführungs- oder Glücksspielgesetzen. Diesbezüglich haben die Länder beschlossen, die Veranstaltung der Lotterien und Sportwetten durch eigene Landeslotteriegesellschaften durchzuführen, bei denen das jeweilige Bundesland mehrheitlich beteiligt ist. Aus diesem Grund entspricht diese Marktform 16 staatlichen Landesmonopolen. Allerdings werden seit Juli 2012 für das Veranstalten von Sportwetten insgesamt 20 Konzessionen auch an private Anbieter vergeben.

Der Vertrieb der Lotterien und Sportwetten des DLTB erfolgt bundesweit über rund 23.000 stationäre Annahmestellen, wobei Lotterien seit Juli 2012 unter bestimmten Voraussetzungen auch wieder über das Internet abgegeben werden dürfen.¹⁵ Dasselbe gilt zwar grundsätzlich auch für Sportwetten, diese befinden sich jedoch noch in einem laufenden Vergabeverfahren. Das bedeutet, dass der Vertrieb der staatlichen Sportwette derzeit ebenfalls nur in den stationären Annahmestellen erlaubt ist.

¹¹ Vgl. § 13 Nr. 6 SpielV vom 11.12.1985

¹² Vgl. Vieweg, H.-G. (2006), Seite 37 bzw. § 12 Abs. 2 a) und § 13 Abs. 1 Nr. 1 SpielV vom 27.01.2006

¹³ Vgl. VDAI (2013)

¹⁴ Vgl. Vieweg, H.-G. (2012), Seite 30

¹⁵ Vgl. § 4 Abs. 5 Erster GlüÄndStV

Die Summe der Spieleinsätze von allen Lotterien und Sportwetten des DLTB betrug im Jahr 2012 insgesamt 6.413,9 Mio. Euro. Nach einer Gewinnausschüttung von ca. 50% (bzw. 58% bei der Sportwette *Oddset*) resultierten daraus Bruttospielerträge in der Höhe von 3.142,5 Mio. Euro. Die vergleichsweise geringe Ausschüttung in diesem Segment begründet sich durch das spezifische Geschäftsmodell des DLTB, das einen hohen Anteil der nicht ausgeschütteten Spieleinsätzen für die Länder oder auch gemeinnützigen Organisationen vorsieht.

Aus den Tabellen 1 und 2 geht hervor, dass das Volumen des DLTB in den letzten Jahren kontinuierlich abnahm. Bis zum Jahr 2004 beliefen sich die Spieleinsätze noch auf einem Niveau von rund 8,5 Mrd. Euro. Seitdem sind die Einsätze, trotz der Einführung von neuen Lotterien (Keno und Plus 5 im Jahr 2004, Bingo in mehreren Bundesländern oder Eurojackpot im vergangenen Jahr) um mehr als 2 Mrd. Euro bzw. 25% gesunken, wobei von den Rückgängen sämtliche Produkte des DLTB betroffen sind. Der Grund dafür liegt hauptsächlich in den strengen Regulierungsaufgaben seitens der Landesgesetzgeber in den letzten Jahren, z.B. Verbot des Vertriebs über das Internet und den sich daraus ergebenden Restriktionen für gewerbliche Spielvermittler (zwischen 2008 und Juli 2012) oder Werbeeinschränkungen.

Eine überwiegende Mehrheit am Gesamtumsatz des DLTB setzt sich aus der Zahlenlotterie 6 aus 49 und den dazugehörigen Zusatzlotterien Spiel 77 und Super 6 zusammen. Diese drei Lotterien machten in den letzten Jahren jeweils über 80% der gesamten Spieleinsätze aus. Hingegen tragen die Sportwette *Oddset* sowie das Fußball-Toto mittlerweile mit Anteilen von nur 2,2% bzw. 0,7% relativ wenig am Gesamtumsatz des DLTB bei und spielen, gemessen an den Spieleinsätzen, nur noch eine untergeordnete Rolle. Während sich der Umsatz des Fußball-Totos zwischen den Jahren 2001 und 2012 von 103,0 auf 44,8 Mio. Euro mehr als halbierte, gingen die Wetteinsätze von *Oddset* im selben Zeitraum von 513,0 auf 139,8 Mio. Euro zurück. Allerdings ist vor allem die staatliche Sportwette *Oddset* in diesen Jahren mit einer zunehmenden Konkurrenz von illegalen privaten Sportwettenanbietern konfrontiert.

Eine detaillierte Beschreibung über die rechtliche und ökonomische Situation der Lotterien und Sportwetten des DLTB, insbesondere der in diesem Abschnitt angesprochenen Höhe und Verwendung der Abgaben in den 16 Bundesländern, der Regulierungsmaßnahmen sowie der Auseinandersetzung zwischen staatlichen und privaten Sportwettenanbieter findet sich in der angegebenen Literatur.¹⁶

¹⁶ Vgl. Barth, D. (2013/1)

2.6 Klassen- und Fernsehlotterien und Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens

Dieser Abschnitt umfasst die übrigen nennenswerten Lotterien, die neben dem DLTB in Deutschland existieren. Es handelt sich dabei um die beiden staatlichen Klassenlotterien, Nordwestdeutsche- und Süddeutsche Klassenlotterie (NKL, SKL), die zwei Fernsehlotterien, Deutsche Fernsehlotterie und Aktion Mensch, die mit den öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten ARD bzw. ZDF zusammenarbeiten sowie die Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens der Volks- und Raiffeisenbanken bzw. Sparkassen. Diese drei Segmente verfügen zusammen über einen Marktanteil von nur 3% und besitzen somit einen geringeren Stellenwert im deutschen Glücksspiel- und Sportwettenmarkt. Aus diesem Grund werden sie in diesem Abschnitt gemeinsam betrachtet.

Alle drei Lotterieförmungen fallen unter die Bestimmungen des Ersten GlüÄndStV, wobei die Fernsehlotterien und die Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens darin, wegen der Erfüllung bestimmter Voraussetzungen, als Lotterien mit geringem Gefährdungspotential eingestuft sind.¹⁷ Dies äußert sich vor allem dadurch, dass die Fernsehlotterien Werbespots und eigene TV-Shows bei den Fernsehsendern ARD und ZDF zeigen dürfen. Des Weiteren ist es den beiden Fernsehlotterien erlaubt Postwurfsendungen sowie Anruf per Telefon beim Veranstalter als Vertriebskanal zu nutzen. Im Gegensatz dazu erfolgt der Absatz der Klassenlotterien über ein Netz von eigenen staatlichen Lotterieeinnehmern. Banken und Sparkassen vertreiben die Lotterien in Kombination mit Spareinlagen ausschließlich in den eigenen Filialnetzen.

Es lässt sich feststellen, dass von diesen drei Lotterien lediglich die Klassenlotterien eine wesentliche Abnahme ihrer Spieleinsätze in den letzten Jahren zu verzeichnen hatten. Während der Gesamteinsatz von beiden Klassenlotterien im Jahr 2001 noch 1.484 Mio. Euro betrug, ist er bis zum Jahr 2012 auf weniger als ein Viertel bzw. auf 352,2 Mio. Euro gesunken. Im Gegensatz dazu sind die Spieleinsätze der beiden Fernsehlotterien zwischen den Jahren 2001 und 2006 von 412,0 auf 617,1 Mio. Euro bzw. um das 1,5-fache angestiegen. Seitdem bewegen sie sich mit leichten jährlichen Zu- oder Abnahmen auf diesem Niveau. Dasselbe gilt auch für die Spieleinsätze bei den Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens. Diese erfuhren zwar in den letzten Jahren einen leichten Anstieg, blieben aber im betrachteten Zeitraum auf einem vergleichsweise konstanten jährlichen Niveau von 400 bis 500 Mio. Euro. Diese Unterschiede in den Spieleinsätzen sind vor allem das Resultat der erwähnten Besonderheiten im Vertrieb und in den Werbeerlaubnissen.

¹⁷ Vgl. Dritter Abschnitt, §§ 12 bis 18 GlüStV bzw. Erster GlüÄndStV

Die Ausschüttungsquoten sind bei den Fernsehlotterien und den Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens gesetzlich vorschrieben und betragen mindestens 30% der Spieleinsätze¹⁸. Hingegen schütten die Klassenlotterien, ähnlich wie die staatlichen Lotterien des DLTB, ca. 50% der Spieleinsätze wieder aus. Das Prinzip von einer geringen Ausschüttungsquote sieht auch bei diesen Lotterien vor, einen Teil der Spieleinsätze dem öffentlichen Sektor oder gemeinnützigen Einrichtungen zukommen zu lassen.

2.7 Pferdewetten

Im Segment von Pferdewetten wird zwischen Totalisatorwetten und Wetten von gewerblichen Buchmachern unterschieden. Der Totalisator ist ein Rennverein, der öffentliche Pferderennen in Form von Galopp- und Trabrennen veranstaltet und dafür einen eigenen Wettbetrieb führt. Neben den bundesweiten 25 Galopp- und 10 Trabrennbahnen¹⁹ zählen dazu auch die Vermittlungen von deutschen Totalisatorwetten zum französischen Anbieter Pari Mutuel Urbain (PMU). Im Gegensatz dazu besteht die Tätigkeit des Buchmachers im gewerbsmäßigen Abschließen und Veranstellen von Pferdewetten, wobei dieser auch Totalisatorwetten vermitteln kann. Der Vertrieb erfolgt dabei in stationären Wettannahmestellen. Die rechtliche Grundlage bildet das Rennwett- und Lotterielgesetz (RennwLottG) sowie seit Juli 2012 zum Teil auch der Erste GlüAndStV.

Das Volumen von Pferdewetten ist seit mehreren Jahren rückläufig und macht am Gesamtmarkt weniger als 1% aus. Die Summe der Einsätze von Totalisatorwetten (ohne PMU) sank zwischen den Jahren 2001 und 2012 von 257,0 auf 55,9 Mio. Euro. Die Wetteinsätze von gewerblichen Buchmachern betrug in diesem Zeitraum durchschnittlich ca. 150 Mio. Euro. Leider sind die genauen Umsätze für dieses Teilssegment seit einigen Jahren nicht dokumentiert und lassen sich auch nicht seriös einschätzen. Die Schwierigkeit besteht vor allem darin, dass gewerbliche Buchmacher, ähnlich wie private Sportwettenanbieter, die Wetteinsätze großteils in Länder vermitteln, die über liberalere Glücksspielgesetze sowie geringere steuerliche Belastungen für Pferdewetten verfügen als Deutschland. Aus diesem Grund lassen sich die Wetteinsätze hierbei nicht, wie bei Totalisatorwetten, aus den abgeführten Steuern berechnen.

Die durchschnittliche Ausschüttungsquote beträgt bei Totalisatorwetten ca. 75% und bei Wetten von gewerblichen Buchmachern zwischen 85% und 90% der Wetteinsätze, die damit ein ähnlich hohes Niveau aufweist wie bei privaten Sportwetten.

¹⁸ Vgl. § 15 Abs. 1 Satz 3 Erster GlüÄndStV

¹⁹ Vgl. Barth, D. (2013/1), Seite 78

3 Der Markt für nicht regulierte Glücksspiele und Sportwetten

In Deutschland umfasst der Markt für nicht regulierte Glücksspiele und Sportwetten folgende Segmente: private Sportwetten, Online-Casinospiele (inkl. Online-Games & Online-Poker) sowie illegale Geldgewinnspielgeräte. Im Gegensatz zum Markt für die regulierten Glücksspiele und Sportwetten, liegen in diesen Bereichen keine seriösen Untersuchungen für das Marktvolumen vor. Diese lassen sich nur aufgrund von Schätzungen ermitteln.

3.1 Private Sportwetten und Online-Casinospiele

Die rechtliche Situation von Sportwetten und Online-Casinospielen hatte sich im Jahr 2012, mit dem Eintreten von zwei neuen Gesetzen mit teilweise sehr unterschiedlichen rechtlichen Bestimmungen geändert.

