

ONLINE-GLÜCKSSPIEL IN DEUTSCHLAND

Aktuelle Entwicklungen und Veränderungen
durch neue staatliche Restriktionen

ONLINE-GLÜCKSSPIEL IN DEUTSCHLAND

Aktuelle Entwicklungen und Veränderungen
durch neue staatliche Restriktionen

Erstellt im Oktober 2021 für



**VERBAND DER
INTERNETWIRTSCHAFT**

vom
Handelsblatt Research Institute

Dr. Sven Jung
Dr. Jan Kleibrink
Prof. Dr. Bernhard Köster

Handelsblatt
RESEARCH INSTITUTE

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung.....	6
Executive Summary.....	8
1 Der deutsche Glücksspielmarkt im Wandel der Regulierung.....	10
2 Ein quantitativer Überblick zum Glücksspielmarkt in Deutschland.....	13
2.1 Der quantitative Ist-Stand des deutschen Glücksspielmarkts – Ein Blick auf Bruttospielerträge und Spieleinsätze.....	13
2.2 Betrachtung der Bruttospielerträge im Zeitverlauf.....	16
2.3 Entwicklung des Steuervolumens.....	18
3 Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsbefragung.....	19
3.1 Glücksspielteilnahme.....	20
3.2 Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler.....	21
3.3 Veränderungen der Rahmenbedingungen beim Spiel.....	25
3.4 Lizenz.....	29
3.5 Steuern.....	33
4 Fazit.....	34
Literatur.....	35

Zusammenfassung

Das Jahr 2021 markiert eine Zäsur für den deutschen Glücksspielmarkt. Mit dem Anfang Juli in Kraft getretenen neuen Glücksspielstaatsvertrag können erstmals Online-Glücksspielanbieter Lizenzen für den gesamtdeutschen Markt erhalten. Dabei werden diese Angebote durch Lizenzierungsvoraussetzungen reguliert. Diese Restriktionen – wie ein 1.000-Euro-Limit für monatliche Einzahlungen auf das Spielkonto, eine Begrenzung der Einsätze pro Spielrunde auf einen Euro und eine Mindestspieldauer pro Runde von im Durchschnitt fünf Sekunden – sowie eine mit der Lizenzierung durch Besteuerung einhergehende Verschlechterung der Gewinnchance dürften Ausweichreaktionen bei den Spielerinnen und Spielern hervorrufen, die gerade im Online-Bereich – aufgrund niedrigerer Wechselbarrieren zu anderen Angeboten verglichen mit dem terrestrischen Bereich – einfach umzusetzen sind. Möglichweise wechseln die Spielerinnen und Spieler dann zu nicht regulierten Angeboten mit besseren Spielbedingungen.

Anhand einer repräsentativen Bevölkerungsbefragung wurde am Beispiel der Online-Casinos untersucht, inwiefern Veränderungen bei den Rahmenbedingungen des Spiels das Verhalten der Spielerinnen und Spieler in Deutschland beeinflussen können. Im Mai und Juni 2021 wurden etwa 2.000 Personen in Deutschland bevölkerungsrepräsentativ befragt. Dabei zeigte sich:

- ▶ Acht Prozent der Befragten haben schon einmal an einem Online-Casinospiel teilgenommen. Die Spieler sind zumeist männlich und mittleren Alters (25 bis 44 Jahre).
- ▶ Von den befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spielern geben acht Prozent an, täglich zu spielen. Einmal die Woche spielen 23 Prozent, und 24 Prozent nehmen einmal im Monat an einem Online-Spiel teil. Dabei nutzen die Spielerinnen und Spieler oftmals stets dieselben Spielangebote. Etwas mehr als die Hälfte der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler testet – wenn überhaupt – einmal im Jahr neue Online-Casino-Webseiten.
- ▶ Bereits im Vorfeld des neuen Glücksspielstaatsvertrags gab es eine Übergangsregelung zur Duldung von Online-Casinos, die zu jener Zeit nach geltendem Recht noch keine Lizenzen erwerben konnten. Teil dieser Regelung waren die gleichen Beschränkungen wie nun beim Glücksspielstaatsvertrag, etwa ein Einzahlungs- und Einsatzlimit. Diese Beschränkungen haben allerdings weniger als die Hälfte der Spielerinnen und Spieler (45 Prozent) auch tatsächlich wahrgenommen. Bei denen, die sie wahrgenommen haben, waren allerdings deutliche Ausweichreaktionen zu beobachten: Die Hälfte dieser Spielerinnen und Spieler ist zu einem anderen Online-Casino gewechselt. Bei Intensivspielerinnen und -spielern, die mindestens einmal im Monat oder noch häufiger im Online-Casino spielen, sind beide Anteile – Wahrnehmung und Wechsel – jeweils größer.

▶ Die Mehrheit der Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler reagiert sehr sensibel auf Veränderungen der Spielbedingungen. Bei schlechteren Gewinnchancen, einem geringerem Einsatzlimit oder einer geringeren Spielgeschwindigkeit auf einer Online-Casino-Seite – also einer Umsetzung aller wesentlichen Vorgaben des Glücksspielstaatsvertrags – würde nur ein Fünftel der Befragten dort weiterspielen. Bereits eine marginale Verschlechterung der Gewinnchance veranlasst manche Spielerinnen und Spieler zum Wechsel. Am größten ist die grundsätzliche Wechselbereitschaft bei Intensivspielerinnen und -spielern.

▶ Ein zentraler Aspekt des neuen Glücksspielstaatsvertrages ist, dass Online-Casinos in Deutschland nun eine Lizenz erhalten und damit in Deutschland legal agieren können. Diesem Umstand messen viele Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler allerdings keine große Bedeutung bei. Weniger als die Hälfte der Befragten (47 Prozent) gibt an, dass die Lizenz eines Online-Casinos bei ihrer Entscheidung für einen Anbieter von Bedeutung ist. Allerdings weiß auch die Mehrheit nicht, ob der von ihnen bevorzugte Spielanbieter über eine Lizenz verfügt.

▶ Eine deutsche Lizenz wird von etwas mehr als zwei Fünftel der Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler so wertgeschätzt, dass moderate Einschränkungen bei den Spielbedingungen akzeptiert werden. Je strikter die Spielbedingungen sind, umso mehr verliert jedoch diese Wertschätzung der Lizenz an Gewicht.

Insgesamt zeigt sich also, dass bei sich verändernden Rahmenbedingungen des Online-Casino-Spiels mehr als die Hälfte der Spielerinnen und Spieler zu anderen Anbietern wechseln. Und dies sind überproportional viele Intensivspielerinnen und -spieler.

Eingriffe in die Rahmenbedingungen des Glücksspiels gehen insofern mit Folgereaktionen einher. Es liegt nahe, dass die Ausweichreaktionen bei sich verschlechternden Spielbedingungen zu Anbietern führen, die nicht der deutschen Regulierung unterliegen und somit etwa höhere Gewinnchancen ermöglichen. Schlussendlich würde dies eine Abwanderung in den sanktionierten Schwarzmarkt bedeuten. Diese Ausweichreaktion stellt damit einen Widerspruch zur angestrebten Kanalisierung beim Glücksspielstaatsvertrag dar. Denn ein Ziel des aktuellen Glücksspielstaatsvertrags ist laut § 1 GlüStV 2021, „den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken.“

Executive Summary

The year 2021 marks a turning point for the German gambling market. With the new State Treaty on Gaming, which came into force at the beginning of July, online gaming providers will be able to obtain licenses for the entire German market for the first time. In the process, these offerings are then simultaneously regulated by licensing requirements. These restrictions, such as a 1,000 euro limit for monthly deposits into the gaming account, a limit of one euro on stakes per round, and a minimum playing time per round of five seconds on average, as well as a deterioration in the chance of winning associated with licensing through taxation, are likely to provoke evasive reactions among players, which are easy to implement in the online sector in particular – for example, with lower barriers to switching to other offerings. It is possible that players will then switch to unregulated offerings with better gaming conditions.

Using the example of online casinos, a representative population survey was used to investigate the extent to which changes in the framework conditions for gaming can influence the behavior of players in Germany. In May and June 2021, around 2,000 people in Germany were surveyed on a representative basis. This revealed:

- ▶ Eight percent of respondents have already participated in an online casino game. The players are mostly male and middle-aged (25 to 44 years).
- ▶ Of the online casino players surveyed, eight percent say they play daily. Once a week 23 percent play and once a month 24 percent. The players often use the same offers for the game. Slightly more than half of the online casino players surveyed test new online casino websites – if at all – once a year.
- ▶ Even in the run-up to the new State Gambling Treaty, there was already a transitional regulation for the continued toleration of online casinos that were unauthorized under current law. Part of this regulation were the same restrictions as now with the State Treaty on Gambling, such as a deposit and wagering limit. However, fewer than half of the players (45 percent) perceived these restrictions. Of those who did, however, about half switched to another online casino. In the case of intensive players who play at least once a month or even more frequently at online casinos, both proportions – perception and switching – are greater in each case.

▶ The majority of online casino players react very sensitively to changes in gaming conditions. In the event of poorer odds, a lower betting limit or slower gaming speed on an online casino site – i. e. implementation of all the key requirements of the State Treaty on Gaming – only a fifth of respondents would continue to play there. Even a marginal deterioration in the chance of winning causes some players to switch. Again, the willingness to switch is greater among intensive gamblers.

▶ A central aspect of the new State Treaty on Gaming is that online casinos in Germany can obtain a license and thus operate legally in Germany. However, many online casino players do not attach great importance to this fact. Less than half of the respondents (47 percent) state that the license of an online casino is important in their decision for a provider. However, the majority also do not know whether their preferred gaming provider has a license.

▶ A German license is valued by just over two-fifths of the online casino players to the extent that moderate restrictions on gaming conditions are accepted. This appreciation decreases with increasing restrictions on gaming conditions.

All in all, when the general conditions for online casino gaming change, more than half of the players switch to other providers. And these are disproportionately many intensive players.

In this respect, interventions in the general conditions of gambling are accompanied by consequential reactions. It is reasonable to assume that many players that switch to other providers due to a change in gaming conditions would end up with providers with gaming conditions that are not subject to German regulation and thus offer higher chances of winning. Ultimately, this would be a migration to the sanctioned black market. This evasive reaction thus represents a contradiction to the intended channeling in the State Treaty on Gaming. After all, according to § 1 (GlüStV 2021), one of the aims of the current State Treaty on Gaming is “to channel the natural gambling instinct of the population into orderly and supervised channels and to counteract the development and spread of unauthorized gambling in black markets.”

1 Der deutsche Glücksspielmarkt im Wandel der Regulierung

Das Jahr 2021 markiert eine Zäsur für den deutschen Glücksspielmarkt. Mit dem Anfang Juli in Kraft getretenen neuen Glücksspielstaatsvertrag können erstmals Online-Glücksspielanbieter Lizenzen für den gesamtdeutschen Markt erhalten.

Diese Entwicklung markiert einen weiteren Wendepunkt in der Entwicklung der rechtlichen Rahmenbedingungen des deutschen Glücksspielmarkts. Ein erster Glücksspielstaatsvertrag trat zum 1. Januar 2008 in Kraft, lief allerdings zum Ende des Jahres 2011 aus. Der Grund: Es konnte keine einheitliche Folgeverordnung beschlossen werden. Gleichwohl galten dessen Regelungen ab 2012 durch den 1. Glücksspieländerungsstaatsvertrag mit der Ausnahme Schleswig-Holsteins im restlichen Bundesgebiet weiter. Gerade das Ausschließen Schleswig-Holsteins und das Zulassen von privaten Anbietern in diesem Bundesland – insbesondere im Onlinebereich – sowie das Scheitern der Vergabe von 20 Lizenzen im Sportwettenbereich¹ in den anderen Bundesländern haben die Regulierung des deutschen Glücksspielmarktes in den folgenden Jahren weitgehend in einem Graubereich belassen. Daran hat auch der Beitritt Schleswig-Holsteins zum 1. Glücksspieländerungsstaatsvertrag im Jahr 2013 im Zuge des dortigen Regierungswechsels nichts geändert. Denn bis zu diesem Zeitpunkt waren dort bereits knapp 50 Lizenzen im Bereich der Sportwetten und der Online-Casinos vergeben worden.²

Nach dem Scheitern des 2. Glücksspieländerungsstaatsvertrages im Jahr 2018 trat zum 1. Januar 2020 der 3. Glücksspieländerungsstaatsvertrag in Kraft. Darin wurde insbesondere die Obergrenze bei den Lizenzen für Sportwetten aufgehoben. Zum 1. Juli 2021 trat nun der aktuelle Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) in Kraft, von dem die vorherigen Regelungen abgelöst wurden. Damit wurde seit vielen Jahren erstmals wieder ein einheitlicher Regulierungsrahmen für das private Glücksspielwesen in Deutschland etabliert.

Die Implementierung der dort festgeschriebenen Leitplanken wird allerdings noch einige Zeit benötigen. Teilweise wird es aber weiterhin auf Länderebene unterschiedliche Umsetzungen geben, beispielsweise bei den durchzusetzenden Abstandsregelungen von Spielhallen.

