

■ ÖKONOMISCHE ASPEKTE DES GLÜCKSSPIELS

Der Glücksspielsektor hat in Österreich bereits einen beachtlichen Stellenwert erreicht. Seine überdurchschnittlich hohen Steuerleistungen sowie die Beiträge zur Einkommens- und Beschäftigungssicherung unterstreichen die regional- bzw. gesamtwirtschaftliche Bedeutung.

Die Geschäftspolitik der Österreichischen Lotterien Gesellschaft m.b.H. schuf eine Palette von Lotterie- und Gewinnspielen, die von den Konsumenten positiv aufgenommen wurden. Aufwendungen für Lotterie- und Gewinnspiele zählen heute großteils bereits zu den fixen Bestandteilen der privaten Haushaltsbudgets. Die Casinos der Casinos Austria AG gehören zu den wichtigen Faktoren des regionalen Tourismus- und Freizeitangebotes und sind Auslöser wirtschaftlicher Prozesse, die – vereinfacht ausgedrückt – mit dem Begriff „Umwegentabilität“ umschrieben werden könnten.

Im Bewußtsein ihrer wirtschaftlichen Bedeutung beauftragten die Casinos Austria AG und die Österreichische Lotterien Gesellschaft m.b.H. das WIFO, die ökonomischen Aspekte des Glücksspiels näher zu analysieren. Dabei konzentrierten sich die Arbeiten auf die Effekte der in Österreich getätigten Aufwendungen für das Glücksspiel. Der vorliegende Artikel faßt die Hauptergebnisse der Studie komprimiert zusammen.

Statistisch erfaßt war der Glücksspielsektor nur zu einem kleinen Teil; die für die Analyse und die Einbettung des Glücksspielsektors in die Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung notwendige systematische Datengrundlage mußte durch Erhebungen, durch die Weiterverarbeitung und Verknüpfung amtlicher Statistiken sowie durch Auswertung des von den Auftraggebern zur Verfügung gestellten Zahlenmaterials erst geschaffen werden. Wegen der spezifischen Fragestellungen der Studie waren auch systematische internationale Vergleiche nur zum Teil möglich, sodaß diese wichtige – in der ökonomischen Analyse übliche – Kontrolltechnik nur sehr beschränkt eingesetzt werden konnte. Unsicherheitsspielräume bei der Bildung volkswirtschaftlicher Relationen, Angabefehler der Interviewkandidaten sowie mögliche statistische Verzerrungen in den Erhebungen könnten daher das Bild beeinflußt haben.

DIE ROLLE DES GLÜCKSSPIELS IN WIRTSCHAFT UND GESELLSCHAFT

Der Glücksspielmarkt umfaßt eine Vielfalt von Spielen. Die Palette reicht von den verschiedenen Lotterien und Sportwetten („Lotterie- und Gewinnspiele“)

Der Autor dankt Markus
Marterbauer für wertvolle
Anregungen und Hinweise.
Aufbereitung und Analyse der Daten
erfolgten mit Unterstützung von
Sabine Fragner.

bis zu den von den Casinos angebotenen Spielen („Casinospiele“). Obwohl die Aufwendungen im Zusammenhang mit der Teilnahme an Glücksspielen in Österreich nach Berücksichtigung der Gewinnausschüttungen bereits einen Brutto-Produktionswert von rund 12,3 Mrd. S auslösen und der gesamte Sektor damit ein bedeutendes wirtschaftliches Gewicht hat (insbesondere im Hinblick auf die hohen Steuerleistungen), sind in der Öffentlichkeit der Stellenwert dieses Wirtschaftszweigs und sein Image oft nicht eindeutig. Häufig prallen Meinungen, deren Fundierung eher mangelhaft oder vorurteilsbehaftet ist, aufeinander.

Eine Gruppe von Argumenten bezeichnet Spielen als eine Freizeitbeschäftigung mit irrationaler Motivation. Spielen sei deshalb keine „normale“ ökonomische Kategorie wie die anderen Güter oder Dienstleistungen. Andere wieder liefern Beweise, daß Glücksspiele die Produktivität beeinträchtigen, und bezeichnen sie daher als „directly unproductive profitseeking (DUP) activities“ (Grinols – Omorov, 1995). Nach Bhagwati – Brecher – Srinivasan (1984) können durch DUP-Aktivitäten zwar pekuniäre Gewinne erwirtschaftet werden, doch entstehen keine Güter oder Dienstleistungen, die direkt oder indirekt als Argumente in eine konventionelle Nutzenfunktion eingehen würden.

Für die meisten Teilnehmer am Glücksspiel ist Spielen eine Form der Unterhaltung, die einen bestimmten Freizeitnutzen bietet. Das schließt nicht aus, daß – je nach Spielart mit unterschiedlichem Gewicht – neben dem Unterhaltungsmotiv auch wirtschaftliche oder Wunsch-erfüllungsmotive wirksam werden. Die Ausgaben für Glücksspiele könnten damit auch als monetarisierte virtuelle Erlebnisse aufgefaßt werden.

