

Studie über die Auswirkungen des Glücksspielstaatsvertrages zum Lotterie- und Sportwettmarkt auf die deutsche Volkswirtschaft

MKW Wirtschaftsforschung GmbH, München

Autoren:

Günter Britschkat

Lars Hornuf

Unter Mitarbeit von Jochen Reuter

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	2
2.	Regulatorische Entwicklung.....	4
3.	Der Lotterie- und Sportwettmarkt	8
4.	Methodisches Vorgehen	18
4.1	Szenarioanalyse	18
4.2	Input-Output-Analyse.....	19
5.	Szenarien.....	23
5.1	Szenario 1: Monopolisierung.....	23
5.2	Szenario 2a: Liberalisierung mit Lotteriesteuer.....	27
5.3	Szenario 2b: Liberalisierung mit Rohertragssteuer.....	28
6.	Input-Output-Analyse.....	30
6.1	Szenario 1: Monopolisierung Fall 1.....	32
	Erwerbstätige	32
	Staatseinnahmen	33
	Sozialprodukt.....	35
6.2	Szenario 1: Monopolisierung Fall 2.....	36
	Erwerbstätige	36
	Staatseinnahmen	36
	Sozialprodukt.....	37
6.3	Szenario 2a: Liberalisierung mit Lotteriesteuer.....	38
	Erwerbstätige	38
	Staatseinnahmen	39
	Sozialprodukt.....	40
6.4	Szenario 2b: Liberalisierung mit Rohertragssteuer.....	42
	Erwerbstätige	42
	Staatseinnahmen	43
	Sozialprodukt.....	45
7.	Zusammenfassung	46
8.	Literatur	48

1. Einleitung

Die vorliegende Studie knüpft an eine Studie des ifo Instituts für Wirtschaftsforschung „Auswirkungen des Bundesverfassungsgerichtsurteils zum Sportwettmarkt auf die deutsche Volkswirtschaft“ aus dem Jahre 2006 an. Im Unterschied zur damaligen Studie liegt der Fokus der vorliegenden Untersuchung auf dem Lotteriemarkt, insbesondere auf den voraussichtlichen Auswirkungen der ab 2009 vorgesehenen Monopolisierung des Vertriebs. Für gewerbliche Spielvermittler, wie die FABER Lotto-Service KG, die Jaxx AG und die Tipp24 AG, gäbe es damit künftig kein Betätigungsfeld mehr.

Die Studie befasst sich zunächst ausführlich mit aktuellen Entwicklungstendenzen im Lotterie- und Sportwettmarkt. Es wird dabei deutlich, dass der weitgehende Verzicht auf Werbung bereits jetzt deutliche Spuren in der Geschäftsentwicklung dieses Marktsegments hinterlassen hat. Anders als in anderen Ländern ohne Staatsmonopol (Konzessionsmodelle) ist der Lotterie- und Sportwettmarkt in Deutschland kein wachsender, sondern ein schrumpfender Markt.

Der Schwerpunkt der Studie liegt auf der Ausarbeitung realistischer Szenarien unter verschiedenen gesetzgeberischen Rahmenbedingungen:

1. Staatliches Monopol
2. Liberalisierung mit Lotteriesteuer
3. Liberalisierung mit Rohertragssteuer

Die beiden in der Studie hauptsächlich angewandten Methoden haben einen festen Platz in der empirischen Wirtschaftswissenschaft: Zum einen die Szenariotechnik und zum anderen die Input-Output-Analyse. Die Szenariotechnik wird insbesondere dann eingesetzt, wenn quantitative Prognosemethoden überfordert und die Unsicherheiten für Simulationen zu hoch sind. Im Mittelpunkt steht dabei, im Gegensatz zu rein ökonometrischen Prognosen, weniger eine Punktgenauigkeit der Prognose als die Ermittlung und Beschreibung von bestimmenden Faktoren und Wirkungszusammenhängen. Die Input-Output-Analyse ist ein klassisches Instrument der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung und wurde entwickelt, um nicht nur direkte,

sondern auch indirekte Auswirkungen von wirtschaftlichen Impulsen auf Beschäftigung, Wachstum, Staatseinnahmen und andere volkswirtschaftliche Größen abzuschätzen.

Wie die Ergebnisse dieser Studie klar zeigen, führt ein Staatsmonopol im Lotterie- und Sportwettmarkt zu erheblichen Verlusten bei Beschäftigung, wirtschaftlichem Wachstum und Staatseinnahmen, wenn als Vergleichsmaßstab ein regulierter Markt (Liberalisierungsmodell) herangezogen wird, bei dem staatliche Anbieter und private Vertriebsfirmen unter Aufsicht einer Regulierungsbehörde am Markt tätig sind. Bei der Beschäftigung ergeben sich z.B. im Liberalisierungs-Szenario nach Ablauf des 3-jährigen Untersuchungszeitraum (2009 bis 2011) um über 50.000 höhere Beschäftigungszahlen und zwischen 3,6 Mrd. Euro und 4,6 Mrd. Euro höhere Staatseinnahmen als im Fall eines staatlichen Monopols.

2. Regulatorische Entwicklung

Die Landtage der deutschen Länder haben im Dezember 2007 einen neuen Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) ratifiziert und daraufhin entsprechende Ausführungs- oder Umsetzungsgesetze verabschiedet.¹ Eine Reform des alten Lotteriestaatsvertrages (LStV) wurde notwendig, nachdem das Bundesverfassungsgericht (BVerfG) das bestehende Staatsmonopol im Jahr 2006 in Bezug auf Sportwetten teilweise für verfassungswidrig erklärt hatte.² Das BVerfG beanstandete in seinem Urteil, dass ein deutsches Wettmonopol konsequent am Ziel der Suchtbekämpfung auszurichten sei und nicht allein fiskalische Interessen verfolgen dürfe.³ Im Ergebnis standen der Politik grundsätzlich zwei Handlungsalternativen offen: den Wettmarkt zu regulieren oder einen verfassungskonformen Staatsvertrag zu entwerfen, der das bisherige Monopol fortschreibt. Nachdem sich Schleswig-Holstein lange gegen eine Monopollösung ausgesprochen hatte, trat der neue GlüStV am 1. Januar 2008 mit einer Übergangsfrist von einem Jahr in Kraft. Dieser erstreckt sich allerdings nicht nur auf Sportwetten, sondern auf den gesamten deutschen Glücksspielmarkt⁴, also auch auf den Bereich der Lotterien, der nicht Gegenstand des BVerfG-Urteils war. Als Ziele des neuen Staatsvertrages wurden definiert:

- 1) das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
- 2) das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,

¹ Der folgende Abschnitt gibt einen kurzen Überblick über die regulatorische und rechtliche Entwicklung des deutschen Lotterien und Wettmarktes der vergangenen Jahre. Die Darstellung dient als Grundlage zur Entwicklung der Szenarien. Dieser Abschnitt erhebt weder Anspruch auf Vollständigkeit, noch soll die derzeitige Rechtslage in irgendeiner Form geprüft werden. Dies wurde bereits an anderer Stelle getan, siehe etwa: Hermes, Georg, Pieroth, Bodo und Horn, Hans-Detlef, Der Glücksspielstaatsvertrag – Drei verfassungs- und europarechtliche Gutachten, C.F. Müller, Heidelberg; Ennuschat, Jörg (Hg.) 2008, Aktuelle Probleme des Rechts der Glücksspiele - Vier Rechtsgutachten, Franz Vahlen, München (Studien zum öffentlichen Recht und zur Verwaltungslehre, 77).

² BVerfG, Urteil vom 28.3.2006, Az.:1 BvR 1054/01, Absatz-Nr. 78.

³ BVerfG, Urteil vom 28.3.2006, Az.:1 BvR 1054/01, Absatz-Nr. 98, 107.

⁴ Nicht vom GlüStV erfasst sind die bundesrechtlich geregelten Marktsegmente Pferdewetten und gewerbliches Automatenspiel.

- 3) den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
- 4) sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.⁵

Zur Erreichung dieser Ziele verlangt der GlüStV zunächst, dass die Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen ein Sozialkonzept erstellen, Mitarbeiterschulungen durchführen und minderjährige Teilnehmer vom Spielbetrieb ausschließen.⁶ Um die Glücksspielsucht einzudämmen, untersagt der neue GlüStV ab dem 1. Januar 2009 außerdem jeglichen Produktvertrieb über das Internet.⁷ Die Werbung für öffentliches Glücksspiel im Internet, Fernsehen sowie über Telekommunikationsanlagen soll ebenfalls eingestellt werden.⁸

Zweifellos sind die Ziele des neuen Staatsvertrages aus normativer Sicht zu befürworten. Noch vor wenigen Jahren waren Jugendschutz und Suchtprävention für den staatlichen Monopolbetreiber von erkennbar geringem Interesse. Dass die vom GlüStV angestrebten Maßnahmen zur Erreichung dieser Ziele notwendig und geeignet sind, wird jedoch von der Europäischen Kommission und in vielen wissenschaftlichen Untersuchungen bezweifelt.

Die Rechtmäßigkeit des GlüStV wird zunächst durch das Urteil des Europäischen Gerichtshofes (EuGH) in der Sache *Placanica* in Frage gestellt.⁹ Der EuGH verwies bereits im vergangenen Jahr darauf, dass nationale Beschränkungen *geeignet* sein müssen, die Verwirklichung der angestrebten Ziele zu gewährleisten, Maßnahmen jedoch nicht über das hinausgehen dürfen, was zur Erreichung der Ziele *erforderlich* ist. Zudem dürfen die vom Gesetzgeber beschlossenen Maßnahmen einzelne Marktteilnehmer *nicht diskriminieren*.¹⁰ Sollten nationale Untersagungen diesen

⁵ §1 GlüStV; in Kraft seit 1. Januar 2008.

⁶ §4 Abs. 3 sowie §6 GlüStV; in Kraft seit 1. Januar 2008.

⁷ §4 Abs. 4 GlüStV; in Kraft seit 1. Januar 2008.

⁸ §5 Abs. 3 GlüStV; in Kraft seit 1. Januar 2008.

⁹ EuGH, Urteil vom 6. März 2007, Rs. C-338/04, C-359/04 und C-360/04.

¹⁰ EuGH, Leitsätze des Urteils vom 6. März 2007, Rs. C-338/04, C-359/04 und C-360/04.

Anforderungen nicht genügen, würde das Verbot des Sammelns, der Annahme, der Bestellung und der Übertragung von Wetten eine Beschränkung der Niederlassungsfreiheit und des freien Dienstleistungsverkehrs darstellen und somit gegen das Gemeinschaftsrecht verstoßen.¹¹

Gegenwärtig wird die Angemessenheit der vom GlüStV angestrebten Maßnahmen von der Europäischen Kommission bezweifelt.¹² In einer ersten Stellungnahme¹³ bemängelte die Kommission zunächst die Anwendung des GlüStV auf Lotterien und Sportwetten, jedoch nicht auf Glücksspiele mit einem höheren Suchtpotential wie z.B. Automaten Spiele. Die Kommission vertritt zudem die Ansicht, dass das vollständige Verbot von Lotterien und Sportwetten im Internet keine geeignete Maßnahme sei, um die Ziele der Spielsuchtbekämpfung und des Jugendschutzes zu verwirklichen.¹⁴ Nach Ansicht der Kommission existieren weniger einschränkende Maßnahmen, mit denen die oben genannten Ziele erreicht werden könnten. Ein pauschales Verbot des Onlinevertriebs ist daher aus Sicht der Kommission unverhältnismäßig.¹⁵ Nachdem die Bundesregierung im Mai 2007 zunächst auf die Fragen der Kommission geantwortet hatte, leitete diese im Januar 2008 ein Vertragsverletzungsverfahren gegen die Bundesrepublik Deutschland ein, das bis heute anhängig ist.

Schließlich haben auch mehrere wirtschaftswissenschaftliche Untersuchungen die ordnungspolitische Zweckmäßigkeit des GlüStV analysiert. Dabei besteht ein breiter Konsens, dass allein Marktversagen¹⁶ staatliche Eingriffe in den Glücksspielmarkt legitimieren würden. Marktversagen konnten im Fall des Lotterie- und Wettmarktes jedoch nicht nachgewiesen werden.¹⁷ Zwar gab es in der Vergangenheit negative

¹¹ EuGH, Leitsätze des Urteils vom 6. März 2007, Rs. C-338/04, C-359/04 und C-360/04.

¹² Ausführliche Stellungnahme der Kommission zur Notifizierung 2006/658/D vom 22. März 2007.

¹³ Mitteilung der Regierung der Bundesrepublik Deutschland an die Kommission der Europäischen Gemeinschaften vom 22. Mai 2007.

¹⁴ Ausführliche Stellungnahme der Kommission zur Notifizierung 2006/658/D vom 22. März 2007.

¹⁵ Ausführliche Stellungnahme der Kommission zur Notifizierung 2006/658/D vom 22. März 2007.

¹⁶ Marktversagen entsteht durch natürliche Monopole, Kollektivgüter, Externe Effekte oder asymmetrische Informationen. Für eine Übersicht siehe Ahlheim, Michael, Benignus, Isabell und Lehr, Ulrike, Glück und Staat – Einige ordnungspolitische Aspekte des Glücksspiels, in: Becker, Tilman (Hg.) 2006, Symposium Glücksspiel 2005, Peter Lang Verlag, Frankfurt am Main (Schriften zur Glücksspielforschung, 1) S. 31 ff.

¹⁷ Quitzau, Jörn, Staatliches Wettmonopol – ohne ökonomische Legitimation, in: Wirtschaftswissenschaftliches Studium (WiSt) Nr.2/2007, S. 88 ff. sowie Ahlheim, Michael, Benignus, Isabell und Lehr, Ulrike, Glück und Staat – Einige ordnungspolitische Aspekte des Glücksspiels, S. 39 ff.

Produktexternalitäten auf den Profifußball durch wettinduzierte Spielmanipulationen, diese regelt der Markt mittlerweile jedoch erfolgreich selbstständig.¹⁸ Die Aufgabe des Staates besteht demnach allein darin sicherzustellen, dass unter den Spielern keine Informationsasymmetrien bestehen und jeder sein Glück unter fairen Bedingungen wagen kann.¹⁹ Für die Informationssicherstellung ist ein Monopol jedoch weder geeignet noch gerechtfertigt, da jedes Monopol tendenziell zu Wohlfahrtsverlusten führt.²⁰ Nicht zuletzt würden im Monopolfall Umgehungsmöglichkeiten besonders von jenen genutzt, die ein Staatsmonopol eigentlich schützen soll.²¹ Aus regulatorischer Sicht ist ein funktionierender inländischer Markt hingegen der beste Schutz vor unseriösen Anbietern.²² Dieses Ergebnis wird durch die Analyse von Schneider und Maurhart²³ bestätigt, die einen massiven Anstieg des Schwarzmarktes für den Fall eines staatlichen Glücksspielmonopols prognostizieren.

Es bleibt somit festzuhalten, dass nicht nur eine Fortschreibung des Staatsmonopols ein mögliches Zukunftsszenario darstellt, sondern offenbar gute Argumente für die Regulierung des Lotterie- und Wettmarktes bestehen. Um die volkswirtschaftlichen Effekte der einzelnen Szenarien möglichst exakt abschätzen zu können, wird der deutsche Glücksspielmarkt im folgenden Abschnitt zunächst näher untersucht. Durch die Auswertung 10-jähriger Entwicklungstrends sowie die Identifikation von Marktpotentialen und Zukunftsrisiken sollen möglichst realistische und genaue Prognosen für die kommenden Jahre erstellt werden.

¹⁸ Quitzau, Jörn, Staatliches Wettmonopol – ohne ökonomische Legitimation, S.90.

¹⁹ Ahlheim, Michael, Benignus, Isabell und Lehr, Ulrike, Glück und Staat – Einige ordnungspolitische Aspekte des Glücksspiels, S. 39.

²⁰ Varian, Hal, Grundzüge der Mikroökonomik, S. 508 ff.

²¹ Quitzau, Jörn, Staatliches Wettmonopol – ohne ökonomische Legitimation, S. 91.

²² Quitzau, Jörn, Staatliches Wettmonopol – ohne ökonomische Legitimation, S. 90 sowie Vieweg, Hans-Gunther, Europa verlangt einen adäquaten institutionellen Rahmen für den Glücksspielmarkt, in: ifo Schnelldienst 18/2008, S. 24 ff.

²³ Schneider, Friedrich und Maurhart, Martin, Volkswirtschaftliche Analyse des legalen/illegalen Marktes für Glücksspiel in Deutschland, Executive Summary von der Langfassung der Studie, S. 2.

3. Der Lotterie- und Sportwettmarkt

Im Folgenden wird ein Überblick über den deutschen Glücksspielmarkt gegeben. Die Bereiche Lotterien und Sportwetten werden dabei ausführlich analysiert. Die einzelnen Marktteilnehmer und Produkte werden untersucht, um Wachstumstreiber und Verlustbringer für die darauf folgenden Szenarien zu identifizieren.

Einordnung des deutschen Glücksspielmarktes

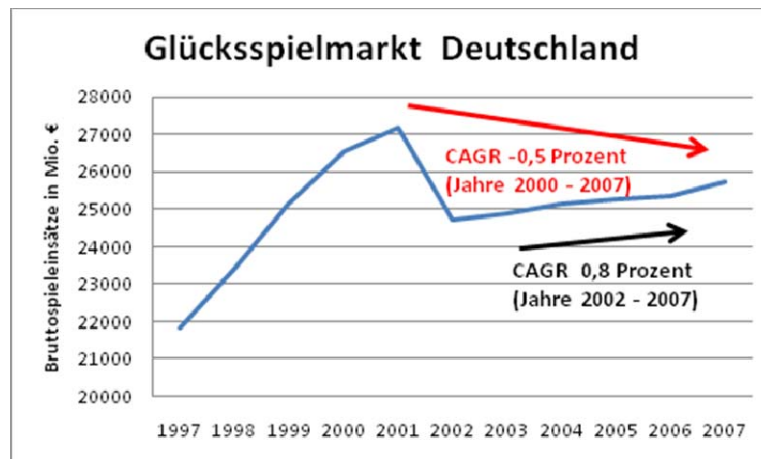
Der weltweite Glücksspielmarkt wuchs laut Global Betting and Gaming Consultants (GBGC) im Jahr 2007 um 3,3 Prozent.²⁴ Die Wachstumsprognosen für das laufende Jahr fallen mit 2,6 Prozent etwas geringer aus, übertreffen die mittelfristige Entwicklung des deutschen Marktes jedoch deutlich. Einer der weltweiten Hauptwachstumstreiber ist die Onlinesparte, die im Jahr 2007 bereits 4,7 Prozent des Gesamtmarktvolumens ausmachte. Für die kommenden Jahre prognostizieren GBGC in diesem Bereich ein weltweites Wachstum von 10,2 Prozent pro Jahr. Der Vertrieb von Glücksspielprodukten über das Internet ist somit auch zukünftig ein entscheidender Wachstumstreiber der globalen Glücksspielbranche.