Eine weitere Neuerung im aktuellen Glücksspielstaatsvertrag ist die Möglichkeit, dass nun auch Online-Casino-Anbieter eine deutsche Lizenz beantragen können. Damit kann ein facettenreiches Glücksspiel in Deutschland legal angeboten werden. Gleichzeitig werden diese Angebote reguliert. Dies ist im Vergleich zur Vergangenheit, in der viele dieser Angebote unlicenziert in Deutschland gemacht und genutzt wurden, im Sinne des Spielerschutzes positiv zu bewerten. Allerdings können die damit verbundenen Restriktionen durchaus Ausweichreaktionen der Spielerinnen und Spieler hervorrufen, die gerade im Online-Bereich – beispielsweise mit geringeren Wechselbarrieren zu anderen Angeboten – einfach umzusetzen sind.

1 Vgl. Jung et al. (2019).

2 Vgl. Haucap (2021).

Der neue Glücksspielstaatsvertrag – ein Überblick

Am 1. Juli 2021 ist der neue Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) in Kraft getreten. Damit geht die rund ein Jahrzehnt währende Situation einer de facto fehlenden rechtssicheren Regulierung des Glücksspielmarktes in Deutschland zu Ende. Hintergrund ist zum einen, dass sich die Bundesländer, in deren vornehmlicher Rechtskompetenz das Glücksspielwesen liegt, nicht auf eine einheitliche Regelung einigen konnten, und zum anderen, dass insbesondere im Bereich des Online-Glücksspiels auch europarechtliche Belange zu berücksichtigen sind, die schwer in die bestehenden Regelungen einzubinden waren. Nicht zuletzt der grenzüberschreitende Charakter von Online-Angeboten stellt den Versuch einer Regelung vor große Herausforderungen. Letztlich wurde der Gesetzgeber mit der Problematik konfrontiert, dass seit der Cassis-de-Dijon-Entscheidung³ aus dem Jahr 1979 im Grundsatz ein in einem EU-Land zugelassenes Produkt dadurch im ganzen Gebiet des Binnenmarktes zugelassen ist. Zwar kann von dem darin festgelegten Grundsatz der gegenseitigen Anerkennung „insbesondere zur steuerlichen Kontrolle, zum Schutz der öffentlichen Gesundheit, zum Schutz der Lauterkeit des Handelsverkehrs und aus Gründen des Verbraucherschutzes“⁴ abgewichen werden, jedoch stößt eine solche nationale Einschränkung bei digitalen Produkten zumeist schnell an die Grenzen der praktischen Umsetzbarkeit. So hat sich insbesondere das Onlinesegment des Glücksspielmarktes in Deutschland lange Jahre im „Graubereich“ bewegt. In wissenschaftlichen Publikationen wurde dieser Bereich daher als nicht-regulierter Markt⁵ bezeichnet. Die Schwierigkeiten, in denen sich die offiziellen Stellen bei der Einordnung dieses Bereiches befunden haben, sind auch daran zu erkennen, dass in den ersten drei Jahresberichten der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2014–2016) ebenfalls nur von einem nicht-regulierten Markt gesprochen wurde und erst ab dem Jahr 2017 der Zusatz nicht-regulierter (unerlaubter) Markt eingefügt wurde. Nicht zuletzt den Online-Bereich versucht nun der GlüStV auf eine auch europarechtlich gesicherte Grundlage zu stellen. Im Folgenden werden daher die wesentlichen Regelungen bzw. Änderungen für den Online-Bereich aufgezeigt. Diese regulatorischen Anpassungen umfassen auch die neu beschlossene steuerliche Einordnung von Teilen des Online-Bereichs.⁶ Die folgenden Änderungen beziehen sich hierbei auf den letztmals flächendeckend gültigen Glücksspielstaatsvertrag in seiner Fassung vom 1. Januar 2008.

(1) Die Ziele des GlüStV werden um den Passus den „Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs beim Veranlassen und Vermitteln von Sportwetten vorzubeugen“ (§ 1, 5.), ergänzt.

(2) Virtuelle Automatenspiele, Online-Casinospiele und Online-Poker werden explizit in die Begriffsbestimmung des Glücksspiels mit aufgenommen (§ 3, Satz 1a).

(3) Eine prinzipielle Limitierung der Anzahl der Lizenzen für die Erlaubnis zur Durchführung von Sportwetten, Online-Poker und virtuellen Automatenspielen, über die es zwischen den Ländern insbesondere in Auseinandersetzung mit Schleswig-Holstein immer wieder zu unüberbrückbaren Differenzen gekommen ist, ist nicht vorgesehen (§§ 4, 4a–d). Allerdings ist eine solche Erlaubnis auf fünf (bei erstmaliger Beantragung) bzw. sieben Jahre im Grundsatz befristet (§ 4c).

(4) Im Grundsatz dürfen auf ein und derselben Internetdomain „unterschiedliche Glücksspielformen nur dann angeboten werden, wenn für jede Glücksspielform ein selbstständiger und grafisch jeweils voneinander abgetrennter Bereich eingerichtet wird“. Ausgenommen davon ist die Verbindung zwischen Sport- und Pferdewetten (§ 4, Satz 5, 5.).

3 Vgl. Europäisches Parlament (2016).

4 Europäisches Parlament (2016).

5 Vgl. Kleibrink / Köster (2017), Haucap et al. (2017).

6 Vgl. Bundestag (2021a).

(5) „Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen im Internet müssen für jeden Spieler ein anbieterbezogenes Spielkonto einrichten“ (§ 6a, Satz 1). Für die über die Konten erfassten Spielvorgänge gilt ein anbieterübergreifendes Einzahlungslimit von 1.000 Euro im Monat (§ 6c, Satz 1).

(6) „Nach Teilnahme an einem Glücksspiel in einem Bereich ist frühestens nach Ablauf einer Minute die Teilnahme in einem anderen Bereich desselben Erlaubnisinhabers zulässig; (...) und es sind (...) Hinweise zu den Gefahren von und zur Prävention vor Spielsucht sowie Hinweise auf Beratungsangebote anzuzeigen, die der Spieler vor Teilnahme in dem anderen Bereich bestätigen muss“ (§ 4, Satz 5, 5.).

(7) Das durch den Ersten Staatsvertrag zur Änderung des Glücksspielstaatsvertrages geschaffene übergreifende Sperrsystem wird durch Überführung weiterer bisher dezentraler Sperrdateien in eine zentrale Sperrdatei vereinheitlicht (§ 8d, Satz 1 und § 23, Satz 1).

(8) Die Betreiber des nunmehr erlaubten (Online-)Glücksspiels haben grundsätzlich eine Sicherheitsleistung zwischen 5 und 50 Mio. Euro abhängig vom zu erwartenden Umsatz „in Form einer unbefristeten selbstschuldnerischen Bankbürgschaft eines Kreditinstituts mit Sitz in der Europäischen Union“ zu erbringen (§ 4c, Satz 3).

(9) „Die Länder errichten zur Wahrnehmung der Aufgaben der Glücksspielaufsicht insbesondere im Bereich des Internets zum 1. Juli 2021 eine rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts (...) mit Sitz in Sachsen-Anhalt“ (§ 27a, Satz 1).

(10) „Die Virtuelle Automatensteuer bemisst sich nach dem geleisteten Spieleinsatz abzüglich der Virtuellen Automatensteuer“ (Bundestag, 2021a, § 37) und beträgt 5,3 Prozent (Bundestag, 2021a, § 38). Daraus ergibt sich ein effektiver Steuersatz $= \frac{\text{Steueraufkommen}}{\text{Spieleinsatz}} = \frac{0,053}{1,053} \approx 5$ Prozent.

Insbesondere die Punkte (4) – (7) benötigen im digitalen Zeitalter sicherlich eine effektive und kompetente Aufsicht, die sich nach Punkt (9) erst im Aufbau befindet. Dies hat zur Folge, dass bis 31.12.2022 noch Übergangsregelungen gelten (§ 27p). Ebenso ist der in Punkt (10) angesprochene Steuersatz im Vorfeld sehr kontrovers diskutiert worden⁷ und muss seine Praktikabilität erst noch in der Zukunft erweisen.

7 Vgl. Bundestag (2021b).

2 Ein quantitativer Überblick zum Glücksspielmarkt in Deutschland

Offizielle Zahlen zum Glücksspielmarkt in Deutschland werden nach einer weitgehend einheitlichen Erhebung durch die Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (GlüAL) seit dem Jahr 2013 veröffentlicht. Allerdings findet diese Veröffentlichung mit einem Zeitverzug von rund einem Jahr statt. Dadurch können Veränderungen im Spielverhalten durch die jüngsten Anpassungen des Regulierungsrahmens bisher nur bedingt abgebildet werden.

Konkret bedeutet dies laut den aktuellen Marktdaten, dass weite Teile des privaten (Online-)Glücksspiels in Deutschland erfasst sind, die zwar de facto bisher geduldet wurden, sich aber in einem rechtlich nicht regulierten Bereich befanden. Diese Spiele gingen mit Konditionen einher, die nach dem jüngst in Kraft getretenen Glücksspielstaatsvertrag nicht mehr zugelassen sind.

Für den Marktüberblick werden nur die offiziell seitens der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder veröffentlichten Zahlen genutzt, da sie letztlich die fiskalisch relevante Grundlage für den deutschen Glücksspielmarkt bilden. Zudem werden diese Daten in der Literatur als Grundlage für die allgemeine Bewertung des Glücksspielwesens in Deutschland herangezogen.⁸ Daneben gibt es auch andere Datenreihen, die teilweise eine andere Entwicklung aufzeigen (siehe Kapitel 2.2).

Bei der Darstellung des Marktes wird daher in einen regulierten und einen nicht-regulierten Bereich unterschieden.⁹ Der regulierte Bereich umfasst Geldspielgeräte in Spielhallen bzw. Gaststätten, staatliche Lotterien, Casinospiele in staatlichen Spielbanken, Klassenlotterien der gemeinsamen Klassenlotterie der Länder (GKL), Soziallotterien der deutschen Fernsehlotterie oder Aktion Mensch, Sparlotterien der Sparkassen sowie Volks- und Raiffeisenbanken, Sportwetten des Deutschen Lotto-Toto-Blocks bzw. Oddset sowie Pferdewetten der Rennvereine und gewerblichen Buchmacher.

Der nicht-regulierte Bereich wird in private Sportwetten, privates Casinospiele, privates Pokerspiel und Zweitlotterien aufgeteilt. Bis auf die privaten Sportwetten, bei denen auch ein stationärer Vertrieb betrachtet wird, beziehen sich die Daten ausschließlich auf Online-Angebote. Aufgrund der faktischen Irrelevanz nationaler Grenzen im Onlinespiel innerhalb der Europäischen Union (EU) und dem Widerstreit zwischen rechtlichen EU-Normen und nationalen Gesetzen in Deutschland bestand insbesondere in diesem Bereich bis zum Inkrafttreten des neuen GlüStV zum 1. Juli 2021 eine Rechtsunsicherheit. Diese Rechtsunsicherheit führte zu einer De-facto-Duldung weiter Teile dieser in Deutschland nicht lizenzierten Online-Angebote.¹⁰

2.1 Quantitativer Ist-Stand des deutschen Glücksspielmarkts – Ein Blick auf Bruttospielerträge und Spieleinsätze

Gängiges Kriterium zum Vergleich der einzelnen Segmente im Glücksspielbereich sind die Bruttospielerträge (BSE). Diese berechnen sich aus den Spieleinsätzen abzüglich der Gewinnauszahlungen. Gemessen an dieser Größe ergibt sich für das Jahr 2019 ein Marktvolumen von 13,3 Milliarden Euro. Dabei entfallen mit gut elf Milliarden Euro etwa 83 Prozent auf den bis dahin regulierten Bereich, während der Rest mit gut zwei Milliarden Euro dem nicht-regulierten Bereich zuzurechnen ist (siehe Abbildung 1).

8 Vgl. Fiedler et al. (2019), Haucap (2021), Meyer (2021).

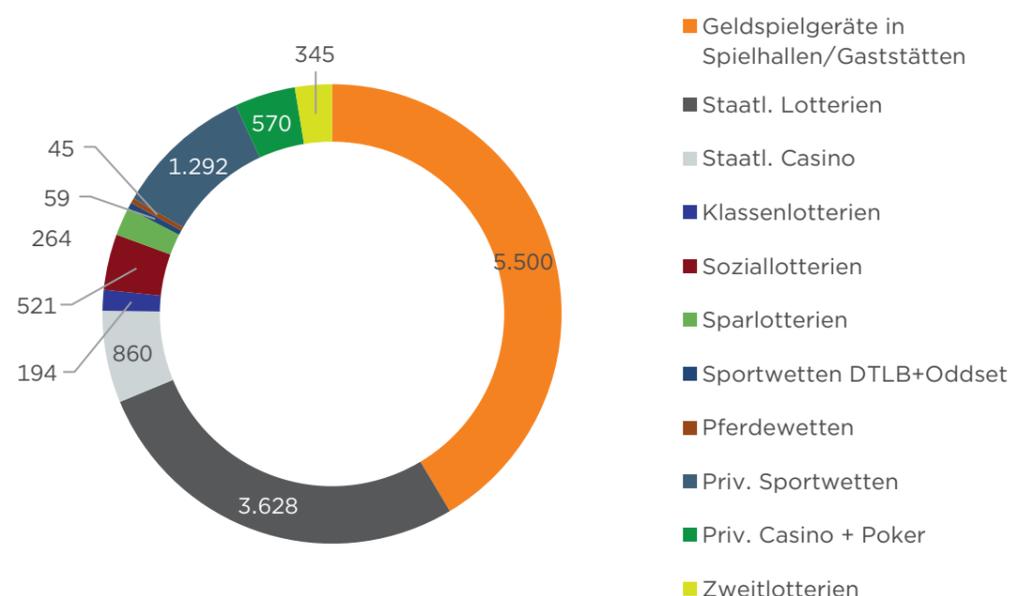
9 Eine quantitative Abschätzung des grundsätzlich behördlich verfolgten Glücksspielmarktes, der im Allgemeinen als sanktionierter Schwarzmarkt bezeichnet wird, geht von einem Anteil von rund 11–17 Prozent am Gesamtmarkt aus (vgl. Clement / Peren, 2016; Kleibrink / Köster, 2017, Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020a)). Da diese Abschätzung aber mit enormen Unsicherheiten behaftet ist, wird in dieser Analyse von einer quantitativen Betrachtung dieses Bereiches abgesehen.

