

# **Volkswirtschaftliche Auswirkungen des gewerblichen Automatenspiels**

Prof. Dr. Michael Adams  
Dr. Ingo Fiedler

Diskussion mit Vertretern des Deutschen Bundestages

07.04.2010

# Einleitung

- Gewerbliche Spielautomaten kommen auf 44% Marktanteil an den gesamten Glücksspielausgaben in Höhe von ca. 10 Mrd. €
- Gewerbliche Spielautomaten sind die suchtfährlichste und gleichzeitig am geringsten regulierte Glücksspielart in Deutschland
- Lediglich 2% - 5% der Bevölkerung nehmen am gewerblichen Automatenspiel teil
- Anteil der problematischen und pathologischen Spieler unter Automatenspielern 9 - 29%



# Das Geschäftsmodell der Automatenbranche

Bevölkerung in Köpfen



Automatenmarkt in €



# Die Einnahmen der Automatenindustrie kommen im wesentlichen von Suchtkranken

Studie/Autoren	Land	Umsatzanteil Spielsüchtige	Art der Erhebung
Lesieur 1998	USA & Kanada	74,6%	Befragung
Focal Research 1998	Kanada (Nova Scotia)	53%	Befragung
Volberg et al. 1999	USA (Iowa & Mississippi)	15,3% / 18,5%	Befragung
Williams & Wood 2007	Kanada (Ontario)	61-62%	Befragung
<b>Australian Productivity Commission 2010</b>	<b>Australien</b>	<b>40-60%</b>	<b>Beobachtung</b> (basierend auf 7 Studien)
Orford et al. 2012	Großbritannien	34%	Befragung

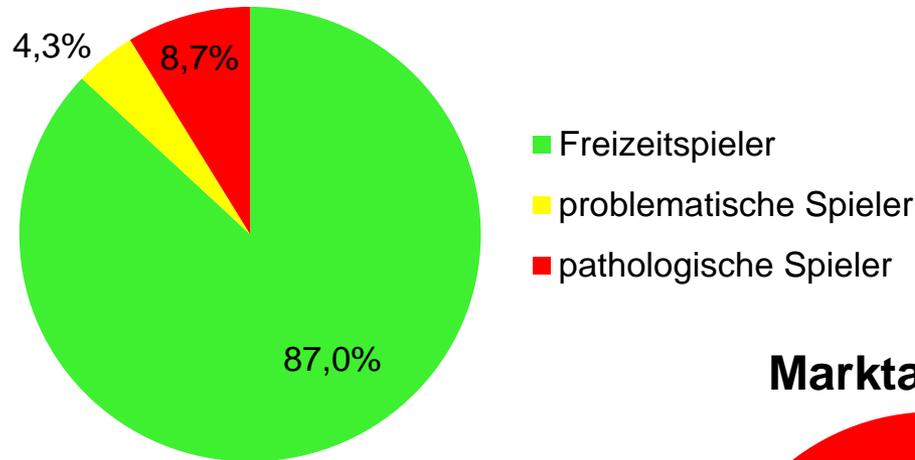
# Süchtige spielen häufiger, länger und intensiver

- Der Anteil der Einnahmen der Industrie von Spielsüchtigen ist sehr viel höher als deren Anteil an der Spielerpopulation (Ladouceur et al, 1994; Australian Institute for Gambling Research, 1995; Grinols & Omorov, 1996; Grinols & Mustard, 2001; Williams & Wood, 2004; Williams & Wood, 2007; Australian Productivity Commission, 2010)
- Problematische und pathologische Spieler geben das zehn- bis zwanzigfache aus im Vergleich zu ungefährdeten Freizeitspielern (Grinols, 2009)
- Daten aus sieben australischen Studien zu den höheren Spielausgaben von Automaten Spielern:

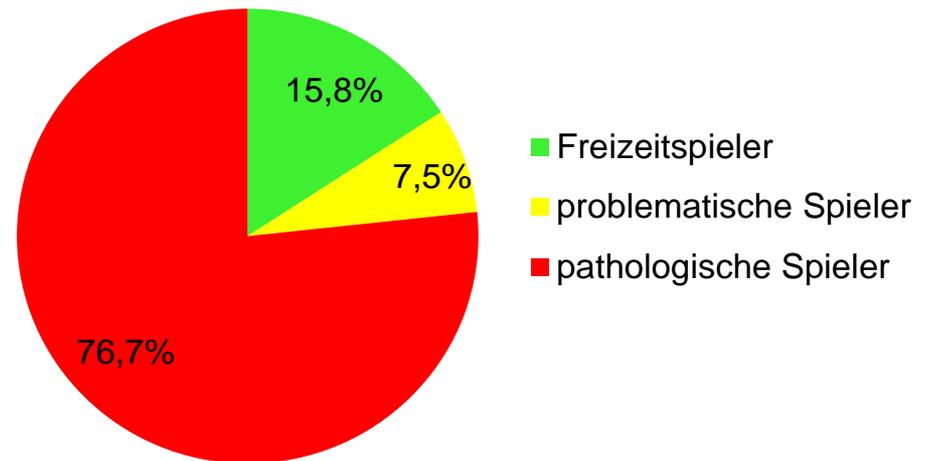
	Freizeitspieler	Problematische Spieler	Pathologische Spieler
<b>Umsatzfaktor 1</b>	1	7,77	24,24
<b>Umsatzfaktor 2</b>	1	17,36	117,16
<b>Umsatzfaktor 3</b>	1	13,85	72,98
<b>Umsatzfaktor 4</b>	1	10,14	47,3
<b>Umsatzfaktor 5</b>	1	19,71	131,46
<b>Umsatzfaktor 6</b>	1	7,51	42,74
<b>Umsatzfaktor 7</b>	1	5,76	26,18
<b>Ø Umsatzfaktor</b>	<b>1</b>	<b>11,73</b>	<b>66,01</b>