3.1.1 Die Situation seit dem Jahr 2008

Im Jahr 2008 einigten sich die Länder im Zuge des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) auf ein staatliches Monopol für Sportwetten, dass seitdem in Form der staatlichen Sportwette *Oddset* durchgeführt wurde. Der Veranstalter dieses Wettprogramms ist die Bayerische Lotterieverwaltung, die es federführend für die 16 Landeslotteriegesellschaften betreibt. Der Vertrieb erfolgt dabei ausschließlich über die bundesweit rund 23.000 Annahmestellen der Landeslotteriegesellschaften und unterlag dem Internetverbot des GlüStV.²⁰ Seitdem stellt die Bayerische Lotterieverwaltung die einzige Veranstalterin in Deutschland dar, die eine Genehmigung zum Veranstalten und Vermitteln von Sportwetten besitzt. Gleichzeitig ist das staatliche Wettprogramm *Oddset*, gemeinsam mit dem Fußball-Toto des DLTB, die einzige legale Sportwette in Deutschland.²¹ Die Höhe und Entwicklung der Spieleinsätze von *Oddset* wurden bereits im Abschnitt über den DLTB thematisiert, vgl. Abschnitt 2.5 bzw. Tabellen 2 und 3. Allerdings sind seit dem Jahr 2008 und großteils bereits davor, trotz des staatlichen Monopols, zahlreiche private Anbieter von Sportwetten auf dem deutschen Markt vertreten, die ihr Wettprogramm vor allem im Internet und aus Ländern wie Gibraltar oder Malta veranstalten.

3.1.2 Die Situation seit dem Jahr 2012

In Schleswig-Holstein trat am 01.01.2012 das Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels (Glücksspielgesetz) in Kraft. Das Land besiegelte dadurch seinen (vorzeitigen) Alleingang bei

²⁰ Vgl. § 4 Abs. 4 GlüStV

²¹ Das Fußball-Toto wird an dieser Stelle nicht berücksichtigt, da es, genauso wie Lotto 6 aus 49, auf variable Quoten basiert. Im Gegensatz dazu erfolgt das Wetten mit *Oddset*, wie bei Sportwetten üblich, zu Festquoten.

der Regulierung von Glücksspielen und Sportwetten. In den anderen 15 Bundesländern gilt seit dem 01.07.2012 der Erste GlüÄndStV. Die beiden Gesetze lösten den seit dem Jahr 2008 und für alle 16 Bundesländer bestehenden GlüStV ab.

Ein wesentlicher Bestandteil der beiden Gesetze ist die Marktöffnung für private Sportwettenanbieter. Der Erste GlüÄndStV sieht im Rahmen einer Experimentierklausel unter bestimmten Voraussetzungen vor, 20 Konzessionen (E15-Lizenzen) zur bundesweiten Veranstaltungen von Sportwetten im Internet zu vergeben.²² Im Gegensatz dazu bleibt die Erteilung von Erlaubnissen für Sportwetten in stationären Vermittlungsstellen den Bundesländern überlassen. Diese formulieren die Anforderungen sowie die Anzahl in ihren Ausführungs- bzw. Landesglücksspielgesetzen zum Ersten GlüÄndStV selbst. Das Veranstalten von Online-Casinospielen ist aber in den 15 Bundesländern weiterhin verboten.²³ Hingegen beinhaltet das Glücksspielgesetz von Schleswig-Holstein die Möglichkeit, eine unbegrenzte Anzahl von Erlaubnissen für das Veranstalter von Sportwetten (sowohl im stationären als auch im Fernbetrieb)²⁴ und Online-Casinospielen zu vergeben.²⁵ Diesbezüglich konnten sich Anbieter bereits seit März 2012 darum bewerben. Eine Untersuchung über die Genehmigung von Sportwetten und Online-Casinospiele in Schleswig-Holstein bildete auch das Thema einer Schnellstudie der Forschungsstelle Glücksspiel vom Oktober 2013.²⁶

Es ist offensichtlich, dass beide Ansätze das staatliche Monopol von Sportwetten zu Gunsten einer Voll- bzw. Teilliberalisierung aufgeben. Während Schleswig-Holstein sowohl für Sportwetten als auch Online-Casinospiele eine vollständige Marktöffnung für private Anbieter anstrebte, kommt es in den 15 Bundesländer lediglich zu einer Teilliberalisierung und diese auch nur für Sportwetten. Beide Modelle knüpfen die Vergabe der Lizenzen auch an unterschiedliche Erlaubnisbestimmungen, die die Anbieter dafür erbringen müssen. So enthält zum Beispiel das Glücksspielgesetz von Schleswig-Holstein eine Glücksspielabgabe in der Höhe von 20% des Bruttospielertrages. Hingegen setzt der Erste GlüÄndStV eine Konzessionsabgabe von 5% des Wetteinsatzes fest. Eine ausführliche Auseinandersetzung zu diesem Thema und ein ökonomischer Vergleich zwischen diesen beiden Modellen wurde seitens der Forschungsstelle Glücksspiel bereits im März 2012 veröffentlicht.²⁷

²² Vgl. § 10a Erster GlüÄndStV

²³ Vgl. § 4 Abs. 4 Erster GlüÄndStV

²⁴ §§ 21 bis 24 Glücksspielgesetz

²⁵ §§ 18 bis 20 Glücksspielgesetz

²⁶ Vgl. Barth, D. (2013/2)

²⁷ Vgl. Becker, T./Barth, D. (2012)

Schleswig-Holstein ist mittlerweile den 15 Bundesländern gefolgt und hat ebenfalls die Vorschriften des Ersten GlüÄndStV übernommen. Am 08.02.2013 trat das Gesetz zur Änderung glücksspielrechtlicher Gesetze in Kraft, das auch die Aufhebung des Glücksspielgesetzes beinhaltet, wobei der Fortbestand des eingerichteten Fachbeirates sowie die für die Vertriebsgenehmigung von Veranstalter von Online-Casinospielen und Wetten erbrachten Sicherstellungen zum Schutz staatlicher Zahlungsansprüche und von Auszahlungsansprüchen weiterhin eine Anwendung finden.²⁸

3.1.3 Das Angebot eines privaten Sportwettenunternehmens

Das Wettprogramm eines privaten Sportwettenanbieters zeichnet sich durch eine umfangreiche Breite und Tiefe von verschiedenen Sportarten und Wettformen aus. Es deckt einerseits nahezu alle weltweit existierenden Sportrichtungen und -ligen ab und bietet andererseits diese in einer Vielzahl von unterschiedlichen Wettformen an, z.B. Einzel-, Kombi- und Systemwetten oder Ereignis-, Live- und Langzeitwetten. Daneben beinhaltet das Angebot eines privaten Sportwettenunternehmens auch Online-Casinospiele, die eine große Anzahl von Roulettespielen, Poker- und Black Jacktischen, Glücksspielautomaten, Würfelspiele usw. umfassen.

Der Vertrieb erfolgt dabei entweder online über das Internet oder stationär in eigenen Wettannahmestellen. Die privaten Anbieter vermitteln dabei die Sportwetten in ihre Niederlassungen außerhalb von Deutschland. Diese befinden sich meist auf Inseln innerhalb von Europa, z.B. Gibraltar, Malta, Isle of Man oder Alderney. Gibraltar und Malta, aus denen derzeit die meisten Anbieter fungieren, sind beide Mitgliedsstaaten der EU und können den Firmen einen erheblichen Standortvorteil gegenüber Deutschland anbieten. Der Standortvorteil drückt sich vor allem durch liberalere Glücksspielgesetze und geringere Steuern aus. Um einen Eindruck über die steuerliche Belastung von Sportwetten in diesen Ländern zu gewinnen, sind nachstehend die steuerlichen Verpflichtungen in Gibraltar und Malta kurz dargestellt:

Gibraltar

Die Spielsteuer (engl. gaming tax) beträgt in Gibraltar ab April 2005 bei Online-Sportwetten mit Festquoten bei einem jährlichen Umsatz (Bruttospielertrag) bis £ 42.500.000 nur 1%. Das bedeutet, dass die Höhe der Spielsteuer jährlich bis zu £ 425.000 begrenzt ist, wobei gleichzeitig ein jährlicher Mindestbetrag in der Höhe von £ 85.000 gilt.²⁹

²⁸ Vgl. Artikel 4 des Gesetzes zur Änderung glücksspielrechtlicher Gesetze vom 1. Februar 2013

²⁹ Vgl. www.gibraltar.gov.gi, Remote Gambling, Gaming Tax

Malta

In Malta ist zwischen vier Klassen von unterschiedlichen Lizenzen für Glücksspiele zu unterscheiden. Laut der Remote Gaming Regulation befindet sich ein Anbieter von Sportwetten mit Festquoten in der für Spielsteuer geltenden Klasse 2. Seit dem Jahr 2004 beträgt dabei die Spielsteuer 0,5% der Bruttospielerträge, wobei die maximale Höhe der Spielsteuer pro Lizenz auf 466.000 Euro begrenzt ist.³⁰

Es ist offensichtlich, dass die Höhe der Spielsteuer in Gibraltar und Malta geringer ist als die Abgaben der beiden Modelle die im Ersten GlüÄndStV bzw. in Schleswig-Holstein festgeschrieben sind.

Des Weiteren beinhalten die Vorschriften des, mittlerweile für alle Bundesländer geltenden, Ersten GlüÄndStV, neben dem Verbot von Online-Casinospielen auch erhebliche Einschränkungen beim Angebot von Livewetten. Diese sind nur auf das Endergebnis, nicht aber auf einzelne Ereignisse zulässig.³¹ Ebenso ist Werbung für Sportwetten im Fernsehen unmittelbar vor oder während der Live-Übertragung von Sportereignissen auf dieses Sportereignis verboten.³² Alle diese Maßnahmen schaffen für die privaten Sportwettenanbieter unterschiedliche Voraussetzungen zwischen ihren derzeitigen gesetzlichen Bestimmungen in Gibraltar oder Malta und den Anforderungen, die sie unter anderen für den Erhalt einer Erlaubnis in Deutschland gemäß des Ersten GlüÄndStV erfüllen müssen.

3.1.4 Der Markt für private Sportwetten

Im Gegensatz zum regulierten Markt, liegen für das Volumen des nicht regulierten Marktes keine verlässlichen Daten vor. Aus diesem Grund müssen für die Spiel- und Wetteinsätze in diesen Segmenten Schätzungen angestellt werden. Diese resultierten in der Vergangenheit jedoch oft aus nicht nachvollziehbaren Untersuchungen. Hingegen werden in der vorliegenden Studie die Annahmen offengelegt und die Berechnungen auch nachvollziehbar dargestellt. Da sich die Grundlagen der Berechnungen zwischenzeitlich geändert haben, werden die Ergebnisse für private Sportwetten in den nächsten beiden Abschnitten getrennt für die Jahre 2006 bis 2010 sowie 2011 bis 2012 präsentiert. Die nachstehende Tabelle 4 fasst die Ergebnisse für Sportwetten für die Jahre 2006 bis 2012 zusammen.