10 Vgl. Koch (2021).

Die größten Anteile entfallen dabei auf die Geldspielgeräte mit 41 Prozent, gefolgt von den staatlichen Lotterien mit 27 Prozent, den privaten Sportwetten mit zehn Prozent, dem staatlichen Casinospiele mit sechs Prozent sowie dem privaten Casinospiele mit vier Prozent. Dabei ist jedoch anzumerken, dass das private Casinospiele und die privaten Sportwetten vornehmlich im Internet stattfinden und damit bislang dem nicht-regulierten Bereich zugerechnet wurden.

Nur die Kenngröße der BSE zu betrachten greift allerdings gerade in der aktuellen Situation, in der sich der Regulierungsrahmen deutlich ändert, zu kurz. Da die Diskussion über den richtigen Regulierungsrahmen nicht zuletzt auf die Kanalisierung des Spielverhaltens abzielt, ist es wichtig, auch die aggregierten Spieleinsätze (SE) zu betrachten. Denn häufig wird das menschliche Verhalten stark von der ersten Zahlung beeinflusst. Ähnliches gilt für den Befund, dass bei Finanzierungsentscheidungen häufig die nominalen Kosten eine entscheidende Rolle spielen. Zudem verschieben sich bei einer Betrachtung der Spieleinsätze aufgrund der unterschiedlichen Auszahlungsquoten¹¹ – diese geben die durchschnittliche Auszahlung eines Glücksspiels an – nicht selten auch die jeweiligen Anteile recht deutlich. Bei der folgenden Betrachtung ist anzumerken, dass für die Spieleinsätze keine Primärdaten zur Verfügung standen, sondern diese anhand der Auszahlungsquoten aus Geschäftsberichten, Spielordnungen und insbesondere den Evaluierungen des Glücksspielstaatsvertrages hochgerechnet wurden.¹² Daraus ergeben sich Spieleinsätze von knapp 87 Milliarden Euro im Jahr 2019, von denen rund 63 Milliarden Euro (73 Prozent) auf den regulierten Bereich und etwa 24 Milliarden Euro (27 Prozent) auf den nicht-regulierten Bereich entfallen (siehe Abbildung 2).

Abbildung 1: Bruttospielerträge 2019



Anmerkung: In Millionen Euro.
Quelle: Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020a).

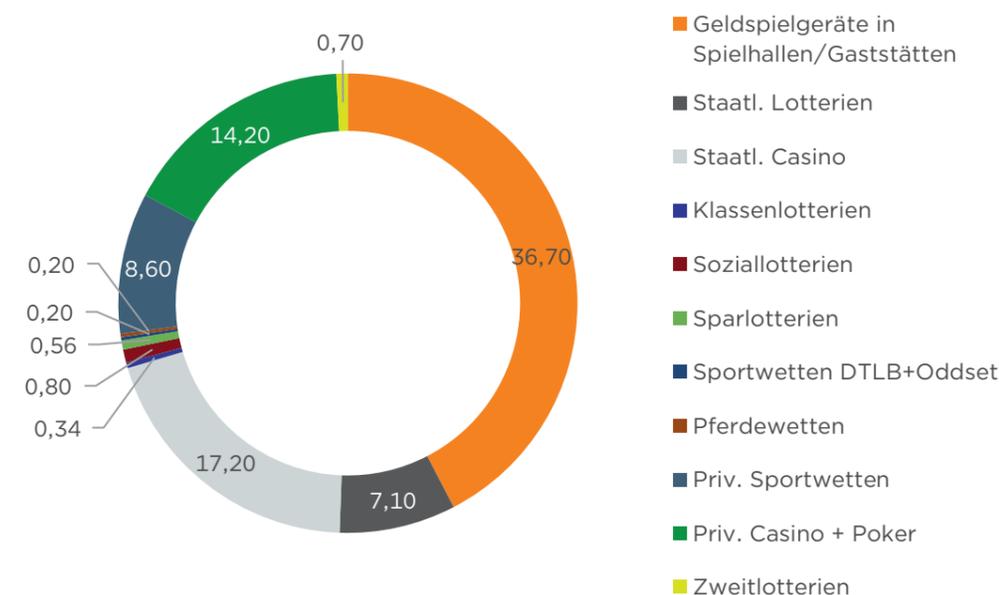
Damit liegt der Anteil des nicht-regulierten Bereichs bei den Spieleinsätzen rund 10 Prozentpunkte über dem an den BSE gemessenen Anteil. Insbesondere kehrt sich die Reihenfolge bei der Einordnung der staatlichen Lotterien, verglichen mit dem Casinospiele, derzeit um. Bedingt durch eine Auszahlungsquote von etwa 50 Prozent sinkt der Anteil der staatlichen Lotterien von 27 Prozent gemessen an den

¹¹ Engl. Return to Player (RTP).
¹² Vgl. Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020b).

BSE auf acht Prozent gemessen an den SE. Der Anteil des Casinospiele steigt dagegen von zehn Prozent (BSE) auf 36 Prozent (Spieleinsätze) durch die höheren Auszahlungsquoten von 95 Prozent im staatlichen und 96 Prozent im privaten Bereich. Bei einem Vergleich sollten insofern immer die Auszahlungsquoten berücksichtigt werden, da das Spielverhalten stark von den Auszahlungsquoten abhängt und die nunmehr vorgesehene Besteuerung gerade für die Gewinnmargen in den Bereichen mit hohen relativen Ausschüttungen besondere Relevanz haben sollte (siehe Kapitel 3.3).

Die durchschnittlichen Auszahlungsquoten (AQ) einer Spielform ergeben sich dabei durch Rückrechnung aus den BSE und SE über $AQ = (SE - BSE) / SE$ (siehe Abbildung 3).

Abbildung 2: Spieleinsätze 2019



Anmerkung: In Milliarden Euro.
Quelle: Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020b).

Abbildung 3: Auszahlungsquote 2019

Priv. Casino + Poker	96	Sparlotterien	53
Staatl. Casino	95	Zweitlotterien	51
Geldspielgeräte in Spielhallen/Gaststätten	85	Staatl. Lotterien	49
Priv. Sportwetten	85	Klassenlotterien	43
Pferdewetten	78	Soziallotterien	35
Sportwetten DTLB + Oddset	71		

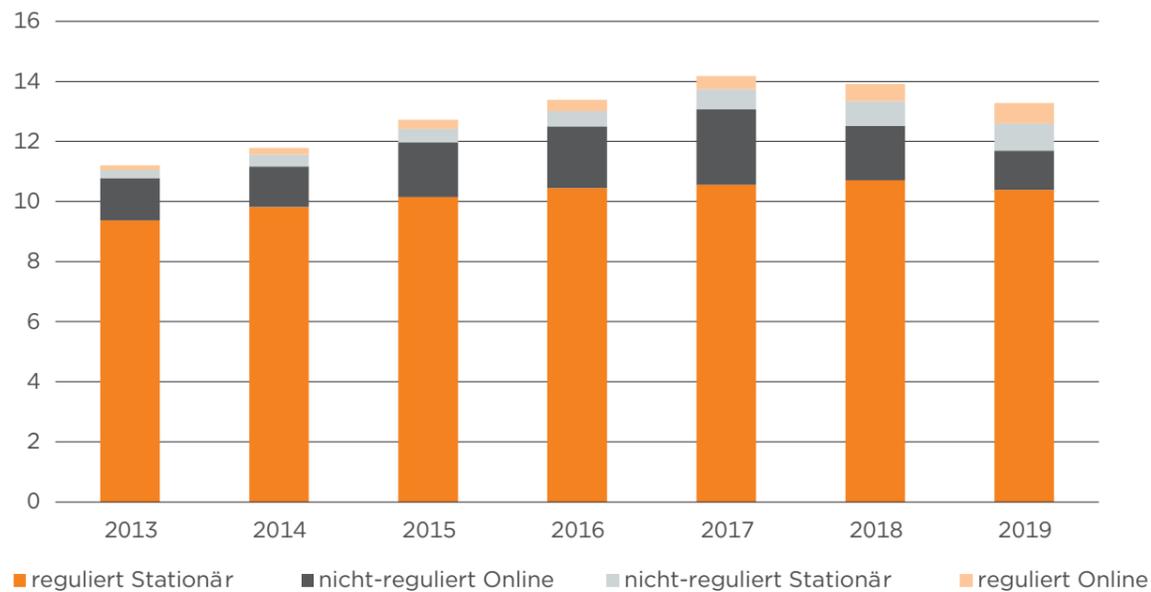
Anmerkung: In Prozent.
Quellen: Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder, eigene Berechnungen.

2.2 Betrachtung der Bruttospielerträge im Zeitverlauf

Neben der Ist-Stand-Analyse gibt eine Betrachtung der aggregierten Kennzahlen über die Zeit weitere Aufschlüsse über das Spielverhalten im deutschen Glücksspielmarkt. Anzumerken ist jedoch, dass in der Literatur nicht selten mit unterschiedlichen Zahlen operiert wird und das gerade durch das sich in der Vergangenheit häufig ändernde Regulierungsumfeld die Erhebungen mit grundsätzlichen Unsicherheiten behaftet sind. Gerade beim Spiel über digitale Kanäle und der damit einhergehenden schwierigen Erfassung können sich die Zahlen in verschiedenen Datensätzen unterscheiden.

Gemäß Angaben der GlüAL¹³ haben die BSE im regulierten und nicht-regulierten deutschen Glücksspielmarkt zwischen 2013 bis 2017 um durchschnittlich sechs Prozent pro Jahr zugenommen (siehe Abbildung 4).

Abbildung 4: Entwicklung der Bruttospielerträge im deutschen Glücksspielmarkt



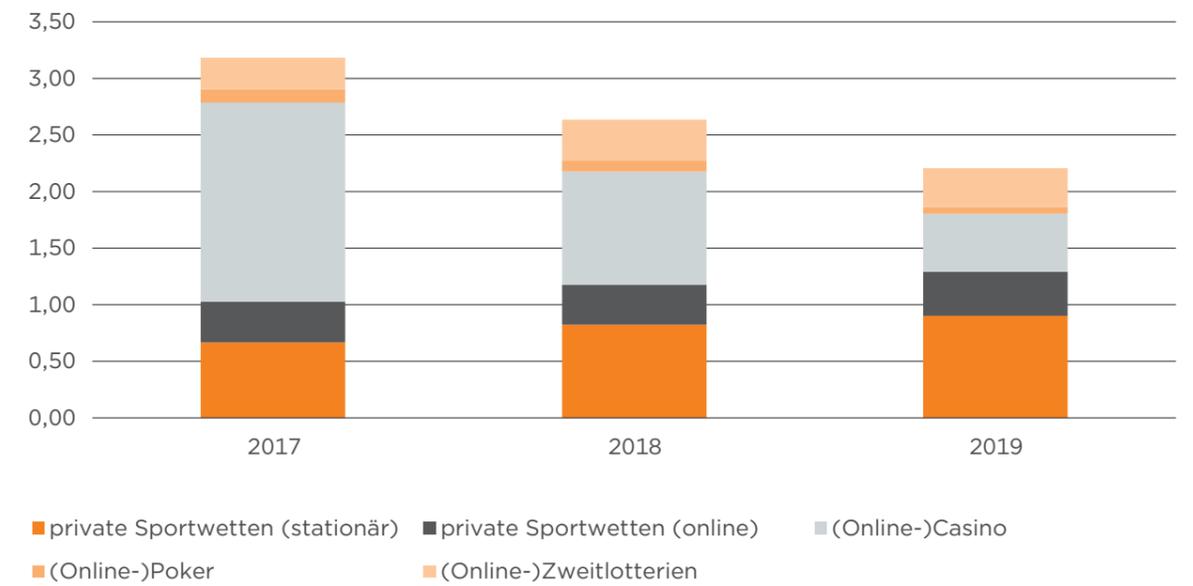
Anmerkung: In Milliarden Euro.
Quelle: Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder.

Dies war vornehmlich dem Zuwachs des nicht-regulierten Marktes zuzuschreiben, der teilweise in diesen Jahren mit bis zu 30 Prozent pro Jahr und mehr gewachsen ist. Haupttreiber dieser Entwicklung ist der Onlinebereich, der in diesem Segment bis 2017 einen Anteil von rund vier Fünfteln erreicht hat. Im Zuge dieser Entwicklung hat sich auch der Anteil des nicht-regulierten Marktes am Gesamtmarkt von knapp einem Sechstel auf fast ein Viertel erhöht.