Der deutsche Glücksspielmarkt hat sich seit der Jahrtausendwende insgesamt rückläufig entwickelt. In den Jahren 2000 bis 2007 fielen die Bruttospieleinsätze um durchschnittlich 0,5 Prozent. Inflationbereinigt dürften die Rückgänge im Jahresdurchschnitt sogar zwischen 2 und 3 Prozent liegen. Ausschlaggebend dafür ist unter anderem ein massiver Einbruch der Spielbanken im Jahr 2002. Seit dem Jahr 2003 sind die Gesamtwachstumsraten zwar wieder positiv, liegen mit einer jährlichen Veränderung von 0,8 Prozent jedoch deutlich unter dem weltweiten Trend. Maßgeblich dazu beigetragen hat vor allem die negative Entwicklung des Deutschen Lotto- und Totoblocks (DLTB) seit dem Jahr 2004. Das regulatorische Umfeld der letzten Jahre hat dabei nicht nur die Spieleinsätze beim DLTB einbrechen lassen, sondern die deutsche Glücksspielbranche ganz allgemein gebremst. Die Rechtsunsicherheit bei der Gründung eines Wettshops, die Einstellung des Onlinevertriebs des DLTB und die andauernden Rechtsstreitigkeiten um die Einführung des Glücksspielstaatsvertrages haben sicherlich

²⁴ Quelle: Geschäftsbericht der Bwin AG 2007.

maßgeblich zur Stagnation des Marktes beigetragen. Schließlich wanderten die Spieleinsätze deutscher Staatsbürger in erheblichem Maße ins Ausland ab. So betragen die Spieleinsätze, die deutsche Staatsbürger bei der österreichischen Firma Bwin getätigt haben, nach Angaben von Branchenexperten etwa 75 Prozent des gesamten deutschen Onlinewettmarktes. Insgesamt lagen die Bruttospielergebnisse von Bwin im Jahr 2007 allein im Segment Sportwetten bei 2,2 Mrd. Euro, wobei eine deutliche Mehrheit aus deutschen Haushalten stammen dürfte. Die in Deutschland getätigten Spieleinsätze konnten das Volumen der Jahrtausendwende somit bislang nicht wieder erreichen.

Grafik 1: Entwicklung des deutschen Glücksspielmarktes in den Jahren 1997 bis 2007²⁵



Der deutsche Glücksspielmarkt setzte sich im Jahr 2007 aus den folgenden Einzelsegmenten zusammen:

- Produkte des DLTB,
- Fernseh- und Klassenlotterien,
- Spielbanken und Geldspielautomaten,
- Pferdewetten.

Der DLTB erwirtschaftet mit 3,9 Mrd. Euro Nettospieleinsätzen²⁶ rund die Hälfte des deutschen Gesamtmarktumsatzes. Die in Deutschland organisierten Sport- und Pferdewetten nahmen dabei nur einen geringen Anteil des Gesamtmarktes ein.

²⁵ Quelle: Archiv- und Informationsstelle der Deutschen Lotto- und Totounternehmen; Verband der Automatenindustrie (VDAI); eigene Berechnungen.

Grafik 2: Der deutsche Glücksspielmarkt nach Segmenten im Jahr 2007

Pos.		Bruttoeinsatz in Mio. Euro	Anteil in %	Nettoeinsatz in Mio. Euro	Anteil in %
1.	Deutscher Lotto- und Totoblock	7.606,5	29,6	3.935,6	43,8
	davon: Zahlenlotto	4.878,0		2.439,0	
	Fußballtoto	77,4		38,7	
	Oddset	280,7		126,3	
	Spiel 77	971,2		485,6	
	Super 6	689,8		413,9	
	Glücksspirale	185,7		117,9	
	Sofort-Lotterien	212,0		127,2	
	Bingo	54,7		32,8	
	Keno	222,4		133,4	
	Plus 5	34,6		20,8	
2.	Klassenlotterien	1.074,7	4,2	501,1	5,6
	NKL	435,7		214,8	
	SKL	639,0		286,3	
3.	Fernsehtotolotterien	611,0	2,4	452,1	5,0
4.	Spielbanken	8.418,2	32,7	926,0	10,3
5.	Geldspielautomaten	7.750,0	30,1	3.100,0	34,5
6.	Pferdewetten	260,5	1,0	62,5	0,7
	Gesamt	25.720,8	100,0	8.977,3	100,0

Quelle: Archiv- und Informationsstelle der Deutschen Lotto- und Totounternehmen; Verband der Automatenindustrie (VDAI); eigene Berechnungen.

Der Deutsche Lotto- und Totoblock

Die Spieleinsätze des DLTB haben sich in den Jahren 1997 bis 2007 zeitweilig sehr gut entwickelt. Die durchschnittlichen Wachstumsraten betragen im genannten Zeitraum 2,1 Prozent. Seit dem Jahr 2004 gehen die Spieleinsätze jedoch kontinuierlich und rasant zurück.

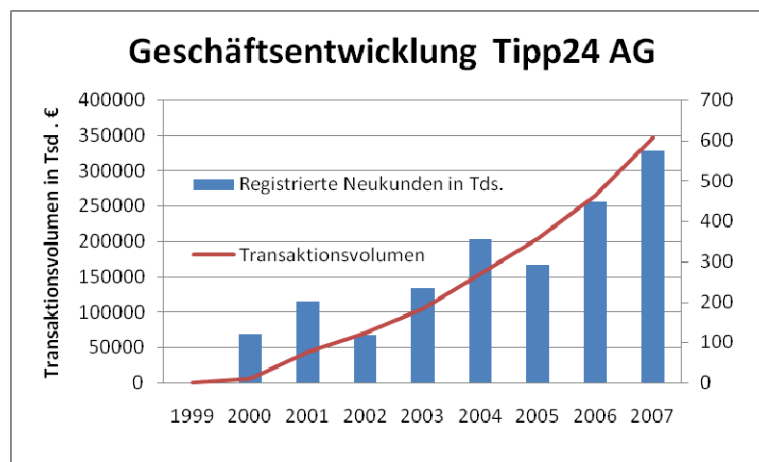
Die Ursachen für diesen Einbruch sind vielfältig. Das schwierige rechtlich-politische Umfeld hat zweifellos bei allen Marktteilnehmern Ressourcen gebunden, die sonst in zukunftssträchtigere Vertriebswege und Produktinnovationen investiert worden wären. Hinzu kommt, dass das wachstumsstärkste Segment des DLTB – der Onlinevertrieb – auf den DLTB-eigenen Onlineportalen bereits überwiegend eingestellt wurde bzw. spätestens zum 1. Januar 2009 eingestellt werden muss. Das Bundeskartellamt hatte die

²⁶ Spieleinsätze abzüglich der Gewinnauszahlungen an den Spieler.

Lottogesellschaften bereits im November 2006 aufgefordert, die regional begrenzten Internetangebote bundesweit zu öffnen.²⁷ Der DLTB entschloss sich daraufhin, den Onlinevertrieb gänzlich einzustellen. Mit Ausnahme gewerblicher Spielvermittler sowie Lotto Bayern, Toto-Lotto Niedersachsen und Lotto Hamburg, die den Onlinevertrieb laut GlüStV zum 1. Januar 2009 schließen müssen, sind die Produkte des DLTB über das Internet derzeit nicht mehr verfügbar.

Die gewerblichen Spielvermittler sammeln heute nicht nur über das Internet Spieleinsätze für den DLTB ein, sondern vertreiben dessen Produkte auch über Spielgemeinschaften, SB-Terminals und andere stationäre Vertriebskanäle.²⁸ Die Jaxx AG hat im Jahr 2007 durch eine Kooperation mit Schlecker den stationären Vertrieb auf rund 10.000 zusätzliche Annahmestellen ausgeweitet.²⁹ Beispielhaft für das Entwicklungspotential gewerblicher Spielvermittler steht auch die Firma Tipp24 AG. Nach dem Geschäftsstart im Jahr 1999 wuchs das Transaktionsvolumen von Tipp24 auf mittlerweile fast 350 Mio. Euro im Jahr 2007. Die Anzahl der registrierten Neukunden stieg in diesem Zeitraum ebenfalls rasant an.

Grafik 3: Geschäftsentwicklung Tipp24 AG³⁰



²⁷ Beschluss des Bundeskartellamts B10-92713-Kc-148/05 abrufbar unter: <http://www.bundeskartellamt.de/wDeutsch/download/pdf/Kartell/Kartell06/B10-148-05.pdf>

²⁸ Die FABER Lotto-Service KG vertreibt die Produkte des DLTB schon seit Beginn der 1980er Jahre mittels Spielgemeinschaften, die nach dem so genannten „Hochquotenmodell“ spielen.

²⁹ Quelle: Geschäftsberichte der Jaxx AG 2007.

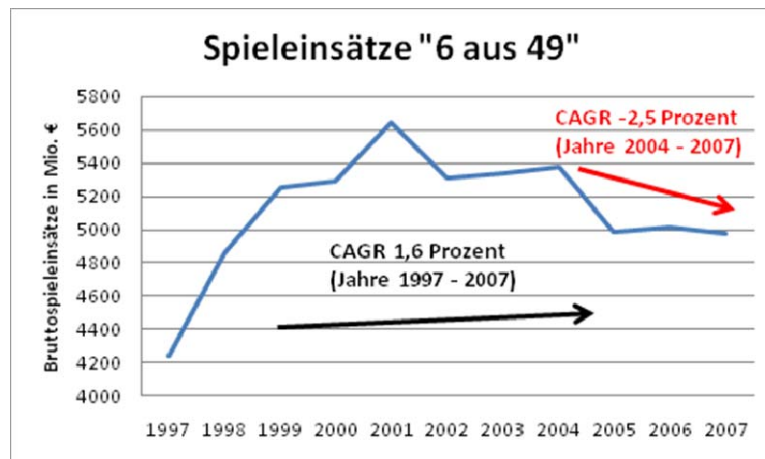
³⁰ Quelle: Geschäftsberichte der Tipp24 AG 2000 bis 2007.

Insgesamt vermitteln gewerbliche Spielvermittler mittlerweile Spieleinsätze im Wert von rund 900 Mio. Euro an den DLTB. Allein über das Internet werden momentan Spieleinsätze für etwa eine halbe Milliarde Euro jährlich an den DLTB weitergeleitet, ca. 300 Mio. entfallen zudem auf Spielgemeinschaften.

Lotto 6 aus 49, Super 6 und Spiel 77

Jeden Mittwoch und Samstag werden die Glückszahlen der Lotterie 6 aus 49 gezogen. Der Klassiker erwirtschaftete mit Spieleinsätzen von 4,8 Mrd. Euro im Jahr 2007 etwas mehr als die Hälfte der Gesamtspieleinsätze des DLTB. Die Höhe der Spieleinsätze wird bei dieser Lotterie maßgeblich von der Höhe des Jackpots beeinflusst.³¹ Der Jackpot baut sich dabei rollierend auf und erhöht sich bei jeder Ziehung, in der die höchste Gewinnklasse nicht erzielt wurde. Die Gewinnsumme wird dann der nächstfolgenden Ziehung zugeschlagen. Ein Rekordjackpot von 45.38 Millionen Euro wurde im Jahr 2007 erreicht. Dieser konnte die rückläufigen Spieleinsätze jedoch kaum aufhalten.

Grafik 4: Entwicklung der Spieleinsätze bei 6 aus 49³²



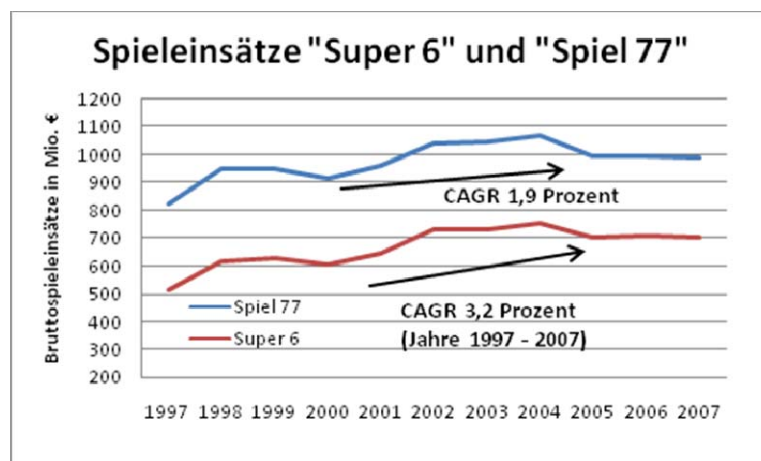
Die beiden Zusatzlotterien Super 6 und Spiel 77 werden ebenfalls Mittwoch und Samstag ausgelost. Bei Super 6 ergeben sich 6 Gewinnklassen mit Gewinnen zwischen

³¹ Für den statistischen Zusammenhang zwischen Spieleinsätzen und Jackpot siehe Hornuf, Lars u.a., Auswirkungen des Bundesverfassungsgerichtsurteils zum Sportwettmarkt auf die deutsche Volkswirtschaft, S. 16.

³² Quelle: Archiv- und Informationsstelle der Deutschen Lotto- und Totounternehmen.

2,50 Euro und 100.000 Euro. Ein Spielteilnehmer nimmt mit den letzten 6 Ziffern der auf dem Spielschein oder GlücksSpirale-Los notierten 7-stelligen Losnummer teil. Für jede Ziehung der Zusatzlotterie Spiel 77 wird eine 7-stellige Gewinnzahl ermittelt. Es ergeben sich 7 Gewinnklassen mit Gewinnen zwischen 2,50 Euro in der niedrigsten und mindestens 170.000 Euro in der höchsten Gewinnklasse. Am Spiel 77 nimmt ein Spielteilnehmer mit der 7-stelligen auf dem Spielschein oder GlücksSpirale-Los notierten Losnummer teil. Insgesamt spielten diese beiden Zusatzlotterien dem DLTB im Jahr 2007 rund 1,7 Mrd. Euro ein. Anders als bei 6 aus 49, wo eine negative Trendwende bei den Spieleinsätzen bereits im Jahr 2001 einsetzte, stiegen die Spieleinsätze bei den Zusatzlotterien noch bis zum Jahr 2004 an, fielen dann aber ebenfalls kontinuierlich ab.

Grafik 5: Entwicklung der Spieleinsätze bei Super 6 und Spiel 77³³



Oddset und Fußballtoto

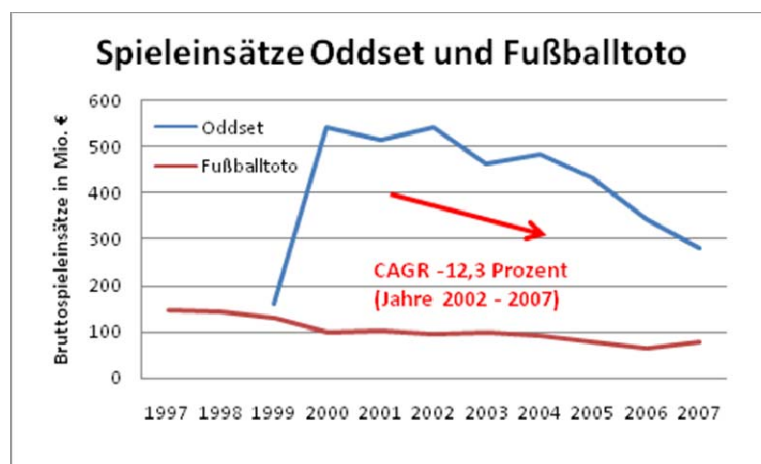
Die Sportwette Oddset erwirtschaftet mittlerweile deutlich weniger Spieleinsätze als noch vor wenigen Jahren und trägt neben 6 aus 49 und den entsprechenden Zusatzlotterien kaum noch zu den Gesamtspeleinsätzen des DLTB bei. Der massive Rückgang ist hauptsächlich auf fehlende Produktinnovationen, die Einstellung des Onlinevertriebs des DLTB und der gewerblichen Spielvermittler, sowie auf massive Werbebeschränkungen³⁴ zurückzuführen. Nach Veröffentlichung des BVerfG-Urteils

³³ Quelle: Archiv- und Informationsstelle der Deutschen Lotto- und Totounternehmen.

³⁴ Siehe §5 und §9 GlüStV; in Kraft seit 1. Januar 2008.

im Jahr 2006 stellte Oddset zudem die Halbzeit-Wette ein, auch Wetten per SMS werden seither nicht mehr angeboten. In der Folge konnte vor allem die ausländische Konkurrenz Kunden über das Internet für sich gewinnen. Dies wurde insbesondere dadurch begünstigt, dass seit dem Jahr 2008 der Vertrieb von Oddset über das Internet verboten ist. Darüber hinaus bieten die ausländischen Wettanbieter nicht nur Top- und Kombi-Wetten an, sondern eine Vielzahl von Livewetten auf unterschiedlichste Ereignisse. Zudem ist die Anzahl der Sportarten, auf die der Spieler bei privaten Anbietern wetten kann, um ein Vielfaches größer als bei Oddset. Bwin bietet beispielsweise Wetten auf die erste tschechische Futsal-Liga oder die finnische Bandyliiga an. Dass über die Sportwette Oddset unter dem Regime des GlüStV zukünftig nennenswerte Spieleinsätze generiert werden können, ist mit hoher Wahrscheinlichkeit auszuschließen. Vielmehr ist mit einem weiteren Einbruch, wenn nicht sogar einer Einstellung der Sportwettensparte des DLTB, zu rechnen. Gleiches gilt für das Fußballtoto, das in den letzten 10 Jahren rund 50 Prozent der Spieleinsätze verloren hat und derzeit nur noch 77 Mio. Euro an Spieleinsätzen erwirtschaftet.