Gewinnen erhöht den Freizeitnutzen, es ist aber weder notwendig, noch wird es strikt erwartet. Untersuchungen zeigten, daß der „Unterhaltungsspieler“ – ähnlich wie für andere Konsumaktivitäten – über ein fixes Spielbudget verfügt (Roehl, 1994). Insbesondere im Bereich der Lotterien wurde das mit der Ausgabe für das Gewinnspiel verbundene Unterhaltungs- bzw. Phantasieerlebnis großteils zu einem Standardkonsumgut und zu einem fixen Bestandteil des Konsumplans.

Die Casinos waren bereits im 18. und 19. Jahrhundert wichtige Elemente des regionalen Tourismusangebotes, sie gehörten zu den traditionellen Attraktionen der Kurorte und waren Zentren des gesellschaftlichen Lebens der Oberschicht. Heute sind die Casinos wichtige Kommunikationsträger für alle Gesellschaftsschichten und setzen oft als Leitbetriebe Impulse für die regionale Entwicklung. Von vielen Ökonomen werden zudem die regionalen Beschäftigungswirkungen der Casinos als Ganzjahresbetriebe (Stabilisierung der Auslastung, Verringerung der Saisonarbeitslosigkeit) und ihre unbestrittene Bedeutung als Anreicherung des Tourismus-, Unterhaltungs- und Veranstaltungsangebotes in den Vor-

Übersicht 1: Brutto-Produktionswert der Glücksspielbranche

	Casinos	Lotterie Mill. S. zu laufenden Preisen	Sonstige ¹⁾	Insgesamt	Veränderung gegen das Vorjahr in %
1991	3 164	5 528	580	9 272	.
1992	3 223	6 486	708	10 417	+ 12,3
1993	3 505	6 391	696	10 597	+ 1,7
1994	3 556	6 495	699	10 750	+ 1,5
1995	3 758	7 990	600	12 348	+ 14,9

Q: Casinos Austria AG Österreichische Lotterien Gesellschaft m.b.H. — 1) Ohne Automaten.

dergrund gerückt. Casinos und ihre Dienstleistungen sind ein wesentliches Element der qualitativen und strukturellen Wettbewerbsfähigkeit einer Region.

Aus fiskalpolitischer Sicht betont man die überdurchschnittlichen Steuererträge aus dem Glücksspiel und die resultierende Vergrößerung des Verteilungsvolumens.

Nach den Kritikern des Glücksspiels fehlen wirtschaftliche Effekte, zum Teil da ungeplante Aufwendungen für das Glücksspiel Einsparungen in anderen Konsumbereichen zur Folge haben, wenn sie nicht auf Kosten des Sparens finanziert werden.

DIE STELLUNG IN DER GESAMTWIRTSCHAFT

Der Glücksspielmarkt ist ein heterogenes Gebilde. Üblicherweise umfaßt er die verschiedenen Lotterien und Sportwetten sowie die im Casino angebotenen Spiele (Roulette, Automaten- und Kartenspiele usw.).

Der Wert der Produktion von Glücksspieldienstleistungen kann – wie im Versicherungsbereich – nicht direkt gemessen werden. Die Gleichsetzung des Wertes der Dienstleistungsproduktion mit den Wettumsätzen oder den Brutto-Versicherungsprämien wäre ökonomisch nicht sinnvoll, da ein wesentlicher Teil davon (ausgeschüttete Gewinne, Brutto-Schadenszahlungen) nur eine Umverteilung innerhalb der Spielergemeinschaft bzw. der Versicherten bedeutet. Die Volkswirtschaftliche Gesamtrechnung wendet in diesen Fällen das „Service-charge“-Konzept an, d. h. der Wert der Dienstleistungsproduktion wird indirekt ermittelt, indem die Bruttoströme (Wettumsatz, spielbereites Kapital, Bruttoprämien) um die Umverteilungsströme innerhalb der Risikogemeinschaft (an die Spieler ausgezahlte Gewinne, an die Versicherungsnehmer gezahlte Bruttoentschädigungen) vermindert werden. Neben dieser charakteristischen Produktion kann der Gesamtwert der Produktion dieser Wirtschaftseinheiten (Brutto-Produktionswert) aber auch Erlöse aus anderen (nicht charakteristischen) Produktionstätigkeiten umfassen (z. B. Mieterlöse, Provisionen usw.).

In Österreich betrug der Brutto-Produktionswert des Glücksspielsektors 1995 12,3 Mrd. S, rund 3% der in Österreich insgesamt getätigten Freizeitausgaben. Die Bruttoproduktion der Lotterien und der Casinos erreichte ein Volumen von 8 Mrd. S bzw. 3,8 Mrd. S.

