

2. Marktüberblick Glücksspiele und Automaten

Glücksspiele im Offlinebereich werden seit längerer Zeit untersucht. Ihre Marktgröße und die Marktstruktur sind durch Untersuchungen wie Albers (1993), Meyer (2014), Fiedler (2016), Barth (2013), sowie die ebenfalls von Barth durchgeführten Jahresreports der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2015 und 2016) bekannt.

Traditionell besteht der deutsche Glücksspielmarkt aus drei Segmenten:

1. Angebot des staatlichen Deutschen Lotto und Toto Blocks (DLTB),
2. Angebot der Spielbanken
3. Gewerbliches Automatenspiel

Während die ersten beiden Bereiche der Gesetzgebungskompetenz der Länder unterliegen, wird das gewerbliche Automatenspiel in der Gewerbeordnung geregelt und fällt damit in die Kompetenz des Bundes. Seit der Verbreitung des Internets ist darüber hinaus noch ein im Wesentlichen unregulierter Glücksspielbereich im Internet hinzugekommen. Mit Angeboten zu traditionellen Glücksspielen wie Lotterien, Roulette, Blackjack, Sportwetten oder Poker, aber auch Neuentwicklungen wie Skill Games, binäre Optionen und Daily Fantasy Sports sind dessen Produkte noch vielfältiger als in der Offlinewelt.

Das mit 42% Marktanteil größte Segment im Glücksspielmarkt von 12,6 Mrd. Euro ist das gewerbliche Automatenspiel, bei dem im Jahr 2015 die Spieler 5,3 Mrd. Euro an die Anbieter verloren haben (Vgl. Tabelle 1). Darauf folgen die verschiedenen Produkte des Deutschen Lotto und Toto Blocks mit 3,6 Mrd. Bruttospielertrag (=Spielerverluste), was einem Marktanteil von 29% entspricht. Im Anschluss folgen illegale Onlinecasinos mit 1,2 Mrd. Euro beziehungsweise 9,2%, Offlinesportwetten (442 Mio. Euro bzw. 3,5%), Soziallotterien (427 Mio. Euro bzw. 3,4%) und Automaten in Casinos (400 Mio. Euro bzw. 3,2%).

Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) veröffentlicht alle zwei Jahre einen Bericht über das Glücksspielverhalten in Deutschland und vermerkt darin unter anderem, wie viele Bundesbürger an welchen Glücksspielen in dem jeweiligen Befragungsjahr teilgenommen haben (BZgA, 2010; BZgA, 2012; BZgA, 2014; BZgA, 2016). Dabei werden zum einen Werte zur Lebenszeitprävalenz der Teilnahme aufgezeigt, die angeben wie viel Prozent der Bevölkerung bis zum Untersuchungszeitpunkt mindestens einmal an einem der aufgelisteten Glücksspiele teilgenommen haben, und zum anderen Werte zur 12-Monats-Prävalenz, welche den Anteil der Bevölkerung angeben, der in den letzten zwölf Monaten an Glücksspielen teilgenommen hat.

Tabelle 1: Der Glücksspielmarkt in Deutschland 2015 in Mio. Euro

Spelform	Bruttospielertrag 2015	Marktanteil in %
Gewerbliches Automatenspiel	5.300	41,91%
Lotterien des DLTB	3.639	28,77%
Online-Casino	1.165	9,21%
Offline-Sportwetten	442	3,49%
Soziallotterien	427	3,38%
Automaten in Casinos	400	3,16%
Online-Sportwetten	294	2,32%
Online-Zweitlotterien	246	1,95%
Sparlotterien	244	1,93%
Klassenlotterien	198	1,57%
Tischspiele in Casinos	157	1,24%
Online-Poker	123	0,97%
Pferdewetten	12	0,09%
Gesamt	12.647	100%

Tabelle 2 zeigt die Befragungsergebnisse der Studien der BZgA für die 12-Monatsprävalenz. Diese liegt mit 38,5% für irgendeine Glücksspielform in 2013 deutlich niedriger als die Lebenszeitprävalenz von 58,4%. Das bedeutet, dass zwar mehr als jeder zweite erwachsene Bundesbürger einmal in seinem Leben an Glücksspielen teilgenommen hat, von dieser Gruppe allerdings jeder Dritte in den letzten zwölf Monaten nicht gespielt hat.