# Starke Umsatzkonzentration zu Lasten der Spielsüchtigen

## Anteil an Spielerpopulation



## Marktanteil in Spielerverlusten

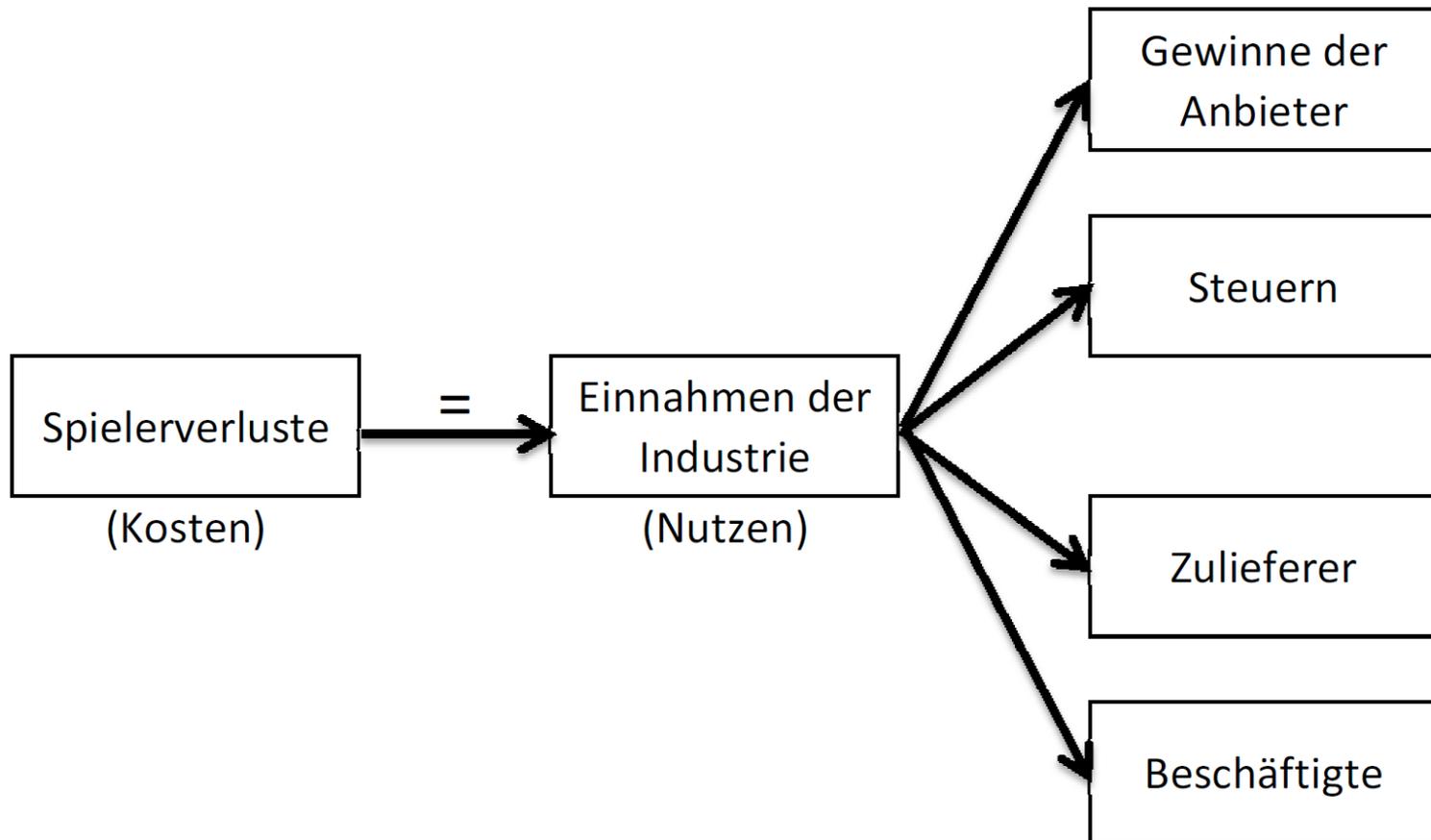


# Der Anteil von Spielsüchtigen am Umsatz aus gewerblichen Automaten liegt in Deutschland zwischen 67 und 92 Prozent

- Anwendung der Umsatzfaktoren aus australischen Studien auf deutsche Prävalenzraten der Spielsucht

