

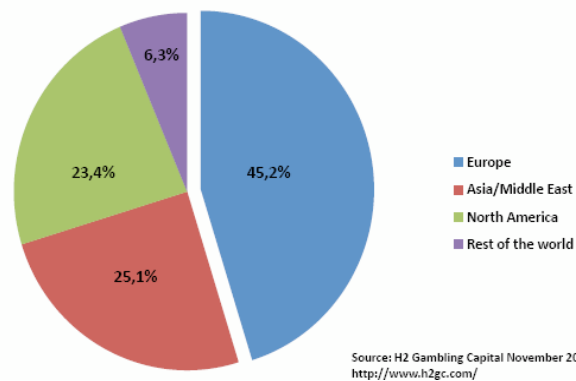
# Marktrealität

**Online-Glücksspiel und -Wetten stellen in Europa einen erfolgreichen und dynamischen Marktsektor dar. Er nimmt aktuell etwas mehr als 10 % des gesamten Glücksspielmarkts ein. Bis 2010 soll er auf 14 % des Gesamtmarktes anwachsen, wobei die traditionellen stationären Anbieter mit 86 % den Großteil des gesamteuropäischen Marktes<sup>1</sup> halten.**

## Europäischer Glücksspielmarkt Weltmarktführer – aber wie lange noch?

Der europäische Online-Gaming-Markt ist gegenwärtig weltweit der größte. Von den € 17.1 Milliarden des Bruttoertrages (Einsätze minus Gewinne), der 2008 weltweit generiert wurde, entfielen 45 % auf den EU-Markt. Die Marktführerschaft resultiert einerseits aus der Abschottung des US-Online-Gaming-Marktes und einiger Märkte in Asien sowie andererseits aus der hohen Internetpenetration in Europa. Dennoch ist die europäische Marktführerschaft aufgrund der nationalen Segmentierung des EU-Marktes und des zunehmenden wirtschaftlichen Protektionismus der Mitgliedstaaten keineswegs gesichert.

Market share of online gaming market in 2009



## Europäischer Wachstumssektor

Der europäische Online-Gaming-Sektor entwickelt sich gut und generiert zunehmende Einkünfte. Die Bruttoerträge (Einsätze minus Gewinne) der Online-Spiele sollen von € 8.3 Milliarden im Jahr 2008 bis 2010 auf € 12.2 Milliarden ansteigen.

Auch im Jahr 2008 blieben Sportwetten das beliebteste Produkt im europäischen Online-Gaming-Sektor. Mit über € 2 Milliarden an Bruttoerträgen entfielen 29 % des gesamteuropäischen Online-Marktes auf Sportwetten.

## Online-Gaming nur ein kleiner Teilbereich des Gaming-Sektors

10 % des gesamteuropäischen Gaming-Marktes entfielen auf den Online-Bereich. Prognosen zufolge soll dieser Anteil bis 2012 auf 14 % anwachsen. Diese Entwicklung findet jedoch nicht zulasten des Offline-Marktes statt, für den ein Anstieg der Einnahmen von € 70,5 Milliarden im Jahr 2009 auf € 76.5 Milliarden im Jahr 2012 vorhergesagt wird. Der Anteil des stationären Glücksspiels am Gesamtmarkt wird somit immer noch stolze 86 % betragen.

<sup>1</sup> H2 Gambling Capital, January 2009

## Unterschiedliche Produkte, unterschiedliche Kunden

Die aus dem traditionellen stationären Geschäft generierten Einnahmen stammen hauptsächlich aus etablierten Angeboten in Wettshops, Kasinos oder Spielhallen. Sie umfassen auch Angebote, die nicht mit Sport in Verbindung stehen wie beispielsweise Rubbellose oder Lotto. Bei Online-Gaming wird auf einer Plattform meist eine breite Palette an Produkten angeboten. Kunden können auf einer solchen Online-Plattform genauso eine Wette auf den Ausgang eines Basketball-Spiels platzieren wie Poker spielen. Nicht zuletzt aufgrund des vollkommen unterschiedlichen Zielpublikums (Online-Spieler verfügen in der Regel über ein höheres Bildungsniveau, sind jünger, usw.) gibt es nur ein sehr niedriges Substitutionsniveau zwischen stationären und Internet-Anbietern.

## Wachstum der Branche von Vorteil für private Anbieter und Monopol-Betreiber

Der Online-Gaming-Markt erweist sich 2008 als gleichermaßen attraktiv für Monopol-Betreiber (z. B. FDJ in Frankreich, Svenska Spel in Schweden). Traditionelle Lotteriebetreiber bieten den Konsumenten mittlerweile auch die Möglichkeit, Tickets online zu erwerben und haben darüber hinaus Online-Wetten und Online-Poker in ihr kontinuierlich wachsendes Angebot aufgenommen. Heute beträgt der Marktanteil dieser Monopolisten über 25 % des europäischen Online-Gaming-Marktes. In Skandinavien liegt ihr Anteil mit einem geschätzten Marktanteil von etwa 40 % sogar noch höher.

Außerdem soll sich der Online-Marktanteil der Monopolisten Prognosen zufolge genauso schnell, wenn nicht sogar schneller, als jener der privaten Anbieter entwickeln (70 % zwischen 2008 und 2012 im Vergleich zu 68 % für private Anbieter).

### Conclusio:

- Der Online-Gaming-Sektor wächst, aber das Wachstum erfolgt nicht zulasten des traditionellen stationären Glücksspiel-Sektors.
- Die traditionellen Anbieter und Monopolisten erweitern ihr stationäres Angebot und die damit verbundenen Einnahmen laufend, während sie gleichzeitig im Online-Sektor expandieren.