Lotto 6aus49 bildet mit 25,2% Teilnahmeprävalenz in 2013 das beliebteste Glücksspiel. Im Anschluss folgen das Spiel 77 oder Super 6 mit 15,1%, Sofortlotterien und Rubbellose mit 10,6%, privates Glücksspiel mit 6,7% und Fernsehlotterien mit

5,2%. Darauf folgt bereits die Lotterie Eurojackpot mit 5%, welche im März 2012 eingeführt wurde. An Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten haben nur 3,7% der Bevölkerung in den letzten zwölf Monaten teilgenommen. Dies ist ein überraschend geringer Wert, da dieses Marktsegment 42% des gesamten Glücksspielmarktes ausmacht. Dies bedeutet, dass Automatenspieler im Durchschnitt deutlich mehr Geld verspielen als andere Glücksspieler, beispielsweise etwa zehnmal so viel wie ein Lottospieler.

Tabelle 2: Teilnahmeprävalenz an Glücksspielen 2013

	Gesamt	Männlich	Weiblich
Irgend ein Glücksspiel	38,5	42,4	34,5
Lotto 6 aus 49	25,2	27,3	23,1
Spiel 77 oder Super 6	15,1	16,6	13,5
Sofortlotterien + Rubellose	10,6	11,3	10,0
Privates Glücksspiel	6,7	10,0	3,3
Fernsehlottorien	5,2	5,0	5,4
Eurojackpot	5,0	6,3	3,6
Geldspielautomaten	3,7	5,9	1,5
Andere Lotterien	3,4	3,1	3,6
Glücksspirale	2,7	3,1	2,4
Tischspiele in Casinos	1,3	2,0	0,7
Oddset	1,2	2,1	0,2
Bingo	1,1	1,2	0,9
Live-Wetten	1,0	1,7	0,2
Spielbankautomaten	0,8	1,0	0,5
Online-Casinospiele	0,6	1,1	0,1
Klassenlotterien	0,5	0,6	0,4
Andere Sportwetten	0,5	0,9	0,1
Keno	0,5	0,7	0,3
Pferdewetten	0,5	0,5	0,4
Keno	0,5	0,7	0,3
Toto	0,3	0,5	0,1
Euromillions	0,3	0,4	0,2
Plus 5	0,1	0,1	0,1
Poker	-	-	-
Fernsehquizsendungen	-	-	-
Riskante Börsenspekulation	-	-	-
Quicky	-	-	-

Andere Lotterien: Soziallotterien, Lotterie-Sparen (PS- oder S-Sparen), Gewinn-

sparen o.ä.

Andere Sportwetten: nicht weiter ausdifferenzierte Restkategorie von Sportwetten (ohne Oddset-Spielangebote, Toto, Live- und Pferdewetten).

Der Markt für Automaten Spiele lässt sich in zwei Segmente gliedern, welche sich neben der örtlichen Platzierung und der zugrundeliegenden Regulierung auch in den Gerätespezifikationen unterscheiden. Das private Angebot von Automaten in Spielhallen und der Gastronomie bildet das erste Segment. Das zweite Segment besteht aus Geldspielautomaten in staatlichen Casinos. Das Spiel an Geldspielgeräten mit Gewinnmöglichkeit in Spielhallen und der Gastronomie wird aus formaljuristischer Sicht nicht als Glücksspiel, sondern als Freizeitbeschäftigung angesehen, da es vornehmlich einen Unterhaltungscharakter aufweisen soll (Bühringer & Türk, 2000, S.25). Daher unterliegt die Aufstellung von Automaten nicht dem staatlichen Glücksspielmonopol der Länder.

Tatsächlich jedoch erfüllen Spielautomaten die Glücksspieldefinition: es wird ein Einsatz verlangt, es besteht eine Gewinnmöglichkeit und das Spielergebnis hängt ausschließlich vom Zufall ab. Aus diesem Grund wird das Automaten Spiel international und auch bei jeglichen Analysen des deutschen Glücksspielmarktes als Glücksspiel eingeordnet. Demnach bilden die staatlichen und die privaten Spielautomatenangebote ein gemeinsames Marktsegment, das sich aufgrund ihrer unterschiedlichen Regulierung allerdings in zwei Untersegmente gliedern lässt. Diese Unterschiede werden im Folgenden dargelegt.

