

# **Jahresreport 2022**

## **der**

# **Glücksspielaufsichtsbehörden**



**Der deutsche Glücksspielmarkt 2022 –  
Eine ökonomische Darstellung**

**Endgültige Fassung: 11.12.2023**

## Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	3
2	Eine ökonomische Analyse zum GlüStV 2021 .....	4
2.1	Der deutsche Glücksspielmarkt 2022.....	4
2.1.1	Außergewöhnliche Ereignisse in den Jahren 2020 bis 2022 .....	4
2.1.2	Der deutsche Glücksspielmarkt 2022 - Zusammenfassung.....	7
2.2	Der erlaubte Glücksspielmarkt 2022 .....	9
2.2.1	Die Anbieterstruktur des erlaubten Glücksspielmarktes 2022 .....	10
2.2.2	Der Umfang des erlaubten Glücksspielmarktes 2022 .....	10
2.2.3	Der Umfang des erlaubten Online-Glücksspielmarktes 2022 .....	13
2.2.4	Ergänzende Bemerkungen zum erlaubten Glücksspielmarkt 2022 .....	14
2.3	Der unerlaubte Glücksspielmarkt 2022.....	16
2.3.1	Der Umfang des unerlaubten Glücksspielmarktes 2022.....	18
2.3.2	Ergänzende Bemerkungen zum unerlaubten Glücksspielmarkt 2022 .....	21
2.4	Der deutsche Sportwettmarkt 2022.....	22
2.5	Der deutsche Markt für virtuelle Automatenspiele, Online-Poker & Online-Casinospiele 2022	24
2.6	Die Entwicklung des Glücksspielmarktes in den letzten zehn Jahren .....	26
	Exkurs: Spielersperrsystem OASIS.....	27
3	Anhang .....	30
3.1	Der Umfang des deutschen Glücksspielmarktes 2021.....	30
4	Glossar .....	33
5	Quellenangaben .....	38
6	Literaturverzeichnis.....	42
7	Ereignisse nach dem 31. Dezember 2022 .....	46

Das Dokument einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Um einen besseren Lesefluss zu gewährleisten, wird auf die gleichzeitige Verwendung der weiblichen und männlichen Form verzichtet. Die Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beide Geschlechter.

## 1 Einleitung

Am 1. Juli 2012 trat der Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag – GlüStV) als Artikel 1 des Ersten Staatsvertrages zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag – Erster GlüÄndStV) vom 15. Dezember 2011 in Kraft. Der Dritte Glücksspieländerungsstaatsvertrag (Dritter GlüÄndStV) änderte einige Rechtsnormen des Ersten GlüÄndStV und trat am 1. Januar 2020 in Kraft. § 32 GlüStV schrieb eine Evaluierung des Staatsvertrages durch die Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder unter Mitwirkung des Fachbeirates vor. Ein umfassender Bericht (Endbericht) wurde fünf Jahre nach Inkrafttreten des Staatsvertrages am 12. Mai 2017 vorgelegt.

Zwischenzeitlich beschlossen im März 2020 die Regierungschefinnen und -chefs der Länder den Entwurf eines Staatsvertrages zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag 2021 - GlüStV 2021). Am 18. Mai 2020 reichte das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie den GlüStV 2021 zur Notifizierung bei der EU-Kommission ein. Zwischen dem 23. Oktober 2020 und dem 29. Oktober 2020 wurde der GlüStV 2021 von den Regierungschefinnen und -chefs der Länder unterzeichnet. Nach Abschluss der Ratifikationsverfahren in den Länderparlamenten ist der Glücksspielstaatsvertrag 2021 zum 1. Juli 2021 in Kraft getreten.

Der Jahresreport 2022 ist der neunte Teilbericht zur ökonomischen Analyse des deutschen Glücksspielmarktes. Er gibt einen Überblick über das Angebot und die Größenordnung der Segmente im erlaubten und unerlaubten deutschen Glücksspielmarkt. Beim erlaubten Markt handelt es sich um Angebote, für die die Anbieter eine Erlaubnis von einer deutschen Behörde haben. Hingegen fallen unter den Begriff unerlaubter Markt die Angebote, für die die Anbieter über keine Erlaubnis von einer deutschen Behörde verfügen, obwohl eine solche erforderlich ist, sowie Angebote, die verboten sind und für die auch keine Erlaubnis von einer deutschen Behörde erteilt werden kann. Dieser Teilbericht beschränkt sich ausschließlich auf eine ökonomische Darstellung. Die Analyse wird in den nächsten Jahren durch weitere Teilberichte fortgesetzt.

Der GlüStV 2021 bildet die rechtliche Grundlage zur Regulierung des deutschen Glücksspielmarktes, wobei folgende Ziele angeführt sind:

### § 1 GlüStV 2021 - Ziele des Staatsvertrages

Ziele des Staatsvertrages sind gleichrangig

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt, die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden und
5. Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs beim Veranlassen und Vermitteln von Sportwetten vorzubeugen.

Um diese Ziele zu erreichen, sind differenzierte Maßnahmen für die einzelnen Glücksspielformen vorgesehen, um deren spezifischen Sucht-, Betrugs-, Manipulations- und Kriminalitätsgefährdungspotentialen Rechnung zu tragen.

## 2 Eine ökonomische Analyse zum GlüStV 2021

Die ökonomische Analyse zum GlüStV 2021 wurde gemäß dem Konzept für die Datenerhebung zur Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrages erstellt. Darin sind sowohl die Darstellung des erlaubten als auch des unerlaubten Marktes vorgesehen. Um den Umfang der Märkte abzubilden, werden dazu Zahlen zu der Größenordnung des Angebots bzw. Vertriebs sowie finanzielle und fiskalische Kennzahlen verwendet. Es sei vorweggenommen, dass es sich dabei um keine normative, sondern stets um eine positive (faktische) Analyse des deutschen Glücksspielmarktes handelt.

### 2.1 Der deutsche Glücksspielmarkt 2022

Der deutsche Glücksspielmarkt wurde im Jahr 2022, wie bereits in den Jahren 2020 und 2021, neben den üblichen Marktgeschehnissen, durch vier außergewöhnliche Ereignisse geprägt. Dies waren der Ausbruch der Coronavirus-Krankheit, der Umlaufbeschluss der Chefinnen und Chefs der Staats- und Senatskanzleien der Länder, das In-Kraft-Treten des GlüStV 2021 sowie die Erteilung von Erlaubnissen für Sportwetten, virtuelle Automatenspiele und Online-Poker.

Da die vier Ereignisse mit teilweise erheblichen Auswirkungen auf die Anbieter am deutschen Glücksspielmarkt einhergingen, werden sie im folgenden Abschnitt kurz beschrieben.

#### 2.1.1 Außergewöhnliche Ereignisse in den Jahren 2020 bis 2022

##### **Ausbruch der Coronavirus-Krankheit (SARS-CoV-2- bzw. COVID-19)**

In der ersten Jahreshälfte 2020 kam es in den meisten Ländern der Welt zum Ausbruch der Coronavirus-Krankheit (SARS-CoV-2 bzw. COVID-19). SARS-CoV-2 (Severe acute respiratory syndrome coronavirus type 2) ist ein neues Beta-Coronavirus, das Anfang 2020 als Auslöser von COVID-19 identifiziert wurde.<sup>1</sup> Am 12. März 2020 erklärte die Weltgesundheitsorganisation (WHO) den COVID-19-Ausbruch zur Pandemie.<sup>2</sup> Zur Bekämpfung der Coronavirus-Krankheit wurden von deutschen Behörden seitdem umfassende Maßnahmen umgesetzt, z.B. Abstands- und Hygieneregeln, vorübergehende Schließung von Einrichtungen, Absage bzw. Verschiebung von sportlichen Veranstaltungen etc., die teilweise auch bis in das Jahr 2022 reichten. Ein Teil dieser Maßnahmen betraf auch Anbieter des deutschen Glücksspielmarktes. Galt dies im Jahr 2020 vor allem für Sportwettveranstalter und Anbieter im stationären Vertrieb, so waren im Jahr 2021 hauptsächlich nur noch stationäre Glücksspielanbieter betroffen, z.B. Spielbanken, Spielhallen, Wettvermittlungsstellen etc.

---

<sup>1</sup> Vgl. [www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges\\_Coronavirus/Steckbrief.html](http://www.rki.de/DE/Content/InfAZ/N/Neuartiges_Coronavirus/Steckbrief.html)

<sup>2</sup> Vgl. [www.euro.who.int/de/health-topics/health-emergencies/coronavirus-covid-19/news/news/2020/3/who-announces-covid-19-outbreak-a-pandemic](http://www.euro.who.int/de/health-topics/health-emergencies/coronavirus-covid-19/news/news/2020/3/who-announces-covid-19-outbreak-a-pandemic)

Für die Veranstalter von Sportwetten bedeutete im Jahr 2020 vor allem die Absage bzw. Verlegung von vielen nationalen und internationalen Sportveranstaltungen zwischen März und Mai 2020 einen zwischenzeitlichen Einschnitt in die Geschäftsgrundlage. Auch die Verschiebung der UEFA-Fußball-Europameisterschaft (EM 2020) und der Olympischen Sommerspiele in Tokyo auf das Jahr 2021 führte zu einem Ausfall, der für diesen Zeitraum üblichen Steigerung der Wettteilnahme und der damit einhergehenden Erhöhung der Wetteinsätze. Diese Ausfälle konnten bereits im Sommer und Herbst 2020 größtenteils wieder ausgleichen werden. Da im Jahr 2021 die geplanten nationalen und internationalen Sportveranstaltungen ausgetragen und darüber hinaus u.a. die UEFA-Fußball-Europameisterschaft bzw. die Olympischen Sommerspiele nachgeholt wurden, stabilisierten sich in diesem Jahr auch die Wetteinsätze bei Sportwetten auf dem Niveau der Jahre zuvor.

Im Gegensatz dazu mussten Veranstalter von Glücksspielen mit stationärem Vertrieb, insbesondere Spielbankgesellschaften, gewerbliche Automatenaufsteller in Spielhallen und Gaststätten, Vermittler von Sportwetten in Wettvermittlungsstellen, Rennvereine mit Totalisator und Buchmacher, je nach landesrechtlichen Bestimmungen, die Örtlichkeit auch im Jahr 2021 für einen bestimmten Zeitraum (insbesondere im Frühjahr 2021) schließen bzw. durften den Betrieb danach nur unter Einhaltung von Abstands- und Hygieneregeln weiterführen. Beides stellte ebenfalls einen Wegfall bzw. eine zwischenzeitliche Einbuße der Geschäftsgrundlage dar.

Die Pandemie und ihre Folgen dauerten auch im Jahr 2022 noch an. Allerdings wurden im Verlauf des Jahres gesetzliche Maßnahmen teilweise wieder aufgehoben.<sup>3</sup> Dies hatte zur Folge, dass viele der erwähnten stationären Glücksspielanbieter ihren Geschäftsbetrieb im Jahr 2022 zum großen Teil wieder aufnehmen konnten. Diese maßgebliche Änderung der rechtlichen Rahmenbedingungen muss beim Vergleich der nachstehenden Marktzahlen zwischen 2021 und 2022 berücksichtigt werden.

### **Umlaufbeschluss der Chefinnen und Chefs der Staats- und Senatskanzleien der Länder**

Am 8. September 2020 fassten die Chefinnen und Chefs der Staats- und Senatskanzleien einen Beschluss zum Glücksspiel für die Übergangsphase bis zum 1. Juli 2021.<sup>4</sup> Der Beschluss hat zwei Regelungsgegenstände: zum einen betrifft er die im bisher geltenden Staatsvertrag vorgesehene Möglichkeit zur Erhöhung des anbieterbezogenen monatlichen Einsatzlimits für ausgewählte Spielerinnen und Spieler sowie zum anderen den Umgang mit Anbietern solcher Glücksspiele, die zum damaligen Zeitpunkt zwar noch generell verboten waren, aber ab dem 1. Juli 2021 erlaubnisfähig werden würden.

Auf dieser Grundlage veröffentlichten die obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder am 30. September 2020 so genannte Gemeinsame Leitlinien in Bezug auf Angebote von virtuellen Automatenspielen<sup>5</sup> und Online-Poker.<sup>6</sup> Die Veranstalter von virtuellen Automatenspielen und Online-Poker hatten dabei die Möglichkeit, ihr Angebot an die ab Juli 2021 geltenden rechtlichen Anforderungen

<sup>3</sup> Vgl. [www.bundesregierung.de/breg-de/suche/infektionsschutzgesetz-2013038](http://www.bundesregierung.de/breg-de/suche/infektionsschutzgesetz-2013038)

<sup>4</sup> Vgl. Landtag Nordrhein-Westfalen (2020), Information des Hauptausschusses „Aktueller Sachstand und weiteres Verfahren zum Glücksspielneuregulierungsstaatsvertrag“, Vorlage 17/3960 vom 30.09.2020

<sup>5</sup> Die sind Nachbildungen terrestrischer Automatenspiele im Internet, siehe Glossar Seite 35

<sup>6</sup> Vgl. <https://innen.hessen.de/Buerger-Staat/Gluecksspiel/Gluecksspiel-in-Deutschland>

anzupassen. Die Gemeinsamen Leitlinien unterteilten sich in allgemeinen und besonderen Anforderungen, die bis zum 15. Oktober 2020 und zusätzlichen Anforderungen, die bis zum 15. Dezember 2020 umzusetzen waren.

Bei Erfüllung der in den Gemeinsamen Leitlinien genannten Anforderungen sollte danach Anbietern im Rahmen eines späteren Erlaubnisverfahrens in der Regel nicht die Zuverlässigkeit wegen des Eigenvertriebs oder der Veranstaltung von virtuellen Automatenspielen und Online-Poker abzusprechen sein. Ein Anspruch auf Erlaubniserteilung oder ein Präjudiz für ein späteres Erlaubniserteilungsverfahren wurde, auch mit Rücksicht auf die weiteren Anforderungen des geltenden Rechts, durch diese Ausübung des Vollzugsermessens jedoch nicht begründet.<sup>7</sup>

Dieser Umstand spielte bei Überprüfung von Anträgen zur Veranstaltung von virtuellen Automatenspielen und Online-Poker und der Entscheidung einer Erlaubniserteilung eine maßgebliche Rolle.

### **Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland**

Am 1. Juli 2021 trat der Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag 2021 – GlüStV 2021) in Kraft. Der GlüStV 2021 sieht u.a. vor, dass ab Juli 2021 auch virtuelle Automatenspiele, Online-Poker und Online-Casinospiele unter bestimmten Voraussetzungen erlaubnisfähig sind. Des Weiteren errichteten die Länder zur Wahrnehmung der Aufgaben der Glücksspielaufsicht, insbesondere im Bereich des Internets, zum 1. Juli 2021 eine rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts mit Sitz in Sachsen-Anhalt. Die Anstalt trägt den Namen „Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder“ (GGL). Bis durch die GGL alle notwendigen Voraussetzungen für die staatliche Aufsicht und Kontrolle länderübergreifender Glücksspielangebote im Internet geschaffen waren, wurden die Aufgaben planmäßig während der Übergangsphase bis zum 31. Dezember 2022 von verschiedenen Ländern und deren zuständigen Glücksspielaufsichtsbehörden wahrgenommen. Am 1. Januar 2023 gingen alle die im GlüStV 2021 vorgesehenen Zuständigkeiten und Aufgaben auf die GGL über.

### **Erteilung von Erlaubnissen für Sportwetten, virtuelle Automatenspiele und Online-Poker**

Die Erteilung von Erlaubnissen zum Veranstanen von Sportwetten im Internet und im stationären Vertrieb begann bereits im Herbst 2020 und wurde in den Jahren 2021 und 2022 fortgesetzt. Bis Oktober 2022 konnten insgesamt 37 Sportwetterlaubnisse ausgegeben werden. Da sämtliche Erlaubnisse bis Jahresende 2022 befristet waren, hatte das bis zum 31. Dezember 2022 dafür zuständige Regierungspräsidium Darmstadt (RPDA) Ende Dezember 2022 für den Zeitraum ab 1. Januar 2023 erneut 31 Erlaubnisse zu erteilen.

Im Frühjahr und im weiteren Verlauf des Jahres 2022 wurden erstmals auch Erlaubnisse zum Veranstanen von virtuellen Automatenspielen bzw. Online-Poker auf Grundlage von §§ 4a bis 4e i.V.m. §§ 22a bzw. 22b GlüStV 2021 erteilt. Für die Erlaubniserteilung dieser beiden Glücksspiele war für einen Übergangszeitraum bis 31. Dezember 2022 das Landesverwaltungsamt Sachsen-Anhalt (LVwA ST) in

---

<sup>7</sup> Vgl. Gemeinsame Leitlinien der obersten Glücksspielaufsichtsbörden der Länder, Seite 5

Halle (Saale) zuständig. Im Jahr 2022 konnte das LVWA ST insgesamt 22 Erlaubnisse an Veranstalter von virtuellen Automatenspielen und drei Erlaubnisse an Veranstalter von Online-Poker vergeben.

Am 1. Januar 2023 ging u.a. die Zuständigkeit der Erlaubniserteilung für diese drei Glücksspiele an die GGL über. *Seitdem kamen weitere 22 Erlaubnisse hinzu, sodass bisher insgesamt 32 Erlaubnisse für Sportwetten, 41 Erlaubnisse für virtuelle Automatenspiele und fünf Erlaubnisse für Online-Poker (Stand: Oktober 2023) ausgegeben werden konnten.*

Durch die unterjährige Erteilung der Erlaubnisse ergibt sich bei Sportwetten, wie bereits in den Jahren 2020 und 2021, sowie bei virtuellen Automatenspielen und Online-Poker im Jahr 2022 ein Bruch bei der Zuteilung der Marktanteile zum erlaubten bzw. nicht erlaubten Markt im Vergleich mit der bisherigen Berichterstattung. Da in den Jahresreporten nur Angebote von Veranstaltern mit einer Erlaubnis von einer deutschen Behörde zum erlaubten Markt gezählt werden, siehe dazu Seite 3, sind die Anteile der Veranstalter dieser drei Glücksspiele, die seit Erlaubniserteilung im Jahr 2022 am Markt aktiv waren, für diesen Zeitraum auch im erlaubten Markt erfasst. Hingegen bleiben die Anteile dieser Veranstalter bis zum Zeitpunkt der Erlaubniserteilung sowie die Anteile von Veranstaltern, die noch über keine Erlaubnisse verfügen, wie bisher Bestandteil des unerlaubten Marktes. Im Gegensatz dazu ergibt sich für die Sportwettveranstalter, die wie erwähnt am Jahresende 2022 eine neue Erlaubnis erhielten, kein Bruch bei der Zuteilung, da diese im Jahr 2022 entweder bereits volljährig am erlaubten Markt gemäß ihrer bisherigen Erlaubnis oder noch gar nicht am deutschen Glücksspielmarkt tätig waren. Detaillierte Darstellungen dieser drei Glücksspielformen erfolgen in den Abschnitten 2.4 und 2.5.