Grafik 6: Entwicklung der Spieleinsätze bei Oddset und Fußballtoto³⁵



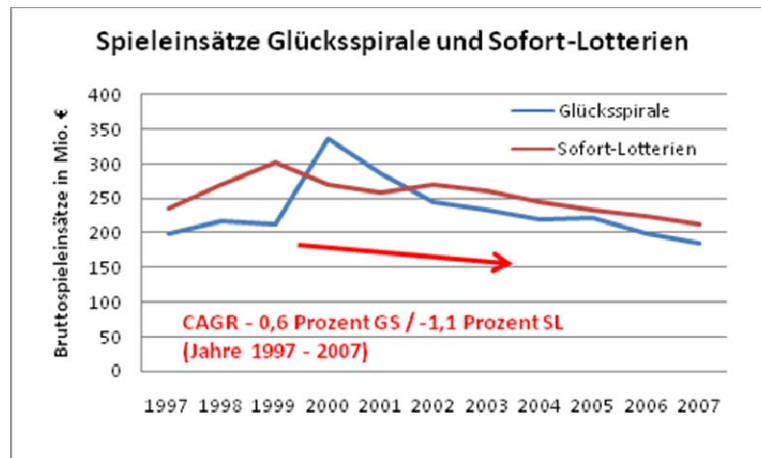
Glücksspirale und Sofortlotterien

Ein Glücksspirale-Los kostet 5 Euro und beinhaltet eine 7-stellige Ziffer. Bei dieser Lotterie wird zunächst eine 1- bis 5-stellige Gewinnzahl gezogen. Die jeweiligen

³⁵ Quelle: Archiv- und Informationsstelle der Deutschen Lotto- und Totounternehmen.

Endziffern stehen für Geldgewinne von 10, 20, 50, 500 und 5.000 Euro. Zudem werden bei jeder Ziehung zwei 6-stellige Gewinnzahlen gezogen, die einem Gewinn von 100.000 Euro entsprechen. Zusätzlich wird mit der Ziehung von zwei 7-stelligen Ziffern eine monatliche Mindestrente von 7.500 Euro ausgespielt. Im Jahr 2007 betrug die Spieleinsätze, die mittels der Glücksspirale erzielt wurden 185 Mio. Euro. Die Tendenz ist seit der Jahrtausendwende jedoch kontinuierlich rückläufig. Auch die Sofortlotterien des DLTB, darunter fallen hauptsächlich Rubbellose, konnten in den letzten Jahren keine Zuwächse verbuchen und verloren im Jahresdurchschnitt 1,1 Prozent.

Grafik 7: Entwicklung der Spieleinsätze bei Glücksspirale und Sofort-Lotterien³⁶



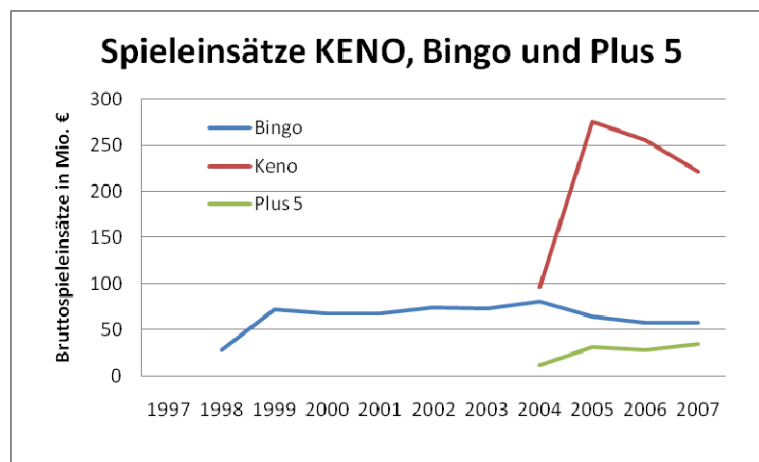
Keno, Bingo und Plus 5

Im Jahr 2004 führte der DLTB mit KENO eine neue Zahlenlotterie ein, die von Montag bis Samstag gespielt werden kann. Die Einsatzhöhe pro Tipp und Ziehung beträgt zwischen 1 und 10 Euro. Auf dem Tippfeld gibt es 70 Zahlen, von denen zwischen zwei und zehn angekreuzt werden können. Bei der Ziehung werden dann 20 Gewinnzahlen ermittelt. Die Zusatzlotterie, die in Kombination mit KENO gespielt wird, heißt Plus 5. Auf jedem KENO-Spielschein ist eine 5-stellige Losnummer gedruckt. Jeweils unmittelbar nach Ziehung der KENO-Gewinnzahlen wird eine 5-stellige Gewinnzahl ermittelt, es ergeben sich 5 Gewinnklassen mit Gewinnen zwischen 2 Euro und 5.000 Euro. KENO und Plus 5 haben im Jahr 2007 bereits 255 Mio. Euro für den DLTB

³⁶ Quelle: Archiv- und Informationsstelle der Deutschen Lotto- und Totounternehmen.

erwirtschaftet und verbuchen damit beinahe so viele Spieleinsätze wie die Sportwette Oddset. Das Beispiel KENO zeigt sehr deutlich, wie wichtig Innovationen in der Lotterieberanche sind und dass sich diese positiv auf die Spieleinsätze auswirken. Allerdings ist der Vertrieb von KENO im Internet – ebenso wie der von Oddset – bereits seit 1. Januar 2008 verboten, so dass für das Jahr 2008 bereits mit deutlichen Einbrüchen zu rechnen ist. In der Kalenderwoche 47 waren es bereits minus 24 Prozent.³⁷

Grafik 8: Entwicklung der Spieleinsätze bei KENO, Bingo und Plus 5³⁸



Der deutsche Sportwettmarkt

Die einzelnen Segmente des deutschen Sportwettmarktes haben sich in den vergangenen Jahren sehr gegenläufig entwickelt. Auf der einen Seite brachen die Spieleinsätze beim staatlichen Monopolanbieter, insbesondere beim Produkt Oddset, kontinuierlich ein. Andererseits wuchsen die im Ausland über das Internet eingesetzten Spieleinsätze deutscher Staatsbürger ständig an. Die ifo-Studie³⁹ aus dem Jahr 2006 hatte bereits im Falle eines Monopolszenarios argumentiert, dass ein bedeutender Anteil der Spieleinsätze nach einer Monopolisierung des Sportwettmarktes in den Onlinebereich abwandern würde. An dieser Situation hat sich bis heute nichts geändert.

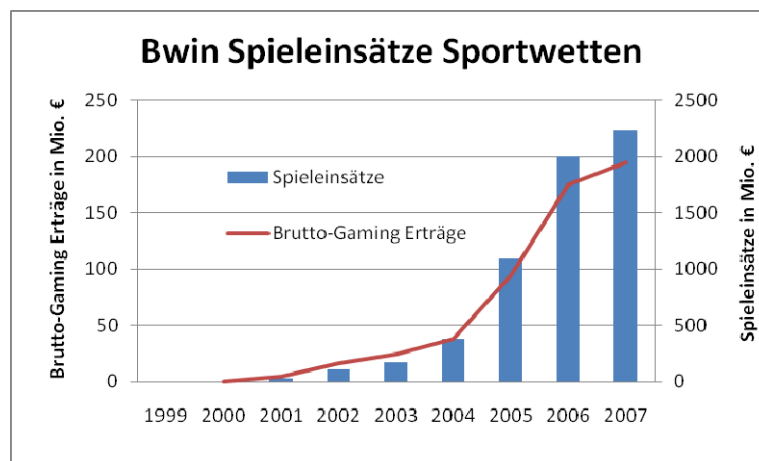
³⁷ Quelle: Deutscher Lottoverband.

³⁸ Quelle: Archiv- und Informationsstelle der Deutschen Lotto- und Totounternehmen.

³⁹ Hornuf, Lars u.a., Auswirkungen des Bundesverfassungsgerichtsurteils zum Sportwettmarkt auf die deutsche Volkswirtschaft, ifo Forschungsbericht 32.

Als Beispiel soll an dieser Stelle der Marktführer Bwin herausgegriffen werden. Dessen Spieleinsätze stiegen in den Jahren 2002 bis 2007 um durchschnittlich 85 Prozent, die Spieleinsätze bei Oddset brachen im gleichen Zeitraum um durchschnittlich 12 Prozent ein. Dass es sich dabei um eine wechselseitig absorbierende Entwicklung der Spieleinsätze handelt, ist keineswegs evident. Schließlich überstiegen die bei Bwin getätigten Spieleinsätze die von Oddset fast um das 10-fache, was primär auf die Erschließung von Marktpotentialen zurückzuführen ist. Auch für das Jahr 2008 ist bei Bwin – nicht zuletzt wegen der Fußball-EM – mit zunehmenden Spieleinsätzen zu rechnen. Bei Oddset waren die Einbrüche hingegen noch nie so hoch wie in den ersten 15 Kalenderwochen 2008.⁴⁰ Dies dürfte nicht zuletzt am Internetvertriebsverbot für Oddset seit Beginn des Jahres 2008 liegen.

Grafik 9: Bwin Spieleinsätze Sportwetten⁴¹



⁴⁰ Quelle: Schleswig-Holstein BT Drucksache 16/2007.

⁴¹ Quelle: Geschäftsberichte der Bwin AG 2000 bis 2007.

4. Methodisches Vorgehen

4.1 Szenarioanalyse

Die volkswirtschaftlichen Folgewirkungen des GlüStV werden im Kapitel 6 anhand der Input-Output-Analyse ermittelt. Diese Analysemethode, für die Wassily Leontief im Jahr 1973 den Nobelpreis der Wirtschaftswissenschaften erhielt, wurde herangezogen, da sie nicht nur die direkten Effekte einer Veränderung im Wirtschaftssystem erfasst, sondern auch die Folgeeffekte auf Zulieferindustrien und verbundene Branchen ermittelt.

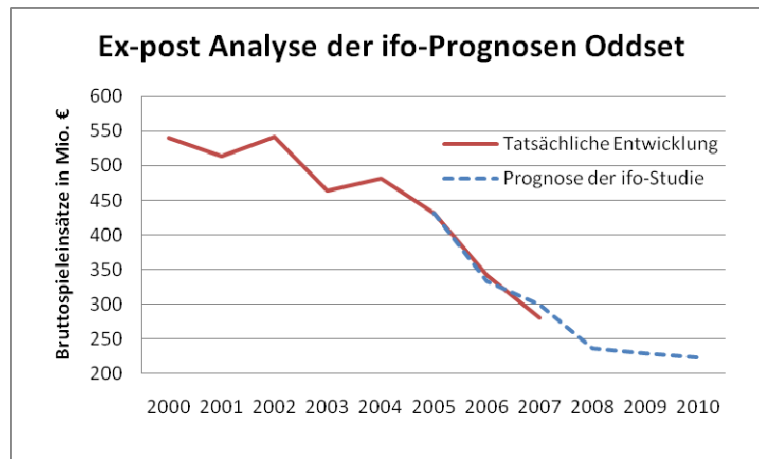
Um die Input-Output-Analyse auf die vorliegende Fragestellung anwenden zu können, bedarf es zunächst der Entwicklung verschiedener Szenarien, in denen die mögliche Zukunft des deutschen Lotterie- und Sportwettmarktes dargestellt wird. Zwar erfordert die Input-Output-Analyse aus technischer Sicht keine realistischen Vorhersagen, um sinnvolle Politikempfehlungen abgeben zu können. Trotzdem wurde bei der Entwicklung der Szenarien auf eine entsprechende Realitätsnähe geachtet. Da die Szenarien der ifo-Studie von Vertretern des Staatsmonopols in der Vergangenheit kritisiert wurden, soll zunächst eine kurze ex-post Evaluierung der von den Autoren damals als realistisch eingeschätzten Szenarien durchgeführt werden.

In der vorliegenden Studie werden vor allem die Produkte des DLTB untersucht. Daher soll hier das Beispiel Oddset herausgegriffen werden. Die Autoren hatten für 2006 prognostiziert, dass Oddset bis zum Jahresende einen Verlust von 22,8 Prozent der Spieleinsätze verzeichnen und damit noch 333 Mio. Euro verbuchen würde.⁴² Für das Jahr 2007 lagen die Prognosen bei 300 Mio. Euro, was einem Einbruch von 9,9 Prozent entspricht. Tatsächlich erwirtschaftete der DLTB mit der Sportwette im Jahr 2006 Spieleinsätze von 342 Mio. Euro und 280 Mio. Euro im darauf folgenden Jahr. Im Ergebnis wurde der tatsächliche Wert im Jahr 2006 somit um lediglich 2,6 Prozent verfehlt, im Jahr 2007 um -8,6 Prozent. Mit anderen Worten:

⁴² Hornuf, Lars u.a., Auswirkungen des Bundesverfassungsgerichtsurteils zum Sportwettmarkt auf die deutsche Volkswirtschaft, S. 16.

Die Spieleinsätze entwickelten sich bei Oddset sogar etwas schlechter als in der ifo-Studie des Jahres 2006 als realistisch angenommen.

Grafik 10: Ex-post Analyse der Prognosen der ifo-Studie 2006⁴³



Um die Entwicklung der zukünftigen Spieleinsätze noch realistischer abschätzen zu können, haben wir für das Szenario Monopolisierung eine obere und untere Grenze (Fall 1 und Fall 2) der zukünftigen Spieleinsätze errechnet. Eine Entwicklung außerhalb dieses Bereichs ist nach Einschätzung zahlreicher Experten höchst unwahrscheinlich.

4.2 Input-Output-Analyse

Die Input-Output-Analyse ist ein klassisches Instrument der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung. Die Entstehungs- und Verwendungsrechnung des Sozialprodukts wird in die Input-Output-Rechnung integriert und so in tiefer Gliederung nach Gütergruppen konsistent bearbeitet. Darüber hinaus werden in den Input-Output-Tabellen des Statistischen Bundesamtes für zirka 70 Bereiche der Volkswirtschaft Produktionsfunktionen und Absatzstrukturen beschrieben. Dabei wird das gesamte Aufkommen an Waren und Dienstleistungen, je nach der Herkunft, in inländische Erzeugnisse und Importe unterteilt. Somit sind Analysen möglich, die inländische Wirkungsketten abbilden. Hierdurch kann erfasst werden, wie sich eine bestimmte

⁴³ Quelle: Archiv- und Informationsstelle der Deutschen Lotto- und Totounternehmen sowie Hornuf, Lars u.a., Auswirkungen des Bundesverfassungsgerichtsurteils zum Sportwettmarkt auf die deutsche Volkswirtschaft, S. 14.

Aktivität, die durch einen genau beschriebenen Nachfragevektor definiert ist, auf Produktion, Beschäftigung und Wertschöpfungskomponenten aller Produktionsbereiche des Inlands auswirkt. Ist man nur an der volkswirtschaftlichen Gesamtwirkung einer Aktivität interessiert, so transferiert eine geeignete Input-Output-Rechnung den Gesamtwert des Nachfragevektors vollständig in die Wertschöpfungskomponenten (Primärinputs) und in Importe.

In Deutschland veröffentlicht das Statistische Bundesamt regelmäßig Input-Output-Tabellen in der Klassifikation der Europäischen Gemeinschaft. Die letzte veröffentlichte, vollständige Input-Output-Tabelle für Deutschland liegt für das Jahr 2005 vor. Die Tabelle umfasst die Vorleistungsstrukturen von 71 Produktionsbereichen, den Wertschöpfungsbereich dieser Sektoren und den Endnachfragebereich. Die Gesamtabellen gliedern sich jeweils in Leistungen aus inländischer Produktion und Leistungen aus Importen. Für jeden Produktionsbereich wird darüber hinaus die durchschnittliche Anzahl der erwerbstätigen Personen ausgewiesen.

Bei der Analyse von Beschäftigungswirkungen muss beachtet werden, dass sich vom Basisjahr der Input-Output-Tabelle bis zum Berichtsjahr der Analyse wichtige Änderungen ergeben haben können, die berücksichtigt werden sollten. So sind die nominalen Arbeitsproduktivitäten der Input-Output-Tabelle des Jahres 2005 in zweifacher Hinsicht zu korrigieren, um aktuelle Schätzwerte für Beschäftigungswirkungen zu ermitteln.

Zum einen muss die Preisentwicklung der Produktionsgüter (nominaler Effekt) berücksichtigt werden, zum anderen die Produktivitätsentwicklung selbst (realer Effekt). Ohne diese Korrekturen würden die Wirkungen auf den Arbeitsmarkt überschätzt. Alle sonstigen Wertangaben für die Jahre von 2006 bis 2011 erfolgen zu Preisen von 2005.

Die Analyse der volkswirtschaftlichen Wirkungen der Produktion erfolgt mittels dreier Multiplikatoren, dem Leontief-Multiplikator, dem Keynes'schen Einkommens-Multiplikator und dem Akzelerator. Der Leontief-Multiplikator zeigt, wie sich die Vorleistungsnachfrage der Lotterie- und Wettanbieter auf Produktion und Wertschöpfungskomponenten aller inländischen Produktionsbereiche auswirkt.

Die Nachfrage nach inländischen Erzeugnissen wird dabei vollständig in die folgenden „Primärfaktoren“ transferiert:

- Importe
- Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen
- Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstiger Subventionen
- Arbeitnehmerentgelt im Inland
- Abschreibungen
- Nettobetriebsüberschuss

Die entstandenen Einkommen (Arbeitnehmerentgelt, Nettobetriebsüberschuss) werden teilweise wieder verausgabt und lösen somit weitere volkswirtschaftliche Wirkungen aus. Diese Wirkungskette wird durch den Keynes'schen Multiplikator beschrieben. Zunächst sind aus den Bruttoeinkommen die Nettoeinkommen zu ermitteln, die dann, unter Berücksichtigung der Sparquoten, zu den wieder verausgabten Einkommen führen. Der Übergang von den Bruttoeinkommen zu den Nettoeinkommen erfolgt getrennt für Arbeitnehmer- und Unternehmereinkommen, mittels Kennziffern der aktuellen Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung. Die Sparquoten werden für beide Einkommensarten getrennt ermittelt, da sie sich wesentlich unterscheiden. Als Informationsquelle dienen die Einkommens- und Verbrauchsstichprobe des Statistischen Bundesamts und die Veröffentlichungen der Bundesbank. Welche Produkte werden jedoch zusätzlich nachgefragt? Die Antwort hierauf ist mitbestimmend über Art und Höhe der volkswirtschaftlichen Wirkungen. Hier wird unterstellt, dass die zusätzliche Nachfrage in der Struktur des privaten Konsums erfolgt.

Der Akzelerator setzt an den Abschreibungen an. Der Verbrauch von Kapitalgütern führt zu Ersatzinvestitionen, die in anderen Produktionsbereichen wiederum zu Abschreibungen und somit zu weiteren Ersatzinvestitionen führen. Zur Bestimmung des Akzelerators müsste eigentlich eine Abschreibungsmatrix vorliegen, die die Nachfrage nach Kapitalgütern eines bestimmten Bereichs beschreibt. Diese Informationen sind für die aktuellen Input-Output-Tabellen nicht vorhanden. Es wird hier unterstellt, dass alle Sektoren Kapitalgüter in der gleichen Struktur nachfragen. Die Akzeleratorwirkungen müssen vorsichtig interpretiert werden. Wird ein „Good Will“ (Firmenwert) abgeschrieben, so erzeugt dies nicht unbedingt eine Nachfrage nach Kapitalgütern.