³⁰ Vgl. www.lga.org.mt, Legislation, Remote Gaming Regulations, 4th schedule, Regulation 57, 1.b und 3, Seite 25f

³¹ Vgl. § 21 Abs. 4 Satz 2 und 3 Erster GlüÄndStV

³² Vgl. § 5 Abs. 3 Satz 3 Erster GlüÄndStV

Tabelle 4: Das Marktvolumen von privaten Sportwetten in Deutschland von 2006 bis 2012

Sportwetten	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Teilnahme der Bevölkerung (zw. 16 und 65 Jahren) in den vergangenen 12 Monaten, in %							
Oddset Sportwetten		2,3		2,3		1,9	
Pferdewetten		0,7		0,6		0,4	
Andere Sportwetten		0,8		0,9		0,7	
Live-Wetten						0,9	
Teilnahmerate – Gesamt	3,8	3,8	3,8	3,8	3,8	3,9	
Gesamtbevölkerung (zw. 16 und 65), in Tsd.	53.640,7	53.521,3	53.286,1	53.058,2	53.166,2	53.335,4	
Teilnahme der Bevölkerung (zw. 16 und 65 Jahren) an Sportwetten, in Tsd.	2.038,34	2.033,81	2.024,87	2.016,21	2.020,32	2.080,08	
bwin, Kennzahlen							
Wetteinsätze, in Mio. Euro	1.992,3	2.227,2	2.927,4	3.052,0	3.500,4		
Aktive Spieler, in Tsd.	1.467	1.317	1.669	1.754	1.981		
Wetteinsatz pro aktiven Spieler, in Euro	1.358,1	1.691,1	1.754,0	1.740,1	1.767,0		
Wetteinsätze - Marktvolumen, in Mio. Euro	2.768,2	3.439,4	3.551,6	3.508,5	3.569,9		
bwin.party, Kennzahlen							
Wetteinsätze, in Mio. Euro						2.887,0	3.804,5
Umsatzanteil in Deutschland, in %						20,6%	22,0%
Wetteinsätze in Deutschland, in Mio. Euro						593,6	835,3
Wetteinsätze - Marktvolumen mit 25% Marktanteil, in Mio. Euro						2.374,4	3.341,3
Untergrenze (mit 30% Marktanteil) in Mio. Euro						1.978,7	2.784,4
Obergrenze (mit 20% Marktanteil) in Mio. Euro						2.968,0	4.176,6
Zusammenfassung: Sportwetten - Marktvolumen, in Mio. Euro							
Wetteinsätze - Gesamt	2.768,2	3.439,4	3.551,6	3.508,5	3.569,9	2.374,4	3.341,3
davon Pferdewetten	260,8	260,5	251,3	251,0	251,0		
Sportwetten (ohne Pferdewetten)	2.507,4	3.178,9	3.300,3	3.257,5	3.318,9	2.374,4	3.341,3
davon staatliche Sportwette Oddset	342,3	276,3	207,8	184,5	174,1	151,9	139,8
Private Sportwetten	2.165,1	2.902,6	3.092,5	3.073,0	3.144,8	2.222,5	3.201,5
abzüglich Ausschüttungen	1.975,4	2.649,4	2.843,9	2.845,1	2.911,9	2.054,2	2.950,5
Bruttospielerträge	189,8	253,2	248,6	227,9	233,0	168,4	250,9

Quelle: Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim, siehe Anhang

3.1.4.1 Der Markt für private Sportwetten von 2006 bis 2010

Der Ansatz zu den Schätzungen des Marktvolumens für diesen Zeitabschnitt beruht auf repräsentativen Bevölkerungsumfragen zur Teilnahme an Sportwetten in Deutschland sowie den Umsatzzahlen eines führenden internationalen Sportwettenanbieters und wurde von der Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim entwickelt.³³

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), Köln führt alle zwei Jahre repräsentative Befragungen zur Teilnahme von Glücksspielen und Sportwetten in Deutschland durch. Diese Untersuchungen umfassen jeweils rund 10.000 Personen im Alter zwischen 16 und 65 Jahren, die in den letzten zwölf Monaten an verschiedenen Glücksspiel- und Wettformen teilgenommen haben. In der Tabelle 4 sind die Ergebnisse dieser Erhebungen für das Segment Sportwetten für die Jahre 2007, 2009 und 2011 angegeben. Die Befragungen umfassen dabei die Rubriken: Oddset-Sportwetten³⁴, Pferdewetten, Andere Sportwetten und im Jahr 2011 zusätzlich auch Livewetten, nicht jedoch das Fußball-Toto.

Die Umfrage in den Jahren 2007 und 2009 ergaben, dass jeweils 3,8% der Bevölkerung zwischen 16 und 65 Jahren in den letzten zwölf Monaten an einer Sport- oder Pferdewette teilgenommen haben. Die Teilnehmerate setzt sich zusammen aus Oddset-Sportwetten (je 2,3%), Pferdewetten (0,7% bzw. 0,6%) und anderen Sportwetten (0,8% bzw. 0,9%).³⁵ Im Jahr 2011 lag die Teilnahme an Sportwetten innerhalb dieser Personengruppe bei 3,9%, wobei hier neben Oddset-Sportwetten (1,9%), Pferdewetten (0,4%) und Andere Sportwetten (0,7%) erstmals auch Livewetten (0,9%) einfließen.³⁶ Diese Untersuchung ist jedoch für die Schätzung des Marktvolumens zwischen den Jahren 2006 und 2010 nicht von Bedeutung und wird lediglich aufgrund der Vollständigkeit angeführt. Da sich die Teilnehmerate an Sportwetten in der Bevölkerung zwischen den Jahren 2007 und 2009 mit 3,8% konstant hielt (und auch im Jahr 2011 nur leicht auf 3,9% anstieg), wurde für die Jahre 2006, 2008 und 2010, in denen keine Befragung stattfand, ebenfalls der Wert von 3,8% übernommen.

In der Tabelle 4 ist unterhalb der Teilnehmeraten die Anzahl der Gesamtbevölkerung zwischen 16 und 65 Jahren in den Jahren 2006 bis 2010 angegeben. Diese sank im betrachteten Zeitraum von 53,6 Millionen auf 53,2 Millionen.³⁷ Legt man die Teilnehmerate der Untersu-

³³ Vgl. Becker, T. (2010), Seite 2

³⁴ Es handelt sich dabei um alle Sportwetten mit Festquoten und nicht nur um die staatliche Sportwette *Oddset*.

³⁵ Vgl. BZgA (2012), Seite 135ff

³⁶ Vgl. BZgA (2012), Seite 135ff

³⁷ Vgl. Statistisches Jahrbuch 2011, Seite 42 bzw. 2012, Seite 31

chungen des BZgA zu Grunde, dann lässt sich für jedes Jahr der absolute Bevölkerungsanteil an Personen zwischen 16 und 65 Jahren berechnen, der in den jeweiligen letzten zwölf Monaten an einer Sport- und Pferdewette teilgenommen hat. Diese Teilnehmeranzahl variierte, aufgrund der abnehmenden Gesamtbevölkerung und der konstanten jährlichen Teilnahmerate von 3,8% in der beobachteten Zeitspanne zwischen 2,038 und 2,020 Millionen Personen.

Um das jährliche Marktvolumen zu erhalten, wird im nächsten Schritt der durchschnittliche Wetteinsatz eines aktiven Spielers von Sportwetten ermittelt. Die Daten dazu beruhen auf den Angaben des privaten Glücksspielunternehmens Bwin Interactive Entertainment AG, Wien/Österreich (*bwin*). Dieser Anbieter gilt als einer der führenden Veranstalter von Sportwetten im Internet und betreibt daneben auch Online-Casinospiele (inkl. Games und Poker). Im Jahr 2011 fusionierte *bwin* mit dem englischen Glücksspielunternehmen PartyGaming plc (*PartyGaming*), London/UK. Während *bwin* seinen Schwerpunkt hauptsächlich bei Sportwetten besaß, lag das Kerngeschäft von *PartyGaming* im Bereich von Online-Casinospielen (insbesondere von Online-Poker). Die aus der Fusion entstandene Bwin.party Digital Entertainment plc (*bwin.party*) mit Hauptsitz in Gibraltar konnte seitdem seine Marktstellung sowohl bei Sportwetten als auch bei Online-Casinospielen ausbauen.

Die Tabelle 4 beinhaltet die, für diesen Ansatz, notwendigen Kennzahlen von *bwin* für die Jahre 2006 bis 2010. Die Kennzahlen stammen aus den jährlichen Geschäftsberichten des Anbieters und umfassen die gesamten Wetteinsätze, die aktiven Spieler und den sich daraus resultierenden durchschnittlichen Wetteinsatz pro aktiven Spieler.³⁸ Die gesamten Wetteinsätze von allen Sportwetten dieses Anbieters betragen im Jahr 2006 insgesamt 1.992,3 Mio. Euro und stiegen bis zum Jahr 2010 um 75% auf 3.500,4 Mio. Euro an. Währenddessen hat sich die Anzahl der aktiven Spieler in diesem Zeitraum von 1,467 auf 1,981 Mio. Personen bzw. um rund 35% erhöht. Aus diesen Angaben lässt sich der durchschnittliche Wetteinsatz eines aktiven Spielers bei *bwin* pro Jahr berechnen. Diese Kennzahl betrug im Jahr 2006 noch 1.358,1 Euro und stieg bis zum Jahr 2010 auf 1.767,0 Euro an.

Im letzten Schritt wird der absolute Bevölkerungsanteil von Personen zwischen 16 und 65 Jahren, die in den letzten zwölf Monaten an Sportwetten teilgenommen haben sowie der durchschnittliche Wetteinsatz eines aktiven Spielers von *bwin* herangenommen, um das jährliche Volumen des deutschen Sportwettenmarktes zu ermitteln. Dabei sei angenommen, dass

³⁸ Vgl. Bwin, Geschäftsberichte 2006 bis 2009, Quartalsbericht Q4 2010

jeder Teilnehmer genau diesen Betrag pro Jahr aufwendet. Allerdings ist davon auszugehen, dass aktive Spieler bei *bwin* im Durchschnitt einen höheren Betrag einsetzen, als die Personen in der Bevölkerung, die an Sportwetten teilnehmen. Aus diesem Grund sind die angegebenen Durchschnittseinsätze auch eher als die Obergrenze anzusehen. Aus der Multiplikation der absoluten Teilnehmeranzahl mit dem durchschnittlichen Wetteinsatz eines aktiven Kunden von *bwin* folgen dann die jährlichen gesamten Wetteinsätze von Sportwetten in Deutschland.

Die Berechnungen ergaben folgende Ergebnisse: Das Marktvolumen von Sportwetten, ausgedrückt durch die Wetteinsätze, beliefen sich im Jahr 2006 auf 2.768,2 Mio. Euro und wuchsen bis zum Jahr 2010 auf insgesamt 3.569,9 Mio. Euro an. Dies kommt einer Steigerung von rund 29% in dem fünfjährigen Zeitraum gleich, wobei zwischen den Jahren 2006 und 2007 mit 24,2% der größte Zuwachs erfolgte. Anschließend ist das Marktvolumen bis zum Jahr 2010 nur noch mit 3,8% angestiegen.

3.1.4.2 Der Markt für private Sportwetten von 2011 bis 2012

Im Zuge der vorher erwähnten Fusion von *bwin* und *PartyGaming* haben sich auch die Geschäftsberichte und somit die Grundlage für die Schätzungen geändert. Seit dem Jahr 2011 gibt das Unternehmen in seinen Geschäftsberichten nicht mehr die Anzahl der aktiven Spieler an, sondern stattdessen nur noch so genannte Aktive Spielertage (Active Player Days). Diese Kennzahl ist aber für die Berechnung der jährlichen Wetteinsätze nicht geeignet. Zwar finden sich in den Quartalsberichten auch die dafür notwendige Anzahl der aktiven Spieler (Unique Active Players), jedoch nur auf das Quartal und nicht auf das Jahr bezogen. Eine diesbezügliche Hochrechnung würde aber eine Mehrfachzählung an aktiven Spielern mit sich bringen. Aus diesem Grund muss für die Schätzung des deutschen Marktvolumens von Sportwetten ab dem Jahr 2011 ein anderer Ansatz verwendet werden. Dieser basiert jedoch ebenfalls auf den Angaben von *bwin.party*.