Seit dem Jahr 2018 hat sich dieses Bild aber stark gewandelt, denn vor allem das Spiel im Onlinebereich des nicht-regulierten Marktes ist in beiden zurückliegenden Jahren um nahezu 30 Prozent pro Jahr geschrumpft. Der nicht-regulierte Bereich hat damit wieder nur noch einen Anteil von einem Sechstel am Volumen des Gesamtmarkts (siehe Abbildung 5).

¹³ Der bisherige Sitz der gemeinsamen Geschäftsstelle Glücksspiel war in Hessen, angesiedelt im dortigen Ministerium des Inneren. Mit Inkrafttreten des neuen GlüStV am 1.7.2021 wird eine länderübergreifende Gemeinsame Glücksspielaufsichtsbehörde der Länder mit Sitz in Sachsen-Anhalt errichtet (§ 27a GlüStV).

Abbildung 5: Entwicklung der Bruttospielerträge im nicht-regulierten Markt



Anmerkung: In Milliarden Euro.
Quelle: Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder.

Vornehmlich ist dies dem Rückgang der BSE bei den Online-Casinos geschuldet, die von 2017 bis 2019 von 1,76 Milliarden Euro auf 0,51 Milliarden Euro – und damit um rund 70 Prozent – geschrumpft sind. Im Gegensatz dazu konnten die privaten Sportwetten sowohl online als auch stationär um rund zehn Prozent zulegen.

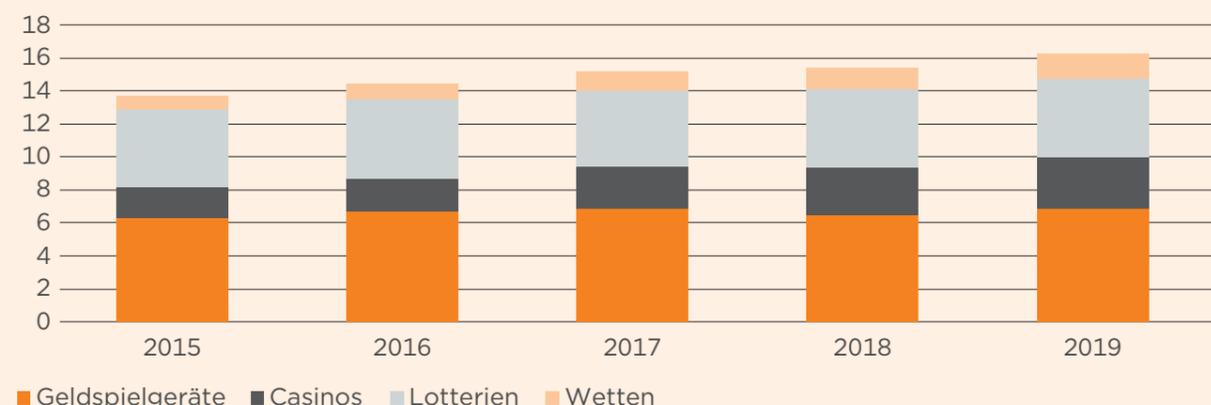
Der Rückgang bei den Bruttospielerträgen der Online-Casinos könnte daraus resultieren, dass das Angebot reduziert worden ist. Denn so eine markante Reduktion im Spielverhalten ist ohne Veränderungen auf der Angebotsseite wenig wahrscheinlich, da die Nachfrageseite angesichts längerfristiger Gewohnheiten im Spielverhalten eher konstant ist. Der Grund ist in der zwischenzeitlich diskutierten Variante einer Neuordnung der deutschen Glücksspielregulierung zu sehen: So galt lange Zeit das Modell als favorisiert, bei dem private Sportwetten, terrestrisch wie online, in Deutschland lizenziert werden konnten. Für Online-Casinospiele galt dies allerdings nicht. Für die Bewerbung um die Sportwettlizenzen hätten die Anbieter eine klare Trennung zum nicht lizenzierten Online-Casinospiel nachweisen müssen. Viele Anbieter, die in beiden Bereichen online aktiv sind, könnten sich in Erwartung der sich abzeichnenden Regelung aus diesem Bereich zurückgezogen haben.

Die aufgrund der dürftigen Datenlage nicht zu belegende Hypothese ist, dass durch die Abnahme des Angebots im nicht-regulierten Bereich des Online-Casinospiels ein großer Teil der Nachfrage in den sanktionierten Schwarzmarkt abgewandert ist. Ähnliche Wirkungen werden von Haucap (2021) im Zuge einer Besteuerung durch den neuen GlüStV gesehen. In die gleiche Richtung geht die Argumentation eines Gutachtens von Fiedler et al. (2019) zu Regulierungsoptionen im Glücksspielwesen in Deutschland. Dabei wird ebenfalls auf mögliche Substitutionseffekte abgestellt, die zu einer Abwanderung in den sanktionierten Schwarzmarkt führen, wenn im nicht-regulierten Bereich keine verlässlichen Regeln eingeführt werden.

Datenreihe von Goldmedia – Alternativer Datensatz mit etwas anderen Ergebnissen

Nicht zuletzt aufgrund der uneinheitlichen Regulierung des Glücksspielwesens der letzten Jahre in Deutschland ist die Datenlage insgesamt als schwierig zu bezeichnen. Neben den offiziellen Daten der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder wird daher versucht, durch eine direkte Kommunikation mit Unternehmen im Glücksspielmarkt und die Auswertung von Jahresberichten der Unternehmen weitergehende Informationen über die quantitativen Entwicklungen im deutschen Glücksspielmarkt zu erhalten. Allerdings sind diese Daten durch Annahmen und Hochrechnungen mit großen Unsicherheiten behaftet. Umgekehrt können sie gerade im Online-Glücksspiel aufgrund des grenzübergreifenden Charakters dieses Bereichs, der schwer national abgrenzbar ist, als Ergänzung zu den offiziellen Zahlen gesehen werden. Beispielsweise weist eine Studie von Goldmedia (2020) für die Spielerträge ein etwa 20 Prozent höheres Gesamtvolumen des deutschen Glücksspielmarktes im Jahr 2019 aus (siehe Abbildung 6), als es sich aus der Summe der Bruttospielerträge von reguliertem und nicht-regulierter Bereich gemäß den offiziellen Zahlen ergibt. Zudem wird gegenüber dem Jahr 2018 ein mit gut fünf Prozent wachsender Markt ausgewiesen, während sich in den offiziellen Zahlen ein Rückgang um fünf Prozent zeigt.

Abbildung 6

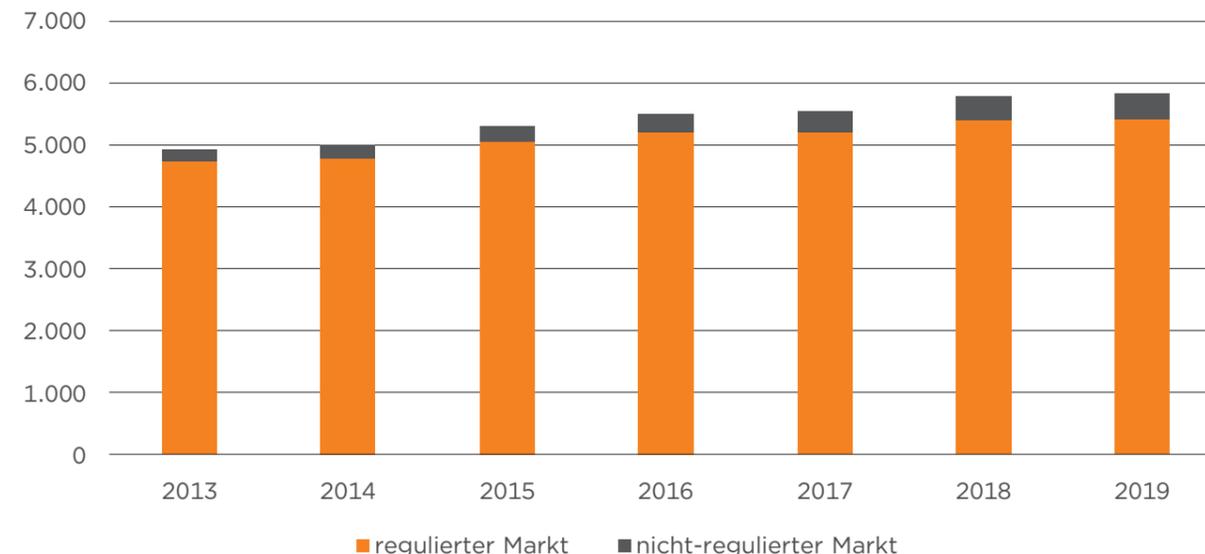


Noch deutlicher ist der gegenläufige Trend bei den Spielerträgen im Bereich der Online-Casinos. Hier zeigt die Goldmedia-Studie ein Zuwachs von mehr als sechs Prozent im Vergleich zum Jahr 2018 auf, während die offiziellen Zahlen der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder eine Halbierung der Bruttospielerträge in diesem Bereich ausweisen. Tatsächlich ist es möglich, dass mit dem jetzt deutlich gesicherteren Rahmen der Regulierung durch den GlüStV Erträge aus dem bisher nicht erfassten Bereich auch in die offiziellen Erhebungen Eingang finden. Dies kann aber erst in den nächsten Jahren verlässlich bewertet werden.

2.3 Entwicklung des Steuervolumens

Bei der Entwicklung der Steuereinnahmen im Glücksspielbereich, die von der GlüAL erhoben werden, kann – in der Tendenz – eine Wirkung der sich ändernden Rahmenbedingungen im Vorfeld des Inkrafttretens des neuen GlüStV abgelesen werden. Denn obwohl die BSE im Gesamtmarkt seit 2017 zurückgegangen sind, und zwar insbesondere im nicht-regulierten Bereich (vgl. Abb. 3), sind die Steuereinnahmen seit dem Jahr 2013 durchgehend gestiegen und lagen im Jahr 2019 bei 5,83 Milliarden Euro (siehe Abbildung 7).

Abbildung 7: Entwicklung des Steueraufkommens in den verschiedenen Märkten



Anmerkung: In Millionen Euro.

Quelle: Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder.

Insbesondere haben die Steuereinnahmen im nicht-regulierten Bereich auch von 2017 bis 2019 jahresdurchschnittlich um rund zwölf Prozent zugenommen und lagen 2019 bei 420 Millionen Euro. Damit hat sich der Steueranteil des nicht-regulierten Marktes über den betrachteten Zeitraum von 2013 bis 2019 von 3,7 Prozent auf 7,2 Prozent in etwa verdoppelt. Auch dies spricht für die Annahme, dass die betreffenden privaten Anbieter schon im Vorfeld der Neuregulierung im deutschen Glücksspielwesen versucht haben, sich aus dem grauen Markt herauszubewegen. Mit dem neuen GlüStV sind nun auch Online-Casino und Poker erlaubt. Beide Spielarten werden zusammen mit Renn- und Sportwetten mit 5,3 Prozent auf den Spieleinsatz besteuert.¹⁴ Mit der Einführung der sogenannten Spieleinsatzsteuer sollen im Zuge der Lizenzierung des zuvor im nicht-regulierten Markt angesiedelten Spiels auch Einnahmen für die Allgemeinheit generiert werden. Ob dies allerdings mit dem gewählten Regulierungsrahmen und der eingeführten Steuer gelingen kann, wird kontrovers diskutiert.¹⁵ Letztlich kann erst die Praxis die quantitative Wirksamkeit zeigen.

3 Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsbefragung

Die in der bisherigen Betrachtung verwendeten Daten zeigen die Entwicklung des Glücksspielmarktes. Allerdings reichen diese Daten erstens nicht bis an den aktuellen Rand und ermöglichen zweitens keine konkreten Aussagen über etwaige Verhaltensänderungen der Spielerinnen und Spieler bei Veränderungen der Rahmenbedingungen, wie dies in den vergangenen Monaten der Fall war und unter den Bedingungen des neuen Glücksspielstaatsvertrages sein wird.

Aus diesem Grund wurde eine Bevölkerungsbefragung durchgeführt. Im Mai und im Juni 2021 wurden durch das Meinungsforschungsinstitut YouGov 2.031 Personen in Deutschland zu ihrer Teilnahme an Glücksspielen sowie zu ihren Einstellungen, Interessen und Anforderungen im Bereich des Online-Casinospiels online befragt. Die gewählte Stichprobe ist bevölkerungsrepräsentativ.

¹⁴ Vgl. Bundestag (2021b).

¹⁵ Vgl. Diesteldorf (2021), Haucap (2021).