Der Keynes-Multiplikator und der Akzelerator sind interdependent. Sie können als gemeinsamer Multiplikator berechnet werden. Dieser Weg wird hier gegangen, weil es nicht um die spezifischen Eigenheiten beider Multiplikatoren geht. Hier ist nur die Wirkung des Supermultiplikators von Interesse.

Bei der Interpretation aller indirekten Wirkungen ist zu beachten, dass sie nicht nur vom Umsatz und der Kostenstruktur der Lotterie- und Wettbranche, also in unserem Fall von den Definitionen der einzelnen Szenarien, abhängig sind, sondern auch von der Struktur der sonstigen Produktionsbereiche. Unterstellen wir, dass ein Wirtschaftsbereich seine gesamte Produktion ins Ausland verlagert, so werden im Inland die indirekten Wirkungen einer Aktivität auf Arbeitsmarkt, Sozialprodukt und Staatseinnahmen geringer ausfallen als vor der Verlagerung. Der Quasi-Primärintput „Importe“ wird hingegen steigen.

Die Input-Output-Ergebnisse werden hier in keiner Weise bewertet. Es wird nirgends gesagt, ob ein Ergebnis „gut“ oder „schlecht“ ist. Es wird lediglich konstituiert, dass mit einer wohldefinierten Aktivität bestimmte volkswirtschaftliche Folgen verbunden sind. Weiterhin wird unterstellt, dass die direkte und indirekte Nachfrage nach Arbeitskräften keine negativen Rückwirkungen auf die sonstigen Produktionsbereiche hat. Diese Annahme erscheint bei drei Millionen Arbeitslosen als gerechtfertigt.

Fällt eine Aktivität vollständig aus, so ergeben sich die dargestellten Folgen nur dann, wenn keinerlei Anpassungsreaktionen erfolgen. Die nicht getätigten Spieleinsätze werden also vollständig gespart. Werden dagegen die ersparten Spieleinsätze für andere Konsumzwecke verwendet und nicht gespart, so können unter Umständen die negativen Folgen des Wegfalls einer Aktivität vollständig kompensiert werden.

Eine sehr wichtige Aufgabe zu Beginn der Input-Output-Analyse ist die Ermittlung der Kostenstrukturen der einzelnen Wettaktivitäten. Es geht hier um die einzelnen Vorleistungsbezüge und um die Komponenten der Bruttowertschöpfung. Hierzu wurden die verfügbaren Jahresberichte von Lottogesellschaften und Wettanbietern ausgewertet. Liegt die Kostenstruktur fest, so kann jede Wettaktivität als zusätzlicher Produktionsbereich der Input-Output-Tabelle betrachtet werden. Die Absatzstruktur dieses neuen Bereichs liegt ebenfalls fest, da die gesamte Produktion an den privaten Konsum geliefert wird.

5. Szenarien

5.1 Szenario 1: Monopolisierung

Das Szenario Monopolisierung ist weitestgehend an das entsprechende Szenario der ifo-Studie angelehnt, mit dem Unterschied, dass die Untersuchung nunmehr auch die Entwicklung des gesamten DLTB berücksichtigt. Hauptsächlich wird dabei eine Monopolisierung des Vertriebes des DLTB ab dem Jahr 2009 angenommen. Diese Annahme basiert auf dem Verbot des Online-Vertriebes, das laut GlüStV ab dem 1. Januar 2009 auch für gewerbliche Spielvermittler gilt.⁴⁴ Zudem wird unterstellt, dass der DLTB im Falle einer Monopolisierung die Werbung auf Aufklärung und Suchtprävention beschränkt, etwa 10 Prozent der Annahmestellen geschlossen und auch keine Onlineplattformen betrieben werden.

Es wurde bereits berichtet, dass die gewerblichen Spielvermittler die Produkte des DLTB auch über stationäre Vertriebskanäle vermarkten. Aufgrund des hohen Anteils der über das Internet vermittelten Spieleinsätze ist jedoch damit zu rechnen, dass die Tipp24 AG und die Jaxx AG ihr Geschäft in Deutschland gänzlich einstellen. Im Ergebnis würden die Spieleinsätze des DLTB zunächst um rund 500 Mio. Euro einbrechen, die bislang über das Internet vermittelt werden. Das massive Werbeverbot für Lotterierprodukte stellt auch das Geschäftsmodell der FABER Lotto-Service KG in Frage, die in den letzten 10 Jahren Spieleinsätze von durchschnittlich 200 Mio. Euro über Spielgemeinschaften an den DLTB vermittelt hat. Laut GlüStV müssten die gewerblichen Spielvermittler zukünftig zunächst in jedem Bundesland eine Erlaubnis beantragen, auf deren Erteilung es selbst bei Erfüllung sämtlicher Genehmigungsvoraussetzungen keinen Rechtsanspruch gibt.⁴⁵ Die gewerblichen Spielvermittler dürften die potentiellen Kunden zudem nicht werbend ansprechen, sondern lediglich Informationen zu Suchtpräventionsmaßnahmen verteilen. Die Vermittlung von Lotterien wäre damit ein rechtlich riskantes und ökonomisch

⁴⁴ Eine Verfassungsbeschwerde der Tipp24 AG, die sich gegen das Internetvermittlungsverbot und die Erlaubnispflicht der gewerblichen Lotto-Vermittlung richtete, wurde vom BVerfG mit Beschluss vom 14.10.2008 nicht zur Entscheidung angenommen. Die Vereinbarkeit des GlüStV und der Landesvorschriften mit dem Europarecht wurde dabei bislang nicht geprüft.

⁴⁵ §4 Abs. 2 GlüStV; in Kraft seit 1. Januar 2008.

unattraktives Geschäft, das voraussichtlich zur Einstellung des stationären Vermittlungsbetriebes in Deutschland führt. Im Ergebnis würden dem DLTB damit zusätzlich rund 300 Mio. Euro an Spieleinsätzen verloren gehen, die bislang über Spielgemeinschaften vermittelt werden. Insgesamt ist durch den Wegfall der gewerblichen Spielvermittler mit einem Rückgang der Spieleinsätze um 900 Mio. Euro zu rechnen. Die Schließung der DLTB-eigenen Onlineplattformen hatte bereits gezeigt, dass ein Rücklauf zum stationären Vertrieb nur minimal ausfällt. Schließlich steht der Lotteriemarkt auch in starker Konkurrenz zur sonstigen Entertainment-Branche, die keinerlei Werbe- oder Internetvertriebsverboten unterliegt. In Kombination mit den stark rückläufigen Spieleinsätzen des DLTB seit dem Jahr 2004, ist das Best Case Szenario (Fall 1) somit kaum zu erreichen. Konkret wird in diesem Fall ein Einbruch von lediglich 745 Mio. Euro im Jahr 2009 prognostiziert. Bis zum Jahr 2011 wurde ein Rückgang der Spieleinsätze auf insgesamt 5,7 Mrd. Euro errechnet.

Annahmen Best Case Szenario (Fall 1):

- Die gewerbliche Spielvermittler stellen zum 1. Januar 2009 den Vertrieb von DLTB-Produkten gänzlich ein
- 10 Prozent der rund 26.000 Lotto-Annahmestellen werden geschlossen
- Die Jackpotwerbung bleibt zukünftig in allen Bundesländern aus
- Spieleinsätze für Sportwetten wandern in den Schwarzmarkt oder ins Ausland ab

Annahmen Worst Case Szenario (Fall 2):

- Die gewerbliche Spielvermittler stellen zum 1. Januar 2009 den Vertrieb von DLTB-Produkten gänzlich ein
- 30 Prozent der rund 26.000 Lotto-Annahmestellen werden geschlossen
- Die Jackpotwerbung bleibt zukünftig in allen Bundesländern aus
- Eine öffentliche Ziehung der Lottozahlen im TV findet nicht mehr statt
- Es besteht eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass aus Gründen der Suchtprävention eine Lottocard eingeführt werden muss
- Spieleinsätze für Sportwetten wandern in den Schwarzmarkt oder ins Ausland ab

Das Worst Case Szenario (Fall 2), nach dem der DLTB im Jahr 2009 rund 1 Mrd. Euro an Spieleinsätzen verlieren würde, besitzt nach Einschätzung zahlreicher Experten eine deutlich größere Eintrittswahrscheinlichkeit. Zu den bereits beschriebenen Effekten kommen in diesem Fall zahlreiche Sonderbelastungen.

Der historische Wachstumstreiber der Lotterie 6 aus 49 – die Jackpotwerbung – würde im Monopolszenario bundesweit ausbleiben. Aufgrund der starken Korrelation zwischen Lottojackpot und Spieleinsätzen gehen mit dieser Maßnahme zweifellos starke Einbrüche der Spieleinsätze einher. Noch drastischer würde sich die Einstellung der öffentlichen Ziehung der Lottozahlen auswirken, wie sie unter dem neuen GlüStV möglicherweise erfolgen müsste. Ein weiteres Risiko besteht darin, dass aus Gründen der Spielsuchtbekämpfung eine kostenpflichtige „Lottocard“ obligatorisch wird. Diese Maßnahme würde den Vertrieb aller DLTB-Produkte zusätzlich erschweren und wäre mit erheblichen Einbrüchen der Spieleinsätze verbunden. Nicht zuletzt müssten im Fall einer konsequenten Vertriebs-Monopolisierung, die sich maßgeblich auf die Prävention von Spielsucht stützt, zahlreiche Annahmestellen geschlossen werden. Das Worst Case Szenario geht von einer Schließung von bis zu 30 Prozent der Lotto-Annahmestellen aus, ein Schritt, von dem offensichtlich keine Wachstumsimpulse zu erwarten sind. Auch wenn einzelne Maßnahmen Anfang 2009 zunächst nur zögerlich umgesetzt werden, ist ein Rückgang der Spieleinsätze um 1 Mrd. Euro im Jahr 2009 durchaus realistisch. Es besteht sogar ein beträchtliches „Restrisiko“, dass die tatsächlichen Einbrüche die Prognosen im Worst Case Szenario noch übersteigen. Sowohl der Worst Case als auch der Best Case stellen vorsichtige Schätzungen dar, die, wie es bereits in der ifo-Studie der Fall war, durchaus auch kräftiger ausfallen können.

Grafik 11: Szenario 1 Monopolisierung

Monopolisierung Vertrieb DLTB		2006		2007		2008		2009		2010		2011	
Spieleinsätze DLTB in Mio. €		Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag
Marge													
Best Case													
DLTB Gesamt	50%	7.861	3.931	7.606	3.803	7.454	3.727	6.709	3.354	6.172	3086	5.678	2.839
Worst Case													
DLTB Gesamt	50%	7.861	3.950	7.606	3.871	7.454	3.794	6.411	3.262	5.641	2871	4.964	2.526
Sportwettmonopol													
Wettvolumen in Mio. €		Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag
Sportwettenmarkt (I - IV)		4.804	844	4.918	817	5.557	853	5.370	669	5.800	707	6.115	736
(I) Oddset	50%	342	171	276	138	211	105	177	89	172	86	168	84
(II) Onlineanbieter	10%	2.590	259	2.884	288	3.604	360	4.948	495	5.393	539	5.717	572
(III) Wetshops	20%	1.611	322	1.498	300	1.482	296	0	0	0	0	0	0
(IV) Pferdewetten	35%	261	91	261	91	260	91	244	86	235	82	230	80

Für den Sportwettmarkt wären die Auswirkungen einer Monopolfortschreibung ebenfalls negativ. Im Kapitel 3 wurde bereits dargestellt, dass die Spieleinsätze beim Monopolanbieter Oddset seit dem Jahr 2002 kontinuierlich zurückgehen und im laufenden Jahr wahrscheinlich rund 200 Mio. Euro betragen. Da Oddset bereits in den

ersten 15 Kalenderwochen des Jahres 2008 im Vergleich zum Vorjahr 40 Prozent bei der Kombi- und 50 Prozent bei der Top-Wette verlor, ist die Prognose von 211 Mio. Euro Spieleinsätzen für das Jahr 2008 als äußerst konservativ anzusehen. Dass Oddset bis zum Jahr 2011 noch 168 Mio. Euro erwirtschaftet, kann ebenfalls nur unter sehr positiven Rahmenbedingungen erwartet werden.

Wie bereits in der ifo-Studie angenommen, würden im Fall einer endgültigen Monopolisierung die in Deutschland ansässigen Wettshops geschlossen. Die Anzahl der Wettshops ist nach Angaben des Verbandes Europäischer Wettunternehmer (VEWU) seit Ende 2006 um etwa 20 Prozent gesunken. Demzufolge dürften mittlerweile noch etwa 2.500 Wettshops in Deutschland bestehen, die Spieleinsätze für rund 1,4 Mrd. Euro ins Ausland vermitteln. Im Falle einer Monopolisierung wird dieser Marktbereich gänzlich wegfallen und die entsprechenden Spieleinsätze vor allem in den Schwarzmarkt oder ins Ausland abwandern.

Die ausländischen Onlineanbieter konnten in den vergangenen Jahren ein starkes Wachstum verzeichnen. Deutsche Spieler wetten über das Internet überwiegend beim Branchenprimus Bwin, der rund 75 Prozent der deutschen Spieleinsätze verbuchten konnte. Im Falle eines deutschen Monopols würde die Konkurrenz aus dem Ausland auch weiterhin vom deutschen Markt profitieren. Der Onlinevertriebskanal, attraktivere Quoten und das vielfältige Angebot sind entscheidende Wettbewerbsvorteile der ausländischen Konkurrenz. Bis zum Jahr 2011 werden im Monopolszenario deshalb Spieleinsätze von 5,3 Mrd. Euro allein in diesem Segment angenommen.

Im Bereich Pferdewetten sind die Spieleinsätze kontinuierlich rückläufig. Mittlerweile dürfte in diesem Bereich aber ein Sockel erreicht sein. Die Spieleinsätze sollten deshalb nur noch langsam zurückgehen und im Jahr 2011 rund 230 Mio. Euro erreichen.

Obwohl der Schwarzmarkt in der Input-Output-Analyse nicht berücksichtigt wird, ist bei konsequenter Durchsetzung des GlüStV mit einem drastischen Anstieg der Spieleinsätze zu rechnen, die in diesen Bereich abfließen. Schneider und Maurhart haben den Schwarzmarkt im Falle einer Monopolisierung bereits für das Jahr 2008 auf 11 Mrd. Euro geschätzt.⁴⁶ Die Differenz zur Alternative einer Liberalisierung liegt immerhin bei 3 Mrd. Euro.

⁴⁶ Schneider, Friedrich und Maurhart, Martin, Volkswirtschaftliche Analyse des legalen/illegalen Marktes für Glücksspiel in Deutschland, Executive Summary von der Langfassung der Studie, S. 2.

5.2 Szenario 2a: Liberalisierung mit Lotteriesteuer

Im Vergleich zum entsprechenden Szenario der ifo-Studie wird im vorliegenden Szenario zusätzlich eine Regulierung des DLTB-Vertriebes unterstellt. Da ein Online-Vertriebsverbot aus regulatorischer Sicht weder erforderlich noch verhältnismäßig ist⁴⁷, wird nun davon ausgegangen, dass der DLTB seine Produkte zukünftig sowohl eigenständig als auch über gewerbliche Spielvermittler im Internet vertreibt. Es sollte darauf hingewiesen werden, dass auch in diesem Fall die Spielsucht durch die Registrierung und Überwachung von Onlinespielern bestmöglich verhindert werden muss. Zu denken wäre hier beispielsweise an Bestimmungen, die die Häufigkeit und Höhe der getätigten Spieleinsätze begrenzen.⁴⁸ Die Mehrheit der nicht-süchtigen Spieler könnte in diesem Fall aber auf den attraktiveren Vertriebskanal Internet zurückgreifen.⁴⁹ Unter diesen Umständen werden für den DLTB durchschnittliche Wachstumsraten von 3 Prozent prognostiziert. Zudem bestünde in diesem Szenario nicht länger die Notwendigkeit „monopolerhaltende Maßnahmen“ durchzuführen, die allein der Legitimierung eines Staatsmonopols dienen, aber keinen nachweisbaren Nutzen stiften. In diese Kategorie fallen das gänzliche Verbot der Jackpotwerbung, die massive Schließung von Lottoannahmestellen und die Einstellung einer öffentlichen Auslosung der Lottozahlen.⁵⁰ Die Zahl der Süchtigen unter den reinen Lottospielern ist, anders als beispielsweise beim Automatenpiel, äußerst gering. Nach einer aktuellen Studie der Universität Bremen sind deutlich weniger als 1 Prozent der Lottospieler lottosüchtig.⁵¹ Mit geeigneten Präventionsmaßnahmen könnte aber auch diese Zahl verringert werden, ohne Millionen anderen Spielern das Spiel im Internet zu verbieten.

⁴⁷ Siehe die Untersuchung in Kapitel 2.

⁴⁸ Die Höhe der Spieleinsätze liegt laut einer repräsentativen Umfrage der Universität Bremen bei 98 Prozent der reinen Lottospieler zwischen 0 und 5 Prozent des monatlichen Haushaltseinkommens. Siehe Stöver, Heino, Nationale und internationale Befunde zu Spielproblemen von Teilnehmern des Zahlenlottos, Bremer Institut für Drogenforschung (BISDRO) 2007, S. 30.

⁴⁹ Weniger als 0,1 Prozent der reinen Lottospieler sind pathologische Spieler. Ebenda S. 33.

⁵⁰ Diese Maßnahmen haben zwar negative Auswirkungen auf die Spieleinsätze, ein Effekt auf das Suchtpotential von Lottospielern ist bislang nicht evident.

⁵¹ Stöver, Heino, Nationale und internationale Befunde zu Spielproblemen von Teilnehmern des Zahlenlottos, S. 33.