Im Vergleich zu den staatlichen Spielbanken sind die gewerblichen Spielstätten aufgrund der Begrenzung auf maximal 12 Spielautomaten pro Spielstätte relativ klein.¹ Für die Automatensäle der Spielbanken und ihrer Dependancen gibt es dagegen keine Beschränkungen für die Aufstellung von Automaten. Weder existiert eine Vorgabe für die Mindestfläche je aufgestellter Slot-Machine, noch eine Obergrenze für die Zahl der insgesamt erlaubten Geräte. Allerdings ist die Verfügbarkeit von Automaten in Spielbanken dadurch eingeschränkt, dass für den Betrieb von Spielbanken Konzessionen notwendig sind, die nur selten vergeben werden. Die staatlichen Anbieter sehen sich daher wenigen Restriktionen bei der Gerätekonzeption und der Anzahl der aufgestellten Geräte pro Aufstellungsort ausgesetzt, müssen jedoch

¹ Wenn für einen Standort mehrere Konzessionen vorliegen, so erhöht sich die erlaubte Anzahl an aufstellbaren Automaten entsprechend.

starke Beschränkungen über die Anzahl an Aufstellungsorten hinnehmen. Der Betrieb von gewerblichen Spielhallen ist hingegen nur an sehr geringe Auflagen geknüpft und entsprechend hoch ist die Anzahl an Spielstätten, wobei diese jedoch jeweils nur eine begrenzte Anzahl an Automaten aufstellen dürfen.

Die gewerblichen Automaten werden in § 33c ff GeWO bezüglich einiger Kriterien beschränkt. Dies sind im Einzelnen die folgenden Punkte:

- Der maximale durchschnittliche Spielverlust pro Stunde darf 33 Euro nicht überschreiten.
- Die Summe der maximal zulässigen Verluste in einer einzelnen Stunde beträgt 80 Euro.
- Die Summe der maximal möglichen Gewinne abzüglich der Einsätze darf im Verlauf einer Stunde 500 Euro nicht übersteigen.
- Bei einer Laufzeit von fünf Sekunden beträgt der maximale Einsatz 0,20 Euro. Für Spiele, die länger laufen, steigen Einsätze und Gewinne unterproportional.
- Zum Schutz der Spieler vor übermäßigem Spielen müssen die Geldspielgeräte mit Gewinnmöglichkeit nach einem ununterbrochenen einstündigen Betrieb automatisch eine fünfminütige Zwangspause einlegen.
- Es dürfen höchstens zwölf Automaten in Spielstätten aufgestellt werden und pro Gerät muss der Aufstellungsort eine Mindestgröße von zwölf Quadratmetern aufweisen.
- In der Gastronomie muss bei der Aufstellung von zwei Geldspielgeräten sichergestellt sein, dass keine Jugendlichen spielen können. Bei drei aufgestellten GGSG muss diese Sicherstellung mittels einer technischen Vorrichtung an den Geräten gewährleistet werden.
- Jackpots sind nach § 9 Absatz 2 SpielV verboten.
- In Spielstätten darf kein Alkohol ausgeschenkt werden.

Die Beschränkungen für das Angebot von gewerblichen Spielautomaten beziehen sich vornehmlich auf ihre technische Ausgestaltung sowie ihre Gewinnpläne und weniger auf ihre Verfügbarkeit. Letztere ist vor allem durch Abstandsregelungen zwischen Spielhallen und beispielsweise zu Schulen von den Bundesländern beschränkt.

Die Automaten in den staatlichen Spielbanken unterliegen keinen Auflagen hinsichtlich der technischen Ausgestaltung. Entsprechend ergeben sich einige Unterschiede zwischen den Spielmerkmalen der gewerblichen und staatlichen Automatenspiele

(Vgl. Tabelle 3). Der größte Unterschied besteht bei dem durchschnittlichen Einsatz, der bei den staatlichen Automaten mit üblicherweise zwei Euro zehnmal so hoch ist wie der Einsatz von 20 Cent bei den gewerblichen Automaten (Vieweg, 2009, S. 35). Von den Einsätzen werden bei den Spielbankautomaten 95% und bei den Spielhallenautomaten im Durchschnitt 77% (bzw. 67% nach alter Spielverordnung) wieder in Form von Gewinnen an die Spieler ausbezahlt (Bornecke, 2006, S. 8 ff.). Die Bedeutung der unterschiedlich hohen Auszahlungsquote wird deutlicher, wenn sie als Preis des Spiels interpretiert wird: In Spielbanken zahlt der Kunde 5% seines Einsatzes und in Spielhallen 23% seines Einsatzes. Der Preis ist in Spielhallen demnach 4,6 mal so hoch wie in den Spielbanken.