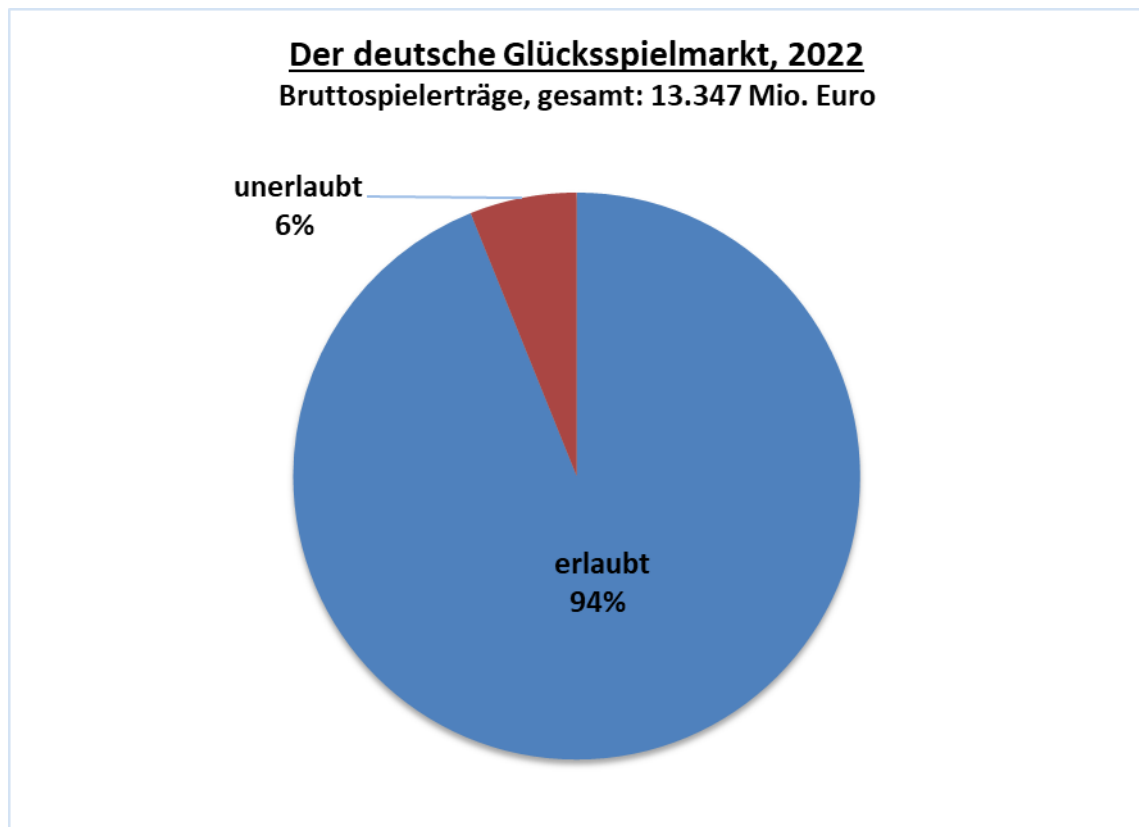
Die vier beschriebenen Ereignisse traten unabhängig voneinander auf und stehen nur bedingt in einem direkten Zusammenhang zueinander. In Summe hatten aber alle vier Ereignisse zum Teil erhebliche Auswirkungen auf die Spieler und Anbieter bzw. auf das Ausmaß des deutschen Glücksspielmarktes im Jahr 2022. Dies muss bei den nachstehenden Darstellungen berücksichtigt werden.

### 2.1.2 Der deutsche Glücksspielmarkt 2022 - Zusammenfassung

In diesem Jahresreport wird das Marktvolumen in Bruttospielerträgen angegeben. Bruttospielerträge ergeben sich aus den Spieleinsätzen abzüglich der Gewinnauszahlungen. Diese Kennzahl bildet einerseits die Umsätze aus Sicht der Anbieter, andererseits die Nettoverluste der Spieler ab.

Der deutsche Glücksspielmarkt hatte im Jahr 2022, gemessen an den Bruttospielerträgen, ein Volumen von insgesamt 13.347 Mio. Euro. Davon besaß der erlaubte Markt einen Anteil von 12.532 Mio. Euro bzw. 94% und der unerlaubte Markt (Schwarzmarkt) einen Anteil von 815 Mio. Euro bzw. 6%. Im Vergleich zum Vorjahr kommt dies einer Steigerung von insgesamt rd. 3.229 Mio. Euro (+32%) gleich, wobei der erlaubte Markt um 3.153 Mio. Euro (+34%) gestiegen und der unerlaubte Markt um 75 Mio. Euro (+10%) gestiegen ist.

Die Abbildung 1 verdeutlicht die Aufteilung des deutschen Glücksspielmarktes in erlaubten und unerlaubten Markt und gibt das Verhältnis von 94%/6% nochmals graphisch wieder. Im Vorjahr lag das Verhältnis noch bei 93%/7%. Das bedeutet, dass sich im Jahr 2022 ein Prozentpunkt des Marktes wieder in Richtung erlaubter Markt verschoben hat.

**Abbildung 1:** Der deutsche Glücksspielmarkt 2022, unterteilt nach erlaubtem und unerlaubtem Markt

Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Der Anteil von Sportwetten am deutschen Glücksspielmarkt beziffert sich im Jahr 2022 auf 1.394 Mio. Euro. Dies entspricht einer Steigerung um 54 Mio. Euro bzw. 4% gegenüber dem Vorjahr. Das Segment Sportwetten hat sich mit einem aktuellen Marktanteil von 10% (2021: 13%) und Wetteinsätzen in Höhe von rd. 9,0 Mrd. Euro (2021: 9,1 Mrd. Euro) mittlerweile zu einer bedeutenden Größe im deutschen Glücksspielmarkt entwickelt, wobei das Volumen seit Beginn der Marktaufzeichnung im Jahr 2013 um mehr als das Doppelte angestiegen ist. Im Beobachtungszeitraum sind die Veranstalter, die im Herbst 2020 eine Erlaubnis erhielten, bereits zum zweiten Mal ganzjährig am erlaubten Markt erfasst. Darüber hinaus sind seitdem noch weitere Sportwetterlaubnisse dazugekommen. Dadurch konnten bisher rd. 96% des Sportwettmarktes in den erlaubten Markt überführt werden. Das Segment Sportwetten wird in Abschnitt 2.4 detailliert beschrieben.

Im Vergleich zu Sportwetten ist der Anteil der erlaubten virtuellen Automaten Spiele und Online-Poker am deutschen Glücksspielmarkt mit 51 Mio. Euro bzw. 0,4% vorerst noch gering. Dies resultiert daraus, dass die Erlaubnisse unterjährig vergeben wurden und die jeweiligen Veranstalter im Jahr 2022 zum großen Teil noch im unerlaubten Markt erfasst sind. Bei einer Zuordnung der Veranstalter dieser beiden Segmente zum erlaubten Markt ergäbe sich für das Jahr 2022 ein Proforma-Volumen des erlaubten Marktes von 13,4 Mrd. Euro bzw. ein Proforma-Verhältnis zwischen erlaubtem und unerlaubtem Markt von 97%/3%. Auf die beiden Glücksspielformen wird in den Abschnitten 2.5 nochmals genauer eingegangen.

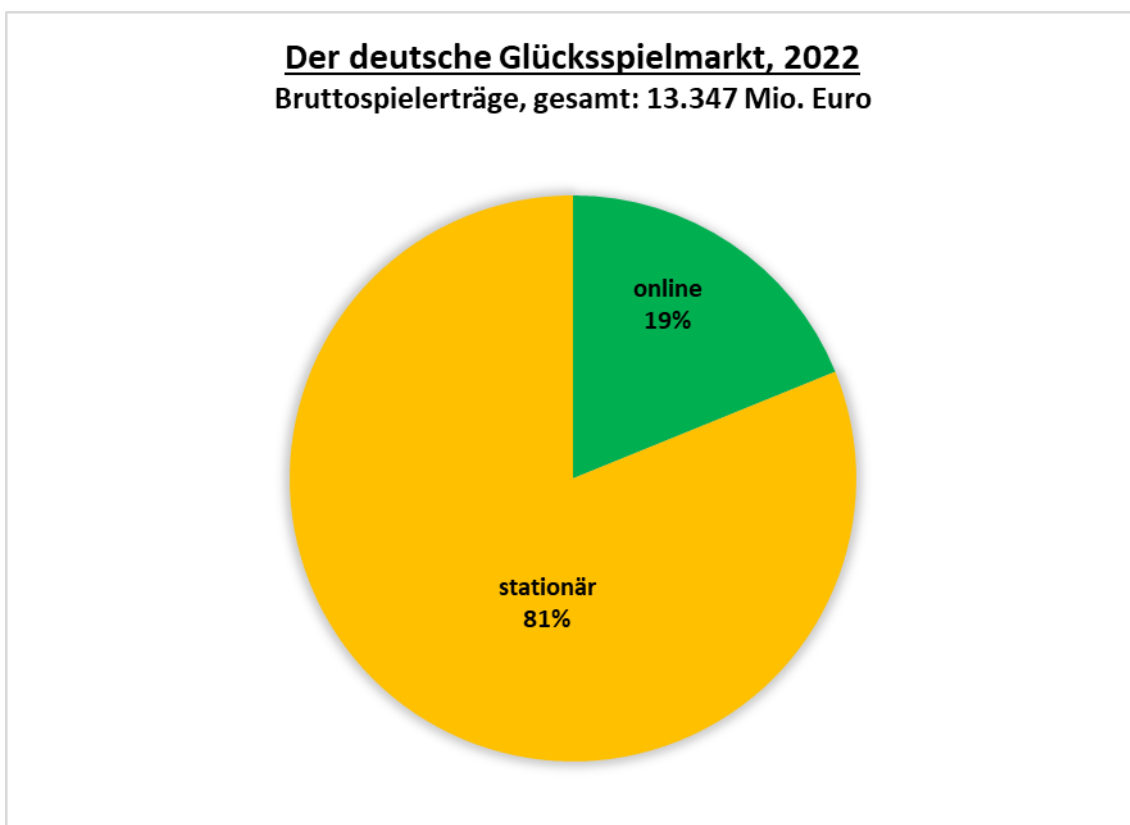
Unterteilt man das Volumen des deutschen Glücksspielmarktes nach dem Vertrieb, dann entfielen 10.833 Mio. Euro bzw. 81% auf den stationären Vertrieb und 2.514 Mio. Euro bzw. 19% auf den Online-



Vertrieb. Gegenüber der Vergleichsperiode des letzten Jahres ist der Marktanteil des stationären Vertriebes um 2.970 Mio. Euro (+38%) gestiegen und der Marktanteil des Online-Vertriebes um 258 Mio. Euro (+11%) gestiegen. Diese Verschiebung resultiert zum großen Teil aus der Zunahme der Bruttospielerträge im stationären Bereich, aufgrund der teilweisen Aufhebung der in den Jahren 2020 und 2021 verhängten gesetzlichen Maßnahmen zur Bekämpfung der Coronavirus-Krankheit. Dadurch konnten Anbieter mit stationärem Vertrieb, insbesondere Spielbanken, Spielhallen, Wettvermittlungstellen zumindest teilweise ihren üblichen Geschäftsbetrieb wiederaufnehmen.

Die Abbildung 2 veranschaulicht die Aufteilung des deutschen Glücksspielmarktes in stationären und Online-Vertrieb und gibt das Verhältnis von 81%/19% nochmals graphisch wieder. Im Vorjahr lag das Verhältnis noch bei 78%/22%. Das bedeutet, dass sich im Jahr 2022 drei Prozentpunkte des Marktes vom Internet auf die Straße verschoben haben.

**Abbildung 2:** Der deutsche Glücksspielmarkt 2022, unterteilt nach Vertriebsweg



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

## 2.2 Der erlaubte Glücksspielmarkt 2022

In Deutschland umfasst der Markt für erlaubte Glücksspiele die folgenden elf Segmente:

- Casinospiele (Großes und Kleines Spiel) in Spielbanken,
- Geldspielgeräte (GSG) der gewerblichen Automatenaufstellung in Spielhallen und Gaststätten,

- Staatliche Lotterien des Deutschen Lotto-Toto-Blocks (DLTB),
- Staatliche Klassenlotterien,
- Soziallotterien gemäß § 12 Abs. 3 Satz 1 GlüStV 2021,
- Sparlotterien (Lotterien des Gewinn- und PS-Sparens),
- Pferdewetten (Galopp- und Trabrennen) von Rennvereinen mit Totalisator und Buchmachern,
- Sportwetten,
- Virtuelle Automatenspiele,
- Online-Poker und
- Online-Casinospiele.

Virtuelle Automatenspiele oder Online-Poker, die von Veranstaltern mit einer Erlaubnis auf der Grundlage des Gesetzes zur Neuordnung des Glücksspiels von Schleswig-Holstein angeboten werden und die ausschließlich in diesem Bundesland noch für eine Übergangszeit erlaubt sind, werden nicht gesondert ausgewiesen.

### 2.2.1 Die Anbieterstruktur des erlaubten Glücksspielmarktes 2022

Nachstehend ist die Anbieterstruktur des erlaubten Glücksspielmarktes abgebildet:

- Casinospiele: 18 Spielbankgesellschaften,
- Geldspielgeräte: rd. 5.100 Automatenaufsteller,
- Staatliche Lotterien: 16 Landeslotteriegesellschaften des DLTB,
- Staatliche Klassenlotterien: GKL Gemeinsame Klassenlotterie der Länder,
- Soziallotterien: 5 Soziallotteriegesellschaften<sup>8</sup>,
- Sparlotterien: 29 Lotterieträger der Banken und Sparkassen,
- Pferdewetten: 41 aktive Rennvereine mit Totalisator, 35 Buchmacher,
- Sportwetten: 37 Sportwettveranstalter, davon 32 mit aktivem Vertrieb und
- Virtuelle Automatenspiele: 22 Veranstalter bzw. Online-Poker: 3 Veranstalter, davon insgesamt zehn mit aktivem Vertrieb.

Eine teilweise Auflistung der Glücksspielanbieter mit einer aktuellen Erlaubnis aus Deutschland findet sich auf der gemeinsamen amtlichen Liste (Whitelist) der GGL<sup>9</sup>.

### 2.2.2 Der Umfang des erlaubten Glücksspielmarktes 2022

Um einen Eindruck zur Größenordnung der Segmente zu erhalten, sind nachstehend in der Tabelle 1 die folgenden Kennzahlen angegeben: die Anbieter- und Vertriebsstruktur, die Bruttospielerträge und davon anteilmäßig die Bruttospielerträge im Online-Vertrieb sowie die jeweiligen Steuern und Abgaben. Eine Übersicht der Definitionen, der in der Tabelle verwendeten Begriffe, findet sich im Glossar. Bei Summierung der Teilbeträge können Differenzen aufgrund von Rundungen entstehen.

<sup>8</sup> Neben den fünf Veranstaltern hat auch ein Lotterieträger von Sparlotterien eine Erlaubnis gemäß § 12 Abs. 3 Satz 1 GlüStV 2021. Um einen Bruch gegenüber der bisherigen Datenerhebung zu vermeiden, ist dieser Veranstalter weiterhin bei Sparlotterien erfasst.

<sup>9</sup> Vgl. [www.gluecksspiel-behoerde.de/de/erlaubnisfaehigesgluecksspiel/whitelist](http://www.gluecksspiel-behoerde.de/de/erlaubnisfaehigesgluecksspiel/whitelist)

**Table 1:** Der deutsche Glücksspielmarkt – Erlaubter Markt 2022

Der deutsche Glücksspielmarkt - Erlaubter Markt 2022																		
Geldbeträge in Mio. Euro																		
01.01 - 31.12																		
Zeitraum																		
	Casinospiele		Virtuelle	Online-Poker	Geldspielgeräte (GSG) in Spielhallen/Gaststätten	Staatliche			Sozial-	Spar-	Pferdewetten	Sportwetten	Gesamt					
Spielformen	Tischspiele	Automatenspiele	Lotterien			Pari-mutuel-Wetten	Klassen-							lotterien				
	Veranstalter/Anbieter	18 Spielbankgesellschaften		22 VirtAutoV (VAV)	3 Online-PokerV (OPV)	rd. 5.100 Automatenaufsteller		16 Landeslotteriegesellschaften (LLG) des Deutschen Lotto-Toto-Blocks (DLTB)		GKL Gemeinsame Klassenlotterie der Länder	5 Soziallotterien (SozialLot)	29 Lotterieträger	41 Rennvereine mit Totalisator, 34 Buchmacher	32 Sportwettveranstalter (SportwettV)				
Vertrieb	stationär	71 Spielbanken (davon 22 Automaten-dependancen)		-	rd. 8.500 Spielhallen	rd. 30.000 - 40.000 Gaststätten		20.682 Annahmestellen		44 Lotteriejahres-einnahmen (LE)	Telefon, Post, Banken & Sparkassen u.ä.	Volks-, Raiffeisen- & Sparda-Banken bzw. Sparkassen	40 Rennbahnen, 172 Örtlichkeiten	rd. 1.300 Wettvermittlungsstellen <sup>1</sup> / 12.706 Oddset-Annahmestellen				
	online	-		22 VAV	3 OPV	verboten		16 LLG	9 GewSpV	8 LLG	3 LE	5 SozialLot	1 GewSpV	21 Lotterieträger	2 Rennvereine	4 Buchmacher	30 SportwettV	
Angebot	rd. 430 Spieltische	rd. 8.400 Glücksspielautomaten	Virtuelle Automatenspiele	Online-Poker	rd. 123.000 GSG	rd. 57.000 GSG	LOTTO Gaus49, Eurojackpot, Zusatzlotterien, GlücksSpirale KENO, Bingo!, Rubbellose etc.		Fußball-TOTO	NKL, SKL	Diverse Gewinnlose	Gewinn- & PS-Sparen	Diverse Pferdewettarten	Sportwetten zu Festquoten				
Bruttospiel-erträge (BSE)	gesamt	139	963	51	4.800		4.053		18	161	695	277	39	1.336	12.532			
	davon online	0	-	51	-		560	347	2,3	3,7	297	14	0,8	12	13	399	1.700	
						910				311								
Totalisatorsteuer														5,6	5,6			
Buchmachersteuer														0,7	0,7			
Sportwettensteuer <sup>2</sup>								2,2						431	433			
Lotteriesteuer						1.368				47	166	100			1.682			
Virt. Automatenspielsteuer				26										26				
Online-Pokersteuer																		
Vergnügungssteuer						829								829				
Umsatzsteuer		176				388								564				
Spielbankabgabe		424																
Sonstige Abgaben								1.766		-		353		151		2.694		
Steuern/Abgaben, Gesamt		600		26		1.216		3.136		47		519		251		6,3	431	6.233

<sup>1</sup> Anzahl der bisher erlaubten Wettvermittlungsstellen

<sup>2</sup> Die angegebene Sportwettensteuer beinhaltet auch Steuern von Erlaubnisinhabern gemäß § 27 Abs. 2 GlüStV 2021.

= Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

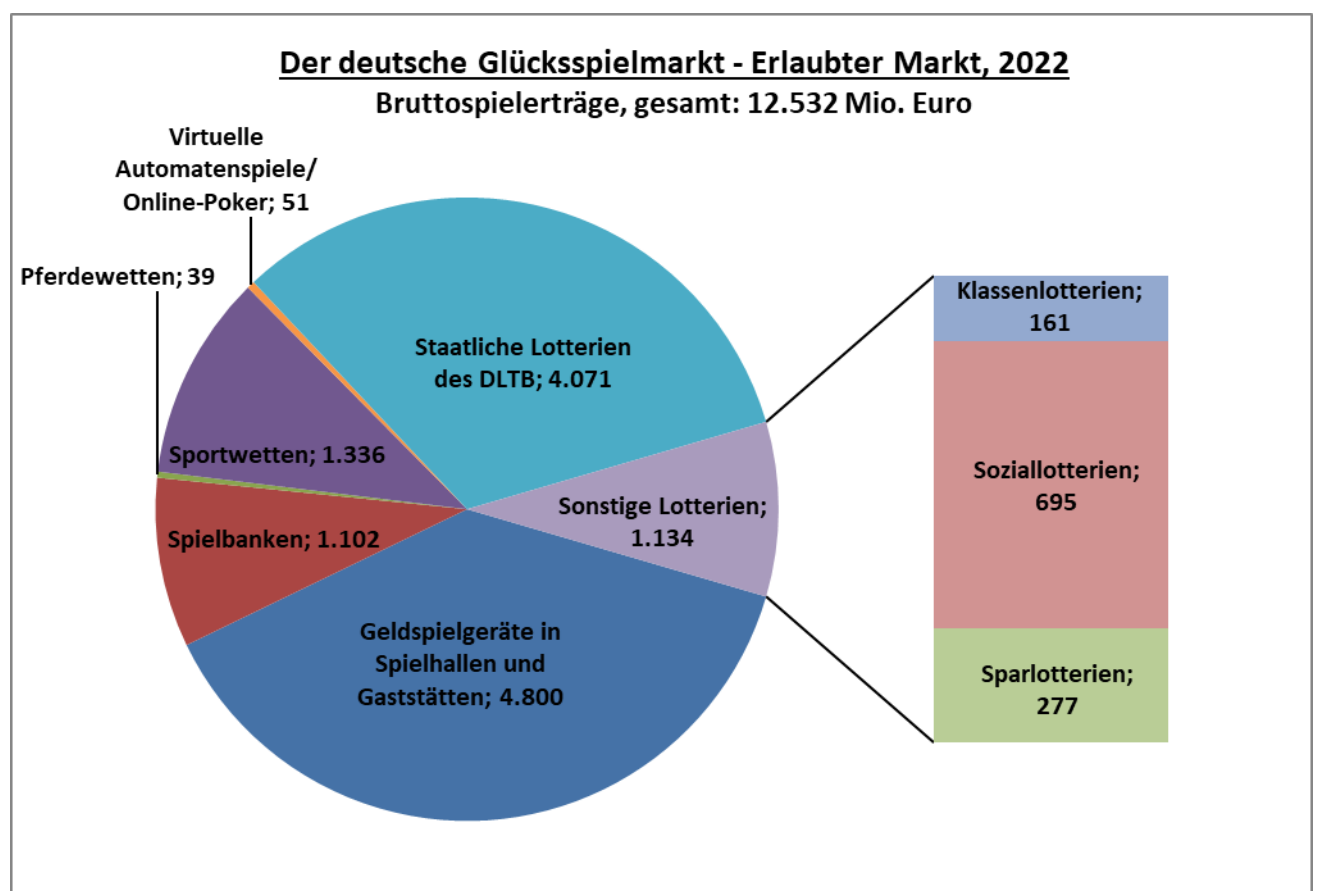
Aus der Tabelle 1 geht hervor, dass im Jahr 2022 das Volumen des erlaubten Glücksspielmarktes, gemessen an den Bruttospielerträgen, insgesamt 12.532 Mio. Euro ausmacht. Dies entspricht einer Steigerung gegenüber dem Vorjahr von 3.153 Mio. Euro bzw. 34%.

Den größten Anteil im erlaubten Markt haben Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten mit 4.800 Mio. Euro bzw. 38%. Die staatlichen Lotterien des DLTB weisen einen Marktanteil von 4.071 Mio. Euro bzw. 32% auf. Die 32 Veranstalter, die über eine Sportwetterlaubnis verfügen und aktiv tätig sind, tragen mit einem Umsatzanteil von 1.336 Mio. Euro bzw. 11% zum erlaubten Markt bei, siehe auch Abschnitt 2.4.

Der Anteil der Spielbanken am erlaubten Markt bemisst sich auf 1.102 Mio. Euro bzw. 9%, wobei davon das Große Spiel 13% und das Kleine Spiel 87% ausmachen. Die Klassen-, Sozial- und Sparlotterien, die neben den Lotterien des DLTB existieren, kommen gemeinsam mit einem Volumen von 1.134 Mio. Euro auf einen Marktanteil von 9%. Die Segmente von virtuellen Automaten spielen/Online-Poker bzw. Pferdewetten haben dagegen mit rd. 51 bzw. 39 Mio. Euro lediglich einen Anteil von 0,4% bzw. 0,3% am erlaubten Markt.

Das Kreisdiagramm in der Abbildung 3 illustriert die Aufteilung des erlaubten Glücksspielmarktes nochmals graphisch.

**Abbildung 3:** Der deutsche Glücksspielmarkt – Erlaubter Markt 2022



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

### 2.2.3 Der Umfang des erlaubten Online-Glücksspielmarktes 2022

Seit Juli 2012 ist das Angebot von Glücksspielen im Internet unter bestimmten Voraussetzungen wieder erlaubt. Nach dem GlüStV 2012 war das Veranstalten und das Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet grundsätzlich verboten, jedoch konnten die Länder abweichend davon zur besseren Erreichung der Ziele des GlüStV 2012 den Eigenvertrieb und die Vermittlung von Lotterien sowie die Veranstaltung und Vermittlung von Sportwetten im Internet erlauben. Dies galt auch für Pferdewetten im Internet nach § 27 Abs. 2 GlüStV 2012.

Der GlüStV 2021 erweiterte die Erlaubnisfähigkeit für Glücksspiele im Internet um die Veranstaltung und den Eigenvertrieb von Online-Casinospielen, virtuellen Automaten Spielen, Online-Poker sowie auch um den Eigenvertrieb von Sportwetten und Pferdewetten. Die Erteilung einer Erlaubnis für Glücksspiele im Internet setzt u.a. voraus, dass keine Versagungsgründe nach § 4 Abs. 2 GlüStV 2021 vorliegen und die Voraussetzungen gemäß § 4 Abs. 5 GlüStV 2021 erfüllt sind.

In der Tabelle 1 sind die Anzahl der Veranstalter bzw. Vermittler, deren Vertrieb im Jahr 2022 auch das Internet beinhaltet, sowie die jeweiligen Bruttospielerträge angegeben. In diesem Zeitraum nutzten insgesamt 100 (2021: 90) Veranstalter bzw. Vermittler ihre Erlaubnis für den Online-Vertrieb. Diese lassen sich wie folgt auf die Segmente aufteilen:

- 16 Landeslotteriegesellschaften des DLTB (2021: 16)
- 9 gewerbliche Spielvermittler für die Lotterien des DLTB und Soziallotterien (2021: 9)
- 3 Lottereeinnahmen der Klassenlotterien (2021: 4)
- 5 Soziallotteriegesellschaften (2021: 5)
- 21 Lotterieträger der Banken und Sparkassen (2021: 22)
- 6 Rennvereine mit Totalisator bzw. Buchmacher (2021: 6)
- 30 Sportwettveranstalter (2021: 28)
- 10 Veranstalter für virtuelle Automaten Spiele und Online-Poker (2021: -).

Die Umsätze im Internet überstiegen im erlaubten Markt, nach 2020 und 2021 erneut die Grenze von einer Milliarde Euro. Im Jahr 2022 wurden über diesen Vertriebskanal insgesamt 1.700 Mio. Euro an Bruttospielerträgen umgesetzt, das sind um 176 Mio. Euro bzw. 12% mehr als im Vorjahr. Im Verhältnis zu den gesamten Bruttospielerträgen hat der Online-Vertrieb einen Anteil von 13,6% (2021: 16,2%). Nennenswerte Marktanteile im Online-Vertrieb haben die Landeslotteriegesellschaften des DLTB, gewerblichen Spielvermittler, Soziallotterien und seit 2020 auch die Sportwettveranstalter.

Die staatlichen Lotterien setzten im Internet Bruttospielerträge in Höhe von 910 Mio. Euro (+12% gegenüber dem Jahr 2021) um. Davon trugen die staatlichen Veranstalter 562 Mio. Euro (+11%) und die neun (2021: neun) gewerblichen Spielvermittler 347 Mio. Euro (+13%) bei. Sportwetten konnten im Jahr 2022 zum zweiten Mal ganzjährig erfasst werden und hatten Internetumsätze in Höhe von 399 Mio. Euro (-2,6%), siehe dazu auch Abschnitt 2.4. Die Soziallotterien setzten online insgesamt 311 Mio. Euro (+13%) um, wobei der Eigenvertrieb 297 Mio. Euro (+15%) und die gewerbliche Spielvermittlung 14 Mio. Euro (-13%) ausmachten. Im Gegensatz dazu sind die Internetumsätze der Sparlotterien bzw. Lottereeinnahmen der GKL zu vernachlässigen. Hingegen konnten bei Pferdewetten im Internet Bruttospielerträge in Höhe von 25 Mio. Euro (+3%) festgestellt werden. Virtuelle Automaten Spiele und Online-Poker kamen, aufgrund der unterjährigen Erlaubniserteilung, auf Onlineumsätze von 51 Mio. Euro, siehe dazu auch Abschnitt 2.5.

## 2.2.4 Ergänzende Bemerkungen zum erlaubten Glücksspielmarkt 2022

Nachstehend sind für den erlaubten Markt und für jedes der acht Segmente einige ergänzende Bemerkungen zur jeweiligen Entwicklung im Jahr 2022 angeführt:

### Erlaubter Markt - Gesamt

- Marktanteil am Gesamtmarkt: 94% (2021: 93%)
- Zunahme der BSE um 3.153 Mio. Euro (+33,6%) gegenüber dem Vorjahr
- Anteil der Spielformen<sup>10</sup> am BSE: 47% schnelle Spiele, 41% Lotterien, 11% Wetten
- Anteil des Online-BSE am erlaubten Gesamt-BSE: 13,6% (2021: 16,2%)

### Spielbanken

- Marktanteil am erlaubten Markt: 8,8% (2021: 5,4%)
- Zunahme der BSE um 596 Mio. Euro (+118%) gegenüber dem Vorjahr; davon im Großen Spiel um 77 Mio. Euro (+126%) und im Kleinen Spiel um 519 Mio. Euro (+117%)
- Anteil der Produktlinien am BSE: 13% Großes Spiel, 87% Kleines Spiel
- Aufteilung des Angebots: rd. 430 Spieltische (Roulette, Poker, Black Jack, Baccara/Punto Banco, Würfelspiele), rd. 8.400 Glücksspielautomaten u.ä., rd. 450 Pokerturniere u.ä.
- Anzahl der Besucher: 5,47 Millionen (2021: 2,46 Millionen)
- Keine zahlenmäßigen Änderungen der Standorte gegenüber dem Vorjahr

### Geldspielgeräte (GSG) in Spielhallen und Gaststätten

- Marktanteil am erlaubten Markt: 38,3% (2021: 25,6%)
- Zunahme der BSE um 2.400 Mio. Euro (+100%) gegenüber dem Vorjahr
- Rückgang der aufgestellten Geldspielgeräte (GSG) um rd. 30.000 gegenüber dem Vorjahr
- Aufteilung der GSG: rd. 123.000 GSG (2020/21: 140.000) in Spielhallen, rd. 57.000 GSG (2020/21: 70.000) in Gaststätten

### Staatliche Lotterien

- Marktanteil am erlaubten Markt: 32,5% (2021: 42,9%)
- Zunahme der BSE über alle Produkte um 48 Mio. Euro (+1%) gegenüber dem Vorjahr, wobei die Umsätze der beiden Jackpotlotterien LOTTO 6aus49 um 5% gesunken bzw. Eurojackpot um 28% gestiegen und die Umsätze der Sofortlotterien um 5% gesunken sind
- Rückgang der Lotto-Annahmestellen um 290 Standorte gegenüber dem Vorjahr
- Anteil des Online-BSE am Gesamt-BSE: 22,3% (2021: 20,2%)
- Zunahme der Online-BSE um 98,1 Mio. Euro (+12%) gegenüber dem Vorjahr; davon Eigenvertrieb der Landeslotteriegesellschaften um 56,8 Mio. Euro (+11%) und gewerbliche Spielvermittler (GewSpV) um 41,3 Mio. Euro (+13%)
- Verteilung der Online-BSE: 62% Eigenvertrieb (2021: 62%), 38% GewSpV (2021: 38%)

<sup>10</sup> Schnelle Spiele:= Spielbanken, GSG, virtuelle Automaten Spiele, Online-Poker; Lotterien:= DLTB, Klassen-, Sozial- und Sparlotterien; Wetten:= Sport- und Pferdewetten

### Staatliche Klassenlotterien

- Marktanteil am erlaubten Markt: 1,3% (2021: 2,0%)
- Abnahme der BSE um 22 Mio. Euro (-12%) gegenüber dem Vorjahr
- Anteil der Produktlinien am BSE: 61% SKL, 39% NKL
- Rückgang der Anzahl der Lottereeinnahmen um sechs Vertriebspartner gegenüber dem Vorjahr; größtenteils bedingt durch Zusammenlegungen von Lottereeinnahmen
- Anteil des Online-BSE am Gesamt-BSE: 2,3% (2021: 1,4%)
- Zunahme der Online-BSE um 1 Mio. Euro (+39%) gegenüber dem Vorjahr

### Soziallotterien

- Marktanteil am erlaubten Markt: 5,5% (2021: 7,2%)
- Zunahme der BSE um 21 Mio. Euro (+3%) gegenüber dem Vorjahr
- Anteil der Produkte am BSE: 59% Aktion Mensch, 21% Postcode Lotterien, 19% Deutsche Fernsehlotterie, Sonstige 2%
- Anteil des Online-BSE am Gesamt-BSE: 44,7% (2021: 40,7%)
- Zunahme der Online-BSE um 36,3 Mio. Euro (+13%) gegenüber dem Vorjahr; davon Eigenvertrieb um 38,4 Mio. Euro (+15%) und gewerbliche Spielvermittler um -2,0 Mio. Euro (-13%)
- Verteilung der Online-BSE: 95% Eigenvertrieb (2021: 95%), 5% GewSpV (2021: 5%)

### Sparlotterien

- Marktanteil am erlaubten Markt: 2,2% (2021: 2,9%)
- Zunahme der BSE um 5 Mio. Euro (+2%) gegenüber dem Vorjahr
- Anteil der Produktlinien am BSE: 51% Gewinnsparen, 49% PS-Sparen
- Anteil des Online-BSE am Gesamt-BSE: 0,3% (2021: 0,3%)
- Abnahme der Online-BSE um 0,03 Mio. Euro (-4%) gegenüber dem Vorjahr

### Pferdewetten<sup>11</sup>

- Marktanteil am erlaubten Markt: 0,3% (2021: 0,5%)
- Abnahme der BSE um 3 Mio. Euro (-8%) gegenüber dem Vorjahr
- Anteil der Produktlinien am BSE: 70% Rennvereine mit Totalisator, 30% Buchmacher
- Anteil des Online-BSE am Gesamt-BSE: 63,8% (2021: 57,0%)
- Zunahme der Online-BSE um 0,7 Mio. Euro (+3%) gegenüber dem Vorjahr

### Sportwetten, virtuelle Automaten Spiele und Online-Poker (siehe Seite 22ff)

---

<sup>11</sup> Die Umsätze im Segment Pferdewetten umfassen die Bruttospielerträge aus der Veranstaltung von Pferdewetten der Rennvereine mit Totalisator mit einer Erlaubnis gemäß § 1 RennwLottG (insbesondere § 1 Abs. 4 RennwLottG) und der Buchmacher mit einer Erlaubnis gemäß § 2 RennwLottG, jeweils im stationären Vertrieb sowie im Internetvertrieb mit einer Erlaubnis gemäß § 27 Abs. 2 GlüStV 2021.

## 2.3 Der unerlaubte Glücksspielmarkt 2022

Neben dem Markt für erlaubte Glücksspiele existiert in Deutschland auch ein Markt für unerlaubte Glücksspiele, der auch der Anlass für die Novellierung des Glücksspielstaatsvertrages war. Der unerlaubte bzw. illegale Glücksspielmarkt beinhaltet die folgenden fünf Segmente:

- Sportwetten im stationären und Online-Vertrieb,
- Virtuelle Automatenspiele,
- Online-Poker,
- Online-Casinospiele und
- Online-Zweitlotterien.

Diese Glücksspiele werden von Veranstaltern angeboten, die über keine Erlaubnis von einer deutschen Behörde verfügen. Ausgenommen sind davon virtuelle Automatenspiele oder Online-Poker, die auf Grundlage einer Genehmigung nach dem Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels über spezielle Internetseiten an Kunden mit Wohnsitz in Schleswig-Holstein angeboten werden.

Illegale Sportwetten, virtuellen Automatenspielen, Online-Poker und Online-Casinospiele werden von Veranstaltern angeboten, die im Beobachtungszeitraum über keine Erlaubnis von der zuständigen deutschen Behörde verfügen. Dazu zählen auch die Angebote, die bereits vor der jeweiligen Erlaubniserteilung am deutschen Markt spielbar waren. Hingegen handelt es sich bei Online-Zweitlotterien nach wie vor um nicht erlaubnisfähiges und damit illegales Glücksspiel gemäß § 4 Abs. 4 GlüStV 2021. Für das Vergleichsjahr 2021 ist zu berücksichtigen, dass bei virtuellen Automatenspielen, Online-Poker und Online-Casinospielen bis 30. Juni 2021 gemäß § 4 Abs. 4 GlüStV keine Erlaubnisse erteilt werden konnten. Diese Segmente sind erst seit 1. Juli 2021 erlaubnisfähig, wobei im zweiten Halbjahr 2021 noch keine Erlaubnisse von den zuständigen Behörden erteilt wurden. Dadurch sind diese Segmente im Jahr 2021 noch gänzlich dem illegalen Markt zugeordnet.

Da diese Segmente die illegalen Angebote bilden und es zu den Volumina im Gegensatz zu den legalen Angeboten nur vereinzelt Dokumentation seitens der Anbieter für den deutschen Markt gibt, müssen die Bruttospielerträge geschätzt werden. Die nachstehenden Angaben basieren zum größten Teil auf Berechnungen gemäß den Mitteilungen zum Steueraufkommen der Steuerbehörden auf Grundlage von § 61 RennwLottG ein. Ebenso fließen Schätzungen und Berechnungen von MECN (Media & Entertainment Consulting Network), München ein, die von den Ländern beauftragt wurde, den Markt für illegale Online-Glücksspiele in Deutschland zu beobachten.

Weitere Segmente, die dem unerlaubten Markt zuzurechnen sind, umfassen:

- Geldspielgeräte und andere ordnungswidrige Spielmedien in der so genannten illegalen Sekundäraufstellung, z.B. Sportbistros, Scheinspielhallen, Spielcafés etc.,
- Illegale Sportwetten außerhalb von Wettvermittlungsstellen und
- Online-Glücksspiele in P2P Overlay-Netzwerken (Darknet).

Die Ausmaße von diesen Segmenten werden in diesem Report nicht behandelt.

In der Tabelle 2 ist das Ausmaß der unerlaubten Segmente zusammengefasst, wobei die folgenden Kennzahlen enthalten sind: Anzahl der Anbieter, Online-Vertriebsstruktur (deutschsprachige Internetseiten), Bruttospielerträge (bei Sportwetten zusätzlich aufgeteilt nach dem stationären und Online-Vertrieb) sowie die Steuerbelastungen in Form der Steuern des RennwLottG.