Die Tabelle 4 zeigt die Kennzahlen von *bwin.party* für die Jahre 2011 und 2012. Diese wurden ebenfalls aus den jährlichen Geschäftsberichten des Unternehmens übernommen und beinhalten neben den gesamten Wetteinsätzen, diesmal die Umsatzanteile (basierend auf den Netto Gaming Erträgen), die das Unternehmen in Deutschland erzielt hatte, sowie die daraus resultierenden Wetteinsätze aus Deutschland.³⁹ Die Summe der Wetteinsätze von *bwin.party* machten in den beiden Jahren 2.887,0 bzw. 3.804,5 Mio. Euro aus. Dieser Anstieg von rund

³⁹ Vgl. *Bwin.party*, Annual reports 2011 and 2012

32% resultiert vor allem durch die Austragung der UEFA Fußball Europameisterschaft in Polen und der Ukraine sowie der Olympischen Sommerspiele in London 2012 und der dadurch vermehrten Nachfrage nach Sportwetten. Ebenso dürfte sich die seit Juli 2012 zunehmende Präsenz als Werbepartner von Bayern München⁴⁰ und im deutschen Fernsehen (diverse Werbespots auf Sport 1) positiv auf die Höhe der Wetteinsätze ausgewirkt haben.

Des Weiteren teilte das Unternehmen mit, dass sie in den zwei Jahren 20,6% bzw. 22,0% ihrer Netto Gaming Erträge (Nettospielerträge) in Deutschland umgesetzt hatten. Die Nettospielerträge ergaben sich dabei aus den Spiel- und Wetteinsätzen abzüglich der Gewinnausschüttungen (=Bruttospielerträge) und zusätzlich nach Abzug von Bonuszahlungen an Kunden sowie (langfristigen) Marktwertanpassungen (fair value adjustments). Die angegebenen Anteile differenzieren jedoch nicht zwischen den einzelnen Produkten, die *bwin.party* anbietet. Diese setzen sich aus Sportwetten, Casino & Games, Poker und Bingo zusammen, welche ausschließlich über das Internet vertrieben werden. Legt man die Anteile von 20,6% bzw. 22,0% zu Grunde, dann entfallen von den gesamten Wetteinsätzen 593,6 bzw. 835,3 Mio. Euro auf Deutschland. Um daraus die gesamten Wetteinsätze des deutschen Sportwettenmarktes bestimmen zu können, ist es notwendig herauszufinden, welchen Anteil diese Beträge am deutschen Markt darstellen. Dazu muss wiederum der Marktanteil von *bwin.party* geschätzt werden.

Eine Marktanalyse des amerikanischen Bankunternehmens Morgan Stanley ergab, dass *bwin.party* seit der Fusion im Jahr 2011 über einen Marktanteil von ca. 22% am deutschen Online-Glücksspiel- und Sportwettenmarkt verfügt, wobei dieser Schätzung eine Bandbreite von 20% bis 25% eingeträumt wird.⁴¹ Allerdings bezieht sich dieser Marktanteil auf alle Produkte des Unternehmens und auch nur auf den Online-Markt. Da es aber gerade bei Online-Poker eine Vielzahl von Anbietern (z.B. Poker-Stars, Everest Poker usw.) und anbieterübergreifende Plattformen (z.B. iPoker) gibt, die sich ausschließlich auf dieses Segment spezialisieren haben, kann davon ausgegangen werden, dass der Marktanteil von *bwin.party* hierbei unterhalb dieser Bandbreite liegt. Dies werden die Schätzungen für Online-Poker in dieser Studie noch bestätigen, vgl. Abschnitt 3.1.4.6. Daraus folgt, dass der Marktanteil von *bwin.party* bei Sportwetten und Online-Casino & Games oberhalb der von Morgan Stanley angegebenen Bandbreite liegen muss. Trotz dieser Abweichungen bilden die geschätzten Werte eine brauchbare Grundlage für die weiteren Berechnungen in diesem Ansatz.

⁴⁰ Vg. Barth, D. (2013/3), Seite 5

⁴¹ Vgl. Longley, S. (2011), Seite 11

Das Ergebnis von einer Umfrage der nurago GmbH (ein Tochterunternehmen des Marktforschungsinstitutes GfK, Nürnberg) vom vierten Quartal 2011 besagt, dass 45% von knapp 800 zielgruppenrelevanten Personen für Sportwetten, den Internetauftritt von *bwin* nutzen,⁴² wobei diese Umfrage auch Doppel- und Mehrfachnennungen bei verschiedenen Online-Anbietern von Sportwetten zulässt. Rechnet man diese heraus, dann erhält *bwin* bei dieser Umfrage einen Nutzeranteil von rund 32%. Dies bestätigt die zuvor vermutete Annahme, dass der Marktanteil von *bwin.party* im Segment Sportwetten höher ist als von allen Produkten zusammen. Aus diesem Grund wird für die Berechnung des Marktvolumens von Sportwetten ein Marktanteil von *bwin.party* in der Höhe von **30%** angenommen. Diese Zahl stellt die Obergrenze beim Marktanteil des Unternehmens und gleichzeitig die **Untergrenze** bei der Berechnung des Marktvolumens dar.

Gleichzeitig deckt der geschätzte Marktanteil von *bwin.party* nur den Online-Markt, nicht aber die stationären Wettannahmestellen ab. Diese müssen in der nachstehenden Berechnung für das Marktvolumen ebenfalls noch einbezogen werden. Allerdings liegen für das Ausmaß dieses Segments keine seriösen Zahlen vor. Es ist davon auszugehen, dass ein Netz von privaten Wettannahmestellen für Sportwetten (mit Ausnahme der Annahmestellen für die Lotterien und Sportwetten des DLTB) in Deutschland zwar besteht, jedoch derzeit noch eher unterentwickelt ist. Der Ausbau eines solchen Netzes ist in jedem Bundesland erst im Zuge der Genehmigungen durch die jeweiligen Landesglücksspielgesetze zu erwarten. Dementsprechend wird den stationären Wettannahmestellen in dieser Studie auch nur ein geringes Ausmaß an Wetteinsätzen unterstellt. Diese Einschätzung führt dazu, dass die Berechnung des Marktvolumens von Sportwetten unter der Annahme eines Marktanteils von *bwin.party* in der Höhe von **20%** erfolgt, wobei dieser Wert diesmal als Untergrenze beim Marktanteil des Unternehmens und als die **Obergrenze** bei der Berechnung des Marktvolumens herangezogen wird.

Der letzte Schritt besteht darin, aus dem Anteil den *bwin.party* in Deutschland umsetzt und dem geschätzten Marktanteil von *bwin.party* in Deutschland, das Marktvolumen für Sportwetten hochzurechnen. Dazu dividiert man die zuvor ermittelten Deutschlandanteile durch die geschätzten Marktanteile, wobei man jeweils eine Ober- und Untergrenze von 20% bzw. 30% sowie einen durchschnittlichen Marktanteil von 25% zu Grunde legt. In der Tabelle 4 sind diese Berechnungen dargestellt. Unter der Annahme, dass *bwin.party* bei Sportwetten über

⁴² Vgl. Jaxx, Geschäftsbericht (2011), Seite 14f

einen Marktanteil von 25% verfügt, lässt sich das jährliche Marktvolumen in den Jahren 2011 und 2012 auf 2.374,4 bzw. 3.341,3 Mio. Euro festmachen. Zieht man auch die Ober- und Untergrenzen von 30% bzw. 20% für die Hochrechnung heran, dann bewegt sich das Marktvolumen im Jahr 2011 zwischen 1.978,7 und 2.968,0 Mio. Euro und im Jahr 2012 zwischen 2.784,4 und 4.176,6 Mio. Euro.

3.1.4.3 Der Markt für private Sportwetten - Zusammenfassung

An dieser Stelle ist noch zu beachten, dass das angegebene jährliche Marktvolumen auch die Wetteinsätze von der staatlichen Sportwette *Oddset* und bis zum Jahr 2010 zusätzlich auch die Wetteinsätze von Pferdewetten beinhaltet. Dies kommt daher, weil der Ansatz in Abschnitt 3.1.4.1 auf den Teilnehmerraten in der Bevölkerung beruht, die jedoch auch *Oddset* Sportwetten sowie Pferdewetten einbeziehen. Ebenso berücksichtigt der Ansatz in Abschnitt 3.1.4.1, der auf dem Marktanteil des Anbieters *bwin.party* basiert, ebenfalls die staatliche Sportwette *Oddset*, jedoch nicht mehr Pferdewetten.

Um ausschließlich das Marktvolumen für private Sportwetten zu erhalten, müssen die Wetteinsätze von diesen zwei Segmenten noch herausgerechnet werden. Für den relevanten Zeitraum liegen diesbezüglich sowohl für die staatliche Sportwette *Oddset* als auch für Pferdewetten verlässliche Daten vor, vgl. Tabelle 2. Dieser Umstand ist in der Tabelle 4 im letzten Teil unter der Überschrift Zusammenfassung nochmals dargestellt. Die Zeile Wetteinsätze - Gesamt beinhaltet das zuvor berechneten Marktvolumen pro Jahr, wobei in den Jahren 2011 und 2012 der durchschnittliche Marktanteil von 25% verwendet wurde. Zieht man davon die Wetteinsätze von Pferdewetten ab, dann erhält man das Marktvolumen von Sportwetten, wobei dieser Abzug wie zuvor erwähnt nur für die Jahre 2006 bis 2010 notwendig ist. Rechnet man anschließend davon auch noch die Wetteinsätze von der staatlichen Sportwette *Oddset* heraus, dann erfolgt daraus das Marktvolumen von privaten Sportwetten.

Die Berechnungen ergaben, dass das Marktvolumen von privaten Sportwetten, ausgedrückt durch die Wetteinsätze, im Jahr 2006 bei 2.165,1 Mio. Euro lag und bis zum Jahr 2012 auf 3.201,5 Mio. Euro anstieg. Dies entspricht einem Wachstum von rund 48% während dieser sieben Jahre, wobei der größte Sprung von 34% zwischen den Jahren 2006 und 2007 erfolgte. Seitdem variierte das Marktvolumen auf einem Niveau von rund drei Milliarden Euro. Abschließend lassen sich nach Abzug der Gewinnausschüttungen an die Spieler auch die jährlichen Bruttospielerträge bestimmen. Zu diesem Zweck wurden die durchschnittlichen Aus-

schüttungen über alle Sportwetten von *bwin* und ab dem Jahr 2011 von *bwin.party* herangezogen, die ebenfalls in den jährlichen Geschäftsberichten des Unternehmens angegeben sind. Es lässt sich feststellen, dass die durchschnittliche Ausschüttung im Jahr 2006 noch 91,2% betrug und dann bis zum Jahr 2012 auf mittlerweile 92,2% zunahm. Diese Entwicklung lässt sich durch die zunehmende Konkurrenz bei Sportwetten im Internet in den letzten Jahren erklären. Die nach Abzug der Ausschüttungen resultierenden Bruttospielerträge machten im Jahr 2006 rund 189,8 Mio. Euro und im Jahr 2012 insgesamt 250,9 Mio. Euro aus.

3.1.5 Der Markt für Online-Casino

Das Segment von Online-Casinos kann in zwei Produktgattungen aufgeteilt werden. Die erste Gruppe umfasst die typischen Online-Casinospiele, z.B. Französisches und Amerikanisches Roulette, die Kartenspiele Black Jack und Baccara, Video-Poker, Glücksspielautomaten usw. Diese Spielformen entsprechen den virtuellen Varianten, der in den stationären Spielbanken angebotenen Glücksspielen. Darüber hinaus zählen zu dieser Gruppe auch Online-Games. Darunter versteht man einerseits leicht abgeänderte Formen von Casinospielen, z.B. Mini-Roulette oder Mini-Black Jack und andererseits Glücksspiele wie Hoch-Niedrig-Spiele, Bingo, Keno, Rubbelkarten, Glücksrad, diverse Würfelspiele usw. oder auch Geschicklichkeitsspiele wie Backgammon, Arcade usw. Die zweite Gruppe bildet Online-Poker und beinhaltet die verschiedenen Formen von Pokerspielen, z.B. Texas Hold'em, Stud, Omaha usw.