3.1 Glücksspielteilnahme

Abbildung 8: Glücksspielteilnahme



Anmerkung: Prozentualer Anteil der Befragten, die schon einmal an dem jeweiligen Glücksspiel teilgenommen haben; Mehrfachnennungen möglich.
Quelle: HRI

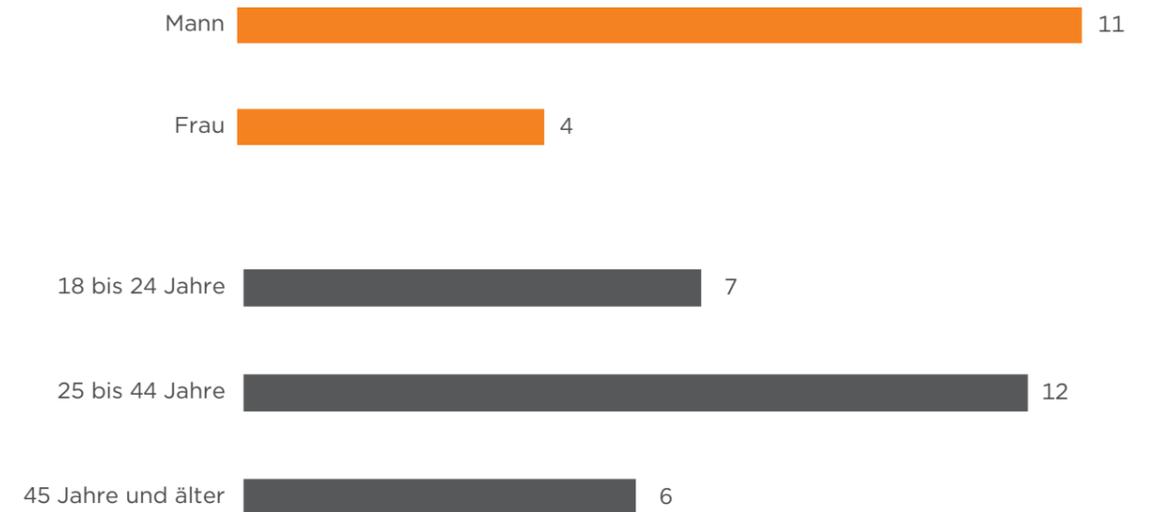
Abbildung 8 zeigt, dass der Großteil der deutschen Bevölkerung schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen hat. Nur 25 Prozent der Befragten geben an, dass sie bisher an keinem der genannten Glücksspiele teilgenommen haben. Zugleich lässt sich festhalten, dass die mit weitem Abstand meistgespielten Spielformen die Lotterieangebote des Deutschen Lotto- und Totoblocks sind. Nahezu drei Fünftel (58 Prozent) haben schon einmal Lotto „6 aus 49“ oder die anderen Angebote genutzt. Zweitbeliebtestes Glücksspiel sind die Soziallotterien (z. B. Aktion Mensch, Deutsche Fernsehlotterie), an denen 29 Prozent der Befragten mindestens einmal teilgenommen haben.

Im Fokus dieser Studie steht das Online-Casino-Spiel. Daran haben bisher acht Prozent der Befragten teilgenommen. Insofern wird diese Spielform nur von einem kleinen Teil der Bevölkerung genutzt. Allerdings hat das Online-Casino-Spiel in den vergangenen vier Jahren geringfügig an Bedeutung gewonnen. Bereits im Jahr 2017 wurde eine ähnliche Befragung durchgeführt.¹⁶ Damals gaben bei der gleichen Frage sechs Prozent der Befragten an, dass sie schon einmal an einem Online-Casino-Spiel teilgenommen haben.

16 Vgl. Jung et al. (2017).

3.2 Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler

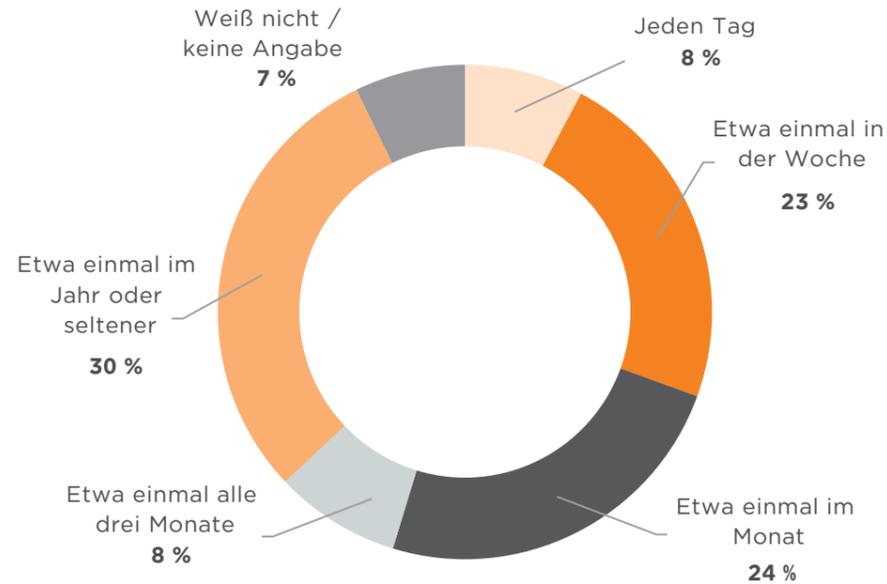
Abbildung 9: Teilnahme am Online-Casino-Spiel nach Alter und Geschlecht



Anmerkung: Prozentualer Anteil der Befragten nach Alter und Geschlecht, die bereits einmal an einem Online-Casino-Spiel teilgenommen haben.
Quelle: HRI

Was sich in den vergangenen vier Jahren allerdings nicht verändert hat, sind die soziodemografischen Merkmale der Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler. So sind diese Spieler zumeist männlich und mittleren Alters (25 bis 44 Jahre). Während die Teilnahmequote für das Online-Casino-Spiel bei Männern elf Prozent beträgt, sind es bei Frauen nur vier Prozent (siehe Abbildung 9). Ähnliche Unterschiede zeigen sich, wenn die Teilnahmequoten in verschiedenen Altersklassen betrachtet werden. Von den 18- bis 24-jährigen Befragten geben sieben Prozent an, dass sie schon einmal an einem Online-Casino-Spiel teilgenommen haben. In der Altersklasse von 25 bis 44 Jahren liegt die Teilnahmequote hingegen bei zwölf Prozent. Bei Älteren wiederum (45 Jahre und älter) liegt der entsprechende Wert mit sechs Prozent wieder etwas niedriger.

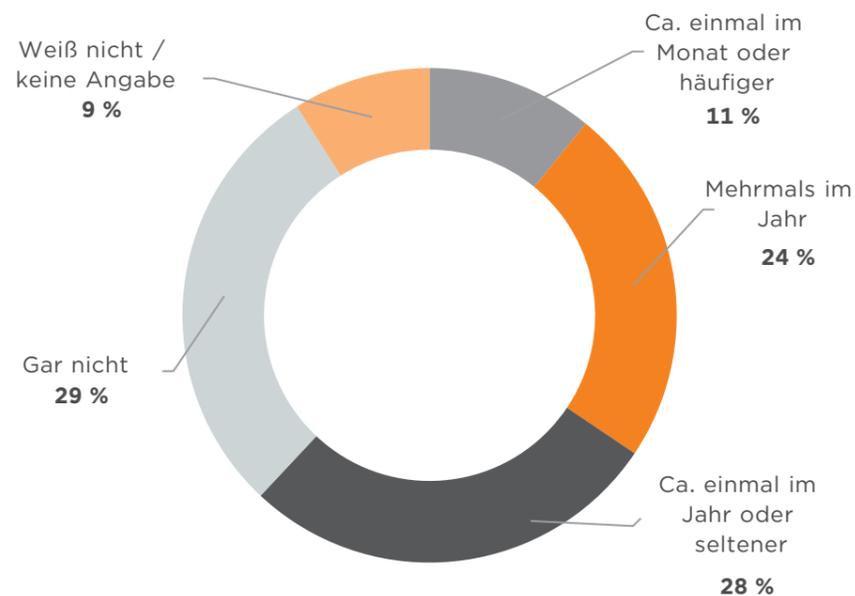
Abbildung 10: Spielhäufigkeit in einem Online-Casino



Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent.
Quelle: HRI

Im Rahmen der Umfrage wurden die Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler näher analysiert. Der Anteil der Intensivspielerinnen und -spieler ist bei ihnen eher gering. Nur acht Prozent der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler geben an, täglich zu spielen (siehe Abbildung 10). Einmal die Woche spielen 23 Prozent, und einmal im Monat geben 24 Prozent an.

Abbildung 11: Ausprobieren neuer Online-Casino-Webseiten



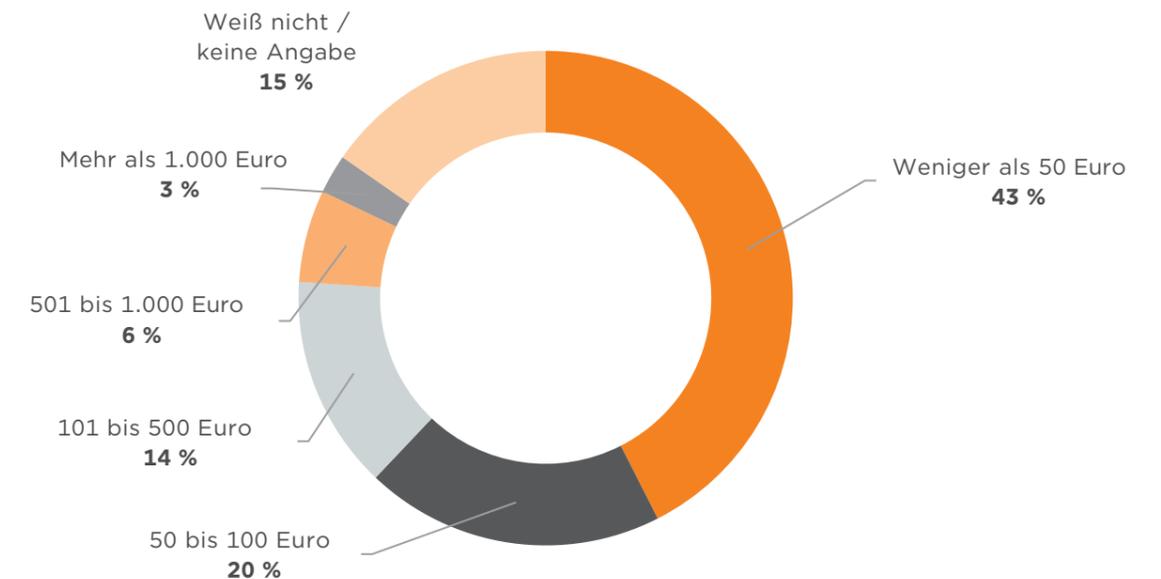
Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent.
Quelle: HRI

Dabei nutzen die Spielerinnen und Spieler oftmals dieselben Angebote für das Spiel. Mehr als die Hälfte (57 Prozent) der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler testet – wenn überhaupt – einmal im Jahr neue Online-Casino-Webseiten (siehe Abbildung 11). 29 Prozent spielen immer auf denselben Online-Casino-Webseiten. Aus dem eigenen Antrieb heraus gibt es bei den Spielerinnen und Spielern also eher keine ausgeprägte Wechselbereitschaft zu neuen Angeboten. Dies ändert sich allerdings, wenn durch einschränkende Spielrahmenbedingungen eine „extrinsische Motivation“ auftritt (siehe Kapitel 3.3).

Im Rahmen der Übergangsregelung im Vorfeld des neuen Glücksspielstaatsvertrags, der am 1. Juli 2021 in Kraft trat, gab es bereits das Limit, dass nicht mehr als 1.000 Euro pro Monat auf das Spielkonto eingezahlt werden durften. Mit Blick auf das Online-Casino-Spiel ist diese Grenze faktisch ohne Belang. Denn nur drei Prozent der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler zahlen mehr als 1.000 Euro auf ihr Online-Casino-Konto ein (siehe Abbildung 12). Bei etwa drei Fünftel (63 Prozent) ist dieser Betrag kleiner als 100 Euro. Ein Fünftel der Spielerinnen und Spieler zahlt zwischen 100 und 1.000 Euro monatlich auf ihr Spielkonto ein.