**Tabelle 2:** Der deutsche Glücksspielmarkt – Unerlaubter Markt 2022

<b>Der deutsche Glücksspielmarkt - Unerlaubter Markt 2022</b>						
<b>Geldbeträge in Mio. Euro</b>						
Spielformen	Sportwetten	Online-				Gesamt
		Casinospiele	Virtuelle Automatenspiele	Poker	Zweitlotterien	
<b>Veranstalter/Anbieter</b>	rd. 205 Anbieter aus dem Ausland <sup>1</sup>					
<b>Vertrieb</b>	stationär	online				
	k.A.	199	804	16	28	
<b>deutschsprachige Internetseiten<sup>2</sup></b>						
<b>Bruttospielerträge (BSE)</b>	58		425	46	286	815
	rd. 2%	rd. 98%				
<b>Sportwettensteuer</b>	4					4
<b>virtuelle Automatensteuer</b>			390			390
<b>Online-Pokersteuer</b>				33		33
<b>Steuern, Gesamt</b>						426

<sup>1</sup> Anbieter mit Sitz/Erlaubnis im/aus dem Ausland, z.B. Malta, Alderney, Isle of Man, Curacao, Belize u.ä.

<sup>2</sup> Stand: Dezember 2022

Anmerkungen: Die Anzahl der Internetseiten enthält teilweise Mehrfachzählungen zwischen den Segmenten und soll deshalb nicht addiert werden.  
Die Anzahl der Internetseiten von Zweitlotterien enthält auch Angebote von so genannten Lotterie-Kurierdiensten, jedoch nicht die Angebote von Online-Sofortlotterien, z.B. Rubbellose, Instant Games etc. im Internet. Die Anzahl der Internetseiten dieser Angebote ist im Segment Online-Casinospiele/virtuelle Automatenspiele enthalten.

Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

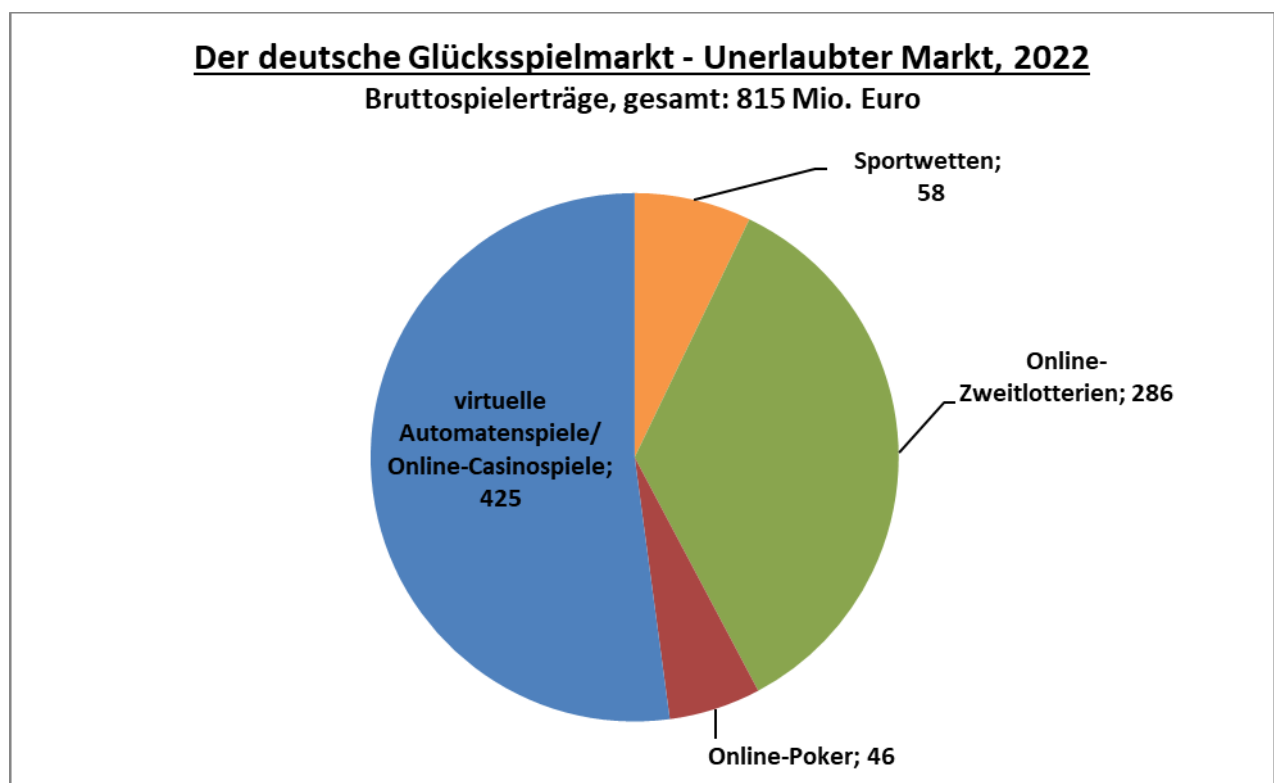
### 2.3.1 Der Umfang des unerlaubten Glücksspielmarktes 2022

Es ist zu beachten, dass illegale Veranstalter von virtuellen Automaten- und Online-Casinospielen in der Regel beide Glücksspielformen gleichzeitig anbieten. Aus diesem Grund erfolgt die Darstellung dieser beiden Segmente zusammengefasst.<sup>12</sup> Darüber hinaus bieten viele illegale Online-Glücksspielveranstalter daneben auch Sportwetten und im immer geringer werdenden Maße auch Pokerspiele an. Diese Anbieter sind in der nachstehenden Analyse als Generalisten bezeichnet. Im Gegensatz dazu gibt es auch Anbieter, die sich ausschließlich auf ein Segment spezialisiert haben. Dementsprechend werden diese Anbieter auch Spezialisten genannt.

Der Tabelle 2 ist zu entnehmen, dass die Bruttospielerträge des unerlaubten Glücksspielmarktes im Jahr 2022 auf insgesamt 815 Mio. Euro geschätzt werden. Im Vergleich zum Vorjahr kommt dies einer Zunahme von 75 Mio. Euro (+10%) gleich. Die höchsten Marktanteile haben dabei die Segmente virtuelle Automaten Spiele/Online-Casinospiele mit 425 Mio. Euro bzw. 52% sowie die Online-Zweitlotterien mit 286 Mio. Euro bzw. 35%. Daneben tragen die unerlaubten Sportwetten mit 58 Mio. Euro bzw. 7% und Online-Poker mit 46 Mio. Euro bzw. 6% zum unerlaubten Markt bei.

Im Kreisdiagramm der Abbildung 4 ist die Aufteilung des unerlaubten Glücksspielmarktes graphisch dargestellt.

**Abbildung 4:** Der deutsche Glücksspielmarkt – Unerlaubter Markt 2022



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

<sup>12</sup> Eine Trennung der Marktanteile zwischen illegalen virtuellen Automaten spielen und illegalen Online-Casinospielen lässt sich aktuell noch nicht vornehmen.

Die Bruttospielerträge von illegalen virtuellen Automatenspielen/Online-Casinospielen sinken bereits seit einigen Jahren und nahmen im beobachteten Zeitraum erneut um acht Mio. Euro (-2%) ab. Dasselbe gilt auch für die Umsätze von illegalen Sportwetten. Diese gingen im Jahr 2022 nochmals um vier Mio. Euro (-7%) zurück. Im Gegensatz dazu stiegen die Umsätze von Online-Zweitlotterien und verzeichneten einen Zuwachs von 51 Mio. Euro. (+22%) gegenüber dem Vorjahr.

Im unerlaubten Markt konnten im Jahr 2022, mit Ausnahme der Zweitlotterien und Online-Poker, in allen Segmenten Umsatzrückgänge festgestellt werden. Der Rückgang von Sportwetten ist dabei zum großen Teil auf die Erteilung von Sportwetterlaubnissen und der daraus folgenden Zuteilung von Sportwetten zum erlaubten Markt zurückzuführen. Bei virtuellen Automatenspielen/Online-Casinospielen ist bereits seit dem Jahr 2018 ein Rückgang der Umsätze festzustellen. Die Entwicklung hat sich in diesem Berichtszeitraum weiter fortgesetzt. Dafür lassen sich mehrere Gründe nennen, die zeitlich in zwei Phasen eingeteilt werden können. In den Jahren 2018 bis 2020 lag die Umsatzreduktion hauptsächlich darin, dass Anbieter, die einen speziellen Bezug zum deutschen Glücksspielmarkt hatten, ihre B2B-Aktivitäten im deutschen Online-Casino Markt reduziert bzw. gänzlich eingestellt haben. Darüber hinaus hatten einige bekannte Veranstalter (sowohl Generalisten als auch Spezialisten) diese Glücksspielformen aus ihrem für den deutschen Markt bestimmten Angebot entfernt. Seitdem dem vierten Quartal 2020 hat auch die Umsetzung der Gemeinsamen Leitlinien der obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder für viele Veranstalter (insbesondere für die Veranstalter mit einer Erlaubnis für Sportwetten) für eine zusätzliche Abnahme der Umsätze bei virtuellen Automatenspielen bzw. Online-Poker gesorgt. Dasselbe gilt auch für die Umsätze von Veranstaltern, die sich seit der zweiten Jahreshälfte 2021 und im Jahr 2022 im Erlaubnisverfahren befanden. Die dadurch resultierende Abnahme des Marktvolumens konnte im Jahr 2022 durch andere Veranstalter nicht kompensiert werden.

Im Gegensatz zu den Bruttospielerträgen von Sportwetten und virtuellen Automatenspielen/Online-Casinospielen sind die Umsätze (Rake) von Online-Poker im Jahr 2022 erstmals seit sechs Jahren wieder angestiegen. Allerdings ist Online-Poker nach wie vor ein Segment mit einem sehr geringen Anteil am deutschen Glücksspielmarkt und wird nur noch vereinzelt von Generalisten angeboten, wobei die Umsätze beinahe ausschließlich von einigen sehr wenigen Spezialisten getätigt werden.

Anbieter von Online-Zweitlotterien veranstalten zum großen Teil Wetten auf die Lotterien des DLTB.<sup>13</sup> Dadurch folgen die Umsätze in diesem Segment zumindest teilweise der Entwicklung der beiden großen staatlichen Jackpotlotterien, LOTTO 6aus49 und Eurojackpot. Das Wachstum bei Zweitlotterien im Jahr 2022 lässt sich, neben der Umsatzsteigerung der Lotterie Eurojackpot, hauptsächlich auf die Jackporentwicklung von ausländischen Lotterien zurückführen. Insgesamt kann man aber bei Zweitlotterien im Internet feststellen, dass das Volumen in den letzten drei Jahren um ein Drittel zurückgegangen ist. Dies lässt sich beinahe ausschließlich auf das im Herbst 2019 beendete Geschäftsmodell eines Anbieters von illegalen Zweitlotterien und der Überführung in die erlaubte gewerbliche Spielvermittlung zurückführen. Die verbleibenden Veranstalter von illegalen Zweitlotterien konnten diesen Wegfall seither nicht kompensieren.

Insgesamt wurden rd. 205 Veranstalter (- rd. 60 gegenüber 2021) auf dem unerlaubten Markt beobachtet, davon rd. 90 Sportwettveranstalter (beinahe ausschließlich Online-Anbieter), rd. 190 bzw. rd. 15 Veranstalter von virtuellen Automatenspielen/Online-Casinospielen bzw. Online-Poker sowie rd. 15

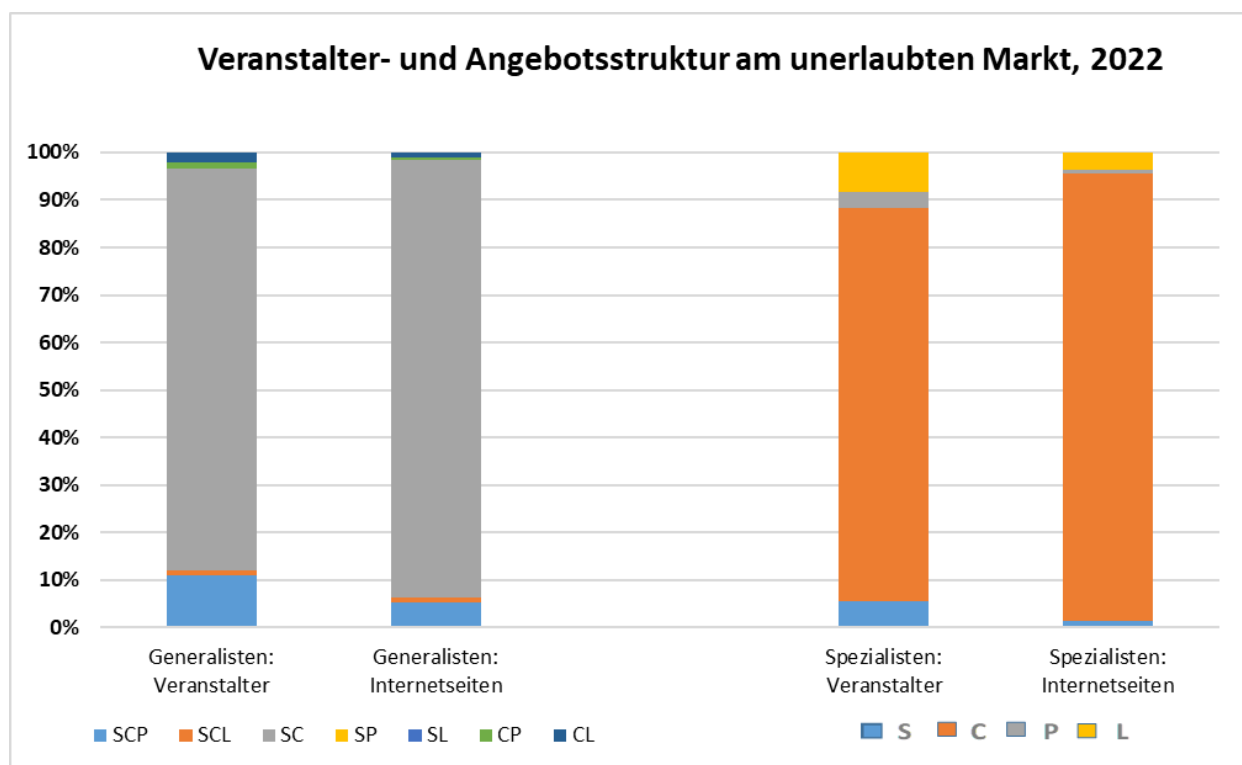
---

<sup>13</sup> Daneben werden auch Wetten auf Lotterien aus anderen Ländern angeboten, die über keine Erlaubnis einer deutschen Behörde verfügen, z.B. EuroMillionen etc.

Veranstalter von Online-Zweitlotterien/Lotterie-Kurierdiensten.<sup>14</sup> Ein Teil der Anbieter sind Generalisten, da sie mehrere Segmente gleichzeitig veranstalten, z.B. Sportwetten, Automaten-, Casino- und Pokerspiele etc. Wie bereits im letzten Jahr konnten auch in diesem Beobachtungszeitraum zunehmend mehr Spezialisten am unerlaubten Glücksspielmarkt, vor allem bei virtuellen Automatenspielen/Online-Casinospielen, festgestellt werden. Im Gegensatz zur Anzahl der Veranstalter gab es im Jahr 2022 einen Anstieg der Internetseiten mit unerlaubten Glücksspielangeboten zu verzeichnen. Vor allem die Veranstalter von virtuellen Automatenspielen/Online-Casinospielen sowie von Sportwetten erhöhten im Vergleich zum Vorjahr die Angebote um jeweils rd. 20 Seiten. Hingegen sank die Anzahl der illegalen Pokerangebote um rd. 15 Seiten.

Die Abbildung 5 zeigt die Anbieterstruktur am unerlaubten Glücksspielmarkt und veranschaulicht nochmals den Zusammenhang zwischen den Veranstaltern und den Internetseiten. Aus der Abbildung geht hervor, dass Generalisten, sowohl Veranstalter als auch Internetseiten, die Kombination Sportwetten (S) und Automatenspiele/Casino (C) bevorzugen. Nur noch teilweise bieten diese Veranstalter zusätzlich auch noch Poker (P) an. Die anderen Kombinationen, auch mit Zweitlotterien (L), sind eher die Ausnahmen. Auch bei Spezialisten überwiegen hauptsächlich die Veranstalter und Internetseiten von Automatenspiele/Casinospielen und Sportwetten.

**Abbildung 5:** Veranstalter- und Angebotsstruktur am unerlaubten Markt, 2022



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

<sup>14</sup> Die Anzahl der Anbieter auf dem unerlaubten Markt werden zwar regelmäßig beobachtet, stellen aber im Gegensatz zu der Anzahl der Anbieter auf dem erlaubten Markt, da sie über keine Erlaubnis einer deutschen Behörde verfügen, keine Vollerhebung dar.

### 2.3.2 Ergänzende Bemerkungen zum unerlaubten Glücksspielmarkt 2022

Nachstehend sind für den unerlaubten Markt sowie für jedes der vier Segmente einige ergänzende Bemerkungen zur jeweiligen Entwicklung im Jahr 2022 angeführt:

#### Unerlaubter Markt - Gesamt

- Marktanteil am Gesamtmarkt: 6% (2021: 7%)
- Zunahme der BSE um 75 Mio. Euro (+10%) gegenüber dem Vorjahr
- Anteil der Spielformen<sup>15</sup> am BSE: 7% Wetten, 58% schnelle Spiele, 35% Lotterien
- Anbieterstruktur (Anteile am BSE): 55% Spezialisten, 45% Generalisten
- Anteil des Online-BSE am unerlaubten Gesamt-BSE: rd. 99,9% (2021: rd. 98,9%)

#### Unerlaubte Sportwetten

- Marktanteil am unerlaubten Markt: 7% (2021: 8%)
- Abnahme der BSE um 4 Mio. Euro (-7%) gegenüber dem Vorjahr
- Anbieterstruktur (Anteile am BSE): 99% Generalisten, 1% Spezialisten

#### Unerlaubte Virtuelle Automatenspiele/Online-Casinospiele

- Marktanteil am unerlaubten Markt: 52% (2021: 59%)
- Abnahme der BSE um 8 Mio. Euro (-2%) gegenüber dem Vorjahr
- Anbieterstruktur (Anteile am BSE): 89% Spezialisten, 11% Generalisten

#### Unerlaubte Online-Poker

- Marktanteil am unerlaubten Markt: 6% (2021: 1%)
- Zunahme der BSE um 36 Mio. Euro (+379%) gegenüber dem Vorjahr
- Anbieterstruktur (Anteile am BSE): 95% Spezialisten, 5% Generalisten

#### Unerlaubte Online-Zweitlotterien

- Marktanteil am unerlaubten Markt: 35% (2021: 32%)
- Zunahme der BSE um 51 Mio. Euro (+22%) gegenüber dem Vorjahr
- Anbieterstruktur (Anteile am BSE): 90% Generalisten, 10% Spezialisten

Siehe auch zu Sportwetten, virtuelle Automatenspiele und Online-Poker, Seite 22ff.