Übersicht 2: Brutto-Wertschöpfung der Glücksspielbranche

	Casinos Mill. S.	Lotterie zu laufenden Preisen	Sonstige ¹⁾ Preisen	Insgesamt Veränderung gegen das Vorjahr in %	Beitrag zum Brutto-Inlands- produkt in %
1991	2.708	4.148	97	6.953	0,36
1992	2.578	4.972	157	7.703	+ 10,8
1993	2.836	4.969	123	7.928	+ 2,9
1994	2.873	4.988	97	7.958	+ 0,4
1995	2.932	6.136	83	9.151	+ 15,0

Q: Casinos Austria AG, Österreichische Lotterien Gesellschaft m.b.H. — ¹⁾ Ohne Automaten

Die Brutto-Wertschöpfung wird durch Abzug der Vorleistungen (Käufe von Gütern und Dienstleistungen) vom Brutto-Produktionswert ermittelt. Für 1995 errechnet sich so eine Brutto-Wertschöpfung der gesamten Glücksspielbranche von 9,2 Mrd. S, um 31,6% mehr als 1991 (7 Mrd. S). Der Beitrag zum Brutto-Inlandsprodukt machte etwa 0,4% aus.

Die Steuerleistungen des Sektors – insbesondere an spielabhängigen Steuern – sind bedeutend. So brachten nach den für das Jahr 1995 vorliegenden Daten die Casinos etwa 1,1 Mrd. S und die Lotterien rund 4,9 Mrd. S an spielabhängigen Steuern auf. Insgesamt entfällt etwa ein Fünftel der Glücksspielausgaben auf spielabhängige Steuern. Die gesamte Steuerleistung des Glücksspielsektors erreichte 1995 etwa 6,6 Mrd. S (Lotteriespiele rund 5 Mrd. S, Casinos 1,6 Mrd. S).

Der Glücksspielmarkt expandierte langfristig relativ rasch; das Wachstum erfolgte dabei nicht kontinuierlich, sondern eher in angebotsinduzierten Schüben. Solche Schübe lieferte in Österreich der Ausbau des Casinobereichs mit der Gründung der Österreichischen Casino AG im Jahr 1934, mit der Eröffnung der Casinos Semmering (Hotel Panhans), Baden (Kurhaus), Salzburg (Schloß Mirabell) und Kitzbühel (Hotel Goldener Greif) und schließlich der Wiederöffnung des Casinos Baden (als größtes in Europa) im Jahr 1995.

Ähnlich wie im Casinobereich trug jede Erweiterung der Lotteriepalette zum Wachstum des Glücksspielmarktes bei. Die gesetzlichen Voraussetzungen für Toto und Lotto in der heutigen Form wurden in Österreich erst durch die Novellierung des Glücksspielgesetzes im Jahre 1986 geschaffen. Schrittweise wurde das Angebot um die Torwette, den Joker, die Brieflotterie, die Österreichische Klassenlotterie, das Zahlenlotto und letztlich die Rubbellotterie erweitert.

LOTTERIE- UND GEWINNSPIELE IN ÖSTERREICH

Der Wettumsatz der Lotterie- und Gewinnspiele stieg – teils durch die Angebotsverbesserung, teils durch die Kaufkraftentwicklung – seit 1987 deutlich (1988/1995 fast +9%, ohne Rubbellotterie +3½% pro Jahr). Besonders rasch expandierte die Jokerwette, die Brieflotterie stagnierte, Toto und Torwette waren rückläufig.

1995 betrug der Wettumsatz der Lotterie- und Gewinnspiele pro Kopf durchschnittlich 1.883 S. Das beliebteste Produkt war Lotto (787 S pro Kopf bzw. 42% der Gesamtumsätze) vor dem Rubbellos (572 S pro Kopf bzw. 30% der Gesamtumsätze), der Jokerwette (175 S) und der Klassenlotterie (161 S).

Knapp zwei Drittel der in der Lotterie- und Gewinnspieler-Befragung von Fessel + GfK interviewten Personen gaben an, Gewinnspiele zu nutzen; diese tatsächlichen Spieler unterscheiden sich vor allem nach der sozialen Schicht, der Haushalts- und Wohnortsgröße. Mehr als ein Drittel der Befragten kann als Nicht-Spieler bezeichnet werden.