Grafik 12: Szenario 2a Liberalisierung mit Lotteriesteuer

Liberalisierung Vertrieb DLTB		2006		2007		2008		2009		2010		2011			
Spieleinsätze DLTB in Mio. €		Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag		
DLTB Gesamt		Marge 50%		7.861	3.931	7.606	3.803	7.454	3.727	7.678	3.839	7.908	3.954	8.146	4.073
Liberalisierung Sportwettmarkt Spieleinsatzsteuer 16 2/3 %		Wettvolumen in Mio. €		Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag		
Sportwettenmarkt (I - IV)		4.804	844	4.918	817	5.557	853	6.716	1.028	8.308	1.280	9.543	1.483		
(I) Oddset	50%	342	171	276	138	211	105	194	97	202	101	212	106		
(II) Onlineanbieter	10%	2.590	259	2.884	288	3.604	360	4.126	413	4.827	483	5.310	531		
(III) Wettshops	20%	1.611	322	1.498	300	1.482	296	2.134	427	3.009	602	3.743	749		
(IV) Pferdewetten	35%	261	91	261	91	260	91	263	92	270	95	279	98		

Im Fall einer Marktöffnung würde auch der Sportwettmarkt wachsen. Damit Wetten aber nicht nur über Wettshops ins Ausland vermittelt oder direkt im Internet bei Firmen mit Sitz im Ausland abgeschlossen werden, wäre eine Steuerreform notwendig. Aber auch ohne eine solche Reform würde der Markt neue Impulse erhalten. Das größte Wachstumspotential haben dabei die Onlineanbieter und Wettshops. Der Anstieg der Wettshops bis zum Jahr 2005 zeigt deutlich, welches erhebliche Potential dieser Bereich in sich birgt. Für das Segment Wettshops werden deshalb Spieleinsätze von 3,7 Mrd. Euro bis zum Jahr 2011 prognostiziert, die Onlinespieleinsätze dürften mit 5,3 Mrd. Euro aber noch deutlich darüber liegen. Auch Oddset könnte vom allgemeinen Marktwachstum, verbesserten Vertriebsmöglichkeiten und einer weniger restriktiven Werbestrategie profitieren und bis zum Ende des Prognosezeitraums wieder die Spieleinsätze aus dem Jahr 2008 generieren. Im Bereich Pferdewetten ist bei einem dynamisch wachsenden Markt mit leichten Zuwächsen zu rechnen.

5.3 Szenario 2b: Liberalisierung mit Rohertragssteuer

Das Szenario 2b unterscheidet sich vom vorherigen Szenario 2a nur im Bereich der Sportwetten, jedoch nicht bei den Lotterien. In Anlehnung an die ifo-Studie des Jahres 2006 wird damit ein Szenario erstellt, in dem die Besteuerung von Sportwetten von 16 2/3 Prozent der Spieleinsätze auf 15 Prozent der Roherträge abgesenkt wird. Ziel dieser Maßnahme ist es, die bislang ins Ausland abgewanderten Spieleinsätze teilweise nach Deutschland zurückzuholen. In diesem Szenario würden alle Marktteilnehmer wachsen, der Gesamtmarkt-Sportwetten könnte auf rund 12 Mrd. Euro ansteigen.

Grafik 13: Szenario 2b Liberalisierung mit Rohertragssteuer

Liberalisierung Vertrieb DLTB		2006		2007		2008		2009		2010		2011	
Spieleinsätze DLTB in Mio. €		Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag
	Marge***												
DLTB Gesamt	50%	7.861	3.931	7.606	3.803	7.454	3.727	7.678	3.839	7.908	3954	8.146	4.073
Liberaler Sportwettenmarkt Rohertragssteuer 15 %													
Wettvolumen in Mio. €		Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag	Einsatz	Rohertrag
Sportwettenmarkt (I - IV)		4.804	844	4.918	817	5.557	853	8.171	1.091	10.539	1.401	12.134	1.598
(I) Oddset	50%	342	171	276	138	211	105	373	112	402	121	443	133
(II) Onlineanbieter*	10%	2.590	259	2.884	288	3.604	360	4.270	427	5.299	530	6.270	627
(III) Wetshops / BM**	20%	1.611	322	1.498	300	1.482	296	3.061	459	4.347	652	4.917	737
(IV) Pferdewetten	35%	261	91	261	91	260	91	467	93	490	98	505	101

*Bis zum Jahr 2008 operieren Onlineanbieter ausschließlich aus dem Ausland, ab 2009 sind auch deutsche Onlineanbieter enthalten

**Bis zum Jahr 2008 Vermittlung ins Ausland; ab 2009 deutsche Buchmachertätigkeit

*** Ab dem Jahr 2009 wurden für Oddset Margen von 30% angenommen.

6 Input-Output-Analyse

Im Folgenden werden ausgewählte Ergebnisse der Input-Output Analyse zu den drei oben definierten Szenarien erläutert.⁵² In erster Linie geht es um die Beschäftigungswirkungen, um die Staatseinnahmen und um den Beitrag zum Sozialprodukt. Im Monopolfall verschwinden ab 2009 die gewerblichen Spielvermittler und privaten Wettshops vom deutschen Lotterie- und Wettmarkt. Die Online-Anbieter, die ihre Tätigkeit aus dem Ausland ausüben, haben gegenwärtig keinen Einfluss auf die volkswirtschaftlichen Größen der Bundesrepublik. Nur im Rothertragssteuer-Szenario wird ab 2009 ein Teil der Online-Anbieter den Firmensitz ins Inland verlegen und damit für die Input-Output-Analyse relevant werden. Nach der ökonomischen Theorie müsste der Monopolist eigentlich seinen Gewinn deutlich erhöhen. Hier aber ändern sich mit der Monopolstellung gleichzeitig die Rahmenbedingungen. Ein striktes Werbeverbot spart zwar zunächst Kosten, reduziert aber gleichzeitig die Spieleinsätze, sodass sich per Saldo negative Wirkungen auf Beschäftigung und den Beitrag zum Bruttoinlandsprodukt ergeben werden. Im Monopolszenario werden zwei Fälle unterschieden, die nur im Hinblick auf die Entwicklung der Spieleinsätze im DLTB differieren. In der ersten Variante reduzieren sich von 2007 bis 2011 die Beiträge des DLTB zum BIP um etwa ein Viertel, in der zweiten Variante um rund ein Drittel. Alle Zahlen, die hier genannt werden, ergeben sich aus der Summe der direkten und indirekten Beiträge der einzelnen Spielsegmente zum BIP.

Der Staat umfasst hier Bund, Länder, Gemeinden, die Sozialversicherung und die Europäische Union. So erhält der Bund die Gütersteuern und einen Teil der Einkommen- und Körperschaftsteuer, die Länder die Lotteriesteuer und die Konzessionsabgaben, die Gemeinden die Gewerbe- und Grundsteuer, die Sozialversicherung die Beiträge zur Renten-, Kranken- und Arbeitslosenversicherung und die Europäische Union Teile der Zölle und der sonstigen Importabgaben.

⁵² In den folgenden Analysen wird für die einzelnen Szenarien die Entwicklung von Beschäftigung, Bruttoinlandsprodukt und Staatseinnahmen kommentiert. Die Analyse umfasst die Jahre 2006 bis 2011. Zur Vereinfachung der Darstellung werden, soweit nichts anderes gesagt wird, die Jahre nicht genannt, wenn ein Vergleich zwischen den Jahren 2007 und 2011 vorgenommen wird.

Bei den einzelnen Staatseinnahmen wird unterschieden zwischen

- Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen,
- Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstiger Subventionen,
- Importabgaben,
- Lohn-, Einkommen- und Körperschaftsteuer,
- Lotteriesteuer und Konzessionsabgaben,
- Beiträge zur Sozialversicherung
- Sonstige Einnahmen und
- Arbeitslosengeld, Einsparung.

Zu den Konzessionsabgaben gehören hier auch mögliche Gewinne der einzelnen Lotteriegesellschaften des DLTB. Bei den sonstigen Einnahmen werden Gewinne aus Staatsbeteiligungen an Unternehmen verbucht. Zu den Gütersteuern zählen alle Steuern und ähnliche Abgaben, die pro Einheit einer gehandelten Ware oder Dienstleistung zu entrichten sind. Sie umfassen u.a. die nichtabziehbare Mehrwertsteuer und die Verbrauchssteuern. Die sonstigen Produktionsabgaben umfassen sämtliche Steuern, die vom Produktionsvolumen unabhängig sind. Zu ihnen zählen u.a. die Gewerbesteuer, die Grundsteuern und die Kraftfahrzeugsteuer, sofern sie vom Unternehmen entrichtet wird. Entfällt eine Aktivität, so wird hier unterstellt, dass auch die direkt und indirekt zugehörigen Arbeitnehmer ihre Beschäftigung verlieren. Sie erhalten dann Arbeitslosengeld, das von der Höhe des Nettoeinkommens abhängig ist. Dieses Arbeitslosengeld geht, solange die Beiträge nicht erhöht werden, zu Lasten der Staatsausgaben. In den folgenden Tabellen zu den Staatseinnahmen werden diese Beträge als Arbeitslosengeld-Einsparung bezeichnet.

Die Staatseinnahmen werden über die in den Input-Output-Tabellen ausgewiesenen Komponenten der Bruttowertschöpfung ermittelt. Die Steuern und Abgaben, die sich aus Arbeitnehmerentgelt, Nettobetriebsüberschuss und Abschreibungen ergeben, werden über Durchschnittswerte ermittelt, die aus der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung abgeleitet werden

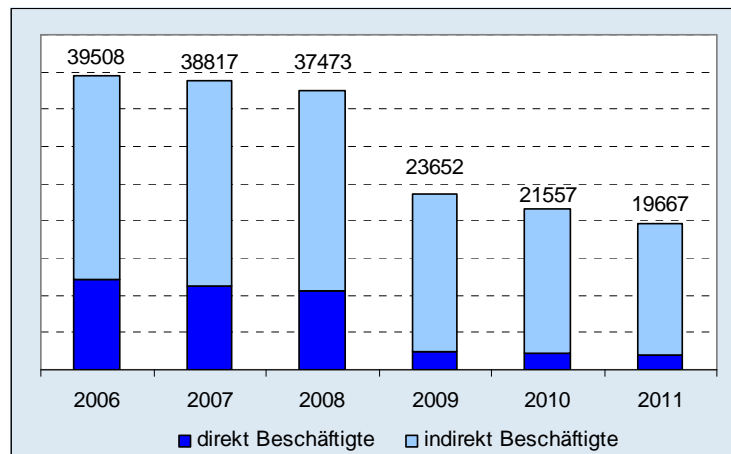
6.1 Szenario 1: Monopolisierung Fall 1

Erwerbstätige

Im Lotteriemarkt ergibt sich im Fall 1 Monopolisierung hinsichtlich der Beschäftigung eine deutlich negative Entwicklung. Die Anzahl der direkt Beschäftigten sinkt um 0,6 Tausend, die der indirekt Beschäftigten um 6,4 Tausend. Die gewerblichen Spielvermittler Jaxx AG, Tipp24 AG und FABER Lotto-Service KG verlieren ihre Geschäftsgrundlage und damit rund 760 Beschäftigte ihre Anstellung. Diese sind bereits in den indirekt Beschäftigten enthalten. Insgesamt reduziert sich die Beschäftigung in diesem Marktsegment somit um 7,0 Tausend.

Mit dem Wegfall der privaten Wettshops entfallen im Bereich Sportwetten ab 2009 gegenüber 2007 zunächst 8,6 Tausend direkte Arbeitsplätze. Hinzu kommen ungefähr 3 Tausend indirekt Beschäftigte. Für diese Arbeitsplätze gibt es keine Kompensation. Die Zahl der Erwerbstätigen, die in Deutschland insgesamt vom Sportwettmarkt abhängig ist, sinkt von 13,5 Tausend auf 1,3 Tausend.

Bemerkenswert ist der große Unterschied im Verhältnis von direkt zu indirekt Beschäftigten zwischen den privaten Wettshops und dem DLTB. Bei den privaten Wettshops kommen auf 100 direkt Beschäftigte 36 indirekt Beschäftigte, beim DLTB hingegen 987 indirekt Beschäftigte. Die Ursachen hierfür liegen in den sehr unterschiedlichen Kostenstrukturen beider Marktteilnehmer. Beim DLTB zählen die Beschäftigten der Lotto-Annahmestellen und gewerblichen Spielvermittler zu den indirekt Beschäftigten, die Angestellten der Wettshops dagegen zu den direkt Beschäftigten. Zudem ist ein beachtlicher Anteil der Beschäftigten bei den privaten Wettshops den geringfügig Beschäftigten zuzurechnen, sodass das Verhältnis der direkt zu den indirekt Beschäftigten reduziert wird.

Grafik 14: Erwerbstätige Monopolszenario Fall 1

Staatseinnahmen

Die Staatseinnahmen sind eng an den Beitrag zum Bruttoinlandsprodukt gekoppelt, der unten noch behandelt wird. Gütersteuern und Produktionsabgaben, saldiert mit den jeweiligen Subventionen, sind Teil des Bruttoinlandsprodukts und zählen gleichzeitig zu den Staatseinnahmen. Die Einkommen aus unselbständiger Arbeit sind Teil des Sozialprodukts und dienen gleichzeitig als Bemessungsgrundlage für mehrere Komponenten der Staatseinnahmen. Sie bestimmen zunächst die Höhe der Lohn- und Einkommensteuer, sodann die Beiträge für die verschiedenen Systeme der Sozialversicherung, aber auch die potenziellen Kosten der Arbeitslosigkeit (in den Tabellen als Arbeitslosengeld-Einsparung bezeichnet). Ähnliches gilt für die Gewinneinkommen. Auch sie sind Teil des Sozialprodukts und gleichzeitig Bemessungsgrundlage für Gewerbe-, Körperschaft- und Einkommensteuer. Weitere Staatseinnahmen ergeben sich aus Importabgaben und über Beteiligungen von staatlichen Stellen an Unternehmungen (in den Tabellen als Sonstige Einnahmen (Gewinne) bezeichnet).

Die Input-Output-Analyse liefert für das Monopolszenario im Fall 1 folgende Ergebnisse bezüglich der Staatseinnahmen: Die Aktivitäten des DLTB (ohne Oddset) führen zu Staatseinnahmen, die in allen Jahren ein Vielfaches der durch die Sportwetten initiierten Einnahmen ausmachen. Vom 9,6-fachen im Jahr 2007 steigt dieser Anteil auf das 19-fache in 2011.

Trotz dieser Entwicklung sinkt der Beitrag des DLTB zu den Staatseinnahmen von 3,6 Mrd. Euro auf 2,8 Mrd. Euro pro Jahr. Die Beiträge zu Lotteriesteuer und Konzessionsabgaben liegen in den einzelnen Jahren relativ konstant bei 95 Prozent der Gesamtstaatseinnahmen.

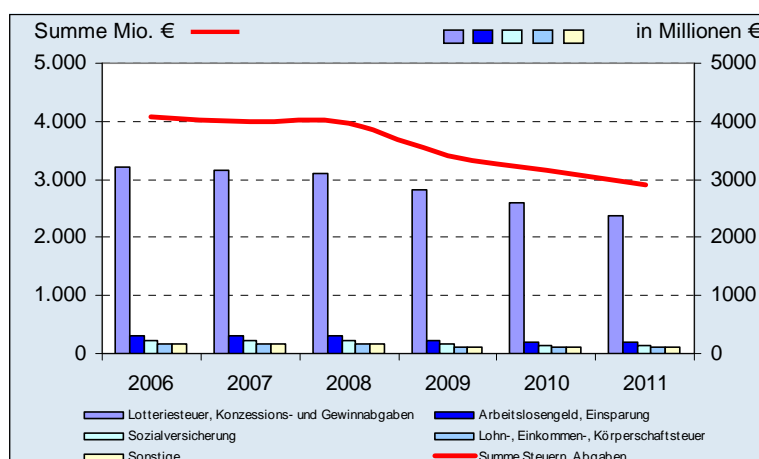
Bei Oddset sinken die Einnahmen des Staates von 134 Mio. Euro auf 83 Mio. Euro. Hierin enthalten sind Konzessionsabgaben und Lotteriesteuer in Höhe von 111 bzw. 68 Mio. Euro. Die sonstigen klassischen Steuern (Einkommen-, Körperschaft-, Gewerbe- und Gütersteuern) sinken in diesem Zeitraum von knapp 9 Mio. Euro auf 6 Mio. Euro. Die Beiträge zur Sozialversicherung sinken von 6 Mio. Euro auf knapp 4 Mio. Euro.

Bei den Pferdewetten sinken die Staatseinnahmen von 73 Mio. Euro auf 64 Mio. Euro. Die Position Lotteriesteuer sinkt um 6 Mio. Euro. Die klassischen Steuern reduzieren sich von insgesamt 9 auf knapp 6 Mio. Euro. Die Beiträge zur Sozialversicherung betragen mit gut 8 Mio. Euro (2007) etwa 13 Prozent der durch die Pferdewetten verursachten Staatseinnahmen.

Die privaten Wettshops haben im Jahre 2007 insgesamt mit etwa 170 Mio. Euro zu den Staatseinnahmen beigetragen. Mit rund 63 Mio. Euro haben die klassischen Steuern hieran einen Anteil von 37 Prozent. Die Beiträge zur Sozialversicherung liegen bei gut 46 Mio. Euro. Im Jahr 2009 scheiden die privaten Wettvermittler aus dem Markt aus, damit entfallen gegenüber 2007 170 Mio. Euro an Staatseinnahmen.

Die Staatseinnahmen der gesamten Sportwettbranche sinken von 380 Mio. Euro auf etwa 150 Mio. Euro. Ihr Anteil am Gesamtmarkt (Lotterien und Sportwetten) sinkt von 9,5 Prozent auf 5 Prozent. Die Position Lotteriesteuer und Konzessionsabgaben selbst hat im Jahre 2007 einen Anteil von 79 Prozent an allen Staatseinnahmen. Dieser Anteil steigt bis zum Jahre 2011 auf 82 Prozent. Grund hierfür ist der Wegfall der Wettshops, die in Deutschland keine Lotteriesteuer zahlen.

Grafik 15: Staatseinnahmen Monopolszenario Fall 1

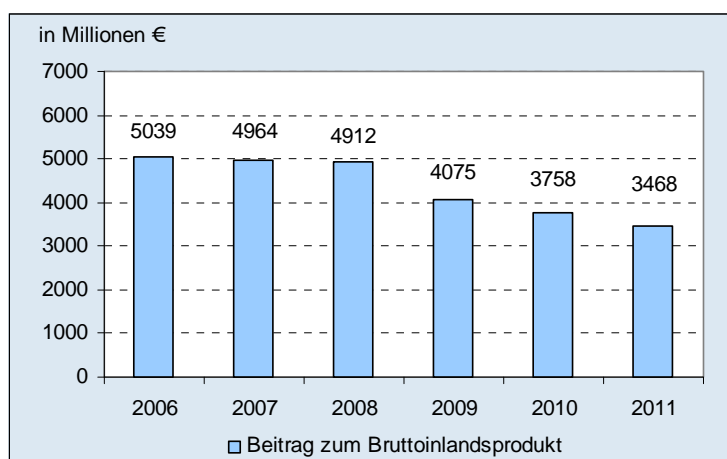


Sozialprodukt

Für den Lotteriemarkt sind die Beiträge zum BIP im Fall 1 Monopolisierung durchweg rückläufig und verringern sich um etwa ein Viertel. Dies bedeutet, dass der DLTB (ohne Oddset) innerhalb von vier Jahren seinen Beitrag zum BIP um rund 1 Mrd. auf dann 3,3 Mrd. Euro pro Jahr reduziert. 87 Prozent aller Beiträge zum BIP des Gesamtmarktes (Lotterien und Sportwetten) entfallen auf den DLTB. Infolge des Ausscheidens der Wettshops aus dem Markt steigt dieser Anteil ab 2009 auf etwa 95 Prozent. Den zweiten Rang mit etwa 8 Prozent halten bis zum Jahre 2008 die privaten Wettshops, gefolgt von Oddset (3,9 bis 2,5%) und den Pferdewetten (2,1 bis 2,7%).