---

<sup>15</sup> Schnelle Spiele:= Virtuelle Automatenspiele/Online-Casinospiele, Online-Poker; Wetten:= Sportwetten, Lotterien:= Zweitlotterien. (Bei Zweitlotterien handelt es sich zwar um Wetten auf den Ausgang von erlaubten Lotterien (siehe Glossar, Seite 31), da aber der Wetterfolg von der Ziehung der Lotterien abhängig ist, wird es hierbei zu Lotterien gezählt).

## 2.4 Der deutsche Sportwettmarkt 2022

Wie bereits erwähnt, kam es im Herbst 2020 zur Erteilung von Erlaubnissen an Sportwettveranstalter. Die Erteilung konnte erst im Oktober des Jahres erfolgen, da das Verfahren im April 2020 gerichtlich gestoppt wurde. Das RPDA durfte vorläufig in Folge eines Gerichtsbeschlusses keine Sportwettkonzessionen vergeben und legte daraufhin Beschwerde beim Verwaltungsgerichtshof (VGH) in Kassel ein. Der Eilantrag wurde im Oktober 2020 zurückgezogen und das Beschwerdeverfahren mit Beschluss des VGH eingestellt, sodass am 9. Oktober 2020 die ersten Erlaubnisse an Veranstalter vergeben werden konnten.<sup>16</sup>

Im Oktober bzw. November wurden 21 Erlaubnisse zum Veranstalten von Sportwetten erteilt, davon neun im Internet und stationären Betrieb (Hybrid) bzw. elf nur im Internet und eine nur im stationären Betrieb. Im Jahr 2021 kamen 15 Erlaubnisse hinzu, davon sechs Hybrid bzw. sieben nur im Internet und zwei nur im stationären Betrieb. Während des Jahres 2022 folgte noch eine weitere Interneterlaubnis. Darüber hinaus erhielten in den vergangenen zwei Jahren zwei Veranstalter mit jeweils einer Erlaubnis für den stationären bzw. Internetvertrieb aus dem Jahr 2020 zwischenzeitlich auch eine Erlaubnis für beide Vertriebswege. Dementsprechend gab es im Jahr 2022 insgesamt 37 Erlaubnisse zum Veranstalten von Sportwetten, davon 17 Hybrid bzw. 18 nur im Internet und zwei nur im stationären Betrieb. Von den 37 Erlaubnisinhabern hatten 32 im Jahr 2022 auch ein aktives Angebot, davon 10 Hybrid, 20 nur im Internet und zwei nur im stationären Vertrieb. Da die Frist von diesen Erlaubnissen zum Jahresende auslief, hatte das RPDA im Dezember 2022 erneut 31 Erlaubnisse vergeben, davon 15 Hybrid und 16 nur im Internet.

Da in den Jahren 2021 und 2022, wie bereits im Jahr 2020, Sportwetterlaubnisse während des Beobachtungszeitraums erteilt wurden, sind Sportwetten auch in diesen Zeiträumen sowohl im erlaubten als auch im unerlaubten Markt erfasst. Dabei gilt folgende Vorgehensweise: Die Anteile von Sportwetten am erlaubten Markt ergeben sich aus den Umsätzen der Erlaubnisinhaber für den Zeitraum ab Erlaubnisbeginn. Im Gegensatz dazu entspricht der Sportwettanteil am unerlaubten Markt den Umsätzen aller Sportwettveranstalter bis zur Erlaubniserteilung sowie den Umsätzen von Sportwettveranstaltern, die noch keine Erlaubnisse erhalten haben.

Der deutsche Sportwettmarkt hatte im Jahr 2022 ein Volumen von insgesamt 1.394 Mio. Euro. Das entspricht 10,4% (2021: 13,2%) des gesamten deutschen Glücksspielmarktes. Davon machte der erlaubte Markt einen Anteil von 1.336 bzw. 96% und der unerlaubte Markt einen Anteil von 58 Mio. Euro bzw. 4% aus. Dies zeigt, dass der bedeutsame Teil der Sportwettveranstalter (darunter alle maßgeblichen Anbieter mit einem stationären Vertrieb) bereits dem erlaubten Markt zugeordnet werden konnte. Grundsätzlich lässt sich feststellen, dass der verbleibende Teil an illegalen Veranstaltern, zumindest mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Vertragsstaat des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum, sich entweder noch im Erlaubnisverfahren befindet oder vom Markt zurückgezogen hat. Dementsprechend sind am illegalen Markt hauptsächlich Veranstalter mit Sitz außerhalb dieser Staaten. Diese machen den Großteil des aktuell noch verbleibenden Schwarzmarktes bei Sportwetten aus.

Im Vergleich zum Vorjahr ist das Ausmaß des deutschen Sportwettmarktes um insgesamt rd. 54 Mio. Euro (+4%) gestiegen. Dieser Zuwachs resultiert zu einem Teil auch aus der im Jahr 2022 ausgetragenen FIFA-Fußball-Weltmeisterschaft in Katar (WM 2022). Sportwetten im Online-Vertrieb verzeichneten

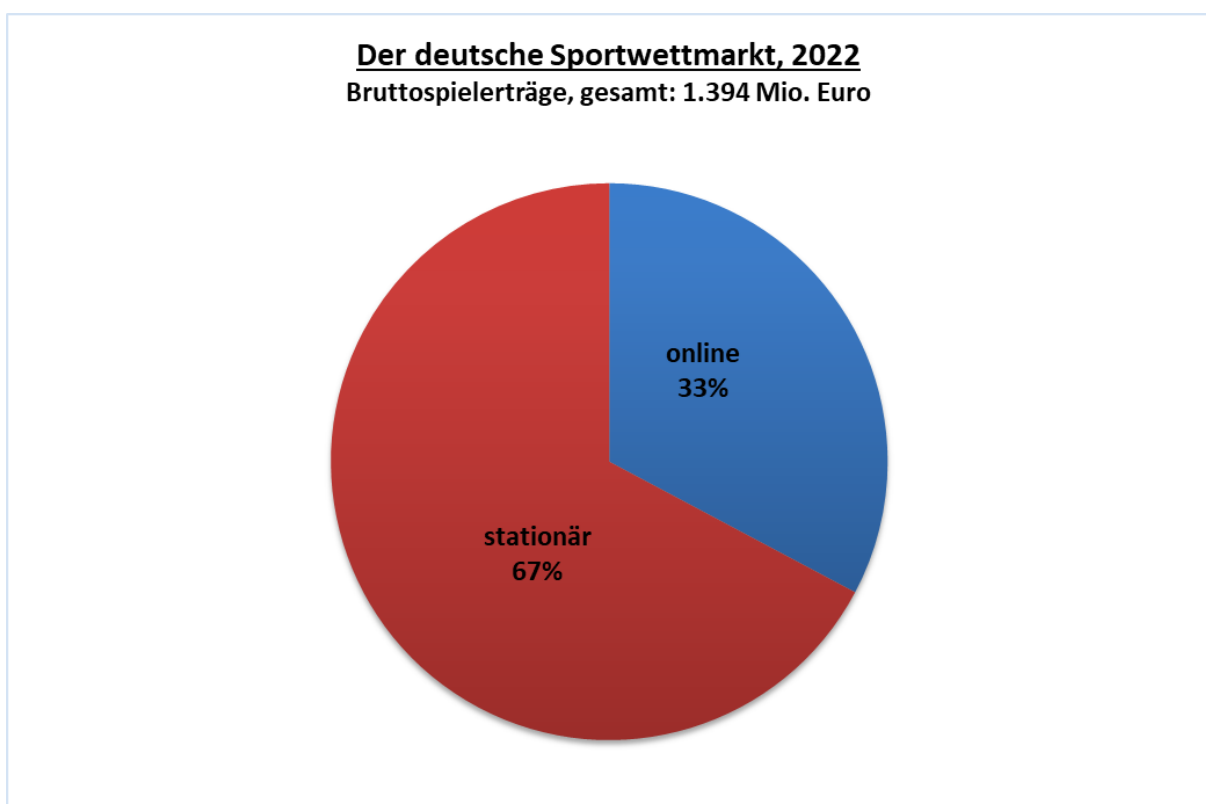
---

<sup>16</sup> Vgl. Schneider, B. (2021), Seite 23

eine Umsatzreduktion von 2% (2021: +12%). Hingegen stiegen Sportwetten im stationären Vertrieb um 7% (2021: +22%). Hierbei lässt sich feststellen, dass der Einbruch aus den letzten beiden Jahren, insbesondere während der coronabedingten Schließungen von Wettvermittlungsstellen, dieses Jahr zum großen Teil wieder ausgeglichen werden konnte. Mittlerweile haben Sportwetten im stationären Vertrieb innerhalb des Segments einen Marktanteil von 67% (2021: 65%) und Sportwetten im Internet einen Marktanteil von 33% (2021: 35%).

In der Abbildung 6 ist die Aufteilung des deutschen Sportwettmarktes unterteilt nach Vertriebsweg graphisch dargestellt.

**Abbildung 6:** Der deutsche Sportwettmarkt 2022



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

#### Ergänzende Bemerkungen zum Sportwettmarkt 2022

- Marktanteil am Gesamtmarkt: 10,4% (2021: 13,2%)  
davon 96% am erlaubten Markt und 4% am unerlaubten Markt
- Zunahme der BSE um 53,9 Mio. Euro (+4,0%) gegenüber dem Vorjahr
- Anteil der Produktlinien am Online-BSE: 35% Pre-Match-Wetten, 65% Live-Wetten
- Anteil des Online-BSE am Gesamt-BSE: 33% (2021: 35%)
- Abnahme der Online-BSE um 8 Mio. Euro (-2%) gegenüber dem Vorjahr

## 2.5 Der deutsche Markt für virtuelle Automatenspiele, Online-Poker & Online-Casinospiele 2022

Ab dem zweiten Quartal 2022 wurden, nach Sportwetten im Herbst 2020, erstmalig auch Erlaubnisse für die Veranstaltung von virtuellen Automatenspiele und Online-Poker vergeben. Bis zum Jahresende erteilte das LVWA ST insgesamt 25 Erlaubnisse an 23 Veranstalter, davon 22 für virtuelle Automatenspiele und drei für Online-Poker. Diese Erlaubnisse umfassen die Genehmigungen von 74 bzw. vier Internetseiten für die beiden Glücksspiele. Von den 23 Erlaubnisinhabern hatten zehn seit Erlaubnisbeginn auch ein aktives Angebot. Hingegen wurden keine Erlaubnisse für Online-Casinospiele durch die zuständigen Landesbehörden im Beobachtungszeitraum vergeben.

Da die Erlaubnisse während des Beobachtungszeitraums vergeben wurden, sind die beiden Glücksspiele, genauso wie Sportwetten, sowohl im erlaubten als auch im unerlaubten Markt erfasst. Dabei gilt dieselbe Vorgehensweise wie bei der Erfassung des Sportwettmarktes: Die Anteile von virtuellen Automatenspiele und Online-Poker am erlaubten Markt ergeben sich aus den Umsätzen der Erlaubnisinhaber für den Zeitraum ab Erlaubnisbeginn. Im Gegensatz dazu entspricht der Anteil der beiden Glücksspiele am unerlaubten Markt den Umsätzen aller Veranstalter bis zur Erlaubniserteilung sowie den Umsätzen von Veranstaltern, die noch keine Erlaubnisse erhalten haben.

Virtuelle Automatenspiele, Online-Poker und Online-Casinospiele hatten im Jahr 2022 ein Marktvolumen von insgesamt 521 Mio. Euro, wobei virtuelle Automatenspiele und Online-Casinospiele zusammen 474 Mio. Euro bzw. 91% und Online-Poker 47 Mio. Euro bzw. 9% ausmachen. Das entspricht 3,9% (2021: 4,4%) des gesamten deutschen Glücksspielmarktes. Davon hatte der erlaubte Markt einen Anteil von 51 Mio. Euro bzw. 10% und der unerlaubte Markt einen Anteil von 471 Mio. Euro bzw. 90%. Diese Aufteilung resultiert vor allem daraus, weil die Erlaubnisse ab April erteilt wurden bzw. diese Angebote zum großen Teil bis Herbst ohne Erlaubnis aktiv spielbar waren und der Marktanteil dieser Veranstalter bis dahin noch zum unerlaubten Markt gezählt wurde. Hingegen hatten die 23 Veranstalter mit einer Erlaubnis einen ganzjährigen Marktanteil von 267 Mio. Euro bzw. 41% bzw. alle 45 Veranstalter, die aktuell eine Erlaubnis erhalten haben (Stand: Oktober 2023), einen Marktanteil von rd. 907 Mio. Euro von 89%. Dies zeigt, dass ein bedeutsamer Teil der Veranstalter von virtuellen Automaten- und Online-Poker bereits dem erlaubten Markt zugeordnet werden konnte.

Im Vergleich zum Vorjahr hat das Ausmaß des deutschen Marktes von diesen drei Glücksspielformen um insgesamt 79 Mio. Euro (+18%) zugenommen. Der Anstieg kann teilweise damit begründet werden, dass Spielehersteller, die einen Bezug zum deutschen Glücksspielmarkt haben, aufgrund der Erlaubnisfähigkeit von virtuellen Automaten- und Online-Poker ihre B2B-Aktivitäten wieder aufgenommen haben. Des Weiteren konnte im Beobachtungszeitraum festgestellt werden, dass durch den Übergang vom unerlaubten zum erlaubten Markt die durchschnittliche Ausschüttungsquote von virtuellen Automaten- und Online-Poker an die Spielenden erhöht hat. Diese Kennzahl liegt im unerlaubten Markt, nach wie vor, bei rd. 4% und ist im erlaubten Markt, aufgrund der Umsetzung von glücksspiel- und steuerrechtlichen Maßnahmen, auf über 10% der Spieleinsätze angestiegen. Eine ähnliche Erhöhung lässt sich auch im Jahr 2023 beobachten.

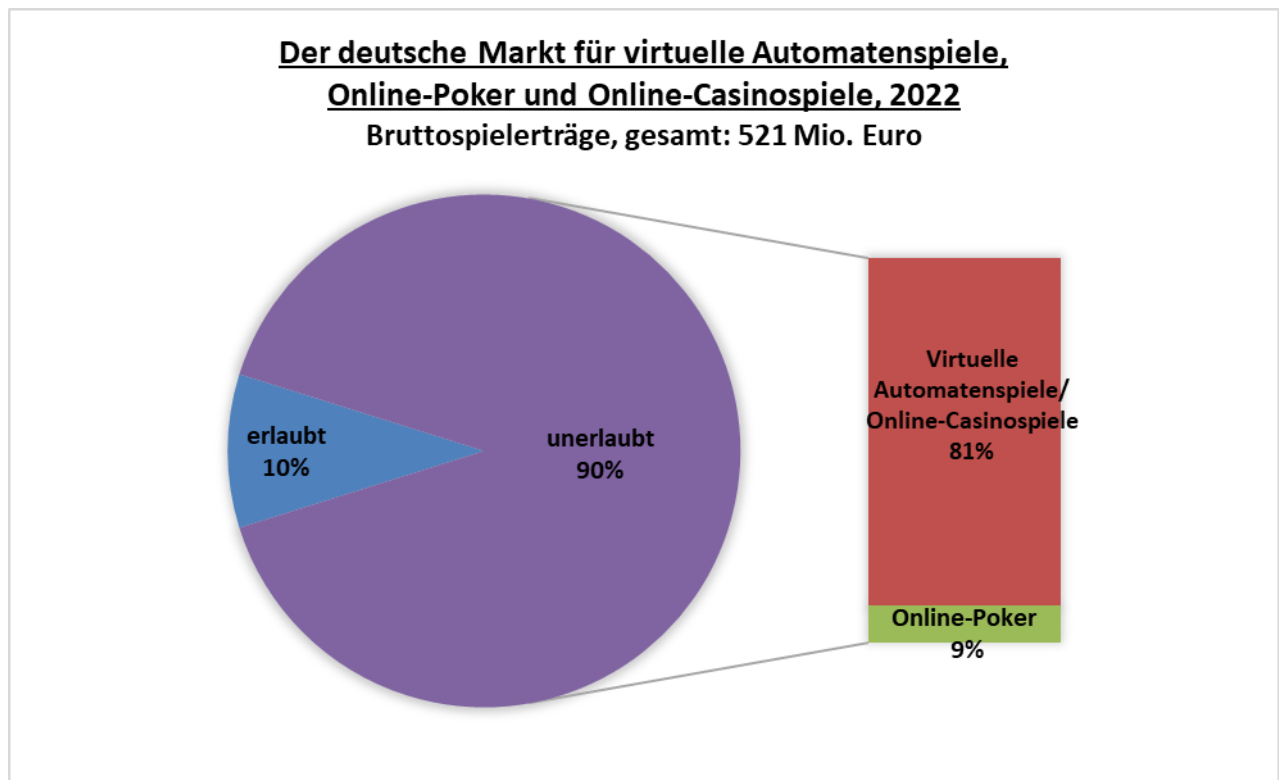
Grundsätzlich kann in diesem Marktsegment, wie auch bei den Sportwetten, festgestellt werden, dass der verbleibende Teil an illegalen Veranstaltern, zumindest mit Sitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder einem Vertragsstaat des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum, sich entweder noch im Erlaubnisverfahren befindet oder vom Markt zurückgezogen hat. Dementsprechend sind am illegalen Markt zum großen Teil Veranstalter mit Sitz außerhalb dieser Staaten, deren



Angebot besteht hauptsächlich aus virtuellen Automatenspielen sowie Online-Casinospielen und nur noch zum geringen Teil aus Online-Poker.

In der Abbildung 7 ist die Aufteilung des deutschen Marktes von diesen drei Glücksspielformen graphisch dargestellt.

**Abbildung 7:** Der deutsche Markt für virtuelle Automatenspiele, Online-Poker und Online-Casinospiele 2022



Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Ergänzende Bemerkungen zum Markt für virtuelle Automatenspiele und Online-Poker 2022

- Marktanteil am Gesamtmarkt: 3,9% (2021: 4,4%)  
davon 10% am erlaubten Markt und 90% am unerlaubten Markt
- Zunahme der BSE um 78,7 Mio. Euro (+17,8%) gegenüber dem Vorjahr
- Anteil der Produktlinien am Online-BSE: 91% virtuelle Automatenspiele/Online-Casinospiele, 9% Online-Poker
- Zunahme der BSE von virtuellen Automatenspielen/Online-Casinospielen 40,9 Mio. Euro (+9,5%) gegenüber dem Vorjahr
- Zunahme der BSE von Online-Poker um 37,7 Mio. Euro (+394%) gegenüber dem Vorjahr

## 2.6 Die Entwicklung des Glücksspielmarktes in den letzten zehn Jahren

Abschließend zeigt die Tabelle 3 die Entwicklung des deutschen Glücksspielmarktes in den letzten zehn Jahren. Die Tabelle enthält die Segmente des erlaubten sowie des unerlaubten Marktes mit den jeweiligen Änderungen der Vertriebskanäle<sup>17</sup> und der Bruttospielerträge in den drei folgenden Zeiträumen: Die langfristige Entwicklung in den letzten zehn Jahren (2012 vs. 2022), die mittelfristige Entwicklung in den letzten fünf Jahren (2017 vs. 2022) und die kurzfristige Entwicklung im Vergleich zum Vorjahr (2021 vs. 2022). Die Einträge in der Tabelle sind wie folgt zu lesen: Die Anzahl der Standorte von Spielbanken zwischen 2012 und 2022 ist gesunken und ist dementsprechend mit einem Pfeil nach unten gekennzeichnet. Hingegen sind die Bruttospielerträge von Spielbanken zwischen 2017 und 2022 gestiegen und dadurch mit einem Pfeil nach oben markiert.