Beide Gruppen werden sowohl von den meisten privaten Sportwettenanbietern und als auch von speziellen Online-Casinoanbietern, z.B. Online-Casino Deutschland, Bautzen vertrieben. Im Gegensatz dazu hat sich bei Online-Poker in den letzten Jahren eine zunehmende Spezialisierung von Unternehmen abgezeichnet, die ausschließlich Pokerspiele anbieten, z.B. Rational Group (PokerStars, Full Tilt Poker), Everest Poker. Daneben existieren auch eigene Pokernetzwerke, bei denen sich die Anbieter zwar durch ihren eigenen Internetauftritt unterscheiden, jedoch dieselbe Software teilen, z.B. PartyPoker, ipoker, Ongame usw. Über diese Netzwerke erschließen auch private Sportwettenanbieter zusätzliche Vertriebsmöglichkeiten.

Die Berechnungen für das Marktvolumen von beiden Gruppen unterliegen unterschiedlichen Ansätzen. Aus diesem Grund werden die Schätzungen für Online-Casinospiele und Online-Games sowie für Online-Poker getrennt voneinander betrachtet, wobei die Berechnungsansätze denselben Methoden entsprechen wie zuvor bei Sportwetten. Die Tabelle 5 zeigt zuerst die Ergebnisse für Online-Casinospiele und Online-Games für die Jahre 2006 bis 2012.

Tabelle 5: Das Marktvolumen von Online-Casinospielen und Online-Games von 2006 bis 2012

Online-Casino & Games	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Teilnahme der Bevölkerung (zw. 16 und 65 Jahren) in den vergangenen 12 Monaten, in %							
Online-Casino	0,7	0,7	0,7	0,9	0,9	0,8	
Gesamtbevölkerung (zw. 16 und 65), in Tsd.	53.640,7	53.521,3	53.286,1	53.058,2	53.166,2		
Teilnahme der Bevölkerung (zw. 16 und 65 Jahren) an Online-Casino, in Tsd.	375,48	374,65	373,00	477,52	478,50		
bwin, Kennzahlen - Online-Casinospiele							
Bruttospielerträge, in Mio. Euro	78,93	61,24	69,99	73,75	74,73		
Aktive Spieler, in Tsd.	236	241	338	371	400		
Bruttospielertrag pro aktiven Spieler, in Euro	334,5	254,1	207,1	198,6	186,8		
Bruttospielerträge - Marktvolumen, in Mio. Euro	125,6	95,2	77,2	94,9	89,4		
bwin, Kennzahlen - Online-Games							
Bruttospielerträge, in Mio. Euro	13,53	15,48	21,26	27,80	41,05		
Aktive Spieler, in Tsd.	202	201	291	412	519		
Bruttospielertrag pro aktiven Spieler, in Euro	67,0	77,0	73,1	67,5	79,1		
Bruttospielerträge - Marktvolumen, in Mio. Euro	25,2	28,9	27,3	32,3	37,9		
Bruttospielerträge Gesamt - Marktvolumen, in Mio. Euro	150,7	124,1	104,5	127,1	127,3		
Spieleinsätze Gesamt - Marktvolumen, in Mio. Euro	3.014,8	2.481,1	2.089,9	2.542,1	2.545,1		
bwin.party, Kennzahlen							
Spieleinsätze, in Mio. Euro						7.054,2	8.117,1
Umsatzanteil in Deutschland, in %						20,6%	22,0%
Spieleinsätze in Deutschland, in Mio. Euro						1.450,4	1.782,2
Spieleinsätze - Marktvolumen (mit 25% Marktanteil), in Mio. Euro						5.801,8	7.128,8
Untergrenze (mit 30% Marktanteil) in Mio. Euro						4.834,8	5.940,7
Obergrenze (mit 20% Marktanteil), in Mio. Euro						7.252,2	8.911,0
Zusammenfassung: Online-Casino & Games - Marktvolumen, in Mio. Euro							
Spieleinsätze - Gesamt	3.014,8	2.481,1	2.089,9	2.542,1	2.545,1	5.801,8	7.128,8
abzüglich Ausschüttungen	2.864,1	2.357,1	1.985,4	2.415,0	2.417,9	5.568,8	6.849,0
Bruttospielerträge	150,7	124,1	104,5	127,1	127,3	233,0	279,8

Quelle: Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim, siehe Anhang

3.1.5.1 Der Markt für Online-Casinospiele und Online-Games von 2006 bis 2010

Die Berechnung des Marktvolumens für diese beiden Segmente erfolgt nach demselben Ansatz wie bei Sportwetten. Es wird dabei ebenfalls auf die repräsentativen Bevölkerungsumfragen des BZgA sowie den Umsatzzahlen von *bwin* zurückgegriffen, wobei die Angaben in der Tabelle 5 genauso zu lesen und zu interpretieren sind wie die Ergebnisse in der Tabelle 4.

Die Umfrage des BZgA besagt, dass in den Jahren 2007, 2009 und 2011 die Teilnehmerrate der Bevölkerung zwischen 16 und 65 Jahren, die in den letzten zwölf Monaten an Online-Casinospielen teilnahmen bei 0,7%, 0,9% bzw. 0,8% lag,⁴³ wobei der Wert für das Jahr 2011 für die Schätzung des Marktvolumens zwischen den Jahren 2006 und 2010 nicht mehr notwendig ist. Da sich die Teilnahmerate an Online-Casinospielen, genauso wie an Sportwetten, in diesem Zeitraum wenig bis kaum geändert hatte, kann man davon ausgehen, dass die Werte auch für die anderen Jahre gelten. Dementsprechend wurden die Teilnehmerraten in den Jahren 2006 und 2008 mit je 0,7% und im Jahr 2010 mit 0,9% angenommen.

Zur Berechnung des absoluten Bevölkerungsanteils an Personen zwischen 16 und 65 Jahren, die in den letzten zwölf Monaten an Online-Casinospielen teilgenommen haben, zieht man wiederum die Anzahl der deutschen Gesamtbevölkerung in dieser Altersgruppe hinzu. Dabei handelt es sich um dieselben Zahlen wie bereits bei Sportwetten. Die absolute Teilnehmeranzahl lag zwischen den Jahren 2006 bis 2008 bei rund 375 Millionen und in den Jahren 2009 und 2010 bei rund 478 Millionen Personen. Diese Steigerung lässt sich dabei auf die zwischenzeitliche Zunahme der Teilnehmerrate von 0,7% auf 0,9% zurückführen.

Die Kennzahlen von *bwin* umfassen die Bruttospielerträge, die aktiven Spieler und den sich daraus resultierenden durchschnittlichen Bruttospielertrag pro aktiven Spieler. In der Tabelle 5 sind diese Angaben getrennt nach Online-Casinospielen und Online-Games angeführt, da diese Aufteilung auch in den jährlichen Geschäftsberichten des Unternehmens erfolgt.⁴⁴

Die Kennzahlen von Online-Casinospielen und Online-Games von *bwin* zeigen im betrachteten Zeitraum eine unterschiedliche Entwicklung. Während die Bruttospielerträge bei Online-Casinospielen zwischen den Jahren von 2006 bis 2010 einen leichten Rückgang von 78,93 auf 74,73 Mio. Euro verzeichneten, haben sie sich bei Online-Games in dieser Zeit von 13,53 auf 41,05 Mio. Euro mehr als verdreifacht. Dies drückt sich auch in den durchschnittlichen Brutto-

⁴³ Vgl. BZgA (2012), Seite 135ff

⁴⁴ Vgl. Bwin, Geschäftsberichte 2006 bis 2009, Quartalsbericht Q4 2010

spielerträgen pro aktiven Spieler aus. Hierbei kam es von 2006 bis 2010 bei Online-Casinospielen zu einem Rückgang von 334,5 auf 186,8 Euro und bei Online-Games zu einem Anstieg von 67,0 auf 79,1 Euro. Multipliziert man diese durchschnittlichen Bruttospielerträge pro aktiven Spieler mit den zuvor ermittelten absoluten Teilnehmerzahlen in der Bevölkerung, dann sanken die deutschlandweiten Bruttospielerträge für Online-Casinospiele in diesem Zeitraum von 125,6 auf 89,4 Mio. Euro, während sie bei Online-Games von 25,2 auf 37,9 Mio. Euro anstiegen.

Abschließend zählt man die Beträge von beiden Produktgattungen in jedem Jahr zusammen und errechnet daraus noch die gesamten Spieleinsätze in diesem Segment. Dies ergab die folgenden Ergebnisse: Das Marktvolumen von Online-Casinospielen und Online-Games, ausgedrückt durch die Bruttospielerträge, beliefen sich im Jahr 2006 auf 150,7 Mio. Euro und im Jahr 2010 auf 127,3 Mio. Euro. Dies entspricht einem zwischenzeitlichen Rückgang von rund 16%. Legt man eine marktübliche durchschnittliche Ausschüttungsquote von 95% zu Grunde, dann betragen die Spieleinsätze von beiden Produktgattungen zusammen im Jahr 2006 rund 3.014,8 Mio. Euro und im Jahr 2010 rund 2.545,1 Mio. Euro.

3.1.5.2 Der Markt für Online-Casinospiele und Online-Games von 2011 bis 2012

Aufgrund der Fusion von *bwin* und *PartyGaming* und der sich dadurch geänderten Inhalte in den jährlichen Geschäftsberichten haben sich auch die Datengrundlagen bei Online-Casinospielen und Online-Games, wie zuvor bei Sportwetten, gewandelt. Im Gegensatz zu *bwin* gibt *bwin.party* die Kennzahlen der beiden Produktgattungen nicht mehr getrennt, sondern zusammen an. Der Ansatz zur Berechnung des Marktvolumens bleibt jedoch derselbe wie bei Sportwetten. Es werden auch hierbei zuerst die Umsatzanteile von *bwin.party* für Deutschland ermittelt und dann die Spieleinsätze mit dem geschätzten Marktanteil des Unternehmens hochgerechnet. Dementsprechend sind die Angaben in der Tabelle 5 erneut so zu verstehen wie in der Tabelle 4.

In den Jahren 2011 und 2012 beliefen sich die Spieleinsätze von *bwin.party* bei Online-Casinospielen und Online-Games gemeinsam auf 7.054,2 bzw. 8.117,1 Mio. Euro aus. Zum Vergleich: *PartyGaming* wies im Jahr 2010 für diese beiden Spielformen Spieleinsätze in der Höhe von 5.118,0 Mio. Euro auf.⁴⁵ Das bedeutet, dass das Unternehmen die Spieleinsätze in diesem Segment durch die Fusion mit *bwin* um rund zwei Mrd. Euro bzw. um 38% steigern konnte.

⁴⁵ Vgl. PartyGaming, Annual report 2010

Wie bereits bei der Berechnung des Marktvolumens von Sportwetten erwähnt wurde, gab das Unternehmen an, dass sich die Umsatzanteile für Deutschland, ausgedrückt durch die Nettospielerträge von allen angebotenen Produkten, in den Jahren 2011 und 2012 bei 20,6% bzw. 22,0% lagen. Geht man erneut von der Annahme aus, dass diese Umsatzanteile für alle Produktgattungen konstant sind, dann entfielen von den gesamten Spieleinsätzen der Online-Casinospiele und Online-Games in den zwei Jahren 1.450,4 bzw. 1.782,2 Mio. Euro auf Deutschland.