Neben dem Einzahlungslimit gibt es darüber hinaus ein Einsatzlimit von einem Euro. Davon dürften sicherlich viele Spielerinnen und Spieler betroffen sein, es ist für sie allerdings nicht entscheidend bei der Teilnahme an einem bestimmten Glücksspiel- bzw. Online-Casino-Angebot. Aus der Sicht der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler ist „kein Einsatzlimit“ dasjenige Merkmal von insgesamt zehn abgefragten Merkmalen eines Glücksspielangebots, welches am unwichtigsten für die Teilnahmeentscheidung ist (siehe Abbildung 13). Wichtiger ist, dass die Gewinnauszahlung sicher bzw. garantiert ist, die Auszahlung schnell erfolgt und die persönlichen Daten geschützt sind. Mit Blick auf den neuen Glücksspielstaatsvertrag ist zudem interessant, dass dem Aspekt „(hohe) Gewinnchance pro Spielrunde“ mehr Bedeutung beigemessen wird als der Tatsache, ob das Angebot in Deutschland lizenziert ist.¹⁷

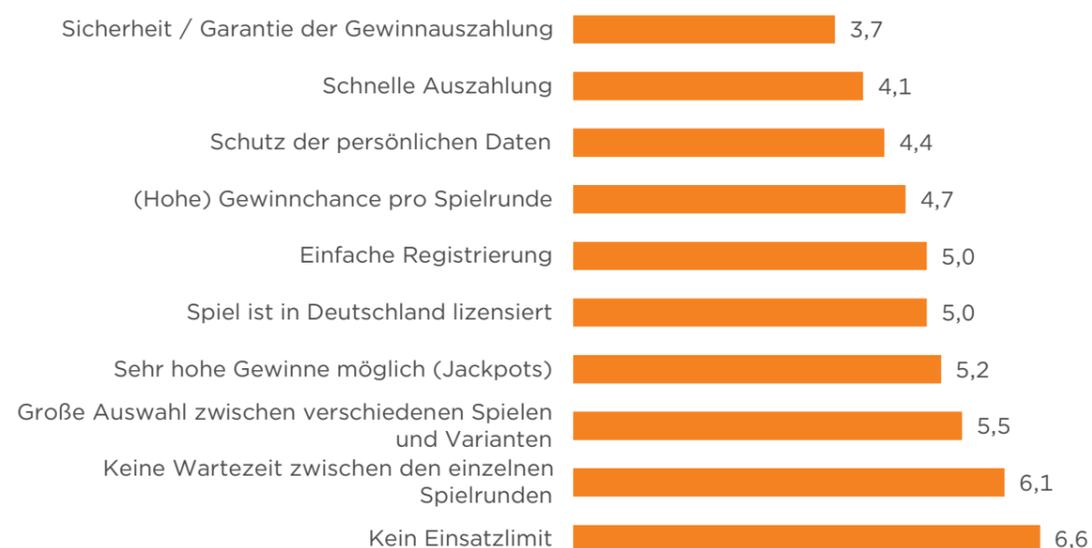
Abbildung 12: Monatliche Einzahlungen auf das Online-Casino-Konto



Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent.
Quelle: HRI

¹⁷ Die Lizenzierungsthematik sowie etwaige Zusammenhänge mit den Spielrahmenbedingungen und deren Bedeutung werden in Kapitel 4.4 noch genauer untersucht.

Abbildung 13: Relevanz verschiedener Kriterien für die Teilnahme an einem Glücksspiel



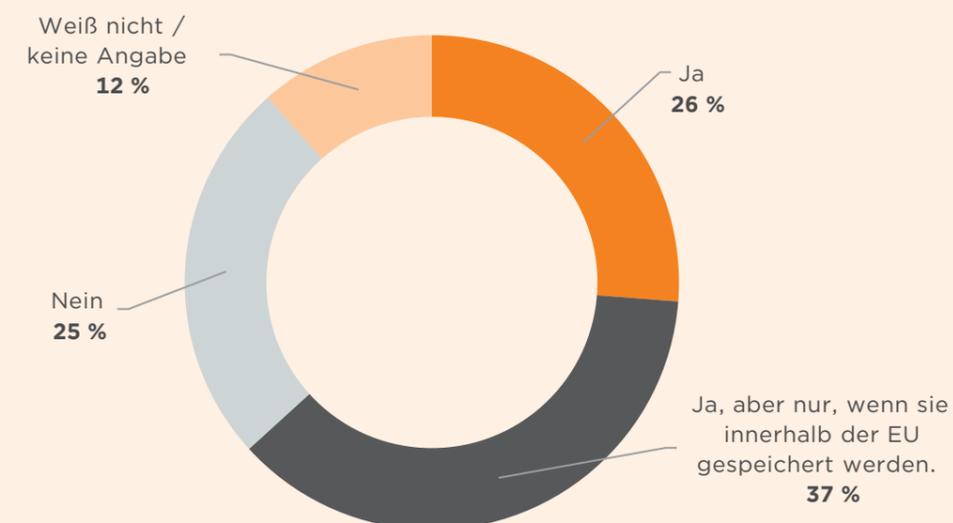
Anmerkung: Durchschnittliche Rankingposition; Befragte haben die zehn Kriterien in eine Relevanz-Rangfolge gebracht.
Quelle: HRI

Speicherung persönlicher Daten

Gerade bei Online-Dienstleistungen kommt regelmäßig die Frage nach der Speicherung und insbesondere dem Schutz der persönlichen Daten auf. Gleiches gilt für den Glücksspielbereich. Bei Online-Casinos ist der Datenschutz ebenfalls ein wichtiger Aspekt, auch deshalb, weil nicht alle Anbieter in Deutschland bzw. der EU ihren Sitz haben.

Für die befragten Spielerinnen und Spieler ist der Schutz der persönlichen Daten ein Merkmal, das bei ihrer Entscheidung zur Teilnahme an einem bestimmten Spielangebot von großer Bedeutung ist (siehe Abbildung 13). Ein Viertel der befragten Spielerinnen und Spieler ist nicht damit einverstanden, dass Online-Casinos die persönlichen Daten speichern (siehe Abbildung 14). Für etwa drei Fünftel (63 Prozent) wäre dies zwar akzeptabel, aber immerhin 37 Prozent der Befragten sind nur damit einverstanden, wenn die Daten innerhalb der EU gespeichert werden.

Abbildung 14: Erlaubnis zur Speicherung der persönlichen Daten



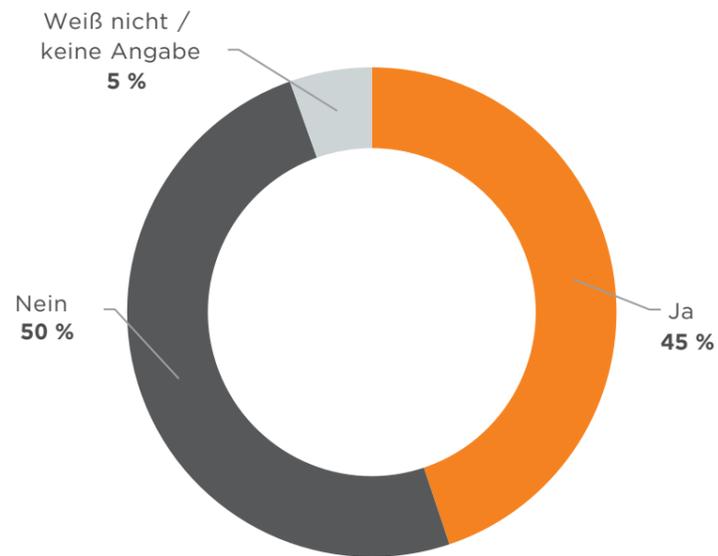
Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent;
Frage: „Sind / Wären Sie damit einverstanden, wenn eine Online-Casino-Plattform persönliche Daten speichert?“
Quelle: HRI

3.3 Veränderungen der Rahmenbedingungen beim Spiel

Im Vorfeld des neuen Glücksspielstaatsvertrags gab es bereits eine Übergangsregelung zur weiteren Duldung von nach geltendem Recht unerlaubten Online-Casinos. Dazu gehörte das Limit, dass nicht mehr als 1.000 Euro pro Monat auf das Spielkonto eingezahlt werden durften. Außerdem waren die Einsätze pro Spielrunde auf einen Euro begrenzt und die Mindestspieldauer pro Runde sollte im Durchschnitt fünf Sekunden sein, wodurch sich die Spielgeschwindigkeit verringerte. Mit Blick auf die Lizenzierungsmöglichkeit im Rahmen des neuen Glücksspielstaatsvertrags hatten sich die Online-Casino-Anbieter an diese Regeln zu halten.

Die Beschränkungen des Spiels haben allerdings weniger als die Hälfte der Spielerinnen und Spieler (45 Prozent) wahrgenommen (siehe Abbildung 15). So gaben 50 Prozent in der Umfrage an, dass sie die Spielbeschränkungen bei den Online-Casinos nicht registriert hätten. Ergänzend muss dazu gesagt werden, dass es nicht klar ist, ob alle befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler auch tatsächlich beschränkte Angebote nutzen. Allerdings zeigen die Daten, dass gerade Intensivspielerinnen und -spieler, die mindestens einmal im Monat oder noch häufiger im Online-Casino spielen, diese Spielbeschränkungen eher wahrgenommen haben. Liegt die Wahrnehmungsquote bei Spielerinnen und Spielern, die etwa einmal im Monat spielen, bei 59 Prozent, so gaben von den Spielerinnen und Spielern, die täglich spielen, sogar 82 Prozent an, dass sie die Spielbeschränkungen wahrgenommen haben.

Abbildung 15: Wahrnehmung der Spielbeschränkungen im Rahmen der Übergangsregelung

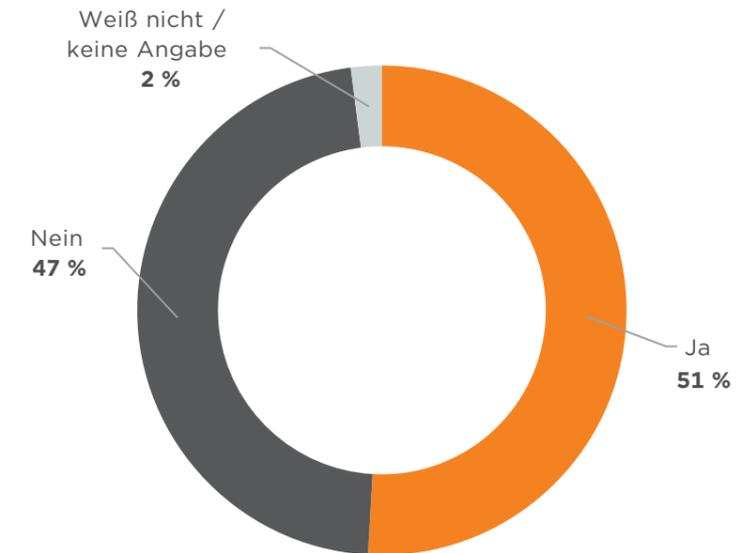


Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent; Frage: „Einige Online-Casinos haben in den vergangenen sechs Monaten Wett- und Spielbeschränkungen eingeführt. Haben Sie dies wahrgenommen?“
Quelle: HRI

Bemerkenswert ist allerdings, welche Folgen die Spielbeschränkungen im Rahmen der Übergangsregelung bei den Spielerinnen und Spielern hatten. Denn es war keineswegs so, dass sie diese Regelungen widerspruchslos akzeptiert haben. Die Mehrheit (51 Prozent) ist vielmehr aufgrund der Beschränkungen zu einem anderen Online-Casino gewechselt (siehe Abbildung 16). Nur etwas weniger als die Hälfte (47 Prozent) der Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler, die die Beschränkungen auch registrierten, ist beim Anbieter geblieben. Des Weiteren gibt es hierbei – wie auch bei der Wahrnehmung – einen Zusammenhang mit der Spielhäufigkeit. Intensivspielerinnen und -spieler geben eher an, dass sie aufgrund dieser Beschränkungen zu einem anderen Online-Casino gewechselt sind. Dieser Anteil beläuft sich bei den Spielerinnen und Spielern, die etwa einmal in der Woche spielen, auf 59 Prozent und bei denen, die täglich spielen, auf 75 Prozent.

Es gibt keine Informationen darüber, wohin die Spielerinnen und Spieler gewechselt sind. Es dürften allerdings vornehmlich Online-Casinos sein, bei denen diese Spielbeschränkungen nicht bestehen. Insofern wäre ein signifikanter Teil der Spielerinnen und Spieler nicht von dem Spielerschutz erfasst, auf den diese Übergangsregeln letztlich abzielen.

Abbildung 16: Reaktion auf die Spielbeschränkungen im Rahmen der Übergangsregelung



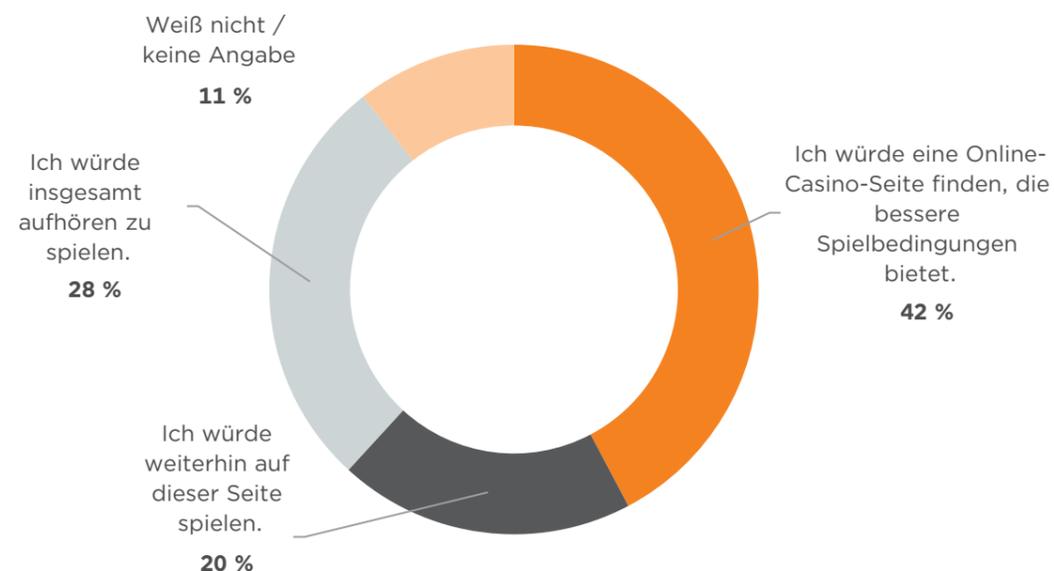
Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler, die die Beschränkungen wahrgenommen haben, in Prozent; Frage: „Sind Sie aufgrund dieser Beschränkungen zu einem anderen Online-Casino gewechselt?“
Quelle: HRI

Nicht nur in diesem konkreten Fall reagieren Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler sehr sensibel auf Veränderungen der Spielbedingungen. Bei schlechteren Gewinnchancen, einem geringerem Einsatzlimit oder einer geringeren Spielgeschwindigkeit auf einer Online-Casino-Seite würden nur ein Fünftel der Befragten weiter dort spielen (siehe Abbildung 17). Etwas mehr als zwei Fünftel (42 Prozent) würde hingegen zu einem anderen Online-Casino-Angebot wechseln, wo bessere Spielbedingungen vorzufinden sind. Aus Sicht der Suchtprävention sind solche Ausweichreaktionen problematisch. Dabei zeigen auch wieder gerade die Intensivspielerinnen und -spieler ein solches Verhalten. So sind es bei den Spielerinnen und Spielern, die etwa einmal die Woche im Online-Casino spielen, bereits drei Fünftel. Und von den Spielerinnen und Spielern, die täglich spielen, gaben fast drei Viertel (73 Prozent) an, bei einer Verschlechterung der Spielbedingungen zu einem Online-Casino zu wechseln, das ihnen bessere Spielbedingungen bietet.

