

# Im Fokus: Kein Glück mit dem Glücksspielstaatsvertrag?

Nach Bruttospielerträgen (1) generierte der Glücksspielmarkt in Deutschland 2009 insgesamt rund 10 Milliarden Euro. Glücksspiel zählt damit zu den Märkten, deren Entwicklung eine ganze Reihe gesamtwirtschaftlicher Effekte hat. Der Staat generiert Einnahmen aus der Besteuerung des Glücksspiels: 2008 waren das 3,4 Milliarden Euro, auf gleichem Niveau lagen diese nach Goldmedia-Schätzungen auch 2009. Hinzu kommen die Unterhaltungsautomaten, die dem Staat im vergangenen Jahr knapp 1,3 Milliarden Euro einbrachten

(2). Die Einnahmen sind teilweise zweckgebunden, beispielsweise für Kultur, Sport, Soziales und Denkmalpflege. Mit dem so genannten Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) sind 2008 in Deutschland die Karten für Glücksspiel neu gemischt worden: Insbesondere mit Blick auf die Suchtprävention wurde das staatliche Monopol gestärkt, Online-Vertrieb und Werbung für Glücksspiele wurden verboten.

Die rechtliche Situation dieses Marktes in Deutschland ist mit einer Vielzahl anhängiger Verfahren überaus komplex. Der GlüStV läuft über vier Jahre. Ende 2011 wird eine Verlängerung nur dann beschlossen, wenn mindestens 13 Bundesländer zustimmen. Die ökonomischen Auswirkungen der neuen Rechtsvorschriften auf den Glücksspielmarkt sind nicht unerheblich.

Zu den Folgen, die Goldmedia durch kontinuierliche Marktanalyse ermittelt hat (3), gehören teils massive Umsatzeinbrüche der staatlichen Glücksspielanbieter, das weitere Wachstum des Online-Sektors – der inzwischen vollständig im rechtsgrauen Raum operiert – sowie das Abwandern von privaten Unternehmen ins Ausland. Gesamtfazit der veränderten Rahmenbedingungen: Der Glücksspielmarkt in

Deutschland wird zunehmend stärker vom Ausland kontrolliert.

Den mit Abstand höchsten Marktanteil ausländischer Anbieter gibt es im Bereich der Wetten: Nach Goldmedia-Schätzung lag hier der Spieleinsatz, das sind Einsätze unabhängig von der Gewinnausschüttung, Ende 2009 bei insgesamt 7,8 Milliarden Euro. Die in Deutschland regulär nutzbaren Produkte Pferdewetten, Oddset und Fußballtoto generierten dagegen lediglich Spieleinsätze von 0,5 Milliarden Euro. Damit entfällt der übergroße Marktanteil – nämlich beachtliche 94 Prozent – auf unregulierte Anbieter.

Das in Deutschland regulär betriebene staatliche Glücksspiel musste seit 2005 herbe Verluste hinnehmen, unterschiedlich allerdings in den einzelnen Marktsegmenten: So reduzierten sich zum Beispiel die Spieleinsätze der legalen Lottoprodukte (unter anderem Angebote des Deutschen Lotto- und Totoblocks, der Fernsehlotterien oder der Klassenlotterien) zwischen 2005 und 2009 um insgesamt knapp 20 Prozent. Dem Negativtrend im regulierten Markt steht eine überaus positive Entwicklung der Online-Glücksspielmärkte gegenüber: Online-Gambling wuchs nach Bruttospielertrag von 2005 bis 2009 jährlich um durchschnittlich knapp 30 Prozent. Grundlage des Wachstums ist die hohe Anzahl der Angebote, wovon es trotz oder gerade wegen der strengen Regulierung in Deutschland immer mehr gibt: plus 60 Prozent seit 2005.

Unterm Strich steht die Frage: Greift die Regulierung an der richtigen Stelle? Ausgerechnet der Lottobereich, der am wenigsten mit Spielsucht konfrontiert ist, hat die größten Einschnitte zu verzeichnen. War dies beabsichtigt? Der Online-Vertrieb dagegen, der für die nachwachsende jüngere Generation an Bedeutung gewinnt, gerät derzeit völlig außer (staatliche) Kontrolle. Kein Gesetz wird Spielsüchtige wohl davon abhalten, Alternativen jenseits von staatlichen Angeboten zu finden. Gerade das Internet ist dafür die ideale Spielstätte. Die aktive Gestaltung der Online-Präsenz ist für alle Branchen existenziell.

Autor: Dr. Michael Schmid, Senior Consultant Goldmedia GmbH,  
E-Mail: [info@goldmedia.de](mailto:info@goldmedia.de) / Internet: [www.goldmedia.de](http://www.goldmedia.de) (1)  
Bruttospielerträge sind Spieleinsätze abzüglich  
Gewinnausschüttungen (2) Angaben: Goldmedia-Schätzung (3)  
Studien von Goldmedia: Glücksspielmarkt Deutschland 2015  
(2010), Online Gambling 2010 (2006)