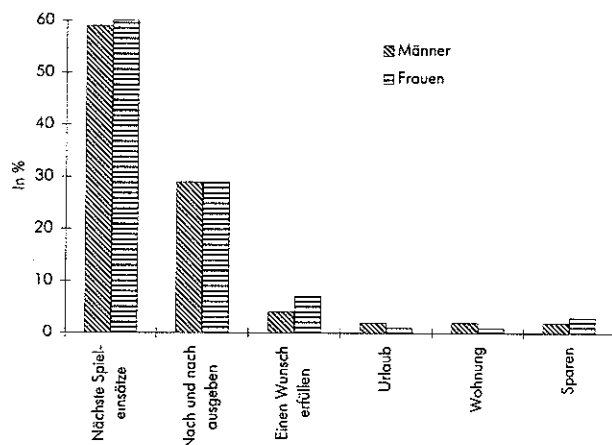
Gefragt wurde auch nach den Plänen zur Gewinnverwendung, nach einem möglichen schlechten Gewissen nach dem Spiel und nach der Finanzierung der Einsätze. Die Ergebnisse (Abbildungen 2 und 3) deuten

Übersicht 3: Wettumsatz

	1987	1988	1989	1990	1991 Mill. S.	1992	1993	1994	1995
Lotto	4.869	5.229	5.039	5.075	5.538	6.880	6.772	6.852	6.334
Toto und Torwette	760	814	795	637	583	623	548	545	512
Joker		295	1.088	1.078	1.213	1.504	1.499	1.467	1.409
Klassenlotterie	1.206	1.098	1.133	1.384	1.251	1.081	1.031	1.223	1.297
Brieflos	858	815	973	1.521	1.478	1.407	1.409	1.376	867
Zahlenlotto	116	108	99	87	111	142	172	159	138
Rubbellos									4.606
Insgesamt	7.809	8.359	9.127	9.782	10.174	11.637	11.431	11.622	15.163
Pro Kopf der Wohnbevölkerung in S									
Lotto	640,8	686,6	657,9	656,6	708,8	869,4	847,4	853,3	786,6
Toto und Torwette	100,0	106,9	103,8	82,4	74,6	78,7	68,6	67,9	63,6
Joker		38,7	142,1	139,5	155,3	190,0	187,6	182,7	175,0
Klassenlotterie	158,7	144,2	147,9	179,1	160,1	136,6	129,0	152,3	161,1
Brieflos	112,9	107,0	127,0	196,8	189,2	177,8	176,3	171,4	107,7
Zahlenlotto	15,3	14,2	12,9	11,3	14,2	17,9	21,5	19,8	17,1
Rubbellos									572,0
Insgesamt	1.027,7	1.097,7	1.191,7	1.265,6	1.302,2	1.470,5	1.430,4	1.447,4	1.883,1

Q: Österreichische Lotterien Gesellschaft m.b.H. eigene Berechnungen

Abbildung 1: Verwendung von Spielgewinnen 1995



Q: Fessel + GfK Casinobesucher-Befragung 1995

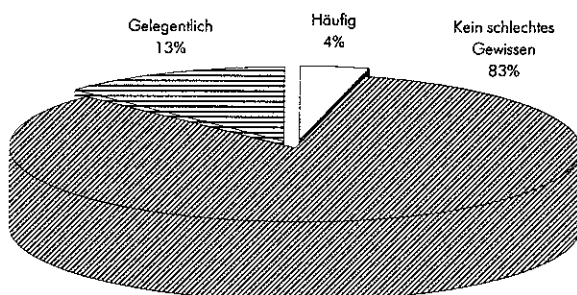
darauf hin, daß Ausgaben für Gewinnspiele bereits eine weitgehend fixe Stelle in der Konsumhierarchie einnehmen.

CASINOSPIELE IN ÖSTERREICH

Die Zahl der Besuche österreichischer Casinos wächst relativ rasch (1980/1995 +8½% pro Jahr), sie hat sich seit 1980 mehr als verdreifacht und betrug 1995 3,1 Mill. Die Besuche von Inländern stellen mit 2,1 Mill. rund zwei Drittel davon, und sie nahmen seit 1980 mit jährlich +10% deutlich rascher zu als die Besuche von Ausländern (+6½% pro Jahr). Die Brutto-Spielerträge (spielbereites Kapital bzw. „Drop“ minus Gewinnauszahlungen) erhöhten sich im selben Zeitraum mit rund +10% pro Jahr etwas stärker als die Zahl der Besuche; sie wuchsen damit pro Jahr um 4 Prozentpunkte rascher als die persönlich verfügbaren Nettoeinkommen und auch als die Gesamtwirtschaft

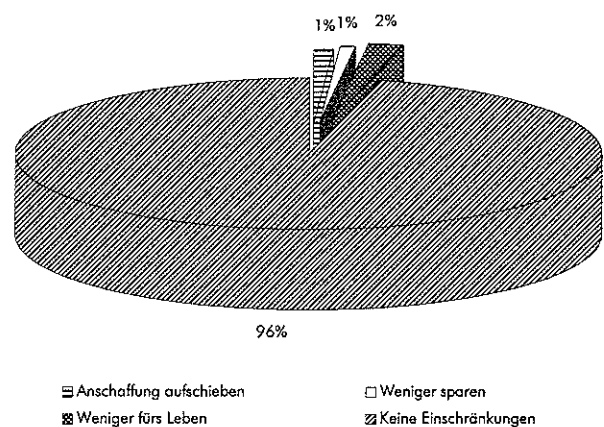
Unter den ausländischen Casinobesuchern überwiegen Gäste aus den Nachbarstaaten Deutschland, Italien, Schweiz und dem früheren Jugoslawien. Relativ wenige Gäste kommen aus den USA, dem Vorderen Orient,