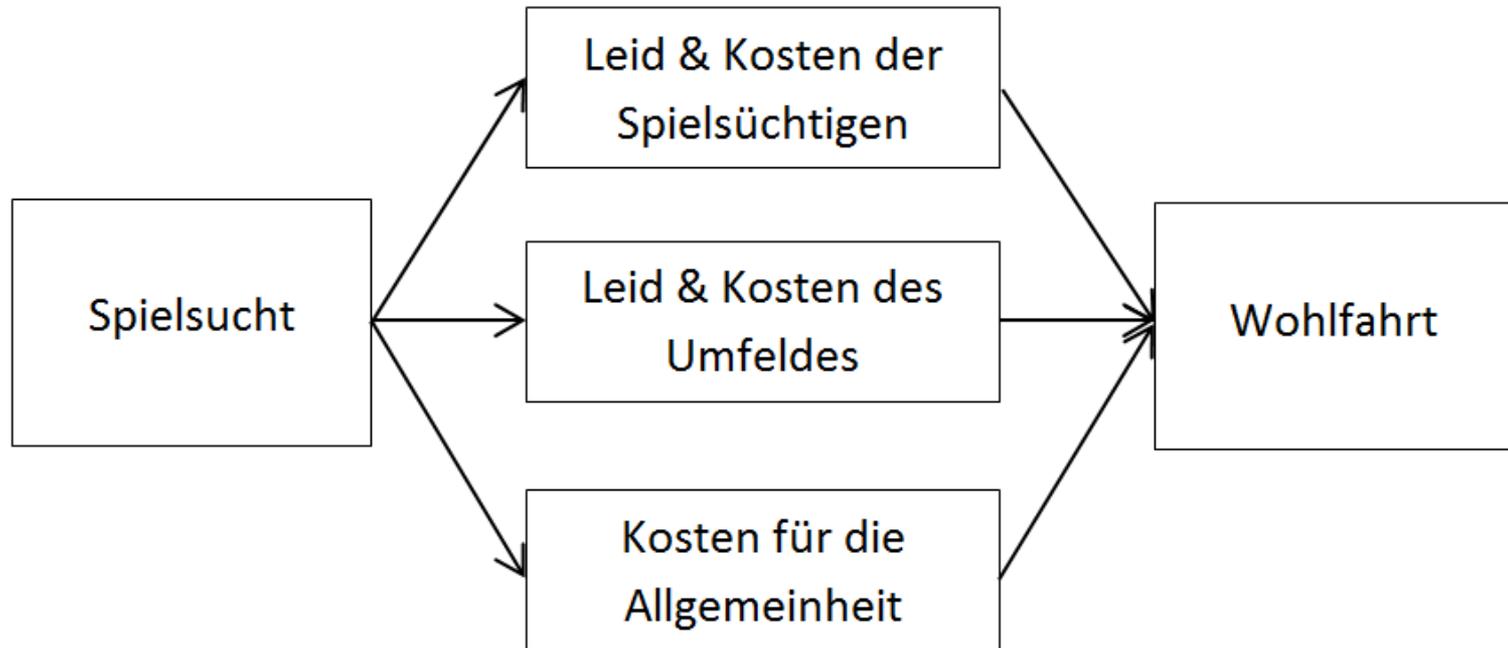
Spielergruppe	Anteil Spieler	UF 1	UF 2	UF 3	UF 4	UF 5	UF 6	UF 7	Ø UF
<b>Umsatzanteil nach Prävalenz Buth &amp; Stöver 2008</b>									
Freizeitspieler	87%	26,26%	7,37%	11,13%	16,05%	6,61%	17,72%	25,62%	<b>15,82%</b>
Problematische Spieler	4,3%	10,09%	6,32%	7,62%	8,04%	6,44%	6,58%	7,29%	<b>7,48%</b>
Pathologische Spieler	8,7%	63,65%	86,31%	81,24%	75,91%	86,94%	75,71%	67,08%	<b>76,69%</b>
<b>Umsatzanteil nach Prävalenz Bühringer et al. 2007</b>									
Freizeitspieler	91,3%	37,59%	12,15%	17,78%	24,74%	10,96%	27,15%	37,18%	<b>23,94%</b>
Problematische Spieler	3,6%	11,52%	8,32%	9,72%	9,89%	8,52%	8,04%	8,44%	<b>9,21%</b>
Pathologische Spieler	5,1%	50,89%	79,53%	72,50%	65,37%	80,51%	64,81%	54,37%	<b>66,86%</b>
<b>Umsatzanteil nach Prävalenz BZgA 2012</b>									
Freizeitspieler	91,4%	43,58%	15,04%	28,51%	37,25%	17,61%	17,61%	28,34%	<b>26,85%</b>
Problematische Spieler	10,5%	56,42%	84,96%	71,49%	62,75%	82,39%	82,39%	71,66%	<b>73,15%</b>
<b>Umsatzanteil nach Prävalenz BZgA 2014</b>									
Freizeitspieler	71,4%	15,36%	3,99%	8,57%	12,24%	4,78%	4,78%	8,50%	<b>8,32%</b>
Problematische Spieler	28,6%	84,64%	96,01%	91,43%	87,76%	95,22%	95,22%	91,50%	<b>91,68%</b>