Im letzten Schritt lässt sich anhand dieser Deutschlandanteile und den geschätzten Anteilen des Unternehmens am deutschen Markt wiederum das gesamte Marktvolumen ermitteln. Unterstellt man erneut, dass *bwin.party* am deutschen Markt über einen Anteil von durchschnittlich 25% verfügt, dann liegt das Marktvolumen bei Online-Casinospielen und Online-Games im Jahr 2011 bei 5.801,8 Mio. Euro und im Jahr 2012 bei 7.128,8 Mio. Euro. Unter Einbezug einer Ober- und Untergrenze von 30% bzw. 20%, bewegt sich das Marktvolumen im Jahr 2011 zwischen 4.834,8 und 7.252,2 Mio. Euro und im Jahr 2012 zwischen 5.940,7 und 8.911,0 Mio. Euro.

3.1.5.3 Der Markt für Online-Casinospiele und Online-Games - Zusammenfassung

Der letzte Teil der Tabelle 5 fasst die Ergebnisse von beiden Ansätzen nochmals zusammen. In der Zeile Spieleinsätze - Gesamt ist das jährliche Marktvolumen für die Jahre 2006 bis 2012 nochmals dargestellt, wobei für die Jahre 2011 und 2012 die Spieleinsätze mit einem durchschnittlichen Marktanteil von 25% übernommen wurden. Aus dieser Zusammenfassung geht hervor, dass das Marktvolumen für Online-Casinospiele und Online-Games, ausgedrückt durch die Spieleinsätze, zwischen den Jahren 2006 und 2012 von 3.014,8 auf mittlerweile 7.128,8 Mio. Euro und während dieses Zeitraums damit mehr als das Doppelte angewachsen ist. Es fällt allerdings auf, dass sich das Niveau bis zum Jahr 2010 vergleichsweise konstant zwischen zwei und drei Milliarden Euro gehalten hat und erst in den letzten beiden Jahren stark angestiegen ist. Dies lässt sich mit der Fusion des Marktführers von Sportwetten mit einem der führenden Anbieter von Online-Casinospielen begründen, welches zu einer zunehmenden Marktausweitung bzw. Abschöpfung des Marktpotentials dieses Segments führte.

Abschließend sind in der Tabelle 5 auch noch die Ausschüttungen und die daraus resultierenden Bruttospielerträge für die Jahre 2006 bis 2012 angeführt. Dabei wurde die durchschnittliche Ausschüttungsquote bis zum Jahr 2010 mit 95% und in den letzten beiden Jahren mit

rund 96% angenommen, wobei die letztgenannte Zahl ebenfalls aus den jährlichen Geschäftsberichten von *bwin.party* stammt. Dieser Anstieg sei, genauso wie bei Sportwetten, ebenfalls durch die zunehmende Konkurrenz bei Online-Casinospielen begründet. Die Bruttospielerträge, die sich nach Abzug der Ausschüttungen ergeben, betragen im Jahr 2006 rund 150,7 Mio. Euro und stiegen bis zum Jahr 2012 auf 279,8 Mio. Euro an und haben sich somit in diesem Zeitraum beinahe verdoppelt.

3.1.5.4 Der Markt für Online-Poker von 2006 bis 2012

Die zweite Gruppe von Online-Casino bildet das Online-Poker. Wie bereits erwähnt wurde, ist dieses Segment sowohl ein Bestandteil des Angebots vom Großteil der privaten Sportwettenunternehmen als auch von eigens dafür spezialisierten Online-Pokerunternehmen. Das bedeutet, dass sich dieser Markt zwischen Sportwetten- und Online-Pokeranbietern aufteilt. Aus diesem Grund kann der Ansatz, der zuvor für Sportwetten und Online-Casinospiele jeweils für die Jahre 2006 bis 2010 angewandt wurde, für Online-Poker nicht genutzt werden. Zwar stehen für dieses Segment die Teilnehmerraten aus den Befragungen des BZgA zur Verfügung, jedoch galt *bwin* in den Jahren 2006 bis 2010 nicht als ein repräsentativer Anbieter von Online-Poker. Obwohl das Unternehmen sein Online-Poker-Angebot seit dem Jahr 2004 stetig ausgebaut und mit Ongame über eine eigene Online-Pokerplattform verfügt hatte, so musste trotzdem davon ausgegangen werden, dass ein typischer Pokerspieler nicht bei *bwin*, sondern bei speziellen Online-Pokeranbietern spielte, z.B. PokerStars, Everest Poker usw.

Diese Annahme galt nicht bei Sportwetten und Online-Casinospielen. Bei diesen beiden Segmenten kann sehr wohl unterstellt werden, dass die aktiven Spieler von *bwin* typische Sportwett- und Online-Casinospieler darstellen. Dadurch lassen sich die durchschnittlichen Spiel- und Wetteinsätze pro Spieler, welche aus der angegebenen Anzahl der aktiven Spieler und Spieleinsätze dieses Anbieters berechnet wurden, auch als eine verlässliche Größe für die Hochrechnung des Marktvolumens betrachten. Dies ist bei Online-Poker nicht mehr der Fall. Aus diesem Grund wird bei Online-Poker auf diesen Ansatz verzichtet und stattdessen ausschließlich der zweite Ansatz für die Berechnung des Marktvolumens verwendet. In der Tabelle 6 sind diese Ergebnisse für die Jahre 2006 bis 2012 zusammengefasst.

Trotz der angeführten Gründe beinhaltet die Tabelle 6 auch die Ergebnisse gemäß des ersten Ansatzes für die Jahre 2006 bis 2010. Diese Zahlen sind lediglich zum Vergleich angeführt und in kursiver Schrift dargestellt. Auf eine detaillierte Erklärung sei aber verzichtet.

Tabelle 6: Das Marktvolumen von Online-Poker von 2006 bis 2012

Online-Poker	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Teilnahme der Bevölkerung (zw. 16 und 65 Jahren) in den vergangenen 12 Monaten, in %							
Online-Poker	0,6	0,6	0,6	0,8	0,8	0,7	
<i>Gesamtbevölkerung (zw. 16 und 65), in Tsd.</i>							
	53.640,7	53.521,3	53.286,1	53.058,2	53.166,2		
<i>Teilnahme der Bevölkerung (zw. 16 und 65 Jahren) an Online-Poker, in Tsd.</i>							
	321,84	321,13	319,72	424,47	425,33		
bwin, Kennzahlen							
<i>Bruttospielerträge, in Mio. Euro</i>							
	114,74	82,51	94,23	118,78	139,46		
<i>Aktive Spieler, in Tsd.</i>							
	384	509	678	1.050	1.117		
<i>Bruttospielertrag pro aktiven Spieler, in Euro</i>							
	298,8	162,1	139,0	113,1	124,9		
Bruttospielerträge - Marktvolumen, in Mio. Euro							
	96,2	52,1	44,4	48,0	53,1		
bwin.party, Kennzahlen							
<i>Bruttospielerträge in Mio. Euro¹</i>							
	241,5	247,4	222,7	179,9	166,7	234,1	219,0
<i>Umsatzanteil in Deutschland, in %</i>							
	10,3%	18,2%	19,7%	18,4%	13,5%	20,6%	22,0%
<i>Bruttospielerträge in Deutschland, in Mio. Euro</i>							
	24,8	45,0	43,9	33,0	22,5	48,1	48,1
<i>Weltweiter Marktanteil bei Online-Poker (nur ring-fenced), in %</i>							
	15,4%	12,0%	8,0%	6,0%	6,0%	10,7%	10,7%
Bruttospielerträge - Marktvolumen, in Mio. Euro							
	161,1	374,7	548,7	550,3	375,6	449,9	449,4

¹ In den Geschäftsberichten von PartyGaming sind in den Jahren 2006 bis 2009 die Bruttospielerträge in US-Dollar angegeben. Die Beträge in der Tabelle wurden mit den folgenden durchschnittlichen jährlichen Wechselkursen umgerechnet:
Jahr 2006: 1,2556, Jahr 2007: 1,3705, Jahr 2008: 1,4708, Jahr 2009: 1,3948.

Quelle: Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim, siehe Anhang

Der erste Teil der Tabelle 6 beinhaltet die Daten des Ansatzes, wie sie bereits zur Berechnung des Marktvolumens bei Sportwetten und Online-Casinospiele in den Jahren 2006 bis 2010 verwendet wurde. Diese umfassen die Teilnahmerate von Personen zwischen 16 und 65 Jahren, die in den letzten zwölf Monaten an Online-Poker teilgenommen haben, die Gesamtbevölkerung und der absolute Bevölkerungsanteil dieser Teilnehmer. Die Kennzahlen von *bwin* geben wiederum die Bruttospielerträge (Rake), die aktiven Spieler sowie den daraus resultierenden durchschnittlichen Bruttospielertrag eines aktiven Spielers an. Multipliziert man wieder die absolute Bevölkerungszahl mit dem durchschnittlichen Bruttospielertrag eines aktiven Spielers, dann lässt sich erneut das Marktvolumen, ausgedrückt durch den Rake, für Jahre 2006 bis 2010 bestimmen. Allerdings stellte, wie bereits erwähnt, ein aktiver Spieler bei *bwin* keinen repräsentativen Online-Pokerspieler dar, da diese nicht bei *bwin*, sondern bei speziellen Online-Anbietern spielen. Aus diesem Grund muss davon ausgegangen werden, dass der errechnete durchschnittliche Bruttospielertrag gegenüber typischen Online-Pokerspielern zu gering und dadurch das geschätzte Marktvolumen nach diesem Ansatz nicht realistisch ist. Diese Ergebnisse stellen deshalb eine Untergrenze des Marktvolumens bei Online-Poker dar und sind lediglich zum Vergleich gegenüber dem nachstehenden Ansatz angeführt.

Dieser zweite Ansatz ist im unteren Teil der Tabelle 6 dargestellt und erfolgt nach derselben Methode, wie zuvor bei der Berechnung des Marktvolumens von Sportwetten und Online-Casinospiele für die Jahre 2011 und 2012. Die Grundlage dazu bilden wieder die Daten aus den jährlichen Geschäftsberichten von *bwin.party*, wobei diesmal für die Jahre 2006 bis 2010 auch auf die Angaben von *PartyGaming* zurückgegriffen wird.⁴⁶ Der Zugriff auf die Daten von *PartyGaming* lässt sich dadurch begründen, weil dieses Unternehmen seinen Schwerpunkt, neben Online-Casinospielen vor allem bei Online-Poker hatte. Dadurch entsprach *PartyGaming* in diesen Jahren weit mehr einem typischen Anbieter von Online-Poker als *bwin*. Darüber hinaus befinden sich in den Geschäftsberichten von *PartyGaming* auch detaillierte Angaben über die weltweite Verteilung der Marktanteile von Online-Poker.

Die Tabelle 6 zeigt, dass zwischen den Jahren 2006 bis 2008 die jährlichen Bruttospielerträge von *PartyGaming* bei Online-Poker zwischen 220 und 250 Mio. Euro ausmachten. In den anschließenden zwei Jahren verlor der Anbieter dann zunehmend Anteile an konkurrierende Unternehmen. Durch die Fusion mit *bwin* konnte jedoch das Niveau aus den vergangenen Jahren wieder erreicht werden. So beliefen sich die Bruttospielerträge im Jahr 2012 auf 219,0

⁴⁶ Vgl. PartyGaming, Annual reports 2006 – 2010 and Bwin.party, Annual reports 2011 and 2012

Mio. Euro. Im beobachteten Zeitraum von 2006 bis 2012 nahm auch der Umsatzanteil, den das Unternehmen in Deutschland hatte, nicht zuletzt auch wegen der Fusion mit dem führenden Sportwettenanbieter erheblich zu. Bezogen auf den deutschen Markt, setzte *PartyGaming* im Jahr 2006 ca. 10,3% und *bwin.party* im Jahr 2012 rund 22,0% seiner gesamten Nettospieleerträge um. Unter der Annahme, dass diese Umsatzanteile auch für Online-Poker gelten, lag die Bruttospieleerträge aus Deutschland im Jahr 2006 bei 24,8 Mio. Euro und im Jahr 2012 bei 48,1 Mio. Euro und erhöhte sich in diesem Zeitraum somit beinahe um das Doppelte.

