

Ökonomische Grundlagen der Glücksspielregulierung

1. Glücksspiel ist **kein öffentliches Gut**, das ohne ein Staatsangebot nicht zustande kommen würde. Ein modernes Angebot, das im Vergleich zur Internet-Konkurrenz ausreichend attraktiv ist, entsteht insbesondere durch innovative private Unternehmen.
2. **Wettbewerb am Glücksspielmarkt ist möglich**. Ein reguliertes Monopol ist höchstens dann notwendig, wenn ein maximal hoher Jackpot angeboten werden soll. Gerade das ist aber nicht wünschenswert, da ein hoher Jackpot besonders attraktiv für viele Spieler ist.
3. Anbieter von Spielen sind in der Regel besser über Chancen und Risiken informiert als die Spieler. **Informationspflichten** und klare Regeln gegen Spielmanipulation sind daher geboten.
4. **Problematisches Spielverhalten** erfordert **Hilfsangebote** für die Betroffenen. Dies kann insbesondere von professionell geführten größeren Spielanbietern gewährleistet werden. Zudem sind **einzelne Beschränkungen** beispielsweise der maximalen Verlustmöglichkeiten gerechtfertigt.
5. Die **Einnahmen der öffentlichen Hand**, die für kulturelle, sportliche u. a. Zwecke verwendet werden, **sind keine hinreichende Begründung** für einen derartigen Staatsingriff. Öffentliche Aufgaben finanzieren sich primär durch Steuern, nicht durch Monopolisierung von Märkten.
6. Die Begründung für staatliche Regulierung liegt im Spielerschutz. Vor dem Hintergrund eines unkontrollierbaren Angebots unregulierter Internetspiele ohne Schutzvorkehrungen bedeutet dies, dass ein möglichst attraktives Angebot mit angemessenem Schutzniveau etabliert werden muss. Dafür ist die Innovationskraft privater Anbieter notwendig, eine **Öffnung der Märkte** ist angebracht.

Dr. Hubertus Bardt

Stellvertretender Leiter Wissenschaftsbereich Wirtschaftspolitik und Sozialpolitik
Leiter Kompetenzfeld Umwelt, Energie, Ressourcen

Institut der deutschen Wirtschaft Köln

www.iwkoeln.de

Köln, im April 2012