Abbildung 2: Schlechtes Gewissen nach dem Spiel



Q: Fessel + GfK Casinobesucher-Befragung 1995

Abbildung 3: Einschränkungen zugunsten des Glücksspiels



Q: Fessel + GfK Casinobesucher-Befragung 1995

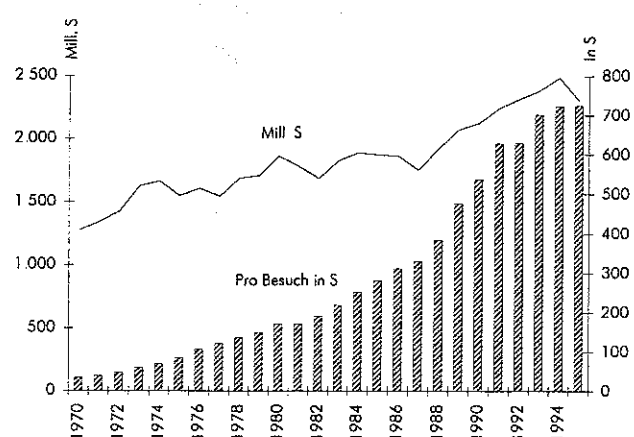
den Niederlanden, Frankreich, Ungarn, Tschechien, der Slowakei, Großbritannien und Schweden.

Seit 1991 verlangsamt sich das Wachstum der Brutto-Spielerträge deutlich (1991/1995 +3½% pro Jahr), großteils infolge der rückläufigen Tourismusnachfrage aus dem Ausland, des Rückgangs der Netto-Realeinkommen in Deutschland (aufgrund der hohen Wiedervereinigungskosten), der Lira-Abwertung und der stark steigenden Nachfrage der Österreicher nach Auslandsreisen. Real stagnieren die Brutto-Spielerträge seit 1991.

Pro Besuch betrug der Brutto-Spielertrag zwischen 1991 und 1995 weitgehend unverändert 737 S (real -2½% pro Jahr). Der Knick im Jahr 1995 geht großteils auf die Neueröffnung des Casinos Baden zurück (starker Anstieg der Besucherzahl bei insgesamt stagnierenden Brutto-Spielerträgen).

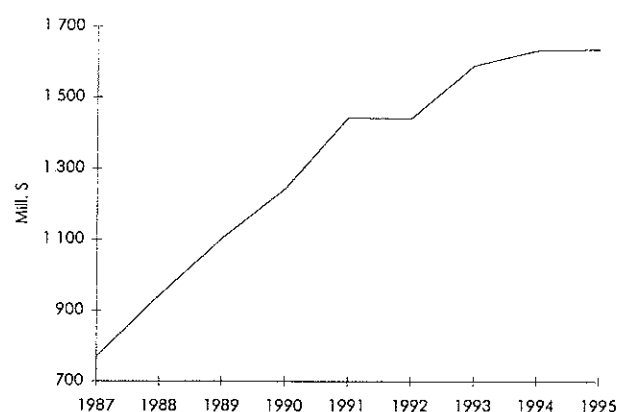
Langfristig verzeichnen nur die Automaten Spiele ein deutliches Wachstum, „Black Jack“ brachte nominell

Abbildung 4: Entwicklung der Brutto-Spielerträge



Q: Casinos Austria AG

Abbildung 5: Gesamtsteueraufkommen der Casinos



Q: Casinos Austria AG

leicht steigende Pro-Kopf-Erträge. Die Erfahrung mit „Seven Eleven“ und „Spiel 41“ ist noch zu kurz. Für alle anderen Produkte sind die Umsätze pro Besuch rückläufig.

Das Gesamtsteueraufkommen der Casinos Austria AG betrug 1995 1,6 Mrd. S (davon entfielen 1,1 Mrd. S auf die Spielbankenabgabe), etwa gleich viel wie 1994.