In den jährlichen Geschäftsberichten setzen sich *PartyGaming* und *bwin.Party* auch mit dem weltweiten Online-Pokermarkt auseinander. In einer eigenen Rubrik gibt das Unternehmen regelmäßig, eine aktuelle Rangliste der weltweiten führenden Marktteilnehmer anhand ihrer Marktanteile an.⁴⁷ Dieser Marktstudien basieren dabei auf Erhebungen von *PokerScout.com*, einem Internetportal für Online-Poker, dass die Aktivitäten von Spielern in ausgesuchten Ländern misst, wobei diese Analyse nur auf Daten von ring-fenced-Spiele und nicht von offizielle Turniere beruht. Laut diesen Untersuchungen lag der weltweite Marktanteil von *PartyGaming* im Jahr 2006 bei 15,4% und im Jahr 2012 bei 10,7%.⁴⁸ In der weiteren Analyse wird davon ausgegangen, dass sich die Verteilung der Marktanteile in Deutschland ähnlich verhält wie die von *PokerScout.com* angegebene weltweite Verteilung. Dies ist deshalb naheliegend, weil auch in Deutschland größtenteils dieselben Marktteilnehmer vertreten sind. Das bedeutet, dass im Folgenden im deutschen Markt für *PartyGaming* bzw. *bwin.party* dieselben Marktanteile unterstellt werden, wie weltweit.

Legt man der Berechnung des deutschen Marktvolumens die angeführten Deutschlandanteile und die Anteile des Unternehmens am deutschen Markt zu Grunde, dann betrug das Marktvolumen, ausgedrückt durch die Bruttospieleerträge (Rake) im Jahr 2006 rund 161,1 Mio. Euro und steigerte sich bis zum Jahr 2012 auf 449,4 Mio. Euro, wobei dieser Betrag in den letzten beiden Jahren konstant blieb. An dieser Stelle sei noch angemerkt, dass es bei Online-Poker nicht möglich ist, vom Bruttospieleertrag auf den Spieleinsatz zu schließen. Dies kommt daher, weil für den Bruttospieleertrag der Rake herangezogen wird. Diese Kennzahl stellt die Einnahmen des Anbieters dar, den er für die Veranstaltung des Spiels aus dem Pot (Summe der gesetzten Spieleinsätze pro Spiel) einbehält. Eine Verhältniszahl zwischen Rake und Spieleinsatz, bei der man ähnlich wie durch die Ausschüttungsquote auf die Spieleinsätze schließen kann, ist aber nicht bekannt. Der Grund dafür liegt in der unterschiedlichen Höhe der Rakes

⁴⁷ Vgl. *PartyGaming*, Annual reports 2006 – 2010

⁴⁸ Vgl. *PartyGaming*, Annual reports 2006 – 2010

bei ring-fenced-Spielen und Turnieren sowie in der Möglichkeit, dass die Spieler unter bestimmten Voraussetzungen den Rake zwischenzeitlich zurück erhalten können (Rakebacks).

An dieser Stelle sei auch auf eine Studie der Universität Hamburg verwiesen, bei der der Rake von Onlinepoker, anstatt von der Berechnung von Marktanteilen, anhand von tatsächlichen Beobachtungen bei Pokeranbietern bestimmt wurde. Laut dieser Studie betrug der Rake von Onlinepoker in Deutschland zwischen September 2009 und März 2010 rund 378 Mio. US-Dollar⁴⁹ bzw. umgerechnet 263 Mio. Euro pro Jahr.⁵⁰ Die Anzahl der Spieler liegt in der angeführten Studie jährlich bei 581.350 Spielern.⁵¹

3.2 Geldgewinnspielgeräte an illegalen Standorten

Der letzte Teil der Berechnung für das Volumen des nicht regulierten Marktes von Glücksspielen und Sportwetten befasst sich mit (illegalen) Geldgewinnspielgeräten, die sich an illegalen Standorten befinden. Darunter versteht man Betriebe, die weder eine für GGSG erlaubnispflichtige, gewerbliche Spielhalle noch Gaststätte darstellen. In den meisten Fällen handelt es sich dabei um so genannte „erlaubnisfreie“ Gaststätten (Casino-Cafes), deren Räumlichkeiten weniger zum gastronomischen Zweck, sondern ausschließlich oder überwiegend dem Spielbetrieb von GGSG dienen.⁵² Neben diesen Casino-Cafes zählen auch Gaststätten, die mehr als die erlaubten drei Geräte⁵³ oder auch die verbotenen Fun Games⁵⁴ im Betrieb haben sowie Wettannahmestellen, in denen das Aufstellen von GGSG grundsätzlich verboten ist.⁵⁵ Aus diesem Grund umfasst dieses Segment sowohl illegale Geräte als auch illegale Standorte.

Laut der Angabe eines gewerblichen Spielhallenbetreiber sowie Herstellers von GGSG kann damit gerechnet werden, dass derzeit bundesweit zwischen 40.000 und 50.000 Geräte an solchen illegalen Standorten existieren. Die Zahl bezieht sich dabei auf das Jahr 2013 und basiert auf einer Studie, die dem besagten Unternehmen vorliegt.⁵⁶

Den Ausgangspunkt zur Berechnung des Volumens dieser Geräte bildet der Markt von legalen Standorten. In Deutschland existierten im Jahr 2012 insgesamt 265.000 GGSG in gewerb-

⁴⁹ Vgl. Fiedler I./Wilcke A.-Ch. (2011), Seite 95

⁵⁰ Durchschnittlicher Wechselkurs zwischen September 2009 und März 2010: 1,4349 US-Dollar = 1 Euro

⁵¹ Vgl. Fiedler I./Wilcke A.-Ch. (2011), Seite 35

⁵² Vgl. Abgeordnetenhaus Berlin, Drucksache 17/1283 vom 04.11.2013, Seite 2

⁵³ Vgl. § 3 Abs. 1 SpielV vom 27.01.2006

⁵⁴ Vgl. § 6a SpielV vom 27.01.2006

⁵⁵ Vgl. § 21 Abs. 2 Erster GlüÄndStV

⁵⁶ Vgl. Mündliche Angabe der Schmidt Gruppe Service GmbH, Coesfeld

lichen Spielhallen und Gaststätten.⁵⁷ Diese verzeichneten im selben Jahr Bruttospielerträge in der Höhe von 4.400 Mio. Euro und Spieleinsätze in der Höhe von 29.333 Mio. Euro, vgl. Tabelle 1. Daraus lässt sich ableiten, dass der durchschnittliche Bruttospielertrag bzw. Spieleinsatz pro Gerät jährlich bei 16.604 bzw. 110.691 Euro liegt. Diese Angaben sind in der nachfolgenden Tabelle 7 zusammengefasst.

Tabelle 7: Kennzahlen von legalen GGSG an legalen Standorten im Jahr 2012

Geldgewinnspielgeräte an legalen Standorten	2012
Anzahl der Geräte	265.000
Bruttospielerträge, in Mio. Euro	4.400
Spieleinsätze, in Mio.	29.333
Durchschnittlicher Bruttospielertrag pro Gerät, in Euro	16.604
Durchschnittlicher Spieleinsatz pro Gerät, in Euro	110.691

Quelle: Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim, siehe Anhang

Geht man davon, dass die zum Teil illegalen Geräte an illegalen Standorten ähnliche oder dieselben Durchschnittsbeträge umsetzen, dann lässt sich das Volumen wie folgt bestimmen. Unter Verwendung von 40.000 Geräten als Untergrenze kann man die Bruttospielerträge auf 664,2 Mio. Euro schätzen. Nimmt man hingegen 50.000 als Obergrenze an, dann lässt sich von Bruttospielerträgen in der Höhe von 830,2 Mio. Euro ausgehen. Die durchschnittliche Ausschüttungsquote kann hierbei mit rund 90% vermutet werden, da die illegalen Geräten/Standorten nicht denselben technischen Standards unterliegen wie die legalen Geräte/Standorte. Daraus ergeben sich Spieleinsätze zwischen 6.641,5 und 8.301,9 Mio. Euro. Diese Werte entsprechen den Grenzen, zwischen denen sich das Marktvolumen für illegale GGSG an illegalen Standorten bewegt. Die Tabelle 8 stellt diese Berechnungen nochmals dar.

Tabelle 8: Das Marktvolumen von illegalen GGSG an illegalen Standorten im Jahr 2012

Illegale Geldgewinnspielgeräte an illegalen Standorten	2012
Geschätzte Anzahl der Geräte - Untergrenze	40.000
Geschätzte Anzahl der Geräte - Obergrenze	50.000
Marktvolumen, in Mio. Euro	
Bruttospielerträge – Untergrenze	664,2
Bruttospielerträge – Obergrenze	830,2
Spieleinsätze – Untergrenze	6.641,5
Spieleinsätze – Obergrenze	8.301,9

Quelle: Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim, siehe Anhang

⁵⁷ Vgl. Vieweg, H.-G. (2013), Seite 15

3.3 Zusammenfassung: Der Markt für nicht regulierte Glücksspiele und Sportwetten

In der Tabelle 9 sind die Ergebnisse für das Marktvolumen von nicht regulierten Glücksspielen und Sportwetten in den Jahren von 2006 bis 2012 nochmals aufbereitet und zusammengefasst. Da sich bei Online-Poker keine Spieleinsätze ableiten lassen, wurden für alle vier Bereiche die Bruttospielerträge als Grundlage für das Marktvolumen herangezogen. Diese Größe entspricht auch der für Glücksspiele und Sportwetten üblichen Kennzahl für den Umsatz, da hierbei die Ausschüttungen bereits abgezogen sind und ersichtlich ist, welcher Wert dem Anbieter letztendlich als Einnahmen verbleibt.

Summiert man die Bruttospielerträge von privaten Sportwetten, Online-Casinospiele & Online-Games, Online-Poker und illegale GGSG an illegalen Standorten zusammen, dann ergab sich für den nicht regulierten Markt im Jahr 2012 ein Volumen von 1.644,3 Mio. Euro, wobei für die Bruttospielerträge bei illegalen GGSG die Untergrenze von 40.000 Geräte verwendet wurde. Da diese Größe nur für das Jahr 2012 vorliegt, ist ein Vergleich des Gesamtvolumens mit früheren Jahren nicht sinnvoll. Ohne die Bruttospielerträge von GGSG betrug das Marktvolumen 980,1 Mio. Euro, wobei davon Sportwetten mit 250,9 Mio. rund 25,6% ausmachten. Hingegen lag der Anteil von Online-Casinospiele und Online-Poker mit 279,8 bzw. 449,4 Mio. Euro bei 28,5% bzw. 45,8% vom gesamten nicht regulierten Marktvolumen. Es lässt sich auch feststellen, dass sich das Marktvolumen von Sportwetten, Online-Casinospiele und Online-Poker im Jahr 2006 noch auf 501,7 Mio. Euro belief und sich seit dem beinahe verdoppelt hat.