**Tabelle 3:** Die Entwicklung der Segmente in den letzten zehn Jahren

Entwicklung des deutschen Glücksspielmarktes in den letzten Jahren							
Markt	Segmente	langfristig		mittelfristig		kurzfristig	
		Zehn-Jahres-Veränderung		Fünf-Jahres-Veränderung		Ein-Jahres-Veränderung	
		2012 vs 2022		2017 vs 2022		2021 vs 2022	
		Vertrieb	BSE	Vertrieb	BSE	Vertrieb	BSE
Erlaubt	Spielbanken	↓	↑	↑	↑	↔	↑
	Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten	↓	↑	↓	↓	↓	↑
	Deutscher Lotto-Toto-Block	↓	↑	↓	↑	↓	↑
	Klassenlotterien	↓	↓	↓	↓	↓	↓
	Soziallotterien	-	↑	-	↑	-	↑
	Sparlotterien	-	↑	-	↑	-	↑
	Pferdewetten	↓	↑	↓	↓	↑	↓
Unerlaubt	Sportwetten	↓	↑	↓	↑	↑	↑
	Virtuelle Automaten Spiele/ Online-Casinospiele	-	↑	-	↓	-	↑
	Online-Poker	-	↓	-	↓	-	↑
Unerlaubt	Online-Zweitlotterien	-	-	-	↑	-	↑

Legende:                      Zunahme zur Vorperiode ↑                      Rückgang zur Vorperiode ↓                      keine Änderung zur Vorperiode ↔

Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

Halle (Saale), 11.12.2023

<sup>17</sup> Der Vertrieb umfasst die Anzahl der Spielbankstandorte, Geldspielgeräte, Lotto-Aannahmestellen, Lottereeinnahmen, Rennvereine mit Totalisator, Örtlichkeiten und Wettvermittlungsstellen. Bei den anderen Segmenten liegen keine Vergleichsdaten im Vertrieb vor.

## Exkurs: Spielersperrsystem OASIS

Die Spielersperre stellt ein zentrales Instrument zum Schutz von Spielerinnen und Spielern **und** zur Bekämpfung der Glücksspielsucht dar. Dieses System steht all denjenigen Veranstaltern und Vermittlern von Glücksspielen zur Verfügung, die nach dem GlüStV 2021 verpflichtet sind, sich an das Spielersperrsystem zum Schutz der Spieler und zur Bekämpfung der Glücksspielsucht anzuschließen.

Das Land Hessen, vertreten durch das Regierungspräsidium Darmstadt, ist gemäß § 23 Abs. 1 Satz 1 i.V.m. § 8 Abs. 1 GlüStV 2021 i.V.m. § 15 Abs. 9 Hessisches Glücksspielgesetz (HGlüG) mit der Errichtung und dem Betrieb eines übergreifenden Sperrsystems zum Schutz der Spieler und zur Bekämpfung der Glücksspielsucht beauftragt. Am 1. Juli 2013 ist das Spielersperrsystem OASIS (Onlineabfrage Spielerstatus) an das Netz gegangen. Bei den Nutzern von OASIS war bis Juni 2021 zwischen den Verpflichteten gemäß GlüStV (OASIS GlüStV) und den Verpflichteten der hessischen (OASIS HSpielHG) und rheinland-pfälzischen (OASIS LGlüG RP) Sperrdatei für Spielhallen zu unterscheiden.

OASIS GlüStV umfasste Spielbanken sowie Veranstalter von Sportwetten und Lotterien mit besonderem Gefährdungspotential. Diese Anbieter waren gemäß § 8 Abs. 2 GlüStV verpflichtet, sich an das übergreifende, bundesweite Sperrsystem anzuschließen und sperrten Personen, die dies selbst, ohne Angabe von Gründen, beantragten (Selbstsperre) oder Personen gemäß den in § 8 Abs. 2 GlüStV genannten Gründen (Fremdsperre). Darüber hinaus waren gemäß § 8 Abs. 6 GlüStV auch Vermittler von öffentlichen Glücksspielen sowie Anbieter von Pferdewetten mit Festquoten (§ 27 Abs. 3 GlüStV) verpflichtet, an dem übergreifenden Sperrsystem mitzuwirken. Das heißt, sie hatten in diesen Fällen sicherzustellen, dass die Spielteilnehmer vor dem Spielen gegen die Sperrdatei geprüft wurden und hatten bei ihnen eingereichte Anträge auf Selbstsperrungen unverzüglich an die Lotteriegesellschaft, in deren Geltungsbereich der Spieler seinen Wohnsitz hat, zu übermitteln. Die Prüfung gegen das Sperrsystem konnte in diesen Fällen entweder über den Veranstalter, an den vermittelt wurde, erfolgen oder durch eigenen Anschluss an OASIS, allerdings ausschließlich mit Abfrageberechtigung (sog. Lesender Zugriff). Daneben beinhaltete OASIS HSpielHG sowie OASIS LGlüG RP auch alle Spielhallenbetreiber in Hessen bzw. Rheinland-Pfalz.

Die Datenbestände dieser Sperrdateien sind seit Juli 2021 gemäß § 8d Abs. 1 GlüStV 2021 in das spielformübergreifende und bundesweite Sperrsystem (OASIS GlüStV 2021) überführt. Darüber hinaus hat sich der Kreis der Verpflichteten erweitert. OASIS GlüStV 2021 umfasst alle Glücksspielformen, mit Ausnahme von Lotterien, die nicht häufiger als zweimal pro Woche veranstaltet werden, Lotterien in Form des Gewinnsparens und Pferdewetten, die von Vereinen, die das Unternehmen eines Totalisators nach § 1 RennwLottG betreiben, oder auf einer inländischen Pferderennbahn stationär angeboten werden. In Abänderung der gleichbleibenden Mindestsperrfrist von einem Jahr kann im Fall der Selbstsperre eine Sperrfrist von drei Monaten beantragt werden. Weiterhin ist durch den GlüStV 2021 die Notwendigkeit einer Angabe des Sperrgrundes entfallen. Dies ist für die Aufhebung der Sperre relevant, da nunmehr eine Sperre auf Antrag ohne Nachweis des Wegfalls des Sperrgrundes aufgehoben werden kann.

Die Tabelle 4 zeigt die Anzahl der Spielersperrungen zwischen 2018 und 2022, unterteilt nach Selbst- und Fremdsperren. Es ist zu beachten, dass Spielersperrungen bis zum Jahr 2017 nur von den Spielbanken und Lotteriegesellschaften des DLTB eingetragen bzw. von deren Vorsystem übernommen wurden. In den Jahren 2018 und 2019 kamen dann Einträge von in einigen Bundesländern geduldeten Wettvermittlungsstellen und von in Schleswig-Holstein mit Übergangsregelungen lizenzierten Veranstaltern bzw. seit Oktober 2020 auch von den bundesweit lizenzierten Sportwettveranstaltern hinzu. Ab Juli 2021

beinhaltet die Tabelle auch die Anzahl der Spielersperrungen von den neuen Verpflichteten gemäß GlüStV 2021, das sind lizenzierte gewerbliche Automatenaufsteller, Spielhallenbetreiber, Vermittler von Sportwetten sowie Veranstalter von virtuellen Automatenspielen/Online-Poker. In Zukunft wird die Tabelle auch Einträge der Veranstalter von Online-Casinospielen mit einer Erlaubnis enthalten. Neben den lizenzierten Veranstaltern ist seit Juli 2021 gemäß § 8a Abs. 2 GlüStV 2021 auch die für die Führung der Sperrdatei zuständige Behörde berechtigt Sperren einzutragen. Dementsprechend findet sich in der Tabelle 4 eine eigene Zeile für diese Behörde.

**Tabelle 4:** Spielersperrsystem OASIS GlüStV 2021 - Anzahl der Sperren, 2018 bis 2022

<b>Spielersperrsystem OASIS GlüStV - Anzahl der Sperren</b>						
		<b>31.12.2018</b>	<b>31.12.2019</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2021</b>	<b>31.12.2022</b>
<b>Spielbanken</b>	Selbstsperren	31.003	33.990	35.796	39.734	38.777
	Fremdsperren	4.935	5.723	6.447	6.522	6.023
	<b>Gesamt</b>	<b>35.938</b>	<b>39.713</b>	<b>42.243</b>	<b>46.256</b>	<b>44.800</b>
<b>DLTB</b>	Selbstsperren	1.818	1.918	2.015	2.113	2.002
	Fremdsperren	199	235	285	319	337
	<b>Gesamt</b>	<b>2.017</b>	<b>2.153</b>	<b>2.300</b>	<b>2.432</b>	<b>2.339</b>
<b>Sportwetten (Veranstaltung)</b>	Selbstsperren	28	107	2.059	29.853	46.028
	Fremdsperren		4	306	1.223	1.636
	<b>Gesamt</b>	<b>28</b>	<b>111</b>	<b>2.365</b>	<b>31.076</b>	<b>47.664</b>
<b>Sportwetten (Vermittlung)</b>	Selbstsperren				198	407
	Fremdsperren				10	23
	<b>Gesamt</b>				<b>208</b>	<b>430</b>
<b>Pferdewetten</b>	Selbstsperren		3	40	56	72
	Fremdsperren					
	<b>Gesamt</b>		<b>3</b>	<b>40</b>	<b>56</b>	<b>72</b>
<b>Spielhallen</b>	Selbstsperren				23.441	45.440
	Fremdsperren				342	451
	<b>Gesamt</b>				<b>23.783</b>	<b>45.891</b>
<b>Automaten- aufsteller</b>	Selbstsperren				114	440
	Fremdsperren					8
	<b>Gesamt</b>				<b>114</b>	<b>448</b>
<b>Buchmacher</b>	Selbstsperren					6
	Fremdsperren					1
	<b>Gesamt</b>					<b>7</b>
<b>Virtuelle Automatenspiele/ Online-Poker</b>	Selbstsperren					3.379
	Fremdsperren					39
	<b>Gesamt</b>					<b>3.418</b>
<b>Behörde</b>	Selbstsperren				2.924	15.366
	Fremdsperren				20	228
	<b>Gesamt</b>				<b>2.944</b>	<b>15.594</b>
<b>Gesamt</b>	Selbstsperren	32.849	36.018	39.910	98.433	151.917
	Fremdsperren	5.134	5.962	7.038	8.436	8.746
	<b>Gesamt</b>	<b>37.983</b>	<b>41.980</b>	<b>46.948</b>	<b>106.869</b>	<b>160.663</b>

Quelle: Regierungspräsidium Darmstadt

Am 31. Dezember 2022 gab es in OASIS GlüStV 2021 insgesamt 160.663 Sperrsätze, davon 151.917 bzw. 94,6% Selbstsperrungen und 8.746 bzw. 5,4% Fremdsperrungen. Die Selbstsperrungen können wiederum in 111.859 unbefristete Sperrungen sowie 40.058 befristete Sperrungen unterteilt werden. Gemeinsam mit den unbefristeten Fremdsperrungen, waren zum Jahreswechsel bezogen auf die gesamten Sperrsätze 75,1% unbefristete und 24,9% befristeten Sperrungen eingetragen.

Unterteilt man die Sperrsätze nach Segmenten, dann entfielen 47.664 Sperrsätze bzw. 29,7% auf Sportwettveranstalter, 45.891 bzw. 28,6% auf Spielhallen und 44.800 Sperrsätze bzw. 27,9% auf Spielbanken. Weitere 15.594 Sperrsätze bzw. 9,7% wurden von der zuständigen Behörde eingetragen. Diese vier eintragenden Stellen machen rd. 96% aller Sperrereinträge aus. Die restlichen rd. 4% teilen sich auf die anderen sechs Segmente auf.

Ein Vergleich mit den jeweiligen Werten aus den Vorjahren zeigt, dass die Anzahl der Sperrungen im Beobachtungszeitraum um 50% gestiegen ist. Dies ist vor allem auf die erstmals ganzjährig hinzugekommenen Einträge der neuen Verpflichteten, insbesondere der seit Juli 2021 angeschlossenen Spielhallen zurückzuführen, die sich beinahe verdoppelt haben. Darüber hinaus kamen auch von den Veranstaltern von Sportwetten mehr als 50% Sperrsätze hinzu. Neben den neuen Sperrereinträgen wurden im Jahr 2022 zwischenzeitlich 12.143 Sperrungen wieder aufgehoben.

In der Tabelle 5 ist die Anzahl der Abfragen der an OASIS GlüStV 2021 angeschlossenen Glücksspielanbieter, gegliedert nach Segmenten in den letzten vier Jahren angegeben. Im Jahr 2022 gab es insgesamt rd. 739,9 Millionen Abfragen (+8% gegenüber 2021). Der Anstieg resultierte hauptsächlich aus den rd. 52,4 Mio. Abfragen (+787% gegenüber dem letzten Jahr) in Spielhallen bzw. rd. 29,5 Mio. Abfragen (+327% gegenüber dem Vorjahr) von Wettvermittlungsstellen. Die Sportwettveranstaltung hatte mit über 606 Mio. Abfragen bzw. 82% den größten Anteil.

**Tabelle 5:** Spielersperrsystem OASIS GlüStV 2021 - Anzahl der Abfragen, 2019 bis 2022

Spielersperrsystem OASIS GlüStV 2021 - Anzahl der Abfragen					
Segment	Vertrieb	2019	2020	2021	2022
DLTB	stationär/online	31.934.828	31.104.555	34.791.033	28.136.136
Spielbanken	stationär	6.508.139	3.779.423	3.230.936	8.183.452
Pferdewetten im Internet	online	2.169.240	2.480.025	3.327.125	3.174.550
Gewerbliche Spielvermittlung	online	768.170	1.447.504	1.091.405	1.134.330
Sportwettvermittlung	stationär	1.776.111	1.444.586	6.892.278	29.460.269
Sportwettveranstaltung	online	1.631.494	72.001.624	628.118.086	606.249.278
Soziallotterien	online	5.991	664.737	324.215	
Buchmacher	stationär	59	1.575	4.338	38.497
Spielhallen	stationär			7.371.487	52.338.017
Gewerbliche Automatenaufstellung	stationär			160.184	6.484.833
Virtuelle Automaten Spiele/Online-Poker	online				4.676.449
<b>Gesamt</b>		<b>44.794.032</b>	<b>112.924.029</b>	<b>685.311.087</b>	<b>739.875.811</b>

Quelle: Regierungspräsidium Darmstadt

Im Jahr 2023 ist die Anzahl der Sperrereinträge weiter angestiegen. Zwischenzeitlich gibt es insgesamt über 231.000 Sperrsätze, davon rd. 96% Selbstsperrungen und rd. 4% Fremdsperrungen bzw. rd. 35% befristete und 65% unbefristete Sperrungen (Stand Oktober 2023).

## 3 Anhang

### 3.1 Der Umfang des deutschen Glücksspielmarktes 2021

Um die angegebenen Zahlen, insbesondere die kurzfristige Entwicklung des deutschen Glücksspielmarktes vergleichen zu können, ist nachstehend in den Tabellen 6 und 7 auch der Umfang des erlaubten und unerlaubten Marktes für das Jahr 2021 angegeben.

An dieser Stelle ist Folgendes zu beachten: Die Daten zur Evaluierung des erlaubten Marktes stammen einerseits von den teilnehmenden Glücksspielunternehmen und andererseits von externen Quellen, z.B. Geschäftsberichte von Spielbank- und Lotteriegesellschaften, Haushaltsrechnungen und Beteiligungsberichte der Bundesländer, Berichte von Verbänden usw. Hingegen basiert die Evaluierung des unerlaubten Marktes auf Steuerdaten und den Schätzungen von MECN, siehe dazu die Quellenangaben in Abschnitt 5.

Für die Evaluierung von beiden Märkten gilt: Da nach Abschluss des Jahresreports 2021 Daten für das Jahr 2021 seitens der Quellen nachträglich korrigiert wurden, mussten in diesem Jahresreport einige Angaben gegenüber dem letzten Jahr angepasst werden. Diese Berichtigungen betreffen das Angebot und den Vertrieb, die Bruttospielerträge sowie die Abgabenbelastungen von einzelnen Segmenten. Allerdings bewirken die durchgeführten Anpassungen nur geringe Veränderungen in den jeweiligen Kennzahlen und ergeben keine wesentliche Korrektur im Gesamtbild des deutschen Glücksspielmarktes.

**Tabelle 6:** Der deutsche Glücksspielmarkt – Erlaubter Markt 2021

Der deutsche Glücksspielmarkt - Erlaubter Markt 2021															
Geldbeträge in Mio. Euro															
01.01 - 31.12															
Zeitraum															
	Casinospiele		Geldspielgeräte (GSG) in Spielhallen und Gaststätten	Staatliche			Sozial-	Spar-	Pferdewetten	Sportwetten	Gesamt				
	Großes	Kleines		Lotterien	Pari-mutuel-Wetten	Klassen-						lotterien			
Spiel															
Veranstalter/Anbieter	18 Spielbankgesellschaften		rd. 5.000 - 6.000 Automatenaufsteller		16 Landeslotteriegesellschaften (LLG) des Deutschen Lotto-Toto-Blocks (DLTB)			GKL Gemeinsame Klassenlotterie der Länder	5 Soziallotterien (SozialLot)	30 Lotterieträger	33 Rennvereine mit Totalisator, 35 Buchmacher	32 Sportwettveranstalter (SportwettV)			
Vertrieb	stationär	71 Spielbanken (davon 20 Automaten-dependancen)		rd. 8.500 Spielhallen	rd. 30.000 - 40.000 Gaststätten		20.972 Annahmestellen		52 Lottereeinnahmen (LE)	Telefon, Post, Banken & Sparkassen u.ä.	Volks-, Raiffeisen- & Sparda-Banken bzw. Sparkassen	33 Rennbahnen, 185 Örtlichkeiten	rd. 1.150 Wettvermittlungsstellen <sup>1</sup> / 13.292 Oddset-Annahmestellen		
	online	-		verboten		16 LLG	9 Gew. SpV	8 LLG	4 LE	5 SozialLot	1 Gew.SpV	22 Lotterieträger	2 Rennvereine	4 Buchmacher	28 SportwettV
Angebot	rd. 440 Spieltische	rd. 8.400 Glücksspielautomaten	rd. 140.000 GSG	rd. 70.000 GSG	LOTTO 6aus49, Eurojackpot, Zusatzlotterien, GlücksSpirale KENO, Bingo!, Rubbellose etc.			Fußball-TOTO	NKL, SKL	Diverse Gewinnlose	Gewinn- & PS-Sparen	Diverse Pferdewettarten	Sportwetten zu Festquoten		
Bruttospiel-erträge (BSE)	gesamt	61	444	2.400		4.003		20	183	674	272	42	1.278	9.379	
	davon online	505		-		503	306	2,5	2,6	258	16	0,8	8	16	410
						811				274		24			
Totalisatorsteuer												4,7		4,7	
Buchmachersteuer												0,4		0,4	
Sportwettensteuer <sup>2</sup>								2,4					432	434	
Lotteriesteuer					1.356			52	163	99				1.670	
Vergnügungssteuer			412											412	
Umsatzsteuer	81		194											275	
Spielbankabgabe		145												2.405	
Sonstige Abgaben					1.755			-	356	148					
Steuern/Abgaben, Gesamt		226		606		3.114		52	519	247		5,1	432	5.201	

<sup>1</sup> Anzahl der bisher erlaubten Wettvermittlungsstellen

<sup>2</sup> Die angegebene Sportwettensteuer beinhaltet auch Steuern von Erlaubnisinhabern gemäß § 27 Abs. 2 GlüStV 2021.