Tabelle 3: Unterschiede zwischen gewerblichen und staatlichen Spielautomaten

Kriterium	Spielbanken (staatlich)	Spielhallen (privat)
Übliche Einsatzhöhe	2 €	0,20 €
Auszahlungsquote	95%	77%
Preis pro Spiel	5% (0,1 €)	23%
Relativer Preis	100%	460%
Max. Stundenverlust	10.000 €	80 €
Spielgeschwindigkeit	3 Sekunden	5 Sekunden
Ø Stundenverlust	60 €	15 €

Bei den gewerblichen Spielautomaten ist der maximale Stundenverlust auf 80 Euro begrenzt, während er bei den staatlichen Spielbankautomaten bei hypothetischen 10.000 Euro liegt und damit faktisch unbegrenzt ist. Zudem ist die Spielgeschwindigkeit bei den staatlichen Automaten mit 3 Sekunden etwas schneller als bei den gewerblichen Spielautomaten (5 Sekunden). Insgesamt ergibt sich bei Spielbanken ein durchschnittlicher Stundenverlust des Spielers (beziehungsweise ein durchschnittlicher Bruttospielertrag pro Stunde für den Anbieter) in Höhe von 60 Euro im Vergleich zu 15 Euro bei gewerblichen Automaten.

Tabelle 4 gibt einen Überblick über die Umsatzentwicklung gewerblicher Spielautomaten und die Anzahl aufgestellter gewerblicher Spielautomaten von 2006 bis 2013. 2013 waren 263.000 Automaten in Deutschland aufgestellt.² Hieraus ergeben

² Etwa ein Viertel der Automaten sind in der Gastronomie aufgestellt [Trümper & Heimann, 2010]. Dort sind maximal drei Geräte pro Standort erlaubt.

sich Einnahmen in Höhe von 16.600 Euro pro Automat. Umgerechnet ergeben sich jährliche Ausgaben in Höhe von 82 Euro pro 18 bis 65-Jährigem. Die Pro-Kopf-Ausgaben der gesamten Bevölkerung für das gewerbliche Automatenenspiel sind jedoch eine irreführende Größe, da 96,3% der Bevölkerung überhaupt nicht an Geldspielautomaten spielt (Vgl. Tabelle 2). Der Bruttospielertrag wird demnach von nur 3,7% der Bevölkerung erwirtschaftet, was Pro-Kopf-Ausgaben der spielenden Bevölkerung in Höhe von 2.276 Euro entspricht, fast dem zehnfachen eines Lottospielers.

Tabelle 4: Bruttospielerträge des gewerblichen Automatenspiels mit Gewinnmöglichkeit.

	2006	2009	2012	2015
Spielautomaten	200.000	227.000	265.000	267.000
Bruttospielertrag (BE)	2.750 Mio. €	3.700 Mio. €	5.250 Mio. €	5.800 Mio. €
Automaten pro 1.000 Volljährige	2,91	3,30	3,85	3,88
BE pro Volljährigem	39,94€	53,74€	76,25€	84,24€
BE pro Spieler	1.079€	1.452€	2.060€	2.276€
BE pro Automat	13.750€	16.299€	19.811€	21.722€

Quelle: VDAI; Arbeitskreis gegen Spielsucht e.V.; IFH Institut für Handelsforschung GmbH; Berechnungen des ifo Instituts; Statistisches Bundesamt

Ein Grund für das überproportionale Wachstum des Marktsegments (10,9% in 2007, 6,5% in 2008, 13,9% in 2009, 10,8% in 2010) sowie die angestiegene Anzahl aufgestellter Automaten ist die Novellierung der Spielverordnung vom 01.01.2006, welche die Möglichkeiten für die Aufstellung von gewerblichen Geldspielgeräten erweitert hat. Auch Trümper und Heimann sehen den Grund für das starke Umsatzwachstum des gewerblichen Spiels in der Novellierung der Spielverordnung: „Jeder, der nicht völlig blind oder gänzlich taub war und ist, konnte mit Inkrafttreten der novellierten SpielV die Expansion des Marktes der Spielhallen/Geldspielgeräte sicher prognostizieren.“ (Trümper & Heimann, 2008).