Bei Durchsetzung des Monopols verschwinden die privaten Wettshops vom Markt, die Online-Anbieter sind aus dem Ausland aktiv, leisten aber keinen Beitrag zum deutschen Sozialprodukt. Das strikte Werbeverbot, das im Monopol-Szenario gilt, führt trotz Monopolschutz zu einer weiteren Reduzierung der Spieleinsätze beim DLTB. Dies gilt für alle Produkte des DLTB, insbesondere für Oddset, das mit den Sportwetten anderer Anbieter direkt konkurriert. Der Beitrag zum Sozialprodukt von Oddset reduziert sich um knapp 40 Prozent auf dann etwa 100 Mio. Euro. Die Pferdewetten verringern ihren Beitrag zum BIP um gut 10 Prozent. Dieser stabilisiert sich bis 2011 bei gut 90 Mio. Euro. Die Wettshops fallen ab 2009 aus dem Markt. Dadurch reduziert sich der Beitrag zum BIP um etwa 400 Mio. Euro. Hinsichtlich des Beitrags zum Sozialprodukt ist die Entwicklung des Gesamtmarktes negativ. Die Dynamik der privaten Anbieter fehlt. Die Beiträge des Sportwettmarkts zum Sozialprodukt verringern sich um mehr als 70 Prozent. Sie sinken um 660 Mio. Euro auf 190 Mio. Euro.

Grafik 16: Beitrag zum BIP Monopolszenario Fall 1



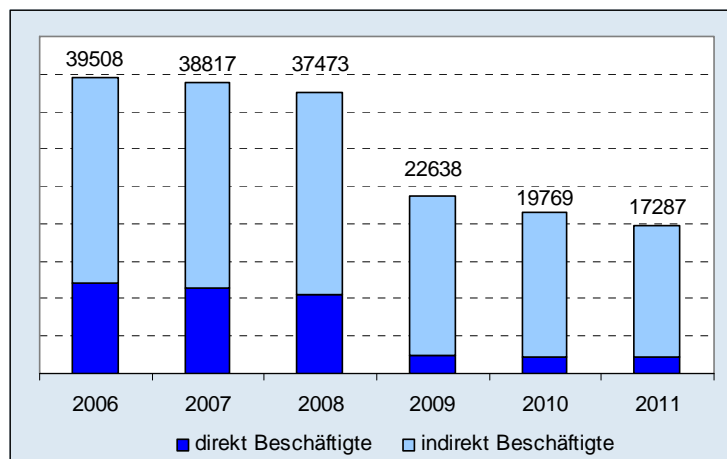
6.2 Szenario 1: Monopolisierung Fall 2

Der zweite Fall des Monopolszenarios unterscheidet sich vom ersten nur dadurch, dass für die Entwicklung des DLTB ab 2009 eine etwas schlechtere Perspektive beschrieben wird. Neben einem strikten Werbeverbot wird die Ziehung der Lotto-Zahlen nicht mehr im Fernsehen übertragen. Zudem werden die umsatzfördernden Jackpots nicht mehr beworben und in ihrer Höhe beschränkt.

Erwerbstätige

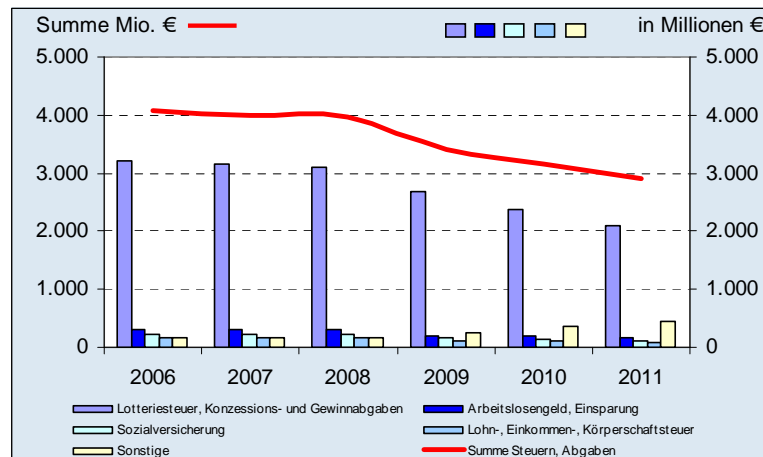
Die Zahl der direkt Beschäftigten beim DLTB sinkt von 2,4 Tausend auf 1,5 Tausend. Der Rückgang ist um 0,2 Tausend größer als in der ersten Variante des Monopolszenarios. Die Anzahl der durch den DLTB indirekt beschäftigten Arbeitnehmer sinkt von 23,0 Tausend auf 14,4 Tausend, also um 2,2 Tausend mehr als im ersten Monopolfall. Der unterstellte Worst Case Fall für den DLTB kostet somit insgesamt 21,6 Tausend Arbeitsplätze, 2,4 Tausend mehr als im ersten Monopolfall.

Grafik 17: Erwerbstätige Monopolszenario Fall 2



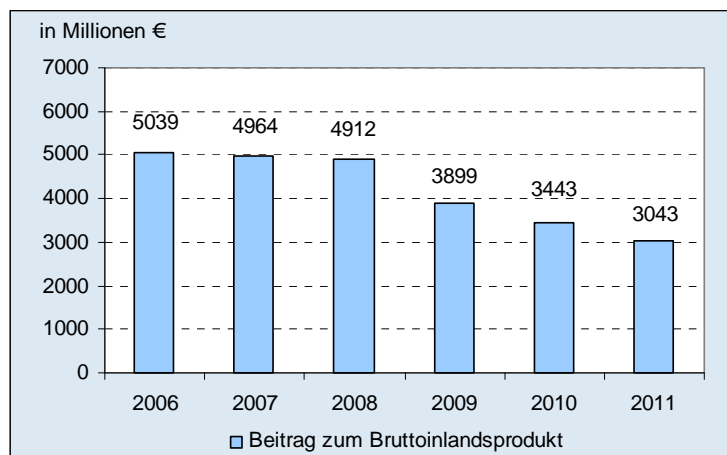
Staatseinnahmen

Die Staatseinnahmen infolge der Aktivitäten des DLTB sinken im Zeitraum von 2007 bis 2011 von 3,6 Mrd. Euro auf 2,4 Mrd. Euro pro Jahr. Die Differenz von 1,2 Mrd. Euro ist um 0,4 Mrd. Euro größer als im ersten Fall des Monopolszenarios.

Grafik 18: Staatseinnahmen Monopolszenario Fall 2

Sozialprodukt

Der Beitrag des DLTB zum BIP, einschließlich aller indirekten Wirkungen, sinkt von 4,3 Mrd. Euro im Jahre 2007 auf 2,9 Mrd. Euro im Jahre 2011. Die Differenz von 1,4 Mrd. Euro ist um 420 Mio. Euro größer als beim Fall 1 des Monopolszenarios. Allein die Einnahmen aus der Lotteriesteuer und den Konzessionsabgaben sinken um gut 1 Mrd. Euro von 3,1 Mrd. Euro auf 2,1 Mrd. Euro. Dies sind 300 Mio. Euro mehr als im Fall 1.

Grafik 19: Beitrag zum BIP Monopolszenario Fall 2

6.3 Szenario 2a: Liberalisierung mit Lotteriesteuer

Das Szenario 2a Liberalisierung mit Lotteriesteuer ist in erster Linie dadurch gekennzeichnet, dass für die Vermittler von Lotterien und Sportwetten die rechtliche Situation positiv geklärt ist. Der Lotteriemarkt profitiert in diesem Szenario von der Innovationsfähigkeit und dem Marktwachstum der gewerblichen Spielvermittler. Die Steuer für Wetteinsätze liegt wie im Monopolszenario bei $16 \frac{2}{3}$ Prozent des Bruttospieleinsatzes.⁵³ Dies ist kein Anreiz für die Online-Anbieter von Sportwetten, ihre Aktivitäten ins Inland zu verlagern. Da sie auch keine Vorleistungen aus Deutschland beziehen, dies sei hier angenommen, leisten sie keinen Beitrag für Wertschöpfung, Beschäftigung und Steuern im Inland. Die Vermittler von Lotterien operieren auch weiterhin in Deutschland und leisten damit Beiträge zu allen drei Komponenten.

Erwerbstätige

Der Lotteriemarkt hat mit 2,4 Tausend direkt Beschäftigten im Jahre 2007 einen Anteil von gut 20 Prozent an allen direkt Beschäftigten des Gesamtmarktes (Lotterien und Sportwetten). Im Jahre 2011 steigt zwar die Anzahl der direkt Beschäftigten im Lotteriemarkt auf 2,6 Tausend, der Anteil an allen direkt Beschäftigten sinkt jedoch auf gut 8 Prozent.

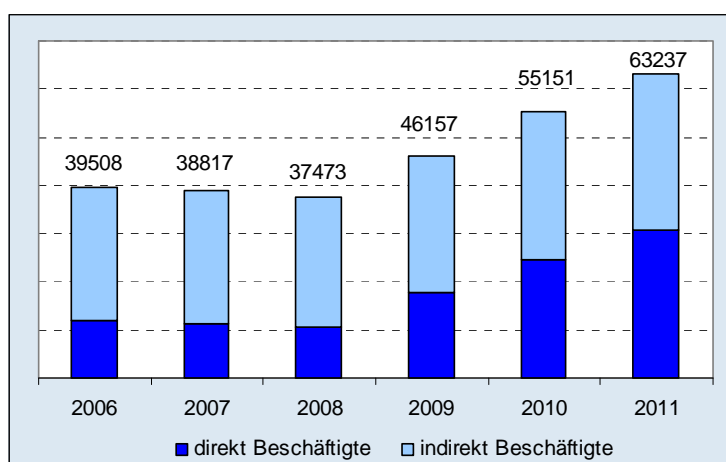
Auch hier bietet die Statistik der indirekt Beschäftigten ein völlig anderes Bild. Die Anzahl der indirekt Beschäftigten infolge der Aktivitäten des Lotteriemarkts steigt von 23 Tausend auf knapp 24 Tausend, die entsprechenden Anteile am Gesamtmarkt (Lotterien und Sportwetten) sinken von 84 auf 74 Prozent.

Im Sportwettmarkt haben die privaten Wettshops sowohl bei den direkt als auch bei den indirekt Beschäftigten jeweils einen extrem hohen Anteil. Bei den direkt Beschäftigten steigt dieser Anteil von 96 Prozent auf 99 Prozent, bei den indirekt Beschäftigten von 69 auf 86 Prozent. Wie schon gesagt, der Anteil der geringfügig Beschäftigten an allen direkt Beschäftigten bei den privaten Wettshops ist relativ hoch. Er dürfte in allen Jahren bei über 50 Prozent liegen. Zum Verhältnis von direkt und indirekt Beschäftigten bei den privaten Wettvermittlern beachten Sie bitte die Ausführungen in Punkt 6.1.

⁵³ Der Bruttospieleinsatz umfasst in der Input-Output-Analyse nicht nur die Spieleinsätze im engeren Sinne, sondern auch die Gebühren, die zusätzlich erhoben werden.

Bei der Summe aus direkt und indirekt Beschäftigten hat der DLTB im Jahre 2007 einen Anteil am Gesamtwert von 65 Prozent, gefolgt von den privaten Wettshops, deren Anteil bei 30 Prozent liegt. Im Jahre 2011 verändern sich diese Anteile: Auf die Aktivitäten der Wettshops entfallen dann 56 Prozent aller Arbeitsplätze, auf den DLTB 42 Prozent.

Grafik 20: Erwerbstätige Szenario Liberalisierung mit Lotteriesteuer



Staatseinnahmen

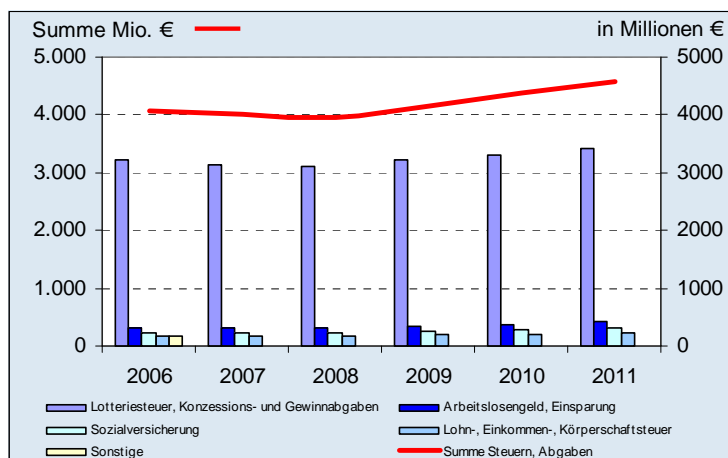
Die Staatseinnahmen, die aus dem Lotteriemarkt erzielt werden, übersteigen die Einnahmen aus dem Sportwettmarkt um den Faktor neun. Dies gilt annähernd für alle Jahre bis 2009, danach sinkt dieser Faktor wegen der relativ stärker werdenden Position der Wettshops und erreicht im Jahre 2011 einen Wert von 6,5. Trotz dieser Entwicklung nehmen die Staatseinnahmen infolge der Aktivitäten des DLTB deutlich zu. Sie steigern sich von 3,6 Mrd. Euro um 10 Prozent und erreichen im Jahre 2011 einen Wert von knapp 4 Mrd. Euro.

Die Staatseinnahmen, die durch den Sportwettmarkt initiiert sind, reduzieren sich von 2006 bis 2008 von 420 auf 350 Mio. Euro. Mit Beginn der Liberalisierung im Jahre 2009 kehrt sich der negative Trend um. Zwischen 2009 und 2011 erhöhen sich die Einnahmen von 410 auf 610 Mio. Euro und liegen damit um gut 60 Prozent über dem Niveau von 2007. Während sich die Zahlen bei Oddset und bei den Pferdewetten nur geringfügig nach oben bewegen, ist die Entwicklung der Staatseinnahmen infolge der Aktivitäten der privaten Wettshops stark aufwärts gerichtet. Die Einnahmen, die bis

2008 leicht sinken, steigern sich ab 2009 bis 2011 auf 430 Mio. Euro, ein Wert, der um 150 Prozent über dem Niveau von 2007 liegt.

Lotteriesteuer und Konzessionsabgaben nehmen von 3,1 auf 3,4 Mrd. Euro zu. 2007 beträgt ihr Anteil an allen Steuereinnahmen 79 Prozent. Dieser Anteil sinkt bis zum Jahre 2011 leicht auf 75 Prozent. Die zweitwichtigste „Einnahme“ ist das Arbeitslosengeld, das durch die Aktivitäten der Lotterie- und Wettbranche dem Staat erspart bleibt. Der Anteil dieser Position am Steueraufkommen steigt von 8 auf 9 Prozent. Die drittgrößte Position bei den Steuerarten nehmen die Beiträge zur Sozialversicherung ein. Der entsprechende Anteil steigt von 6 auf 7 Prozent.

Grafik 21: Staatseinnahmen Szenario Liberalisierung mit Lotteriesteuer



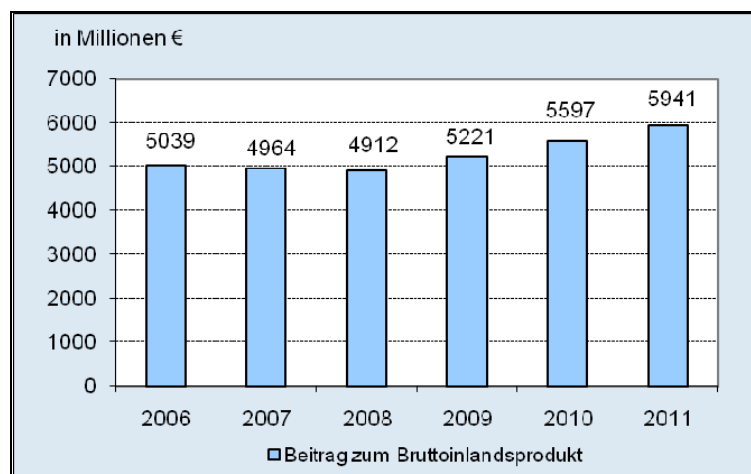
Sozialprodukt

Im Jahre 2007 sank der Beitrag zum Inlandsprodukt gegenüber dem Vorjahr im gesamten Sportwettmarkt von 725 auf 660 Mio. Euro. Der Beitrag der Lotterien blieb dagegen nahezu unverändert bei 4,3 Mrd. Euro. Die in diesem Szenario unterstellte Rechtssicherheit belebt, trotz der international vergleichsweise hohen Spielsteuer auf Sportwetten, den Lotterie- und Wettmarkt ganz erheblich. Schon im Jahre 2009 erhöht sich infolge zusätzlicher Gewinn- und Arbeitseinkommen und zusätzlicher Steuereinnahmen der Beitrag der Sportwetten zum Sozialprodukt auf über 780 Mio. Euro. In den beiden Folgejahren steigt dieser Wert weiter an und überschreitet im Jahre 2011 deutlich die Milliardengrenze. Diese Entwicklung geht an Oddset und am traditionellen Pferdewettmarkt nahezu spurlos vorbei. Gewinner sind die privaten

Wettshops, die allein von 2007 bis 2011 ihren Beitrag zum Sozialprodukt von 400 Mio. Euro auf knapp eine Milliarde Euro steigern. Pferdewetten und Oddset zusammen erreichen nur etwa ein Viertel dieses Wertes. Auch der DLTB steigert seinen Beitrag zum Inlandsprodukt von 4,3 Mrd. Euro im Jahre 2007 um knapp 10 Prozent auf 4,7 Mrd. Euro im Jahre 2011.

Das relative Gewicht des DLTB im Lotteriemarkt und Wettmarkt verringert sich infolge der dynamischen Entwicklungen bei den privaten Wettshops. Im Jahre 2007 kamen 87 Prozent der Beiträge zum BIP von den Aktivitäten des DLTB, im Jahre 2011 sind es noch knapp 80 Prozent. Der Anteil der Lotteriesteuer und Konzessionsabgaben an den gesamten Staatseinnahmen sinkt von 63 Prozent auf 58 Prozent. Ein Grund für diese Entwicklung ist das stärkere Wachstum der privaten Wettshops, die ihrerseits ihren Anteil an den Staatseinnahmen von 8 auf 17 Prozent erhöhen.