Quelle: Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel

**Tabelle 7:** Der deutsche Glücksspielmarkt – Unerlaubter Markt 2021

<b>Der deutsche Glücksspielmarkt - Unerlaubter Markt 2021</b>						
Geldbeträge in Mio. Euro						
Spielformen	Sportwetten	Online-			Gesamt	
		Casinospiele/ virtuelle Automatenspiele	Poker	Zweitlotterien		
Veranstalter/Anbieter	rd. 265 Anbieter aus dem Ausland <sup>1</sup>					
Vertrieb	stationär	online				
	k.A.	180	785	31		27
		deutschsprachige Internetseiten <sup>2</sup>				
Bruttospielerträge (BSE)	62		433	10	235	740
	rd. 15%	rd. 85%				
Sportwettensteuer	24					24
virtuelle Automatensteuer			190			190
Online-Pokersteuer				14		14
<b>Steuern, Gesamt</b>	<b>24</b>		<b>190</b>	<b>14</b>	<b>-</b>	<b>227</b>

<sup>1</sup> Anbieter mit Sitz/Erlaubnis im/aus dem Ausland, z.B. Malta, Österreich, Alderney, Isle of Man, Curacao, Belize u.ä.

<sup>2</sup> Stand: Dezember 2021

Anmerkungen: Die Anzahl der Internetseiten enthält teilweise Mehrfachzählungen zwischen den Segmenten und soll deshalb nicht addiert werden.  
Die Anzahl der Internetseiten von Zweitlotterien enthält auch Angebote von so genannten Lotterie-Kurierdiensten, jedoch nicht die Angebote von Online-Sofortlotterien, z.B. Rubbellose, Instant Games etc. im Internet. Die Anzahl der Internetseiten dieser Angebote ist im Segment Online-Casinospiele/virtuelle Automatenspiele enthalten.

Quelle: Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel



## 4 Glossar

<b>Automatenaufsteller</b>	Erlaubnisinhaber gemäß § 33c Gewerbeordnung
<b>Automatendependance</b>	Spielbank, die ausschließlich das Kleine Spiel anbietet
<b>Bankhalter</b>	Spielleiter beim Glücksspiel, der die Bank (Kasse der Einsätze) hält und allein gegen einen oder mehrere Spieler spielt
<b>Bankhalterspiele</b>	Spiele, bei denen der Veranstalter als Bankhalter am Spiel teilnimmt
<b>BayernMILLIONEN</b>	Endzifferlotterie von einer Landeslotteriegesellschaft
<b>Bearbeitungsgebühren</b>	Gebühren für Spielscheine von Landeslotteriegesellschaften
<b>Bingo! (Bingolotterie)</b>	Umweltbingo
<b>Buchmacher</b>	Erlaubnisinhaber gemäß § 2 RennwLottG
<b>Buchmachersteuer</b>	Landessteuer gemäß § 8 Abs. 2 RennwLottG
<b>Bruttospieleinsätze</b>	Spieleinsätze inklusive Bearbeitungsgebühren
<b>Bruttospielerträge (BSE)</b>	Spieleinsätze abzüglich Gewinnauszahlungen
<b>Business-to-Business (B2B)</b>	Geschäftsbeziehung zwischen Unternehmen
<b>Business-to-Consumer (B2C)</b>	Geschäftsbeziehung zwischen Unternehmen und Kunden
<b>Business-to-Government (B2G)</b>	Geschäftsbeziehung zwischen Unternehmen und öffentlicher Verwaltung
<b>Casinospiele</b>	Großes und Kleines Spiel in Spielbanken
<b>Deutscher Lotto-Toto-Block (DLTB)</b>	Gemeinschaft der 16 selbständigen Landeslotteriegesellschaften
<b>Eigenvertrieb</b>	Vertrieb von Lotterien auf der Internetseite des Veranstalters
<b>Eurojackpot</b>	Transnationale Zahlenlotterie der 16 Landeslotteriegesellschaften im Verbund mit Lotteriegesellschaften in insgesamt 18 europäischen Ländern
<b>EuroMillionen</b>	Transnationale Zahlenlotterie in neun europäischen Ländern
<b>EU-VAT</b>	Umsatzsteuerregelungen für Anbieter elektronischer Dienstleistungen innerhalb der Europäischen Union
<b>Fußball-TOTO</b>	Fußballwetten mit variablen Quoten der 16 Landeslotteriegesellschaften; sie gelten steuerrechtlich gemäß § 26 RennwLottG als Sportwetten, jedoch glücksspielrechtlich gemäß § 3 Abs. 1 Satz 4 GlüStV 2021 nicht als Sportwetten, sondern als Lotterien.

<b>Festquoten-Wetten</b>	Wetten mit festen Wettquoten, d.h. die Höhe der Quoten ist bei Wettabschluss bekannt und bleibt für den Spieler <u>fest</u>
<b>Games</b>	Digitale Spiele im Internet von einer Landeslotteriegesellschaft
<b>Gaststätte</b>	Gaststätte mit Automatenaufstellung gemäß Spielverordnung
<b>Geldspielgeräte (GSG)</b>	Unterhaltungsautomaten mit Geldgewinnmöglichkeit, deren Bauart von der PTB zugelassen ist
<b>GENAU – Die Umweltlotterie</b>	Geolotterie von einer Landeslotteriegesellschaft
<b>Gewerbliche Spielvermittler</b>	Erlaubnisinhaber gemäß § 19 Abs. 2 GlüStV 2021
<b>Gewinnauszahlungen</b>	Auszahlungen an die Spieler im Fall eines Gewinnes
<b>Gewinnlose</b>	Endzifferlotterien von Soziallotterien
<b>Gewinnsparen</b>	Gewinnspargen bei Genossenschaftsbanken
<b>GKL Gemeinsame Klassenlotterie der Länder</b>	Staatlicher Erlaubnisinhaber gemäß § 10 Abs. 3 GlüStV 2021
<b>Glücksspielautomaten</b>	Automatenspiele (inkl. Multi-Roulette, Poker-, Black-Jack-, Bingoautomaten etc.)
<b>GlücksSpirale</b>	Endzifferlotterie der 16 Landeslotteriegesellschaften
<b>Großes Spiel</b>	Tischspiele (Klassisches Spiel) in Spielbanken
<b>Kartenspiele</b>	diverse Pokervariationen, Black Jack, Baccara/Punto Banco
<b>KENO</b>	Zahlenlotterie der 16 Landeslotteriegesellschaften
<b>Klassenlotterie</b>	Endzifferlotterie unterteilt nach Spielzeiträumen (Klassen) der GKL
<b>Kleines Spiel</b>	Glücksspielautomaten in Spielbanken
<b>Landeslotteriegesellschaft</b>	Erlaubnisinhaber zur Veranstaltung von staatlichen Lotterien und Sportwetten gemäß den Landesglücksspielgesetzen und vollständig oder mehrheitlich im staatlichen Eigentum
<b>Live-Wetten</b>	Sportwetten mit Tippabgabe während eines Sportereignisses
<b>Lotterie-Kurierdienste</b>	Anbieter ohne glücksspielrechtliche Erlaubnis aus Deutschland, die die Teilnahme an einer Lotterie im Auftrag von Spielern durchführen (wird in diesem Jahresreport dem Segment Online-Zweitlotterien zugeteilt)
<b>Lottereeinnahmen</b>	Vertriebspartner der GKL
<b>Lotteriesteuer</b>	Landessteuer gemäß § 26 RennwLottG

<b>Lotterieträger der Sparlotterien</b>	Veranstalter von Sparlotterien, z.B. Gewinnsparevereine der Genossenschaftsbanken, Lotteriegesellschaften der Sparkassen, Sparkassenverbände etc.
<b>LOTTO 6aus49</b>	Zahlenlotterie der 16 Landeslotteriegesellschaften
<b>Lotto-Annahmestelle</b>	Vertriebspartner der Landeslotteriegesellschaften
<b>MillionenKracher</b>	Endzifferlotterie von einer Landeslotteriegesellschaft
<b>Neujahrs-Millionen</b>	Endzifferlotterie von einer Landeslotteriegesellschaft
<b>NKL</b>	Norddeutsche Klassenlotterie
<b>OASIS</b>	Onlineabfrage Spielerstatus
<b>ODDSET</b>	Staatliches Sportwettangebot
<b>ODDSET-Annahmestellen</b>	Vertriebspartner des Veranstalters der ODDSET Sportwette
<b>Online-Casinospiele</b>	Virtuelle Nachbildungen von Bankhalterspielen und Live-Übertragungen eines terrestrisch durchgeführten Bankhalterspiels mit Teilnahmemöglichkeit über das Internet gemäß § 3 Abs. 1a Satz 2 GlüStV 2021
<b>Online-Poker</b>	Varianten des Pokerspiels ohne Bankhalter, bei denen verschiedene natürliche Personen im Internet an einem virtuellen Tisch gegeneinander spielen gemäß § 3 Abs. 1a Satz 3 GlüStV 2021
<b>Online-Pokersteuer</b>	Landessteuer gemäß § 46 RennwLottG 2021
<b>Online-Zweitlotterien</b>	Wetten auf Lotterien im Internet von Anbietern ohne glücksspielrechtliche Erlaubnis aus Deutschland
<b>Örtlichkeit</b>	Standort der Wettabgabe von Buchmachern
<b>Over-the-Counter (OTC)</b>	Wetten, die in der Wettvermittlungsstelle über den Ladentisch abgeschlossen werden
<b>Pari-mutuel-Wetten</b>	Wetten mit variablen Wettquoten, d.h. die Höhe der Quoten steht bei Wettabschluss noch nicht fest, sondern wird nach der Verteilung der Wetteinsätze kalkuliert und ist deshalb <u>variabel</u>
<b>Pferdewetten</b>	Wetten aus Anlass öffentlicher Pferderennen und anderer öffentlicher Leistungsprüfungen für Pferde gemäß § 3 Abs. 1 Satz 6 GlüStV 2021 (Wetten Galopp- und Trabrennen)
<b>Pferdewettarten</b>	übliche Pferdewettarten, z.B. Sieg-, Platz-, Zweier- oder Einlaufwette, Platz-Zwilling, Dreier- und Viererwette usw.
<b>Physikalisch-Technische Bundesanstalt (PTB)</b>	wissenschaftlich-technische Bundesoberbehörde im Geschäftsbereich des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie

<b>Plus 5</b>	Endzifferlotterie der 16 Landeslotteriegesellschaften in Verbindung mit KENO
<b>Pokerturniere u.ä.</b>	Poker-, Black Jack-Turniere in Spielbanken etc.
<b>Pre-Match-Wetten</b>	Sportwetten mit Tippabgabe vor Beginn eines Sportereignisses
<b>PS-Sparen</b>	Prämiensparlose bei Sparkassen
<b>Rake</b>	Vergütungen (Kommissionen) bei Online-Pokernetzwerken
<b>Rennbahn</b>	Galopp- und Trabrennbahn
<b>Rennverein mit Totalisator</b>	Erlaubnisinhaber gemäß § 1 RennwLottG
<b>Roulette</b>	American Roulette, Französisches Roulette, German Roulette
<b>Rubbellose</b>	Sofortlotterien der 16 Landeslotteriegesellschaften
<b>(Die) Sieger-Chance</b>	Endzifferlotterie von acht Landeslotteriegesellschaften in Verbindung mit der Glücksspirale
<b>Silvestermillionen</b>	Endzifferlotterie von einer Landeslotteriegesellschaft
<b>Silvesterlotterie</b>	Endzifferlotterie von einer Landeslotteriegesellschaft
<b>SKL</b>	Süddeutsche Klassenlotterie
<b>Sonstige Abgaben der GKL</b>	Gewinnausschüttung der GKL gemäß § 9 GKL-StV
<b>Sonstige Abgaben der Landeslotteriegesellschaften</b>	Landesabgaben gemäß den Landesglücksspielgesetzen; beinhaltet: Glücksspiel-, Konzessions-, Zweckabgaben, Reinerträge, Gewinnausschüttungen, Dividenden
<b>Sonstige Abgaben der Soziallotterien</b>	Reinerträge gemäß § 15 Abs. 1 GlüStV 2021
<b>Sonstige Abgaben der Sparlotterien</b>	Reinerträge gemäß § 30 Abs. 2 GlüStV 2021
<b>Sonstige Abgaben der Spielbanken</b>	Landesabgaben gemäß den Landesspielbankgesetzen; Diese beinhalten: Sonstige und Weitere Leistungen, Gewinn-, Sonder- und Zusatzabgaben, Gewinnausschüttungen, Troncabgabe
<b>Soziallotterien</b>	Lotterie von Wohlfahrtsorganisationen
<b>Soziallotterieveranstalter</b>	Erlaubnisinhaber gemäß § 12 Abs. 3 Satz 1 GlüStV 2021
<b>Sparlotterien</b>	Kombination von Lotterien und Sparanlagen
<b>Spielbank</b>	Standort mit dem Angebot von Casinospielen
<b>Spielbankabgabe</b>	(Besondere) Landessteuer gemäß den Landesspielbankgesetzen
<b>Spielbankgesellschaft</b>	Erlaubnisinhaber gemäß Spielbankgesetzen der Länder

<b>Spieleinsätze</b>	Einzahlungen von den Spielern
<b>Spielhalle</b>	Spielhallen mit Automatenaufstellung gemäß Spielverordnung
<b>Spiel 77</b>	Endzifferlotterie der 16 Landeslotteriegesellschaften in Verbindung mit LOTTO 6aus49, Eurojackpot, GlücksSpirale, Bingo! und Fußball-TOTO
<b>Sportereignis</b>	Sportlicher Wettkampf zwischen Menschen nach definierten Regeln gemäß § 3 Abs. 1 Satz 5 GlüStV 2021
<b>Sportwetten</b>	Wetten zu festen Quoten auf einen zukünftigen Vorgang während eines Sportereignisses, auf das Ergebnis eines Sportereignisses oder auf das Ergebnis von Abschnitten von Sportereignissen gemäß § 3 Abs. 1 Satz 4 GlüStV 2021
<b>Sportwettensteuer</b>	Landessteuer gemäß § 16 RennwLottG 2021
<b>Staatliche Lotterien</b>	Lotterien der Landeslotteriegesellschaften
<b>SUPER 6</b>	Endzifferlotterie der 16 Landeslotteriegesellschaften in Verbindung mit LOTTO 6aus49, Eurojackpot, Glücksspirale, Bingo! und Fußball-TOTO
<b>Tischspiele</b>	Roulette, Kartenspiele, Würfelspiele
<b>Totalisatorsteuer</b>	Landessteuer gemäß § 8 Abs. 1 RennwLottG
<b>Umsatzsteuer</b>	Gemeinschaftssteuer gemäß Umsatzsteuergesetz
<b>Umweltbingo</b>	Bingolotterie von sieben Landeslotteriegesellschaften
<b>Vergnügungssteuer</b>	Gemeindesteuer gemäß Kommunalabgabengesetzen
<b>Virtuelle Automatenspiele</b>	Nachbildungen terrestrischer Automatenspiele im Internet gemäß § 3 Abs. 1a Satz 1 GlüStV 2021
<b>Virtuelle Automatensteuer</b>	Landessteuer gemäß § 36 RennwLottG
<b>Wettvermittlungsstelle</b>	Standort der Wettabgabe von Sportwettanbietern
<b>Wettquote</b>	Auszahlungsbetrag bei Wettgewinn
<b>Wett-Terminal</b>	elektronisches Gerät in Wettvermittlungsstellen, mit dem Wettten abgeschlossen werden
<b>Würfelspiele</b>	Cubes, Dice52
<b>Zusatzlotterien</b>	Spiel 77, SUPER 6, Plus 5, Die Sieger-Chance

## 5 Quellenangaben

**Tabelle 8:** Quellenangaben zu den Tabellen 1 und 6 – Umfang des erlaubten Marktes

<b>Umfang des erlaubten Marktes: Quellenangaben zu Anbieter, Vertrieb, Angebot und finanziellen Kennzahlen</b>		
<b>Segmente</b>		
(1) Casinospiele in Spielbanken (2) Geldspielgeräte der gewerblichen Automatenaufstellung in Spielhallen und Gaststätten (3) Staatliche Lotterien und Pari-mutuel-Wetten des Deutschen Lotto-Toto-Blocks (4) Staatliche Klassenlotterien (5) Soziallotterien (6) Sparlotterien (7) Pferdewetten (8) Sportwetten (Festquoten) (9) Virtuelle Automaten Spiele und Online-Poker		
Kennzahl	Segment	Quelle
Veranstalter/Anbieter	(1) bis (9)	GGL (1)
Vertrieb, stationär	(1) bis (9)	GGL (1)
Vertrieb, online	(1) bis (2)	§ 4 Abs. 4 GlüStV 2021
	(3) bis (9)	GGL (1)
Angebot	(1) bis (9)	GGL (1)
	(2)	IFH (2022), IW Consult (2023)
Bruttospielerträge, gesamt	(1)	GGL (1)
	(2)	eigene Berechnungen (siehe Abbildung 8)
Bruttospielerträge, online	(3) bis (9)	eigene Berechnungen <sup>1</sup>
<sup>1</sup> Die Berechnungen der Bruttospielerträge erfolgten für die Segmente (3) bis (9) anhand der vorliegenden Spieleinsätze und den gegebenen Auszahlungsquoten gemäß der folgenden Formel: Bruttospielerträge = Spieleinsätze · (1 - Auszahlungsquote in %) Die Angaben der Spieleinsätze und Auszahlungsquoten stammen aus folgenden Quellen:		
Spieleinsätze, gesamt	(3) bis (9)	GGL (1)
Spieleinsätze, online (Lotterien)	(3) bis (6)	GGL (2)
Auszahlungsquoten	(3)	Jahres- und Geschäftsberichte sowie Spielordnungen der Landeslotteriegesellschaften
	(4)	GGL (1)
	(5)	Jahres- und Geschäftsberichte sowie Spielordnungen der Soziallotteriegesellschaften;
	(6)	Spielordnungen der Gewinnsparevereine & Sparkassen
	(7) bis (9)	GGL (1)