DIE ÖKONOMISCHEN EFFEKTE DER CASINOS

BEDEUTUNG FÜR DAS FREIZEIT- UND TOURISMUSANGEBOT

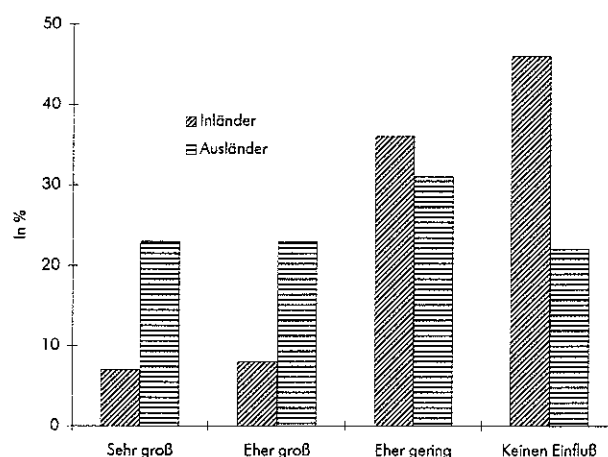
Die Casinos sind wichtige Komponenten des lokalen bzw. regionalen Freizeit- und Tourismusangebotes. Als Unterhaltungs-, Kommunikations- und auch gastronomisches Zentrum stärken sie die qualitative und strukturelle Wettbewerbsfähigkeit einer Destination und haben weitgehend „Leitbetriebsfunktion“. Sie erhöhen den Freizeitnutzen der Einheimischen und fungieren für viele Gäste als Tourismusmagneten.

Sowohl die inländischen als auch die ausländischen Casinotouristen bestätigten in der Casinobesucher-Befragung von Fessel + GfK diese Funktion als wesentliche Bereicherung des Freizeitangebotes, willkommene Abwechslung im Urlaubsprogramm und Bestandteil des Schlechtwetterangebotes.

Insgesamt beurteilten 43% der Befragten ein Casino als Aufwertung eines Reiseziels. In den Standorten Wien (58%), Graz (52%), Innsbruck (48%) und Seefeld (59%) stimmten sie dieser Einschätzung überwiegend zu.

Als Stütze des Ganzjahrestourismus – mit Ausnahme der Saisonbetriebe Kitzbühel und Badgastein – erleichtern Casinos die Saisonverlängerung und tragen zur

Abbildung 6: Einfluß des Casinos auf die Wahl des Reiseziels



Q: Fessel + GfK Casinobesucher-Befragung 1995.

Basisauslastung in den Zwischensaisons bei: Rund 85% der knapp 1.800 Beschäftigten der Casinos Austria AG (Gesamtpersonalstand, z. B. einschließlich Ferienpraktikanten und Karenzierten) verfügen über Ganzjahresarbeitsplätze.

Die Brutto-Lohn- und -Gehaltssumme der Casinos (einschließlich Cagnotte) von insgesamt etwas mehr als 1,3 Mrd. S trägt durch die Konsumnachfrage der Beschäftigten an den einzelnen Casinostandorten zur regionalen Wertschöpfungsbildung bei.

Weiters dürften die Casinos mit ihren Unterhaltungs- und Kommunikationsmöglichkeiten die Aufenthaltsdauer (Übernachtungen) nicht unwesentlich verlängern. Aus der Erhebung von Fessel + GfK geht hervor, daß die Casinobesucher aller Standorte 1995 im Durchschnitt länger blieben (8,1 Nächte) als andere Gäste (laut amtlicher Statistik 2,5 Nächte). Freilich sind im allgemeinen Gäste mit längerer Aufenthaltsdauer „interviewfreudiger“ als Kurzurlauber, sodaß diese Gegenüberstellung etwas überzeichnet ist.

Das durchschnittliche Urlaubsbudget der Casinotouristen ist höher als das der anderen Österreich-Gäste (1.706 S gegenüber 1.552 S pro Person und Nächtigung).

Wenn die Präsenz eines Spielcasinos am Urlaubsort für die Wahl des Reiseziels entscheidend ist, liefern die unabhängig von den Spieleinsätzen getätigten Ausgaben einen bedeutenden Impuls für die Wirtschaft der Region. In der Erhebung bestätigen jeweils 23% der ausländischen Touristen, daß das Vorhandensein eines Spielcasinos einen „sehr großen“ oder „eher großen“ Einfluß auf die Wahl des Reisezieles gehabt habe. Für inländische Touristen hat dieser Faktor eher geringe Bedeutung. Überdurchschnittlich ist der Einfluß der Casi-

Übersicht 4: Feststellungen zum Thema Urlaub und Casino

	Stimme zu In % aller Nennungen	Stimme nicht zu
Ein Casinobesuch gehört für mich einfach zum Urlaub dazu	41	57
Wenn ich die Wahl zwischen zwei Reisezielen habe, entscheide ich mich für jenes, in dessen Nähe ein Casino ist	39	58
Wenn ich an einem Reiseziel zuwenig Zeit eingeplant habe, könnte es sein, daß ich zugunsten eines Casinobesuches meinen Aufenthalt um eine Nacht verlängere	22	74
Ein Casino ist eine wesentliche Bereicherung des Freizeitangebots am Urlaubsort	68	29
Ein Casino wertet ein Reiseziel für mich sehr auf	43	52
Bei der Urlaubsplanung sollte man auch an ein Schlechtwetterprogramm denken; da ist ein Casino in der Nähe eine zusätzliche Möglichkeit	76	20
Ein Casinobesuch ist eine willkommene Abwechslung im Urlaubsprogramm	85	11
Ich plane einen Casinobesuch von vornherein fix in mein Urlaubsprogramm ein	30	68
Ich habe erst am Urlaubsort erfahren, daß hier dieses Casino ist und mich zu einem Besuch entschlossen	31	66

Q: Fessel + GfK, Casinobesucher-Befragung 1995.

nos Badgastein, Bregenz, Kleinwalsertal, Salzburg und Seefeld auf die Wahl des Reiseziels.