Abbildung 18 zeigt, wie sensibel die Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler auf eine Verringerung der Gewinnchance reagieren. In der Umfrage wurden die Befragten mit folgender Situation konfrontiert: Beim Online-Casino, bei dem sie aktuell spielen, sieht die Gewinnchance so aus, dass im Durchschnitt bei zehn Spielrunden dreimal gewonnen wird. Nun sollten die Befragten angeben, ab welcher Verschlechterung der Gewinnchance sie zu einem anderen Online-Casino wechseln würden.

Etwa ein Viertel (26 Prozent) der Spielerinnen und Spieler würde sofort wechseln, wenn sich die Gewinnchance nur minimal verschlechtert. Ein weiteres Fünftel (21 Prozent) nutzt ein anderes Online-Casino, wenn sich die durchschnittliche Gewinnchance von 3 aus 10 auf 2,5 aus 10 verringert. Und erreicht die Gewinnchance nur noch eine Höhe von zwei Dritteln des Ursprungsniveaus, würden insgesamt 64 Prozent der Befragten zu einem anderen Online-Casino wechseln.

Abbildung 17: Reaktion auf eine Verschlechterung der Spielbedingungen bei einer Online-Casino-Seite



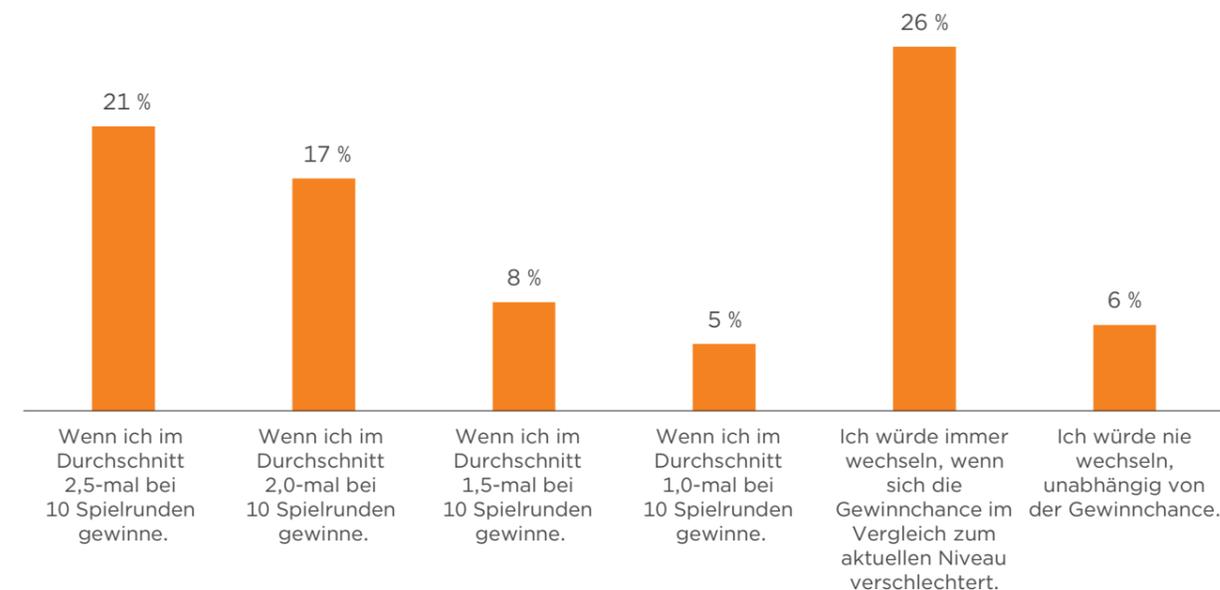
Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent; Frage: „Falls sich auf der Online-Casino-Seite, auf der Sie aktuell spielen, die Spielbedingungen verschlechtern würden (schlechtere Gewinnchancen, geringeres Einsatzlimit, geringere Spielgeschwindigkeit), wie würden Sie reagieren?“

Quelle: HRI

Die Auswirkungen einer Verschlechterung der Gewinnchancen sind vor dem Hintergrund des neuen Glücksspielstaatsvertrages durchaus relevant. Ein Aspekt der neuen Lizenzierung ist, dass eine Steuer von 5,3 Prozent auf die Spieleinsätze erhoben wird.¹⁸ Bisher haben die Anbieter durchschnittlich 96 Prozent der Einsätze als Gewinne ausgeschüttet. Mit der Steuer muss die Ausschüttung – zumindest relativ zum Volumen der Spieleinsätze – sinken, mit der Folge einer Verringerung der Gewinnchancen.

¹⁸ Vgl. Mohr (2021).

Abbildung 18: Wechselbereitschaft bei einer Verschlechterung der Gewinnchance



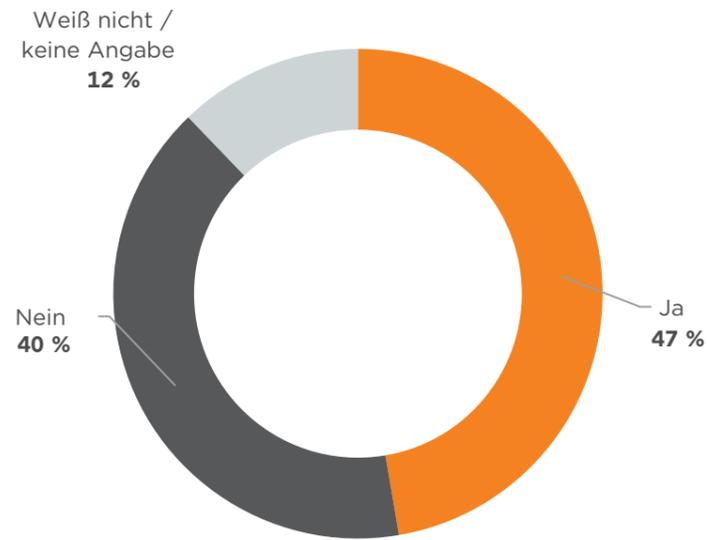
Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent; Frage: „Nehmen Sie an, dass Sie aktuell im Normalfall bei 10 Spielrunden 3 mal gewinnen. Wie sehr müsste sich die Gewinnchance verschlechtern, damit Sie zu einem anderen Online-Casino wechseln?“

Quelle: HRI

3.4 Lizenz

Ein zentraler Aspekt des neuen Glücksspielstaatsvertrages ist, dass Online-Casinos in Deutschland eine Lizenz erhalten und damit in Deutschland legal agieren können. Diesem Umstand messen viele Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler allerdings keine große Bedeutung bei. Weniger als die Hälfte der Befragten (47 Prozent) gibt an, dass die Lizenz eines Online-Casinos bei ihrer Entscheidung für einen Anbieter von Bedeutung ist (siehe Abbildung 19). Für zwei Fünftel der Spielerinnen und Spieler ist dieser Aspekt bei einem Online-Casino irrelevant.

Abbildung 19: Spielt die Lizenz eines Online-Casinos eine Rolle bei der Wahl eines Angebots?



Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent.
Quelle: HRI

Dennoch kann die Lizenz eines Online-Casinos für einen Teil der Spielerinnen und Spieler eine so wichtige Rolle spielen, dass sie dafür gewisse Einschränkungen hinnehmen. Dies zeigte sich im Rahmen der Befragung, bei der die Spielerinnen und Spieler ebenfalls verschiedene hypothetische Szenarien mit jeweils zwei Online-Casino-Angeboten beurteilen sollten (siehe Abbildung 20). So würden mehr als die Hälfte der Befragten (56 Prozent) durchaus auch bei einem Online-Casino mit einer deutlich geringeren Gewinnchance spielen – im Durchschnitt 1 aus 10 statt 3 aus 10 –, sofern dieses Online-Casino eine deutsche Lizenz anstatt einer außereuropäischen Lizenz hätte. Diese Personen nehmen mithin schlechtere Spielbedingungen in Kauf, um bei einem in Deutschland lizenzierten Online-Casino zu spielen. Sie messen dieser Lizenz insofern einen relevanten Nutzen bei, wenngleich zum Zeitpunkt der Befragung nicht klar war, worin dieser Nutzen konkret besteht. Dieser Nutzen könnte in einer Garantie für die Beträge auf dem Spielerkonto, in Kontrollen zum Ausschluss von Manipulationen oder in einem Schutz der persönlichen Daten bestehen.

Abbildung 20: Attraktivität verschiedener Online-Casino-Angebote in Abhängigkeit von Lizenz und Spielbedingungen

Eine in Deutschland lizenzierte Webseite, bei der man im Durchschnitt 1-mal bei 10 Spielrunden gewinnt.	56	44	Eine außerhalb der EU lizenzierte Webseite, bei der man im Durchschnitt 3-mal bei 10 Spielrunden gewinnt.
Eine in Deutschland lizenzierte Webseite, bei der man im Durchschnitt 1-mal bei 10 Spielrunden gewinnt und ein maximaler Einsatz von 1 Euro möglich ist.	48	52	Eine außerhalb der EU lizenzierte Webseite, bei der man im Durchschnitt 3-mal bei 10 Spielrunden gewinnt.
Eine Deutschland lizenzierte Webseite, bei der man im Durchschnitt 1-mal bei 10 Spielrunden gewinnt und eine maximale Einzahlung von 1.000 Euro pro Monat möglich ist.	48	52	Eine außerhalb der EU lizenzierte Webseite, bei der man im Durchschnitt 3-mal bei 10 Spielrunden gewinnt.
Eine Deutschland lizenzierte Webseite, bei der man im Durchschnitt 1-mal bei 10 Spielrunden gewinnt und ein maximaler Einsatz von 1 Euro sowie eine maximale Einzahlung von 1.000 Euro pro Monat möglich sind.	45	55	Eine außerhalb der EU lizenzierte Webseite, bei der man im Durchschnitt 3-mal bei 10 Spielrunden gewinnt.

Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent; Frage: „Wählen Sie im Folgenden immer aus zwei Möglichkeiten zum Spiel in einem Online-Casino das Angebot, das Ihnen am ehesten zusagt. Sofern nichts anderes erwähnt ist, gibt es keine Obergrenze für die Einsätze und Einzahlungen.“
Quelle: HRI

Je mehr die Einschränkungen bei den Spielbedingungen zunehmen, umso weniger ist allerdings die deutsche Lizenz ein Argument, um bei diesem Online-Casino zu spielen. Kommt zu der geringeren Gewinnchance noch ein Einsatzlimit von einem Euro oder eine monatliche Beschränkung der Einzahlungen auf das Spielkonto von 1.000 Euro hinzu, entscheiden sich mit jeweils nur 48 Prozent weniger als die Hälfte der befragten Spielerinnen und Spieler für das in Deutschland lizenzierte Angebot. Dieser Anteil verringert sich auf 45 Prozent, wenn alle drei Einschränkungen zusammenfallen.

Insgesamt zeigt sich jedoch, dass für mehr als zwei Fünftel der Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler eine deutsche Lizenz so wertgeschätzt wird, dass moderate Einschränkungen durch die Spielbedingungen akzeptiert werden. Diese Wertschätzung nimmt ab, wenn die Einschränkungen zunehmen.