# Industrieeinnahmen und Spielerausgaben sind zwei Seiten einer Medaille



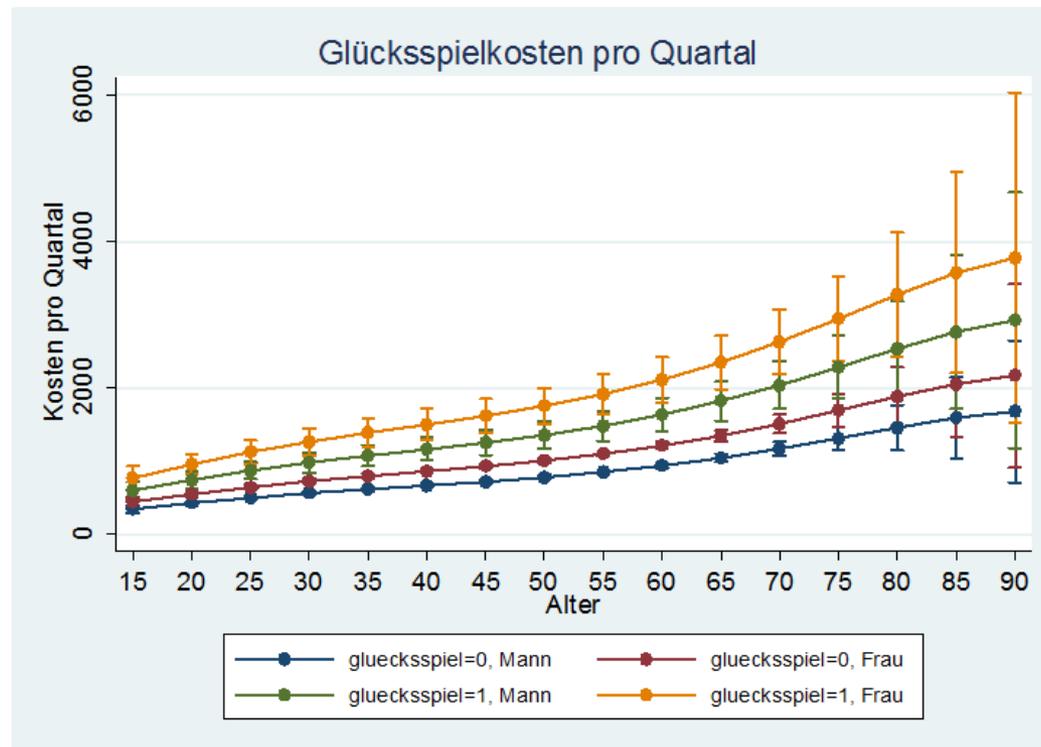
**Volkswirtschaftlicher Nutzen nur durch Spielfreude gesunder Spieler – dieser ist gering aufgrund geringer Teilnahme gesunder Spieler**

# Spielsucht hat negative Auswirkungen



# Massive Zusatzkosten durch pathologisches Glücksspiel bei den Krankenkassen

- **Die Krankenkassenkosten von pathologischen Spielern sind deutlich erhöht** (Abstand zwischen grün-blau (Männer) und gelb-rot (Frauen); kontrolliert für 37 potentiell confounding factors)
- Lesebeispiel: ein 45jähriger süchtiger Mann verursacht zusätzliche Ausgaben pro Quartal von 534 Euro bzw. pro Jahr 2136 Euro
- Zusatzbelastungen betragen **530 Mio. € pro Jahr** (Effertz 2014)



# Das gewerbliche Automatenenspiel ist gesamtgesellschaftlich schädlich

---

- Der Markt für gewerbliches Automatenenspiel beruht im Wesentlichen auf den Verlusten der Spielsüchtigen
- Der Umsatz mit Freizeitspielern ist vergleichsweise gering
- Die Spielsucht führt zu hohen sozialen Kosten in den Sozialversicherungen und bei den Betroffenen
- Der gewerbliche Automatenmarkt muss um den von Spielsüchtigen stammenden Anteil von 67-92 Prozent vermindert werden
- Daher notwendig: Ein Verbot von Automaten außerhalb von Spielbanken oder ein wirksames Sperrsystem verbunden mit einer Entschärfung der Automaten und deutlich erhöhter Besteuerung

**Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit!**

Kontakt:  
[ingo.fiedler@uni-hamburg.de](mailto:ingo.fiedler@uni-hamburg.de)