Grafik 22: Beitrag zum BIP Szenario Liberalisierung mit Lotteriesteuer



6.4 Szenario 2b: Liberalisierung mit Rohertragssteuer

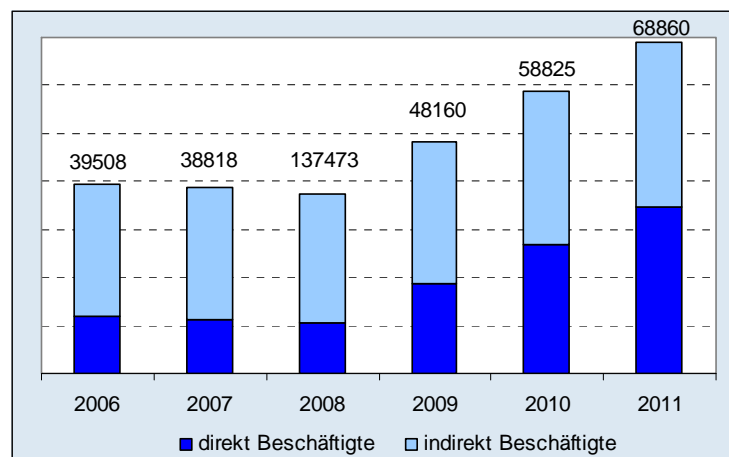
In diesem Szenario wird für Sportwetten statt der 16 2/3-prozentigen Lotteriesteuer eine Rohertragssteuer mit einem Satz von 15 Prozent vorausgesetzt. Dies bedeutet, dass bei einem Spieleinsatz von 100 Euro statt 16,67 Euro nur 3 Euro an Steuern anfallen – eine branchenübliche Anpassung der Auszahlungsquoten vorausgesetzt. Die Steuer hat sich also um 82 Prozent reduziert. Dies gilt für alle Wettanbieter, die der Lotteriesteuer unterliegen, also für Buchmacher, die das Wettrisiko selbst tragen. Dies sind ab dem Jahr 2009 nicht nur Oddset, sondern auch Buchmacher (die bisher als Wettshops lediglich Wetten ins Ausland vermittelt haben) sowie Onlinewettanbieter. Die letzteren allerdings nur dann, wenn sie ihren Firmensitz im Inland haben. Bis zum Jahre 2008 ist dies nicht der Fall. Ab 2009 werden, wegen der deutlichen Reduzierung ihrer potenziellen Steuerlast, einige Onlinewettanbieter ihren Firmensitz nach Deutschland verlagern. Die reinen Spielvermittler unterlagen nicht der inländischen Lotteriesteuer. Sie sind jedoch mehrwertsteuerpflichtig, aber nur dann, wenn sie ins Inland vermitteln. Da normalerweise der Rohertrag die Wertschöpfung übersteigt, bedeutet dies, dass bei einem Mehrwertsteuersatz von 19 Prozent und einem Rohertragssteuersatz von 15 Prozent für die Wettshops in diesem Szenario keine steuerliche Entlastung eintritt. Wie bereits im Lotteriesteuer-Szenario zu sehen war, ist für die privaten Wettshops die rechtliche Absicherung ihrer Position von entscheidender Bedeutung. Die steuerliche Frage tritt dabei etwas in den Hintergrund. Für den Lotteriemarkt gilt nach wie vor der Steuersatz von 16 2/3 Prozent auf den Spieleinsatz einschließlich der anfallenden Gebühren.

Erwerbstätige

Die Anzahl der im Sportwettmarkt direkt Beschäftigten steigt von 9 Tausend auf über 32 Tausend. Diese rasante Entwicklung geht nahezu ausschließlich auf die privaten Wettshops zurück. Sie erhöhen die Anzahl ihrer Beschäftigten von 8,6 Tausend auf 31 Tausend. Im Lotteriemarkt steigt die Zahl der direkt Beschäftigten geringfügig. Der Gesamtmarkt (Lotterien und Sportwetten) verdreifacht von 2007 bis 2011 die Zahl der direkt Beschäftigten.

Bei den indirekt Beschäftigten sieht das Bild völlig anders aus. Hier erhöht sich die Zahl der Beschäftigten lediglich um ein Viertel. Auf je 100 direkt Beschäftigte bei den privaten Wettshops entfallen 36 indirekt Beschäftigte, beim DLTB sind es jedoch 987. Diese extrem unterschiedlichen Verhältnisse ergeben im Durchschnitt für das Jahr 2011 eine Relation zwischen direkt und indirekt Beschäftigten von 1 zu 1. Insgesamt werden im Modell der Rothertragssteuer im Jahre 2011 vom Gesamtmarkt (Lotterien und Sportwetten) knapp 70 Tausend Arbeitsplätze abhängen, die Hälfte direkt, die Hälfte indirekt. Verglichen mit dem Monopolszenario sind dies insgesamt 50 Tausend Beschäftigte mehr.

Grafik 23: Erwerbstätige Szenario Liberalisierung mit Rothertragssteuer



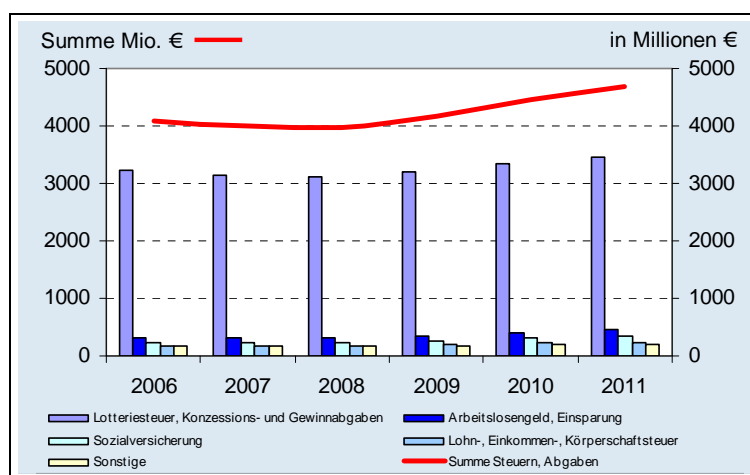
Staatseinnahmen

In diesem Szenario steigen die Staatseinnahmen von 2007 bis 2011 von 4,0 Mrd. Euro auf 4,7 Mrd. Euro. Hierin enthalten sind 3,6 bzw. 4,0 Mrd. Euro, die auf die Aktivitäten des DLTB, der nicht von der Rothertragssteuer betroffen ist, zurückzuführen sind. Der Rest von 380 bzw. 720 Mio. Euro ist den Sportwetten zuzurechnen. Diese Zahlen zeigen zunächst, dass der Übergang von der Lotteriesteuer mit einem Satz von $16 \frac{2}{3}$ Prozent zur Rothertragssteuer mit einem Satz von 15 Prozent keine Steuerausfälle zur Folge haben muss. Es ist sogar wahrscheinlich, dass das Steueraufkommen zunimmt.

Schon die Liberalisierung des Wettmarktes führt bei den Sportwetten zu einer Steigerung der Staatseinnahmen von 380 auf 610 Mio. Euro (vgl. Abschnitt 6.3). Die zusätzliche Änderung der Besteuerung hat also auf das Steuereinkommen nur einen Nettoeffekt von 110 Mio. Euro. Hiervon entfallen 67 Mio. Euro auf die Onlineanbieter, die ins Inland wechseln, knapp 80 Mio. Euro auf die Wettvermittler, minus 31 Mio. Euro auf Oddset und minus 6 Mio. Euro auf die Pferdewetten. Anzumerken ist, dass dieses Szenario unterstellt, dass die Wettshops ab 2009 eine deutsche Buchmachertätigkeit ausüben und damit der Spielsteuer und nicht mehr der Umsatzsteuer unterliegen.

Ein Vergleich mit dem ersten Monopolszenario (vgl. Abschnitt 6.1) zeigt, dass die gesamten Staatseinnahmen im Monopolfall im Jahre 2011 um 1,8 Mrd. Euro geringer ausfallen als im Rohertragssteuerszenario. Onlineanbieter und Wettvermittler sind nicht auf dem inländischen Markt. Ihr gemeinsamer Beitrag zu den Staatseinnahmen reduziert sich um 580 Mio. Euro. Die Aktivitäten des DLTB (ohne Oddset) spülen im Monopolfall 1,2 Mrd. Euro weniger in die öffentlichen Kassen als im Rohertragssteuerszenario.

Grafik 24: Staatseinnahmen Szenario Liberalisierung mit Rohertragssteuer



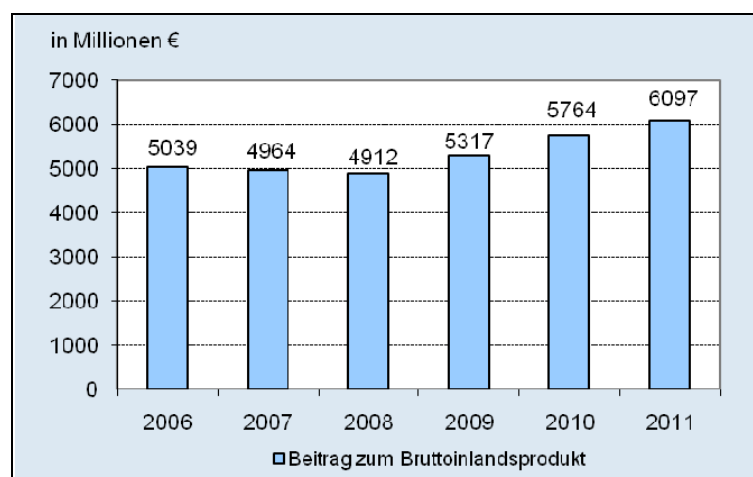
Sozialprodukt

Der Lotteriemarkt steigert seinen Beitrag zum BIP um etwa 410 Mio. Euro. Sein Anteil am Gesamtmarkt (Lotterien und Sportwetten) ist nach wie vor sehr beachtlich, auch wenn er von 87 Prozent auf 77 Prozent fällt. Weitere Erörterungen erübrigen sich hier, da der DLTB (ohne Oddset) von der Steuerreform nicht betroffen wäre.

Betrachtet man die Summe aller vier Komponenten der Sportwetten, so steigt – den Modellrechnungen gemäß – der Beitrag zum Sozialprodukt von 660 Mio. im Jahre 2007 über 880 Mio. im Jahre 2009 auf 1,4 Mrd. Euro im Jahre 2011.

Die privaten Wettshops haben an dieser Entwicklung den entscheidenden Anteil. Ihr Beitrag steigt von 0,4 auf 0,9 Milliarden Euro. Bei Oddset verläuft die Entwicklung unter den verbesserten Marktbedingungen recht dynamisch.⁵⁴ Von 2006 bis 2009 halbiert sich der Beitrag zum BIP zunächst von 0,2 auf 0,1 Mrd. Euro. Danach steigert er sich bis 2011 um knapp 20 Prozent. Die Pferdewetten verbessern ihre Position deutlich. Ihr Beitrag verdoppelt sich auf 0,2 Mrd. Euro. Die Online-Anbieter wechseln in zunehmendem Maße nach Deutschland. Sie haben, gemessen am Beitrag zum Sozialprodukt, im Jahre 2011 Oddset überholt. Ihr Beitrag zum BIP liegt dann bei etwa 140 Mio. Euro. Dies sind dann aber nur 15 Prozent ihres Gesamtpotentials von 920 Mill. Euro.

Grafik 25: Beitrag zum BIP Szenario Liberalisierung mit Rothertragssteuer



⁵⁴ Im Szenario 2b fällt auch bei Oddset lediglich eine Rothertragsteuer von 15 Prozent an.

7 Zusammenfassung

Bei der vorliegenden Untersuchung handelt es sich zum einen um eine Aktualisierung, vor allem aber um eine Erweiterung der ifo-Studie aus dem Jahre 2006 „Auswirkungen des Bundesverfassungsgerichtsurteils zum Sportwettmarkt auf die deutsche Volkswirtschaft“. Im Unterschied zu der damaligen ifo-Studie wird in der vorliegenden Untersuchung nunmehr auch die Entwicklung des gesamten Deutschen Lotto- und Totoblocks (DLTB) berücksichtigt. Ein Schwergewicht lag auf der Ausarbeitung realistischer Szenarien unter verschiedenen gesetzgeberischen Rahmenbedingungen.

Die für die Szenarien verwendeten Techniken beinhalten neben Trendprognosen (Fortschreibung aktueller Entwicklungstrends) auch Expertenschätzungen. Die gesamtwirtschaftlichen Auswirkungen dieser Szenarien des Lotterie- und Sportwettmarkts auf die Beschäftigung, das Bruttoinlandsprodukt und die Staatseinnahmen wurden mit Hilfe der Input-Output-Analyse abgeschätzt.

Generell zeigt sich, dass im Falle eines Konzessionsmodells (Szenario 2a und 2b), bei dem private und staatliche Anbieter und Vertriebsfirmen unter Aufsicht einer Regulierungsstelle am Markt tätig sind, die gesamtwirtschaftlichen Wachstums- und Beschäftigungseffekte wie auch der Beitrag zu den Staatseinnahmen deutlich höher wären als im Monopolfall, d.h. dem Verbot privater Anbieter.

So ist nach den vorliegenden Berechnungen die Zahl der direkt und indirekt Beschäftigten im Falle eines regulierten Lotterie- und Wettmarktes (Szenario 2a: Liberalisierung mit Lotteriesteuer) im Jahre 2011 um insgesamt 43.570 Beschäftigte höher als im Monopol-Szenario (Fall 1). Die Differenz fällt mit 51.570 Beschäftigten noch drastischer aus, wenn der Vergleich mit dem Monopol-Szenario (Fall 2) und dem Szenario 2b (Liberalisierung mit Rohertragssteuer) angestellt wird.

Die geschätzten Beiträge der Lotterie- und Sportwettbranche zum Bruttoinlandsprodukt liegen im Falle des Konzessionsmodells (Szenario 2) im Zeitraum 2009 – 2011, d.h.

kumuliert über drei Jahre, um 5,5 Mrd. Euro höher als im Falle eines staatlichen Monopols (Szenario 1, Fall 1).

Auch bei den staatlichen Einnahmen (Steuern und Gewinne der staatlichen Lotto- und Wettunternehmen) ergeben sich erhebliche Unterschiede zugunsten des Konzessionsmodells. Beim Vergleich von Monopol-Szenario (Fall 1) und dem Liberalisierungs-Szenario 2a ergibt sich im Zeitraum 2009 bis 2011 ein kumulierter Verlust in Höhe von 3,6 Mrd. Euro. Allein an Lotteriesteuer, Konzessionsabgaben und Gewinnabgaben verliert der Staat nach diesen Berechnungen im Fall eines Staatsmonopols 2,4 Mrd. Euro. Noch drastischer fallen die Unterschiede bei den Staatseinnahmen aus, wenn man die Ergebnisse von Szenario 1 (Fall 2) mit denen des Szenarios 2b vergleicht: Hier belaufen sich die staatlichen Mindereinnahmen sogar auf 4,6 Mrd. Euro. Allein an Lotteriesteuer, Konzessionsabgaben und Gewinnabgaben würde der Staat in diesem Fall um 2,8 Mrd. Euro verlieren.

Der im Monopolfall weitgehende Verzicht auf Werbung bringt demnach eine so starke Geschäftsabschwächung mit sich, dass die Monopolgewinne in der Summe nicht mit den höheren Staatseinnahmen im Falle eines dynamischen Marktwachstums in der Lotterie- und Sportwettbranche bei Zulassen privater Anbieter konkurrieren kann. Diese Ergebnisse stehen im Einklang mit den entsprechenden Erfahrungen in anderen Ländern.

Hervorzuheben ist, dass es sich bei der vorliegenden Studie um eine Wirkungs- und nicht um eine Kosten-Nutzen-Analyse handelt. Der Fokus liegt ausschließlich auf den wirtschaftlichen Auswirkungen unterschiedlicher gesetzlicher Rahmenbedingungen auf die Lotterie- und Wettbranche und den hiervon ausgehenden ökonomischen Rückwirkungen auf andere Sektoren. Außerökonomische Folgen, wie etwa gesundheitliche Beeinträchtigungen (Stichwort Wett- und Spielsucht) waren nicht Gegenstand der Studie. Hierzu gibt es umfangreiche Literatur, die zu unterschiedlichen Ergebnissen kommt. Wie in der vorliegenden Studie dargelegt, bieten sich aber auch im Liberalisierungs-Modell Möglichkeiten, diesem Anliegen Rechnung zu tragen.

8 Literatur

AHLHEIM, Michael, BENIGNUS, Isabell und LEHR, Ulrike, Glück und Staat – Einige ordnungspolitische Aspekte des Glücksspiels, in: Tilman Becker (Hg.), Symposium Glücksspiel 2005, Schriften zur Glücksspielforschung Nr.1 2006.

ENNUSCHAT, Jörg (Hg.), Aktuelle Probleme des Rechts der Glücksspiele - Vier Rechtsgutachten, Studien zum öffentlichen Recht und zur Verwaltungslehre, 77, München 2008.

HORNUF, Lars, BRITSCHKAT Günter, LECHNER, Robert und NERB, Gernot, Auswirkungen des Bundesverfassungsgerichtsurteils zum Sportwettmarkt auf die deutsche Volkswirtschaft, ifo Forschungsbericht Nr. 32 2006.

HERMES, Georg, HORN, Hans-Detlef und PIEROTH, Bodo, Der Glücksspielstaatsvertrag. Drei verfassungs- und europarechtliche Gutachten, Heidelberg 2007.

QUITZAU, Jörn, Staatliches Wettmonopol – ohne ökonomische Legitimation, in: Wirtschafts-wissenschaftliches Studium (WiSt) Nr.2/2007.

SCHNEIDER, Friedrich und MAURHART, Martin, Volkswirtschaftliche Analyse des legalen/illegalen Marktes für Glücksspiel in Deutschland 2007.

STÖVER, Heino, Nationale und internationale Befunde zu Spielproblemen von Teilnehmern des Zahlenlottos, Bremer Institut für Drogenforschung (BISDRO) 2007.

VARIAN, Hal, Grundzüge der Mikroökonomik, München 2007.

VIEWEG, Hans-Günther, Europa verlangt einen adäquaten institutionellen Rahmen für den Glücksspielmarkt, in: ifo Schnelldienst 18/2008.

Datenmaterial

Statistisches Bundesamt, Fachserie 4, Reihe 4.3, Kostenstruktur des Produzierenden Gewerbes.

Statistisches Bundesamt, Fachserie 15, Wirtschaftsrechnungen, Einkommens- und Verbrauchsstichprobe (1998, 2003, diverse Hefte).