Zu den wichtigsten Änderungen der novellierten Spielverordnung gehört beispielsweise die Absenkung der Netto-Quadratmeter-Spielfläche von 15 auf 12 qm pro zugelassenem Geldspielgerät in Spielhallen sowie die Erhöhung der maximalen Anzahl der zugelassenen Geldspielgeräte bei geeigneter Spielfläche von zehn auf zwölf Geräte pro Spielhallenkonzession. Beides führt zu einer erhöhten Dichte der

Automaten. Am bedeutendsten war jedoch die Absenkung der Mindestspieldauer von 12 auf 5 Sekunden pro Spiel. Des Weiteren wurde der Geldeinsatz nach § 13 der neuen Spielverordnung auf maximal 0,20 Euro bei einer Mindestspieldauer von 5 Sekunden beschränkt und die Summe der Verluste (Einsätze abzüglich Gewinne) dürfen 80 Euro nicht überschreiten. Allerdings können diese Beschränkungen teilweise durch einen Geld-Punkte-Transfer, sogenannte Risikotasten oder das Bespielen mehrerer Automaten zur gleichen Zeit umgangen werden, wodurch mehr Einsatz, mehr Verluste und kürzere Mindestspieldauern möglich werden. Durch diesen Geld-Punkte-Transfer können Verluste von bis zu 250 Euro pro Stunde entstehen (Wilhelm, 2009). Diese Umgehung der Spielordnungsvorschrift ist dadurch möglich, dass vor dem Spiel Geld in Punkte umgewandelt wird und der maximale Einsatz von Punkten nicht durch die Spielverordnung geregelt ist. Der Grund für die Novellierung der Spielverordnung ist laut einem Gutachten des Arbeitsausschusses Münzautomaten die „beabsichtigte Stärkung des Unterhaltungsspiels mit Geldgewinn, [um] den Wettbewerb mit dem öffentlich-rechtlichen Spiel und dem Spiel im Internet bestehen zu können.“ [Vieweg, 2009, S. 16].

Im internationalen Vergleich waren 2008 in Deutschland mit 3,21 Geräten pro tausend Erwachsenen durchschnittlich viele Spielautomaten außerhalb von Casinos aufgestellt. In Australien und Neuseeland sind mit 12,34 beziehungsweise 7,6 Geräten pro tausend Erwachsenen deutlich mehr Spielautomaten außerhalb von Casinos zu finden, während in Schweden mit 0,97 und den USA mit 0,05 Geräten nur sehr wenige Automaten aufgestellt sind. Tabelle 5 gibt einen Überblick über die Anzahl aufgestellter Spielautomaten außerhalb von Spielcasinos im internationalen Vergleich.

Tabelle 5: Anzahl Automaten pro Erwachsene im internationalen Vergleich

	D	I	AUS	NZ	S	A	E	GB
Automaten außerhalb von Casinos	225.000	170.000	198.303	54.560	6.999	13.230	252.021	288.000
Anzahl Volljähriger in tausend	67.881	49.043	16.074	3.145	7.179	3.526	37.131	47.666
Automaten pro tausend Erwachsene	3,31	3,47	12,34	7,6	0,97	3,75	6,79	6,04

Quellen: Vieweg, 2009, S. 18 ff., Ritaine et al., 2009a, S. 108, Nilles, 2009, S. 84 ff., Townshend, 2009, OECD, 2009, Statistik Austria, 2009.

Wirksamkeit von Sozialkonzepten bei
Glücksspielanbietern

Fiedler, I.; Wilcke, A.-C.; Thoma, G.; Ante, L.; Steinmetz,
F.

2017, XIV, 161 S. 6 Abb., Softcover

ISBN: 978-3-658-19074-3