**Tabelle 9:** Quellenangaben zu den Tabellen 1 und 6 – Umfang des erlaubten Marktes

(1) Casinospiele in Spielbanken (2) Geldspielgeräte der gewerblichen Automatenaufstellung in Spielhallen und Gaststätten (3) Staatliche Lotterien und Wetten des Deutschen Lotto-Toto-Blocks a) Lotterien, b) Pari-mutuel-Wetten (4) Staatliche Klassenlotterien (5) Soziallotterien (6) Sparlotterien (7) Pferdewetten (8) Sportwetten (Festquoten) (9) Virtuelle Automatenspiele/Online-Poker		
Kennzahl	Segment	Berechnungsgrundlage/Quelle
Spielbankabgabe (./ . Ust-Zahlast)	(1)	eigene Berechnungen gemäß den Angaben in den Haushaltsplänen- und Haushaltsrechnungen der Finanzministerien der Länder sowie den Jahres- und Geschäftsberichten der Spielbankgesellschaften
Sonstige Abgaben <sup>1</sup>		
Umsatzsteuer		
Vergnügungssteuer	(2)	eigene Berechnungen gemäß den Angaben im Steuerhaushalt (2021, 2022) mit der Annahme, dass 95% der vom Statistischen Bundesamt ausgewiesenen Vergnügungssteuer auf GSG entfallen; vgl. Vieweg (2015), Seite 24 sowie Peren et al. (2012), Seite 13
Umsatzsteuer		eigene Berechnungen mit den Annahmen von Peren et al. (2011), Seite 104
Lotteriesteuer	(3a)	eigene Berechnungen gemäß § 29 RennwLottG und den Angaben in den Jahres- und Geschäftsberichten der Landeslotteriegesellschaften
Sportwettsteuer (Pari-mutuel)	(3b)	eigene Berechnungen gemäß § 18 RennwLottG und den Angaben in den Jahres- und Geschäftsberichten der Landeslotteriegesellschaften
Lotteriesteuer	(4) bis (6)	eigene Berechnungen gemäß § 29 RennwLottG
Totalisatorsteuer	(7)	eigene Berechnungen gemäß § 10 RennwLottG
Buchmachersteuer		eigene Berechnungen gemäß § 10 RennwLottG
Sportwettsteuer (Festquoten)	(8)	eigene Berechnungen gemäß den Angaben im Steuerhaushalt (2021, 2022), sowie den Unterlagen der Steuerbehörden gemäß § 61 RennwLottG
Virtuelle Automatenspiele/ Online-Poker	(9)	eigene Berechnungen gemäß den Angaben im Steuerhaushalt (2021, 2022), sowie den Unterlagen der Steuerbehörden gemäß § 61 RennwLottG
Sonstige Abgaben <sup>2</sup>	(3)	eigene Berechnungen gemäß den Angaben in den Jahres- und Geschäftsberichten der Landeslotteriegesellschaften
	(5)	eigene Berechnungen gemäß § 15 Abs. 1 Satz 3 GlüStV 2021 sowie den Angaben aus den Jahresabschlüssen der Soziallotteriegesellschaften
	(6)	eigene Berechnungen gemäß § 30 Abs. 2 Satz 1 GlüStV 2021

**Tabelle 10:** Quellenangaben zu den Tabellen 2 und 7 – Umfang des unerlaubten Marktes

<b>Umfang des unerlaubten Marktes:</b>		
<b>Quellenangaben zu Anbieter, Vertrieb sowie finanziellen und fiskalischen Kennzahlen</b>		
<b>Segmente</b>		
(1) Sportwetten (2) Virtuelle Automaten Spiele (3) Online-Poker (4) Online-Casinospiele (5) Online-Zweitlotterien		
Kennzahl	Segment	Quelle
Anbieter	(1) bis (5)	GGL (1)
Vertrieb, stationär	(1)	GGL (1)
Vertrieb, online	(1) bis (5)	GGL (1)
Bruttospielerträge	(1) bis (3)	eigene Berechnungen gemäß den Angaben im Steuerhaushalt (2021, 2022), sowie den Unterlagen der Steuerbehörden gemäß § 61 RennwLottG
	(1) bis (5)	MECN
Sportwettsteuer	(1)	eigene Berechnungen gemäß den Angaben im Steuerhaushalt (2021, 2022), sowie den Unterlagen der Steuerbehörden gemäß § 61 RennwLottG
virtuelle Automatensteuer	(2)	eigene Berechnungen gemäß den Angaben im Steuerhaushalt (2021, 2022), sowie den Unterlagen der Steuerbehörden gemäß § 61 RennwLottG
Online-Pokersteuer	(3)	eigene Berechnungen gemäß den Angaben im Steuerhaushalt (2021, 2022), sowie den Unterlagen der Steuerbehörden gemäß § 61 RennwLottG



**Abbildung 8:** Vorgehensweise bei der Bestimmung der Bruttospielerträge von Geldspielgeräten

Aufbau	Darstellung der Vorgehensweise	Analytische Darstellung			
I. Ziel	<b>Bestimmung der Bruttospielerträge von Geldspielgeräten</b>	BSE <sup>G</sup> ... Bruttospielerträge, gesamt			
II. Daten- grundlage	<b>Gegebene Datensätze</b>				
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Daten von Referenzanbietern</th> <th>Vergnügungssteuer von DeStatis</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>rd. 15 Spielhallenbetreiber/Automatenaufsteller (Referenzanbieter) veröffentlichen regelmäßig Jahres- und Geschäftsberichte</li> <li>diese beinhalten jährliche Angaben zu den Bruttospielerträgen und Vergnügungssteuern aus der Aufstellung von Geldspielgeräten</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>DeStatis veröffentlicht jährlich die Einnahmen aus der Sonstigen Vergnügungssteuer für alle Bundesländer</li> <li>daraus lässt sich die gesamte jährliche Vergnügungssteuer auf Geldspielgeräte ermitteln</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	Daten von Referenzanbietern	Vergnügungssteuer von DeStatis	<ul style="list-style-type: none"> <li>rd. 15 Spielhallenbetreiber/Automatenaufsteller (Referenzanbieter) veröffentlichen regelmäßig Jahres- und Geschäftsberichte</li> <li>diese beinhalten jährliche Angaben zu den Bruttospielerträgen und Vergnügungssteuern aus der Aufstellung von Geldspielgeräten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DeStatis veröffentlicht jährlich die Einnahmen aus der Sonstigen Vergnügungssteuer für alle Bundesländer</li> <li>daraus lässt sich die gesamte jährliche Vergnügungssteuer auf Geldspielgeräte ermitteln</li> </ul>
Daten von Referenzanbietern	Vergnügungssteuer von DeStatis				
<ul style="list-style-type: none"> <li>rd. 15 Spielhallenbetreiber/Automatenaufsteller (Referenzanbieter) veröffentlichen regelmäßig Jahres- und Geschäftsberichte</li> <li>diese beinhalten jährliche Angaben zu den Bruttospielerträgen und Vergnügungssteuern aus der Aufstellung von Geldspielgeräten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DeStatis veröffentlicht jährlich die Einnahmen aus der Sonstigen Vergnügungssteuer für alle Bundesländer</li> <li>daraus lässt sich die gesamte jährliche Vergnügungssteuer auf Geldspielgeräte ermitteln</li> </ul>				
III. Bedingung	Zur Bestimmung der Bruttospielerträge des Gesamtmarktes aus den drei gegebenen Datensätzen ist es notwendig, dass ein funktionaler Zusammenhang, $f(\cdot)$ zwischen der Vergnügungssteuer und den Bruttospielerträgen existiert. Die Bemessungsgrundlage der Vergnügungssteuer ist in der Vergangenheit zunehmend vom Stückzahlmaßstab auf den Wirklichkeitsmaßstab umgestellt worden. Da der Wirklichkeitsmaßstab entweder den Kasseneintrag inkl. oder exkl. Umsatzsteuer oder die Spieleinsätze umfasst und alle drei Maßstäbe funktionale Zusammenhänge, $g^m(\cdot)$ mit den Bruttospielerträgen aufweisen, ist diese Bedingung größtenteils erfüllt. Dies gilt dabei sowohl für die Referenzanbieter als auch allgemein für den Gesamtmarkt und unterstellt, dass eine Änderung der Vergnügungssteuer durch eine Änderung der Bruttospielerträge erklärt werden kann.	$(1) Vst = f(BSE)$ bzw. $Vst = F[g^m(BSE)]$ $(1a) dVst = \frac{\partial Vst}{\partial BSE} d BSE$			
IV. Konflikt	Allerdings haben in den letzten Jahren viele Gemeinden die Vergnügungssteuersätze angehoben. Dadurch ist es notwendig, den funktionalen Zusammenhang um den Faktor der Steuerhöhung zu erweitern. Das bedeutet gleichzeitig, dass eine Änderung der Vergnügungssteuer nicht nur durch eine Veränderung der Bruttospielerträge, sondern auch durch eine Erhöhung der Steuersätze, $St$ resultiert. Deshalb kann der Zusammenhang zwischen der Vergnügungssteuer und den Bruttospielerträgen zeitlich nicht als konstant angenommen werden. Es fehlt somit ein geeigneter (variabler) Faktor, mit dem sich jährlich die gesamten Bruttospielerträge aus der gesamten Vergnügungssteuer ableiten lassen.	$(2) Vst = f(BSE, St)$ $(2a) dVst = \frac{\partial Vst}{\partial BSE} d BSE + \frac{\partial Vst}{\partial St} d St$			
V. Zwischen- ergebnis	Die Vergnügungssteuer der Referenzanbieter wächst mit ähnlichen jährlichen Steigerungsraten wie die gesamte Vergnügungssteuer. Dies impliziert, dass es einen positiven Zusammenhang zwischen der Entwicklung der Bruttospielerträge der Referenzanbieter und der des Gesamtmarktes gibt. <u>Anmerkung:</u> An dieser Stelle ist es wichtig zu erwähnen, dass Bayern als einziges Bundesland keine Vergnügungssteuer einhebt. Aus diesem Grund ist es notwendig, dass die Referenzanbieter auch in Bayern tätig sind, weil sonst die angeführte Entwicklung gestört wäre. Da es sich bei den Referenzanbietern um die führenden Unternehmen in der Branche handelt und diese bundesweit agieren, ist diese Bedingung erfüllt.	$(3) gVst^R \approx gVst^G \rightarrow gBSE^R \approx gBSE^G$			
VI. Lösung	Da die Referenzanbieter bundesweit tätig sind, beinhalten die Änderungen in ihrer Vergnügungssteuer auch etwaige Steuererhöhungen. Lässt man den jährlichen Faktor zwischen der Vergnügungssteuer und den Bruttospielerträgen des Gesamtmarkts mit dem analogen Faktor der Referenzanbieter anwachsen, dann sind darin auch jegliche Steuererhöhungen enthalten. Dieser Faktor genügt den Anforderungen von Punkt IV. und kann zur jährlichen Bestimmung der gesamten Bruttospielerträge verwendet werden.	$(4) \left(\frac{Vst}{BSE}\right)_t^G = \left(\frac{Vst}{BSE}\right)_{t-1}^G + d \left(\frac{Vst}{BSE}\right)^R$ $(4b) d \left(\frac{Vst}{BSE}\right)^G = d \left(\frac{Vst}{BSE}\right)^R$			

Quelle: Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder

## 6 Literaturverzeichnis

### a) Primärerhebung

gemäß dem Konzept zur Datenerhebung zur Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrages (Stand: 22.11.2016), Teil B Soziale und ökonomische Analyse (SöA), 1. Schwarzmarkt bekämpfung und Kanalisierung

**GGL (1)**, Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrages gemäß § 32 GlüStV 2021, Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL), Halle (Saale)

**GGL (2)**, Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrages gemäß § 32 GlüStV 2021 i.V. mit § 4 Abs. 6 GlüStV 2021, Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL), Halle (Saale)

**MECN**, Beobachtung und Darstellung der Entwicklung des Schwarzmarktes für Glücksspiele im Internet im Rahmen der Evaluierung nach § 32 GlüStV, MECN GmbH, München  
(Die Aufbereitung der Daten von MECN erfolgte durch die ehemalige Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel in Hessen sowie der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder)

### b) Sekundärliteratur

**IW Consult (2023)**, Die volkswirtschaftliche Bedeutung der Unterhaltungsautomatenwirtschaft, Studie für Die Deutsche Automatenwirtschaft e.V. vom 14.03.2023, Institut der deutschen Wirtschaft Köln Consult GmbH, Köln

**Peren et al. (2011)**, Peren, F.W., Clement, R., Terlau, W., Die volkswirtschaftlichen Auswirkungen der Vergnügungssteuer auf Unterhaltungsautomaten mit und ohne Gewinnmöglichkeit, Wirtschaftswissenschaftliches Gutachten ausgearbeitet für Verband der Deutschen Automatenindustrie e.V., Deutscher Automaten-Großhandels-Verband e.V., Bundesverband Automatenunternehmer e.V., Forum für Automatenunternehmer in Europa e.V., Forschungsinstitut für Glücksspiel und Wetten, Sankt Augustin, April 2011

**Peren et al. (2012)**, Peren, F.W., Clement, R., Volkswirtschaftliche Nutzeneffekte des gewerblichen Geld-Gewinnspiels, Wirtschaftswissenschaftliches Gutachten, Forschungsinstitut für Glücksspiel und Wetten, Sankt Augustin, Oktober 2012

**Schneider, B. (2021)**, Folgen des Glücksspielstaatsvertrags für den illegalen Glücksspielmarkt in Deutschland am Beispiel von Online-Sportwetten, Masterarbeit an der Universität Kassel  
FB Wirtschaftswissenschaften, Kassel, Juni 2021

**Steuerhaushalt (2021)**, Finanzen und Steuern, Steuerhaushalt, Fachserie 14, Reihe 4, 2021,  
Statistisches Bundesamt, Wiesbaden

**Steuerhaushalt (2022)**, Finanzen und Steuern, Steuerhaushalt, Fachserie 14, Reihe 4, 2022,  
Statistisches Bundesamt, Wiesbaden

**Vieweg, H.-G. (2015)**, Wirtschaftsentwicklung Unterhaltungsautomaten 2014 und Ausblick 2015,  
Gutachten im Auftrag der Deutschen Automatenwirtschaft, ifo Institut, Leibniz-Institut für  
Wirtschaftsforschung an der Universität München e.V., München

**Vieweg, H.-G (2022)**, Die Deutsche Automatenwirtschaft, Lage 2020 – Entwicklung 2021 – Perspektiven 2022,  
Gutachten im Auftrag der Deutschen Automatenwirtschaft, IFH Köln GmbH, Köln

## c) Gesetzverzeichnis

**Gewerbeordnung (GewO)**

Gewerbeordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 22. Februar 1999 (BGBl. I S. 202), die zuletzt durch 11 des Gesetzes vom 28. Juni 2023 (BGBl. 2023 I Nr. 172) geändert worden ist

**Glücksspielgesetz Schleswig-Holstein**

Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels (Glücksspielgesetz) vom 20. Oktober 2011

Gesetz aufgehoben m. W. v. 8. Februar 2013 durch Art. 4 des Gesetzes zur Änderung glücksspielrechtlicher Gesetze vom 1. Februar 2013 (GVOBl. S. 64, 69). Gemäß Art. 4 des Gesetzes zur Änderung glücksspielrechtlicher Gesetze vom 1. Februar 2013 (GVOBl. S. 64, 69) gilt Folgendes zu beachten: „§ 31 Glücksspielgesetz gilt fort. Das Glücksspielgesetz findet mit Ausnahme der § 20 Abs. 7 und § 23 Abs. 7 Satz 4 und 5 weiter Anwendung, soweit auf seiner Grundlage bereits Genehmigungen erteilt worden sind. Ansonsten wird das Glücksspielgesetz aufgehoben.“

Gesetz zur Übergangsregelung für Online-Casinospiele vom 11. Juni 2019 (GVOBl. S. 145)

**Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV)**

Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag - GlüStV) vom 30. Januar 2007/31. Juli 2007, verkündet durch das Hessische Glücksspielgesetz vom 12. Dezember 2007 (GVBl. I S. 835), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 21. September 2009 (GVBl. I S. 378), ersetzt durch den Ersten Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag – Erster GlüÄndStV) vom 15. Dezember 2011, verkündet durch Artikel 1 des Gesetzes zu Neuregelung des Glücksspielwesens in Hessen vom 28. Juni 2012 (GVBl. I. S. 190), zuletzt geändert durch Gesetz vom 11. Dezember 2019 (GVBl. S. 413), geändert durch den zwischen dem 26. März und 18. April 2019 unterzeichneten Dritten Staatsvertrag zur Änderung des Staatsvertrages zum Glücksspielwesen in Deutschland (Dritter Glücksspieländerungsstaatsvertrag) verkündet durch Artikel 1 des Gesetzes vom 11. Dezember 2019 (GVBl. S. 413), ersetzt durch Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag 2021 - GlüStV 2021) vom 29. Oktober 2020

**Glücksspielstaatsvertrag 2021 - GlüStV 2021**

Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV 2021) vom 27. Oktober 2020 (GVBl. 2021 S. 97, 288, BayRS 02-30-I), der durch Vertrag vom 24. März 2022 (GVBl. 2022 S. 310, 2023 S. 6) geändert worden ist

**Hessisches Glücksspielgesetz (HGlüG)**

Hessisches Glücksspielgesetz (HGlüG) vom 17.06.2021 (GVBl. S. 302), zuletzt geändert durch Art. 5 Gesetz zur Neuregelung stiftungsrechtlicher Vorschriften und zur Änd. anderer Rechtsvorschriften vom 16.2.2023 (GVBl. S. 90)

**Hessisches Spielhallengesetz (SpielhG, HE)**

Hessisches Spielhallengesetz vom 17. November 2022 (GVBl. S. 626)

**Landesglücksspielgesetz (LGlüG)**

Landesglücksspielgesetz Rheinland-Pfalz vom 22. Juni 2012 (GVBl. I. S. 213), zuletzt geändert durch Artikel 1 des Gesetzes vom 22.06.2021 (GVBl. S. 413)

**Rennwett- und Lotteriegesetz (RennwLottG)**

Rennwett- und Lotteriegesetz in der im Bundesgesetzblatt Teil III, Gliederungsnummer 611-14, veröffentlichten bereinigten Fassung, das zuletzt durch Rennwett- und Lotteriegesetz vom 25. Juni 2021 ersetzt worden ist

Rennwett- und Lotteriegesetz vom 25. Juni 2021 (BGBl. I S. 2065), das durch Artikel 1 des Gesetzes vom 23. Mai 2022 (BGBl. I S. 752) geändert worden ist

**Staatsvertrag über die Gründung der GKL Gemeinsame Klassenlotterie der Länder (GKL-StV)**

Staatsvertrag über die Gründung der GKL Gemeinsame Klassenlotterie der Länder (GKL-StV) vom 15. Dezember 2011 (GVBl. 2012 S. 276, 393, BayRS 02-29-F)

**Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit (Spielverordnung - SpielV)**

Spielverordnung in der Fassung der Bekanntmachung vom 27. Januar 2006 (BGBl. I S. 280), die zuletzt durch Artikel 4 Absatz 61 des Gesetzes vom 18. Juli 2016 (BGBl. I S. 1666) geändert worden ist

d) Sonstiges

**Gemeinsame Leitlinien der obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder**

Gemeinsame Leitlinien der obersten Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder in Bezug auf Angebote von virtuellen Automaten Spielen und Online-Poker auf Grundlage des Umlaufbeschlusses der Chefinnen und Chefs der Staats- und Senatskanzleien vom 8. September 2020 veröffentlicht am 30. September 2020

## 7 Ereignisse nach dem 31. Dezember 2022

### **Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) übernimmt restliche operative Aufgaben**

Zum 1. Januar 2023 übernahm die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) sämtliche ihrer gesetzlichen Aufgaben.

### **Coronavirus-Krankheit**

Am 5. Mai 2023 erklärte die WHO, dass die Coronavirus-Krankheit, angesichts der Tatsache, dass sie inzwischen gut etabliert sei und andauere, nicht mehr der Definition einer Gesundheitliche Notlage mit internationaler Tragweite, engl. Public Health Emergency of International Concern (PHEIC) entspricht. Das bedeutet nicht, dass die Pandemie selbst vorbei ist, aber der globale Notfall, den sie verursacht hat, ist vorerst vorbei.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Vgl. [www.who.int/europe/emergencies/situations/covid-19](http://www.who.int/europe/emergencies/situations/covid-19)