Abbildung 21: Kenntnis über die Lizenzierung bestimmter Online-Casinos

	Deutsche Lizenz	EU-Lizenz	Lizenz außerhalb der EU	Keine Lizenz	Weiß nicht / keine Angabe
bwin	26	25	9	2	39
Casumo	8	15	12	7	57
DrückGlück	31	11	8	3	47
Hyperino	21	22	11	3	44
Leo Vegas	11	21	13	4	50
Löwen Play	25	18	10	1	47
LuckyDays	8	18	11	5	59
Mr Green	18	24	11	3	44
Online Casino Deutschland	26	18	7	2	47
Platincasino	8	23	9	4	55
PokerStars Casino	15	19	16	5	45
Sunmaker Casino	17	17	10	3	52
Tipico	34	21	6	2	37
Wildz	8	18	12	5	56
Wunderino	25	21	9	3	42

Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent; Frage: „Mit was für einer Lizenz operieren die folgenden Online-Casinos?“

Quelle: HRI

Unabhängig davon, ob die Spielerinnen und Spieler auf die Lizenz achten und wie sie diese wertschätzen, weiß die Mehrheit der Befragten nicht, ob bestimmte Online-Casinos eine Lizenz haben und gegebenenfalls welche.¹⁹ Bei der Frage nach der aktuellen Lizenz von 15 aufgelisteten Online-Casinos gab jeweils die Mehrheit der Befragten an, dass sie es nicht wissen bzw. nicht angeben können (siehe Abbildung 21). Aber auch die Spielerinnen und Spieler, die es vermeintlich „wissen“, irrten sich vielfach. Nahezu alle abgefragten Angebote – außer Löwen Play und Online Casino Deutschland – haben eine EU-Lizenz – zumeist von Malta. Somit lag zumindest etwa ein Fünftel der befragten Spielerinnen und Spieler mit ihrer Angabe richtig.

bwin, DrückGlück, Hyperino, Leo Vegas, PokerStars Casino, Sunmaker Casino, Tipico und Wunderino haben darüber hinaus eine Lizenz in Schleswig-Holstein. Gleiches gilt für Löwen Play und Online Casino Deutschland, bei denen es als Unternehmen mit Sitz in Deutschland die einzige Lizenz ist. Dies allerdings als „deutsche Lizenz“ auszulegen, ginge zu weit.²⁰ Insofern lässt sich festhalten, dass das Wissen über die Lizenzierung von Online-Casinos weitgehend fehlt bzw. fehlerhaft ist.

¹⁹ Eine geringe Kenntnis über die Lizenzierung bzw. Legalität verschiedener Glücksspielangebote in Deutschland war bereits ein Ergebnis der Befragung aus dem Jahr 2017 (vgl. Jung et al., 2017).

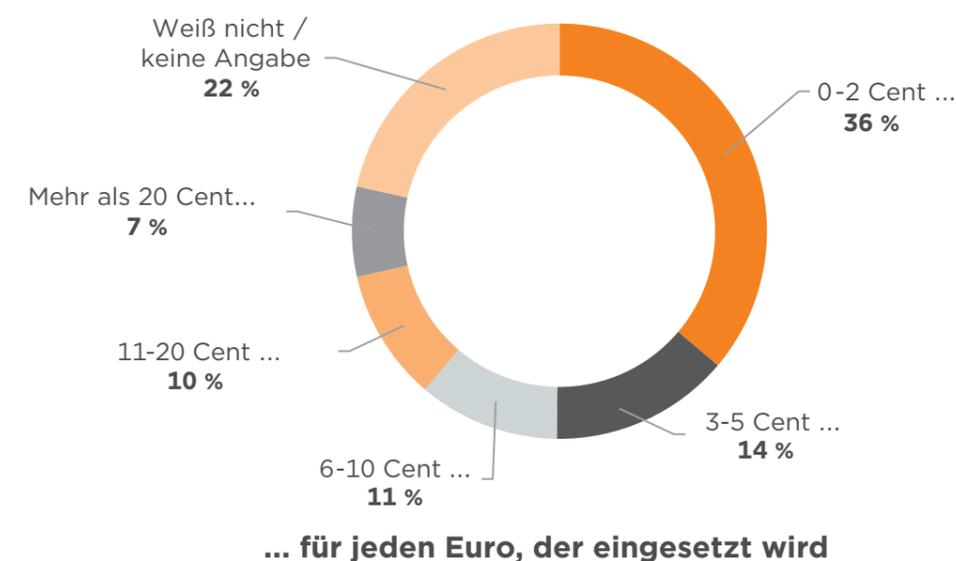
²⁰ Die befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler lagen hier mit ihrer Angabe auch schon nicht richtig.

3.5 Steuern

Mit der Lizenzierung von Online-Casinos im Rahmen des neuen Glücksspielstaatsvertrages geht eine Steuer von 5,3 Prozent auf die Spieleinsätze einher.²¹

Gefragt nach der aus ihrer Sicht „angemessenen“ Höhe einer etwaigen Besteuerung der Spieleinsätze, spricht sich die Mehrheit der befragten Spielerinnen und Spieler für eine – wie zu erwarten – nur geringe Höhe dieser Abgabe aus (siehe Abbildung 22). Für die Hälfte der Befragten wäre eine Steuer von mehr als fünf Prozent auf den Spieleinsatz – also in etwa der Steuersatz im Rahmen der Lizenzierung – nicht mehr angemessen.²² Mehr als ein Drittel (36 Prozent) hält sogar eine Steuerhöhe von nicht mehr als zwei Prozent für angemessen. Während dies lediglich generelle Präferenzen spiegelt und noch keine direkte Ausweichreaktion signalisiert, ist das Ergebnis in Kombination mit der von den Befragten angegebenen Wechselwilligkeit bei einer Verschlechterung der Spielbedingungen eine deutliche Indikation, dass es als Folge der Besteuerung zu Ausweichreaktionen kommen kann. Vor dem Hintergrund des vordringlichen Ziels der Glücksspielregulierung in Deutschland, das Spiel in den regulierten Bereich zu lenken, ist dies von Bedeutung.

Abbildung 22: „Angemessene“ Steuer auf die Spieleinsätze



Anmerkung: Jeweiliger Anteil der befragten Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler in Prozent; Frage: „Wenn für jede Spielrunde, die Sie machen, Steuern gezahlt werden müssten, welche Höhe fänden Sie angemessen?“

Quelle: HRI

²¹ Vgl. Mohr (2021).

²² Eine Beurteilung der „angemessenen“ Steuer auf Gewinnauszahlungen liefert vergleichbare Ergebnisse.

4 Fazit

Mit dem neuen Glücksspielstaatsvertrag, der am 1. Juli dieses Jahres in Kraft getreten ist, können erstmalig – abgesehen von dem Sonderfall in Schleswig-Holstein – Online-Casino-Anbieter in Deutschland eine Lizenz erhalten. Das digitale bzw. Online-Glücksspiel ist damit auch in der deutschen Glücksspielregulierung angekommen. Ein Blick auf die Marktzahlen zeigt, dass die Spielerinnen und Spieler in diesen Bereichen bereits zuvor aktiv waren. Im digitalen Raum sind alle Angebote nur einen „Klick“ entfernt.

Mit der Regulierung wird bei den lizenzierten Angeboten der Spielerschutz gestärkt. Allerdings dürfen zugleich bei solchen Eingriffen in die Rahmenbedingungen des Glücksspiels Folgeereignisse auftreten. Hier zeigen die Befragungsergebnisse, dass die Online-Casino-Spielerinnen und -Spieler sehr sensibel auf Veränderungen der Spielbedingungen reagieren. Nahezu die Hälfte der Spielerinnen und Spieler gibt an, dass sie bei einer Verschlechterung der Spielbedingungen zu einem anderen Anbieter wechseln würden. Dabei zeigt sich ein gewisser Zusammenhang mit der Spielhäufigkeit. Die Wechselbereitschaft ist bei Intensivspielerinnen und -spielern, die einmal im Monat oder häufiger im Online-Casino spielen, stärker ausgeprägt.

Wenn auch nicht überprüfbar ist, welches diese anderen Anbieter sein würden, liegt es nahe, davon auszugehen, dass es Anbieter mit Spielbedingungen sind, die nicht der deutschen Regulierung unterliegen und somit etwa höhere Gewinnchancen ermöglichen. Schlussendlich wäre dies eine Abwanderung in den sanktionierten Schwarzmarkt. Diese Angebote sind weiterhin im digitalen Raum verfügbar. Und da laut der Umfrage unter den Online-Casino-Spielerinnen und Spielern mit 45 Prozent auch die meisten der Befragten Suchmaschinen als Weg zu neuen Online-Casino-Angeboten nutzen, dürften diese auch gefunden werden. Der Weg, solche illegalen Angebote im digitalen Raum zu unterbinden, gilt unter Expertinnen und Experten als nicht sehr vielversprechend.²³

Diese Ausweichreaktion als Antwort auf die Regulierung stellt einen gewissen Widerspruch zur angestrebten Kanalisierung beim Glücksspielstaatsvertrag dar. Denn ein Ziel des aktuellen Glücksspielstaatsvertrags ist laut § 1 GlüStV 2021, „den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken.“

Keinesfalls soll dies bedeuten, eine Regulierung zu unterlassen, um solche Ausweichreaktionen zu vermeiden. Aber bei der Ausgestaltung regulatorischer Eingriffe sollte die Möglichkeit solcher Ausweichreaktionen immer im Bewusstsein sein.

Sollte die Absicht bestehen, die deutsche Lizenz als „Pluspunkt“ für die entsprechenden Angebote zu etablieren, müsste die Sichtbarkeit erhöht werden. Denn aktuell sind einschlägige Kenntnisse bei den Spielerinnen und Spielern kaum vorhanden.

²³ Vgl. Bundestag (2021b).

Literatur

Bundestag (2021a): Gesetz zur Änderung des Rennwett- und Lotteriegesetzes und der Ausführungsbestimmungen zum Rennwett- und Lotteriegesetz vom 25. Juni 2021, Bundesgesetzblatt Jahrgang 2021 Teil I, Nr. 37, ausgegeben zu Bonn am 30. Juni 2021.

Bundestag (2021b): Gutachter uneins über geplante Steuer auf Online-Glücksspiel. Deutscher Bundestag, Erschienen online unter: <<https://www.bundestag.de/dokumente/textarchiv/2021/kw23-pa-finanzen-glueckspiel-844774>>, abgerufen am 22.07.2021.

Clement, R. / Peren, F. (2012): Volkswirtschaftliche Nutzeneffekte des gewerblichen Geld-Gewinnspiels. Forschungsinstitut für Glücksspiel und Wetten, Sankt Augustin.

Diesteldorf, J. (2021): Bundestag beschließt neue Glücksspielsteuer. Erschienen am 23. Juni 2021 online unter: <<https://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/gluecksspiele-gluecksspielsteuer-online-gluecksspiele-1.5331283>>, abgerufen am 03.07.2021.

Europäisches Parlament (2016), Gegenseitige Anerkennung nach dem Cassis-de-Dijon-Urteil im Binnenmarkt. Parlamentarische Anfragen zur schriftlichen Beantwortung, 29. November 2016, online verfügbar unter: <https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/E-8-2016-008884_DE.html>, abgerufen am 21.07.2021.

Fiedler, I. / Steinmetz, F. / Ante, L. / von Meduna, M. (2019): Regulierungsoptionen für den deutschen Onlineglücksspielmarkt. Endbericht, Universität Hamburg.

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020a): Jahresreport 2019 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder Der deutsche Glücksspielmarkt 2019 – Eine ökonomische Darstellung, Wiesbaden.

Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder (2020b): Jahresreport 2019 der obersten Glücksspielaufsichtsbehörde in Hessen, Wiesbaden.

Goldmedia (2020): Glücksspielmarkt Deutschland 2020. Studie der Goldmedia GmbH Strategy Consulting, Berlin.

Haucap, J. (2021): Glücksspielregulierung aus ordnungsökonomischer Perspektive. Ordnungspolitische Perspektiven, Nr. 110, DICE, Heinrich-Heine-Universität, Düsseldorf.

Haucap, J. / Nolte, M. / Stöver, H. (2017): Faktenbasierte Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrags. Kölner Studien zum Sportrecht – Band 8.

Jung, S. / Kleibrink, J. / Köster, B. (2017): Die Digitalisierung des Glücksspiels. Studie des Handelsblatt Research Institute im Auftrag von Westlotto und der Löwen Entertainment GmbH, Düsseldorf.

Jung, S. / Kleibrink, J. / Köster, B. (2019): Die Entwicklung des Online- Glücksspiels in Deutschland. Beiträge zum Glücksspielwesen, Vol. 4, S. 15-17.

Kleibrink, J. / Köster, B. (2017): Der Glücksspielmarkt in Deutschland – Eine volkswirtschaftliche Betrachtung. Studie des Handelsblatt Research Institute im Auftrag von Westlotto und der Löwen Entertainment GmbH, Düsseldorf.

Koch, T. (2021): Neuer Glücksspielstaatsvertrag – Das Ringen um einen Rechtsrahmen für die Spielebranche. Erschienen am 24. April 2021 online unter: <https://www.deutschlandfunk.de/neuer-gluecksspielstaatsvertrag-das-ringen-um-einen.724.de.html?dram:article_id=496226>, abgerufen am 03.07.2021.

Meyer, G. (2021): Glücksspiel – Zahlen und Fakten. In: Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.), DHS Jahrbuch Sucht 2021, Pabst Science Publishers, Lengerich.

Mohr, D. (2021): Das große Zocken. Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung Nr. 23 vom 13. Juni 2021.

Vieweg, H.-G. (2019): Die Unterhaltungsautomatenwirtschaft im Abschwung – entgegen dem Trend im Glücks- und Gewinnspielmarkt. ifo Schnelldienst, 17, S. 49-57.

Handelsblatt Research Institute
Toulouser Allee 27
40211 Düsseldorf
+49 (0)211/887-1100
www.handelsblatt-research.com

Autoren
Dr. Sven Jung
Dr. Jan Kleibrink
Prof. Dr. Bernhard Köster

Ansprechpartner
Dr. Sven Jung
+49 (0)211/887-1243
s.jung@handelsblattgroup.com

Studie im Auftrag des eco – Verband der Internetwirtschaft e.V.
© 2021 Handelsblatt Research Institute