Die Urlaubsausgaben der Casinogäste kommen den verschiedensten Wirtschaftssektoren zugute: Sie erstrecken sich nicht nur auf die Kernbereiche Beherbergung und Verpflegung, sondern auch auf den Transportsektor, den Handel und viele andere Dienstleistungsunternehmen. Von den durchschnittlich 1706 S pro Person und Nächtigung entfallen 609 S auf die Beherbergung, 444 S auf Essen und Trinken, für Transportmittel am Urlaubsort und Tanken werden jeweils 121 S ausgegeben, für verschiedene Dienstleistungen 96 S und für Shopping 295 S.

REGIONAL- UND GESAMTWIRTSCHAFTLICHE ASPEKTE

Im allgemeinen hängt der Beitrag von im Inland erbrachten Casinodienstleistungen (einschließlich der Nebenausgaben im Betrieb) zur gesamtwirtschaftlichen Wertschöpfung maßgeblich davon ab, ob die Dienstleistung von Aus- oder Inländern in Anspruch genommen wird und/oder ob die Konsumausgabe einen Substitutionsprozeß auslöst oder durch die Erhöhung des Konsum- bzw. Reisebudgets „finanziert“ wird. Grundsätzlich bewirken Casinobesuche und die resultierenden Nettoverluste zusätzliche Nachfrage in der Gesamtwirtschaft, wenn der Casinokonsum keinen räumlichen, zeitlichen oder monetären inlandswirksamen Substitutionsprozeß bewirkt. Hier wird davon ausgegangen, daß nur „ungeplante“ Verluste den Verzicht auf andere Konsumausgaben oder auf das Sparen auslösen. Ebenso wird angenommen, daß die überdurchschnittliche Steuerleistung der Casinos nicht durch die Rückverteilung zu Bevölkerungsgruppen mit relativ niedriger Ausgaben- und/oder hoher Importneigung neutralisiert wird, also grundsätzlich expansiv wirkt.

Die größten Beiträge der Casinos zur gesamtwirtschaftlichen Wertschöpfung ergeben sich, wenn ausländische Tages- und Übernachtungsgäste ausschließlich wegen des Casinobesuches nach Österreich reisen. Hier werden nicht nur die eigens für das Glücksspiel veran-

schlagten Ausgaben nachfragewirksam, sondern auch die bedeutenden sonstigen Ausgaben für Unterkunft, Verpflegung, Shopping, Transport usw. Eine eventuelle Kürzung des Konsumbudgets aufgrund ungeplanter Verluste wird hier als großteils nicht inlandswirksam angenommen.

Deutlich geringer sind die gesamtwirtschaftlichen Effekte des Glücksspiels, wenn der ausländische Tourist („Freizeit-Casinotourist“) in seiner Ferienregion die Casinodienstleistung als Bestandteil des Unterhaltungsangebotes in Anspruch nimmt, also nicht ausschließlich wegen des Casinobesuches angereist ist. Finanziert er die vermutlich großteils ungeplanten Casinoausgaben (Verluste) durch eine Erhöhung des Reisebudgets, so entsteht insofern effektive Nachfrage, als er deswegen nicht auf künftige Österreich-Reisen verzichtet. Expansiv wirken die Casinoausgaben natürlich auch, wenn die Verluste nur teilweise vom Urlaubsbudget eingespart werden.

Die von den inländischen Casinokonsumenten ausgehenden Wertschöpfungseffekte hängen davon ab, wie weit Verluste im Casino durch Verzicht auf den Konsum anderer Güter ausgeglichen oder durch eine Senkung der Sparquote bzw. der Sparpläne finanziert werden. Bei einer Finanzierung des Casinokonsums durch Ausgabensubstitution entstehen Wertschöpfungseffekte durch die im Vergleich zu anderen Aufwandsarten verhältnismäßig niedrigere Importquote. Dies gilt sowohl für die inländischen als auch für die ausländischen Gäste.

Die oben skizzierte ökonomische Bedeutung der Casinos als Auslöser von regionalen und gesamtwirtschaftlichen Wertschöpfungs- und Beschäftigungseffekten – die „Umwegrentabilität“ – läßt sich nur grob abschätzen. Die Ergebnisse der hier durchgeführten Marginalanalyse im Rahmen eines Partialmodells können sicher nur Größenordnungen andeuten.