Statistisches Bundesamt, Fachserie 18, Reihe 1, Konten und Standardtabellen (2005, 2006, 2007).

Statistisches Bundesamt, Fachserie 18, Reihe 2, Input-Output-Rechnung (2000 bis 2005).

Geschäftsbericht Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg 2007.

Geschäftsbericht Deutsche Klassenlotterie Berlin 2007.

Geschäftsbericht LOTTO Hamburg GmbH 2007.

Geschäftsbericht Nordwestdeutsche Lotteriegesellschaft mbH 2007.

Geschäftsbericht Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. OHG 2007.

Geschäftsbericht Lotto-Toto GmbH Sachsen-Anhalt 2007.

Geschäftsbericht Jaxx AG 2007.

Geschäftsbericht Tipp24 AG 2007.

Geschäftsbericht Bwin AG 2007.

Anhang

Monopolszenario Fall 1

Tab. 6.1.1 Erwerbstätige im Monopolszenario, Fall 1

1.000

Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Erwerbstätige (direkt)						
Oddset	0,12	0,12	0,07	0,06	0,06	0,06
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Wettshops (Spielvermittler)	9,25	8,60	7,94	0,00	0,00	0,00
Pferdewetten	0,30	0,30	0,30	0,28	0,27	0,26
DLTB (ohne Oddset)	2,38	2,33	2,33	2,10	1,93	1,77
Summe	12,05	11,35	10,63	2,44	2,26	2,09
Erwerbstätige (indirekt)						
Oddset	1,02	0,85	0,65	0,54	0,51	0,50
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Wettshops (Spielvermittler)	3,35	3,07	3,00	0,00	0,00	0,00
Pferdewetten	0,57	0,56	0,55	0,52	0,49	0,48
DLTB (ohne Oddset)	22,52	22,99	22,64	20,16	18,29	16,60
Summe	27,46	27,47	26,84	21,21	19,30	17,57
Erwerbstätige (insgesamt)						
Oddset	1,14	0,97	0,72	0,60	0,57	0,56
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Wettshops (Spielvermittler)	12,60	11,67	10,93	0,00	0,00	0,00
Pferdewetten	0,87	0,86	0,85	0,80	0,76	0,74
DLTB (ohne Oddset)	24,90	25,32	24,97	22,26	20,22	18,37
Insgesamt	39,51	38,82	37,47	23,65	21,56	19,67

Tab. 6.1.2 Staatseinnahmen im Monopolszenario, Fall 1

Mio. €

Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Spielsegment						
Oddset	165,3	133,9	103,4	86,8	87,5	82,6
Onlineanbieter	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Wettshops	184,8	171,8	170,0	0,0	0,0	0,0
Pferdewetten	72,5	72,5	72,2	70,8	65,3	63,9
DLTB (ohne Oddset)	3.654,1	3.622,5	3.615,8	3.260,8	3.000,1	2.759,9
Summe	4.076,7	4.000,7	3.961,3	3.418,3	3.152,9	2.906,4
Steuerart						
Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen	121,7	122,6	121,4	91,0	83,8	77,3
Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstige Subventionen	21,5	21,8	21,6	17,1	15,7	14,5
Importabgaben	10,2	10,2	10,1	7,3	6,7	6,2
Lohn-, Einkommen-, Körperschaftsteuer	166,7	167,0	165,6	115,5	106,5	98,3
Lotteriesteuer, Konzessions- und Gewinnabgaben	3.224,8	3.145,4	3.112,8	2.808,6	2.590,8	2.387,7
Sozialversicherung	225,5	226,3	224,7	160,5	148,0	136,6
Sonstige Einnahmen (Gewinne)	5,1	5,1	5,0	3,3	3,1	2,8
Arbeitslosengeld, Einsparung	301,2	302,3	300,1	215,0	198,2	182,9
Summe	4.076,7	4.000,7	3.961,3	3.418,3	3.152,9	2.906,4

Tab. 6.1.3 Beitrag zum Inlandsprodukt im Monopolszenario, Fall 1

Mio. €

Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Spielsegment						
Oddset	195,2	159,1	122,8	103,1	100,3	98,1
Onlineanbieter	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Wettshops (Spielvermittler)	425,1	395,3	391,1	0,0	0,0	0,0
Pferdebuchmacher	105,2	105,2	104,8	98,3	94,7	92,7
DLTB (ohne Oddset)	4.313,4	4.304,0	4.293,3	3.873,6	3.563,1	3.276,8
Summe	5.038,9	4.963,6	4.912,0	4.075,0	3.758,1	3.467,6
Wertschöpfungskomponente						
Lotteriesteuer, Konzessionsabgaben	3.224,8	3.145,4	3.112,8	2.805,6	2.587,8	2.387,7
Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen	121,7	122,6	121,4	91,0	83,8	77,3
Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstige Subventionen	21,5	21,8	21,6	17,1	15,7	14,5
Arbeitnehmerentgelt im Inland	871,2	874,3	865,2	621,9	573,4	529,2
Abschreibungen	273,9	275,0	272,1	195,8	180,5	166,6
Nettobetriebsüberschuss	525,8	524,5	519,0	343,7	316,9	292,4
Beitrag zum Bruttoinlandsprodukt	5.038,9	4.963,6	4.912,0	4.075,0	3.758,1	3.467,6

Monopolszenario Fall 2

Tab. 6.2.1 Erwerbstätige im Monopolszenario, Fall 2

1.000

Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Erwerbstätige (direkt)						
Oddset	0,12	0,12	0,07	0,06	0,06	0,06
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Wettshops (Spielvermittler)	9,25	8,60	7,94	0,00	0,00	0,00
Pferdewetten	0,30	0,30	0,30	0,28	0,27	0,26
DLTB (ohne Oddset)	2,38	2,33	2,33	2,00	1,76	1,54
Summe	12,05	11,35	10,63	2,34	2,09	1,86
Erwerbstätige (indirekt)						
Oddset	1,02	0,85	0,65	0,54	0,51	0,50
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Wettshops (Spielvermittler)	3,35	3,07	3,00	0,00	0,00	0,00
Pferdewetten	0,57	0,56	0,55	0,52	0,49	0,48
DLTB (ohne Oddset)	22,52	22,99	22,64	19,24	16,68	14,45
Summe	27,46	27,47	26,84	20,29	17,68	15,42
Erwerbstätige (insgesamt)						
Oddset	1,14	0,97	0,72	0,60	0,57	0,55
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Wettshops (Spielvermittler)	12,60	11,67	10,93	0,00	0,00	0,00
Pferdewetten	0,87	0,86	0,85	0,80	0,76	0,74
DLTB (ohne Oddset)	24,90	25,32	24,97	21,24	18,43	15,99
Insgesamt	39,51	38,82	37,47	22,64	19,77	17,29

Tab. 6.2.2 Staatseinnahmen im Monopolszenario, Fall 2

Mio. €						
Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Spielsegment						
Oddset	165,3	133,9	103,4	86,8	84,5	82,6
Onlineanbieter	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Wettshops	184,8	171,8	170,0	0,0	0,0	0,0
Pferdewetten	72,5	72,5	72,2	67,8	65,3	63,9
DLTB (ohne Oddset)	3.654,1	3.622,5	3.615,8	3.112,2	2.738,0	2.402,3
Summe	4.076,7	4.000,7	3.961,3	3.266,8	2.887,7	2.548,8
Steuerart						
Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen	121,7	122,6	121,4	87,1	76,9	67,9
Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstige Subventionen	21,5	21,8	21,6	16,3	14,4	12,7
Importabgaben	10,2	10,2	10,1	7,0	6,2	5,5
Lohn-, Einkommen-, Körperschaftsteuer	166,7	167,0	165,6	110,7	97,8	86,6
Lotteriesteuer, Konzessions- und Gewinnabgaben	3.224,8	3.145,4	3.112,8	2.685,9	2.374,7	2.092,2
Sozialversicherung	225,5	226,3	224,7	153,7	135,9	120,3
Sonstige Einnahmen (Gewinne)	5,1	5,1	5,0	3,2	2,8	2,5
Arbeitslosengeld, Einsparung	301,1	302,2	300,1	205,9	182,0	161,1
Summe	4.076,7	4.000,7	3.961,3	3.269,8	2.890,7	2.548,9

Tab. 6.2.3 Beitrag zum Inlandsprodukt im Monopolszenario, Fall 2

Mio. €						
Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Spielsegment						
Oddset	195,2	159,1	122,8	103,1	100,3	98,1
Onlineanbieter	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Wettshops (Spielvermittler)	425,1	395,3	391,1	0,0	0,0	0,0
Pferdebuchmacher	105,2	105,2	104,8	98,3	94,7	92,7
DLTB (ohne Oddset)	4.313,4	4.304,0	4.293,3	3.697,1	3.248,2	2.852,3
Summe	5.038,9	4.963,6	4.912,0	3.898,6	3.443,2	3.043,1
Wertschöpfungskomponente						
Lotteriesteuer, Konzessionsabgaben	3.224,8	3.145,4	3.112,8	2.682,9	2.368,7	2.092,2
Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen	121,7	122,6	121,4	87,1	76,9	67,9
Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstige Subventionen	21,5	21,8	21,6	16,3	14,4	12,7
Arbeitnehmerentgelt im Inland	871,2	874,3	865,2	595,6	526,5	466,1
Abschreibungen	273,9	275,0	272,1	187,5	165,8	146,7
Nettobetriebsüberschuss	525,8	524,5	519,0	329,2	290,9	257,4
Beitrag zum Bruttoinlandsprodukt	5.038,9	4.963,6	4.912,0	3.898,6	3.443,2	3.043,1

Liberalisierung mit Lotteriesteuer

Tab. 6.3.1 Erwerbstätige im Liberalisierungsszenario mit Lotteriesteuer

1.000

Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Erwerbstätige (direkt)						
Oddset	0,12	0,12	0,07	0,07	0,07	0,07
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Wettshops (Spielvermittler)	9,25	8,60	7,94	14,88	21,70	27,90
Pferdewetten	0,30	0,30	0,30	0,30	0,31	0,32
DLTB (ohne Oddset)	2,38	2,33	2,33	2,41	2,48	2,55
Summe	12,05	11,35	10,63	17,65	24,56	30,84
Erwerbstätige (indirekt)						
Oddset	1,02	0,85	0,65	0,59	0,60	0,63
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Wettshops (Spielvermittler)	3,35	3,07	3,00	4,26	5,93	7,29
Pferdewetten	0,57	0,56	0,55	0,56	0,57	0,58
DLTB (ohne Oddset)	22,52	22,99	22,64	23,10	23,49	23,90
Summe	27,46	27,47	26,84	28,50	30,59	32,39
Erwerbstätige (insgesamt)						
Oddset	1,14	0,97	0,72	0,66	0,67	0,70
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Wettshops (Spielvermittler)	12,60	11,67	10,93	19,14	27,63	35,19
Pferdewetten	0,87	0,86	0,85	0,86	0,88	0,90
DLTB (ohne Oddset)	24,90	25,32	24,97	25,50	25,97	26,45
Insgesamt	39,51	38,82	37,47	46,16	55,15	63,24

Tab. 6.3.2 Staatseinnahmen im Liberalisierungsszenario mit Lotteriesteuer

Mio. €						
Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Spielsegment						
Oddset	165,3	133,9	103,4	95,1	99,2	104,3
Onlineanbieter	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Wettshops	184,8	171,8	170,0	244,7	345,1	429,3
Pferdewetten	72,5	72,5	72,2	73,0	75,0	77,5
DLTB (ohne Oddset)	3.654,1	3.622,5	3.615,8	3.736,3	3.853,0	3.973,1
Summe	4.076,7	4.000,7	3.961,3	4.149,2	4.372,4	4.584,1
Steuerart						
Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen	121,7	122,6	121,4	133,3	148,4	161,7
Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstige Subventionen	21,5	21,8	21,6	23,3	25,4	27,3
Importabgaben	10,2	10,2	10,1	11,3	12,7	14,0
Lohn-, Einkommen-, Körperschaftsteuer	166,7	167,0	165,6	185,3	211,1	233,5
Lotteriesteuer, Konzessions- und Gewinnabgaben	3.224,8	3.145,4	3.112,8	3.208,4	3.310,5	3.416,5
Sozialversicherung	225,5	226,3	224,7	249,3	281,8	310,2
Sonstige Einnahmen (Gewinne)	5,1	5,1	5,0	5,7	6,6	7,4
Arbeitslosengeld, Einsparung	301,2	302,3	300,1	332,7	375,8	413,4
Summe	4.076,7	4.000,7	3.961,3	4.149,2	4.372,4	4.584,1

Tab. 6.3.3 Beitrag zum Inlandsprodukt im Liberalisierungsszenario mit Lotteriesteuer

Mio. €						
Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Spielsegment						
Oddset	195,2	159,1	122,8	113,0	117,8	123,8
Onlineanbieter	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Wettshops (Spielvermittler)	425,1	395,3	391,1	563,1	794,0	987,7
Pferdebuchmacher	105,2	105,2	104,8	106,0	108,8	112,5
DLTB (ohne Oddset)	4.313,4	4.304,0	4.293,3	4.438,5	4.576,0	4.717,3
Summe	5.038,9	4.963,6	4.912,0	5.220,6	5.596,6	5.941,2
Wertschöpfungskomponente						
Lotteriesteuer, Konzessionsabgaben	3.224,8	3.145,4	3.112,8	3.208,4	3.310,5	3.416,5
Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen	121,7	122,6	121,4	133,3	148,4	161,7
Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstige Subventionen	21,5	21,8	21,6	23,3	25,4	27,3
Arbeitnehmerentgelt im Inland	871,2	874,3	865,2	962,4	1.087,1	1.195,9
Abschreibungen	273,9	275,0	272,1	302,6	341,6	375,8
Nettobetriebsüberschuss	525,8	524,5	519,0	590,7	683,6	764,0
Beitrag zum Bruttoinlandsprodukt	5.038,9	4.963,6	4.912,0	5.220,6	5.596,6	5.941,2

Liberalisierung mit Rohertragssteuer

Tab. 6.4.1 Erwerbstätige im Liberalisierungsszenario mit Rohertragssteuer

1.000

Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Erwerbstätige (direkt)						
Oddset	0,12	0,12	0,07	0,13	0,14	0,15
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,07	0,26	0,52
Wettshops (Spielvermittler)	9,25	8,60	7,94	15,56	23,25	31,00
Pferdewetten	0,30	0,30	0,30	0,54	0,56	0,58
DLTB (ohne Oddset)	2,38	2,33	2,33	2,41	2,48	2,55
Summe	12,05	11,35	10,63	18,70	26,69	34,81
Erwerbstätige (indirekt)						
Oddset	1,02	0,85	0,65	1,14	1,23	1,36
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,20	0,74	1,44
Wettshops (Spielvermittler)	3,35	3,07	3,00	4,03	5,65	6,31
Pferdewetten	0,57	0,56	0,55	0,99	1,03	1,05
DLTB (ohne Oddset)	22,52	22,99	22,64	23,10	23,49	23,90
Summe	27,46	27,47	26,84	29,46	32,13	34,06
Erwerbstätige (insgesamt)						
Oddset	1,14	0,97	0,72	1,27	1,37	1,51
Onlineanbieter	0,00	0,00	0,00	0,27	1,00	1,96
Wettshops (Spielvermittler)	12,60	11,67	10,93	19,59	28,90	37,31
Pferdewetten	0,87	0,86	0,85	1,52	1,59	1,63
DLTB (ohne Oddset)	24,90	25,32	24,97	25,50	25,97	26,45
Insgesamt	39,51	38,82	37,47	48,16	58,82	68,86

Tab. 6.4.2 Staatseinnahmen im Liberalisierungsszenario mit Rohertragssteuer

Mio. €						
Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Spielsegment						
Oddset	165,3	133,9	103,4	61,9	66,7	73,5
Onlineanbieter	0,0	0,0	0,0	9,4	35,2	67,3
Wettshops	184,8	171,8	170,0	303,0	430,3	508,3
Pferdewetten	72,5	72,5	72,2	65,8	69,1	71,2
DLTB (ohne Oddset)	3.654,1	3.622,5	3.615,8	3.736,3	3.853,0	3.973,1
Summe	4.076,7	4.000,7	3.961,3	4.176,5	4.454,3	4.693,4
Steuerart						
Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen	121,7	122,6	121,4	136,3	153,3	159,6
Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstige Subventionen	21,5	21,8	21,6	24,0	26,6	28,5
Importabgaben	10,2	10,2	10,1	11,7	13,4	14,7
Lohn-, Einkommen-, Körperschaftsteuer	166,7	167,0	165,6	188,3	216,8	240,0
Lotteriesteuer, Konzessions- und Gewinnabgaben	3.224,8	3.145,4	3.112,8	3.200,8	3.335,6	3.459,5
Sozialversicherung	225,5	226,3	224,7	260,8	300,3	335,2
Sonstige Einnahmen (Gewinne)	5,1	5,1	5,0	5,5	6,3	6,8
Arbeitslosengeld, Einsparung	301,2	302,3	300,1	349,1	402,0	449,2
Summe	4.076,7	4.000,7	3.961,3	4.176,5	4.454,3	4.693,4

Tab. 6.4.3 Beitrag zum Inlandsprodukt im Liberalisierungsszenario mit Rohertragssteuer

Mio. €						
Jahr	2006	2007	2008	2009	2010	2011
Spielsegment						
Oddset	195,2	159,1	122,8	96,3	103,8	114,4
Onlineanbieter	0,0	0,0	0,0	18,9	70,2	138,5
Wettshops (Spielvermittler)	425,1	395,3	391,1	574,9	816,4	923,5
Pferdebuchmacher	105,2	105,2	104,8	188,2	197,5	203,6
DLTB (ohne Oddset)	4.313,4	4.304,0	4.293,3	4.438,5	4.576,0	4.717,3
Summe	5.038,9	4.963,6	4.912,0	5.316,8	5.763,9	6.097,2
Wertschöpfungskomponente						
Lotteriesteuer, Konzessionsabgaben	3224,8	3145,4	3112,8	3264,7	3402,6	3528,5
Gütersteuern abzüglich Gütersubventionen	121,7	122,6	121,4	136,3	153,3	164,9
Sonstige Produktionsabgaben abzüglich sonstige Subventionen	21,5	21,8	21,6	24,0	26,6	28,5
Arbeitnehmerentgelt im Inland	871,2	874,3	865,2	1009,9	1162,9	1264,9
Abschreibungen	273,9	275,0	272,1	318,0	369,1	405,6
Nettobetriebsüberschuss	525,8	524,5	519,0	563,8	649,5	704,9
Beitrag zum Bruttoinlandsprodukt	5.038,9	4.963,6	4.912,0	5.316,8	5.763,9	6.097,2