Tabelle 8: Das Volumen des Marktes für nicht regulierten Glücksspiele und Sportwetten von 2006 bis 2012

Nicht regulierter Markt – Gesamt	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Private Sportwetten	189,8	253,2	248,6	227,9	233,0	168,4	250,9
Online-Casino & Online-Games	150,7	124,1	104,5	127,1	127,3	233,0	279,8
Online-Poker	161,1	374,7	548,7	550,3	375,6	449,9	449,4
GGSG an illegalen Standorten (Untergrenze)							664,2
Bruttospielerträge - Marktvolumen, in Mio. Euro	501,7	752,0	901,9	905,3	735,8	851,2	1.644,3

Quelle: Forschungsstelle Glücksspiel/Universität Hohenheim, siehe Anhang

Hohenheim, 09. Dezember 2013

Literaturverzeichnis

- Albers, N. (2009)**, Warten auf den Wettbewerb – Deutschland im Jahr Zwei des neuen Glücksspielstaatsvertrages, Die Sicht der privaten Sportwettenanbieter, Vortrag bei der Tagung „Die Zukunft des deutschen Sportwettenmarktes“ der CSM, Hannover vom 12.03.2009
- Barth, D. (2013/1)**, Der deutsche Glücksspielmarkt, 2001 – 2010, Forschungsstelle Glücksspiel, Universität Hohenheim (Hrsg.)
- Barth, D. (2013/2)**, Genehmigung von Sportwetten und Online-Casinospiele in Schleswig-Holstein, Studie vom 19.11.2013, Forschungsstelle Glücksspiel, Universität Hohenheim
- Barth, D. (2013/3)**, Werbung für Glücksspiele und Sportwetten im deutschen Profifußball, Studie vom 12.11.2013, Forschungsstelle Glücksspiele, Universität Hohenheim
- Becker, T. (2010)**, Sportwetten: Welches Modell ist besser für die Gesellschaft – staatliches Monopol oder Konzessionssystem? Newsletter vom 22.11.2010, Forschungsstelle Glücksspiele, Universität Hohenheim
- Becker, T. (2011)**, Recent Developments in German Gambling Law, in: In the Shadow of Luxembourg: EU and National Developments in the Regulation of Gambling, Littler, A., Hoekx, N., Fijnaut, C., Verbeke, A.-L. (Hrsg.), Leiden: M. Nijhoff Publishers
- Becker, T./Barth, D. (2012)**, Besteuerung von Sportwetten in Deutschland: Eine ökonomische Analyse von verschiedenen Szenarien, Studie vom 08.03.2012, Forschungsstelle Glücksspiel, Universität Hohenheim
- BZgA (2012)**, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland, Ergebnisse aus drei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen 2007, 2009 und 2011, Ergebnisbericht, Köln, Januar 2012
- DLTB (2013)**, Archiv des Deutschen Lotto-Toto-Blocks, Westlotto, Münster, Mai 2013

Fiedler, I./Wilcke A.-Ch. (2011), Der Markt für Onlinepoker – Spielerherkunft und Spielverhalten, Institut für Recht der Wirtschaft, Universität Hamburg (Hrsg.)

Goldmedia (2010), Glücksspielmarkt Deutschland 2015 – Key Facts zur Studie, April 2010

Goldmedia (2013), Glücksspielmarkt Deutschland 2017, Marktliche Effekte der Regulierung von Sportwetten in Deutschland – Key Facts zur Studie, Juni 2013

Longley, S. (2011), German Gambling Market Report, Gambling Data, London, December 2011

Meyer, G. (2005) bis (2013), Jahrbuch Sucht, Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (Hrsg.), Bayreuth: Neuland

Statistisches Jahrbuch (2011) und (2012), Statistisches Bundesamt, Wiesbaden (Hrsg.)

VDAI (2013), Wirtschaftskraft Musik- und Unterhaltungsautomaten 2012/2013 vom 22.04.2013, Dokument erhältlich unter www.vdai.de, Wirtschaftskraft MU

Vieweg, H.-G. (2005) bis (2012)

Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten, Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA), ifo – Institut für Wirtschaftsforschung, Universität München

Vieweg, H.-G. (2013), Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2012 und Ausblick 2013, Gutachten im Auftrag des Arbeitsausschusses Münzautomaten (AMA), ifo – Institut für Wirtschaftsforschung, Universität München

Gesetze

Erster Glücksspielländerungsstaatsvertrag – Erster GlüÄndStV, Erster Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland vom 15.12.2011, verkündet durch Artikel 1 des Gesetzes vom 21.06.2012 (Nds. GVBl. S. 190)

Gesetz zur Änderung glücksspielrechtlicher Gesetze vom 1. Februar 2013 (GVOBl. Schl.-H. S. 64)

Glücksspielgesetz, Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels vom 20. Oktober 2011 (GVOBl. Schl.-H. S. 280)

Glücksspielstaatsvertrag – GlüStV, Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland vom 30.01./30.07.2007, verkündet durch Artikel 1 des Gesetzes vom 17.12.2007 (Nds. GVBl. S. 756)

Spielverordnung – SpielV (1985), Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit in der Fassung der Bekanntmachung vom 11.12.1985 (BGBl. I S. 2245)

Spielverordnung – SpielV (2006), Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit in der Fassung der Bekanntmachung vom 27.01.2006 (BGBl. I S. 280)

Geschäftsberichte

Bwin Interactive Entertainment AG, Geschäftsberichte 2006 bis 2009 und Quartalsbericht Q4 2010

Bwin.party Digital Entertainment plc, Annual reports 2011 - 2012

Jaxx SE, Geschäftsbericht 2011

NKL, Jahresabschlüsse 2010 bis 2012

PartyGaming plc, Annual report 2006 - 2010

Pferdewetten.de AG, Geschäftsberichte 2006 bis 2012

SKL (seit 2012: GKL), Jahresabschlüsse 2001 bis 2012

Westlotto, Geschäftsberichte 2001 bis 2012

Anhang:

Quellen der Angaben aus den Tabellen für den regulierten Markt

Tabelle 1: Regulierter Markt für das Jahr 2012

<u>Marktsegmente</u>	<u>Spieleinsätze</u>	<u>Bruttospielerträge</u>	<u>Auszahlungsquoten</u>
Spielbanken	eigene Berechnungen	DLTB (2013)	www.spielbank-stuttgart.de/spielangebot , eigene Berechnungen
Gewerbliche Spielhallen/Gaststätten	eigene Berechnungen	Vieweg, H.-G. (2013), Seite 20	VDAI (2013)
Deutscher Lotto-Toto-Block	DLTB (2013)	eigene Berechnungen	Westlotto, Geschäftsbericht 2012, Seite 46ff
NKL	NKL, Jahresabschlüsse zum 31.03.2012 und 30.06.2012	eigene Berechnungen	www.nkl.de/nkl/presse/unternehmen/zahlen_und_fakten.html
SKL	GKL, Jahresabschluss zum 30.06.2012	eigene Berechnungen	GKL, Jahresabschluss zum 30.06.2012, eigene Berechnungen
ARD Fernsehlotterie	DLTB (2013)	eigene Berechnungen	§ 15 Abs. 1 Satz 3 Erster GlüÄndStV
ZDF Aktion Mensch	DLTB (2013)	eigene Berechnungen	§ 15 Abs. 1 Satz 3 Erster GlüÄndStV
PS-Sparen/Gewinnsparen	DLTB (2013)	eigene Berechnungen	www.gewinnsparen.de , Lesen, Spielordnung
Pferdewetten – Totalisator	DLTB (2013)	eigene Berechnungen	www.galopp-sport.de , Galopprennsport, Wetten
Pferdewetten – Konz. Buchmacher	-	-	Pferdewetten.de AG, Geschäftsbericht 2012, Seite 56

Tabellen 2 und 3: Spieleinsätze und Bruttospielerträge für die Jahre 2001 bis 2011

<u>Marktsegmente</u>	<u>Spieleinsätze</u>	<u>Bruttospielerträge</u>	<u>Auszahlungsquoten</u>
Spielbanken	eigene Berechnungen	Meyer, G. (2005 bis (2013)	www.spielbank-stuttgart.de/spielangebot , eigene Berechnungen
Gewerbliche Spielhallen/Gaststätten	eigene Berechnungen	Vieweg, H.-G. (2005) bis (2012)	VDAI (2013)
Deutscher Lotto-Toto-Block	Meyer, G. (2005) bis (2013)	eigene Berechnungen	Westlotto, Geschäftsberichte 2001 bis 2011
NKL	Meyer, G. (2005) bis (2013)	eigene Berechnungen	www.nkl.de/nkl/presse/unternehmen/zahlen_und_fakten.html
SKL	NKL, Jahresabschl. 2010 und 2011	eigene Berechnungen	SKL, Jahresabschlüsse 2001 bis 2011, eigene Berechnungen
ARD Fernsehlotterie	Meyer, G. (2005) bis (2013)	eigene Berechnungen	§ 15 Abs. 1 Satz 3 GlüStV
ZDF Aktion Mensch	Meyer, G. (2005) bis (2013)	eigene Berechnungen	§ 15 Abs. 1 Satz 3 GlüStV
PS-Sparen/Gewinnsparen	Meyer, G. (2005) bis (2013)	eigene Berechnungen	www.gewinnsparen.de , Lesen, Spielordnung
Pferdewetten – Totalisator	Meyer, G. (2005) bis (2013)	eigene Berechnungen	www.galopp-sport.de , Galopprennsport, Wetten
Pferdewetten – PMU, 2004 - 2008	Meyer, G. (2005) bis (2013)	eigene Berechnungen	www.galopp-sport.de , Galopprennsport, Wetten
Pferdewetten – Buchmacher, 2004 - 2008	Albers, N. (2009), Seite 16f	eigene Berechnungen	Pferdewetten.de AG, Geschäftsberichte 2006 bis 2012
Pferdewetten – PMU & Buchmacher, 2009	Albers, N. (2009), Seite 16f	eigene Berechnungen	www.galopp-sport.de , Galopprennsport, Wetten
	Goldmedia (2010), Seite 8 & eigene Berechnungen	eigene Berechnungen	Pferdewetten.de AG, Geschäftsbericht 2009

Quellen der Angaben aus den Tabellen für den nicht-regulierten Markt

Tabelle 4 - Sportwetten

Teilnehmer in der Bevölkerung
Gesamtbevölkerung
Bwin, Kennzahlen
Bwin.Party, Kennzahlen
Zusammenfassung – Marktvolumen

Quelle

BZgA (2012), Seite 135ff
Statistisches Jahrbuch 2011, Seite 42 bzw. 2012, Seite 31
Bwin, Geschäftsberichte 2006 bis 2009, Quartalsbericht Q4 2010
Bwin.party, Annual reports 2011 - 2012
eigene Berechnungen

Tabelle 5 – Online-Casino & Games

Teilnehmer in der Bevölkerung
Gesamtbevölkerung
Bwin, Kennzahlen
Bwin.Party, Kennzahlen
Zusammenfassung – Marktvolumen

Quelle

BZgA (2012), Seite 135ff
Statistisches Jahrbuch 2011, Seite 42 bzw. 2012, Seite 31
Bwin, Geschäftsberichte 2006 bis 2009, Quartalsbericht Q4 2010
Bwin.party, Annual reports 2011 - 2012
eigene Berechnungen

Tabelle 6 – Online-Poker

Teilnehmer in der Bevölkerung
Gesamtbevölkerung
Bwin, Kennzahlen
Bwin.Party, Kennzahlen

Zusammenfassung – Marktvolumen

Quelle

BZgA (2012), Seite 83
Statistisches Jahrbuch 2011, Seite 42 bzw. 2012, Seite 31
Bwin, Geschäftsberichte 2006 bis 2009, Quartalsbericht Q4 2010
PartyGaming, Annual reports 2006 - 2010
Bwin.party, Annual reports 2011 - 2012
eigene Berechnungen

Tabelle 7 – GGSG, Legaler Markt

Anzahl der Geräte
Bruttospielerträge
Spieleinsätze
Durchschnittswerte

Quelle

Vieweg, H.-G. (2013), Seite 15
Vieweg, H.-G. (2013), Seite 20
eigene Berechnungen mit einer Auszahlungsquote von 85%
eigene Berechnungen

Tabelle 8 – GGSG, Illegaler Markt

Anzahl der Geräte
Marktvolumen, Bruttospielerträge
Marktvolumen, Spieleinsätze

Quelle

Mündliche Angabe der Schmidt Gruppe Service GmbH, Coesfeld
eigene Berechnungen
eigene Berechnungen mit einer Auszahlungsquote von 90%