Aufgrund der Erhebung von Fessel + GfK, der von der Casinos Austria AG zur Verfügung gestellten Besuchstatistiken, der Volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung sowie eigener Schätzungen, Berechnungen und Annah-

Übersicht 5: Ökonomische Effekte von Casinobesuchen im Jahr 1995

	Inländer Insgesamt	Tourist	Ausländer Nicht- Tourist Mill. S	Insgesamt	Insgesamt
Wettumsatz	8 459	2 823	2 796	5 619	14 078
Einspielergebnis	1 360	454	450	904	2 264
Brutto-Produktionswert	2 259	753	746	1 499	3 758
Netto-Produktionswert	1 763	587	582	1 169	2 932
Je Besuch in S					
Wettumsatz	4 062	5 551	5 816	5 680	4 583
Einspielergebnis	653	893	935	913	737
Brutto-Produktionswert	1 085	1 481	1 552	1 515	1 223
Netto-Produktionswert	847	1 154	1 210	1 182	955
Aufenthaltsdauer in Nächten		7,8			
Urlaubsbudget in S		14 024			
Pro Person und Übernachtung		1 798			

Q: Casinos Austria AG; Fessel + GfK, Casinobesucher-Befragung 1995

men kann davon ausgegangen werden, daß die ausländischen Casinobesucher im Jahr 1995 in den österreichischen Casinos einen Netto-Produktionswert bzw. eine Brutto-Wertschöpfung in der Größenordnung von 1.169 Mill. S auslösten (Übersicht 5).

Mit Rücksicht auf mögliche Substitutionseffekte haben jene auslandsinduzierten Wertschöpfungseffekte die größte Wirkung auf die Gesamtwirtschaft, die von den ausschließlich wegen des Casinobesuchs angereisten Tages- und Übernachtungsgästen kommen. So entfällt auf die ausländischen Tagesgäste ein Wertschöpfungseffekt von 582 Mill. S, auf die eigens angereisten Übernachtungsgäste (Annahme: 23% der ausländischen Übernachtungstouristen) von 135 Mill. S.

Die wegen des Casinobesuchs aus dem Ausland angereisten Übernachtungsgäste wenden – neben ihren Casinoausgaben – pro Person und Nacht 1 798 S auf, so daß zusätzlich österreichweit etwa 153 Mill. S an touristische Wertschöpfung entstehen dürften (wieder unter der Annahme, daß eventuelle Einsparungen nach ungeplanten Verlusten weitgehend nicht inlandswirksam sind).

Die anderen ausländischen Besucher („Freizeit-Casino-touristen“) sehen die Casinos im Zuge ihres Urlaubsaufenthaltes weitgehend als Teil des Unterhaltungs- und Freizeitangebotes. Sie haben keinen bestimmten Betrag für den Casinobesuch vorgesehen, sondern finanzieren die entsprechenden Ausgaben aus dem Urlaubsbudget. Verluste werden dann wohl überwiegend als ungeplant empfunden und durch Einsparung anderer Ausgaben (geringere Ausgaben am Urlaubsort, Verkürzung des Aufenthalts) ausgeglichen. Die zurechenbare Wertschöpfung von 452 Mill. S dürfte deshalb nicht voll, sondern nur zu 60% wirksam werden (271 Mill. S). 40% der Verluste werden im Haushalts- und Sparbudget eingepart.

Laut der Befragung der Casinobesucher würden 37% der Touristen während des derzeitigen Aufenthalts am

Urlaubsort weniger ausgeben, 8% früher abreisen, um Spielverluste auszugleichen. 9% der ausländischen Gäste würden bei einem spürbaren Verlust den Aufenthalt verkürzen (Inländer 2%), 39% ihre Urlaubsausgaben einschränken (Inländer 30%).

Zur Berechnung der ökonomischen Effekte der „Freizeit-Casino-touristen“ müßten ferner die überdurchschnittliche Steuerleistung der Casinos und die relativ niedrige Importquote der Casinoausgaben berücksichtigt werden. Weder über die alternativen Konsummuster noch über die Rückverteilung der Steuern liegen jedoch statistische Angaben vor.

Die Casinobesuche von inländischen Übernachtungstouristen und Tagesgästen und die dadurch ausgelösten Wertschöpfungseffekte bewirken lokale und regionale Nachfrage- bzw. Kaufkraftverlagerungen. Um die ungeplanten Verluste auszugleichen, dürften die Konsumgüterkäufe und/oder die Spartätigkeit eingeschränkt werden. Deshalb erscheint der gesamte Wertschöpfungseffekt von 1.763 Mill. S als Obergrenze, die im Ausmaß der Einsparungen nach ungeplanten Verlusten nach unten korrigiert werden müßte. Die erwähnten Steuer- und Importeffekte würden die Effekte wie für die ausländischen Touristen erhöhen, die Datenlage erlaubt jedoch auch hier keine Schätzung.

Die nach der Partialanalyse den Casinos zurechenbare Wertschöpfung könnte also im Rahmen einer Marginalbetrachtung durch die Substitution von Konsum- und Urlaubsausgaben durch ungeplante Verluste reduziert werden.

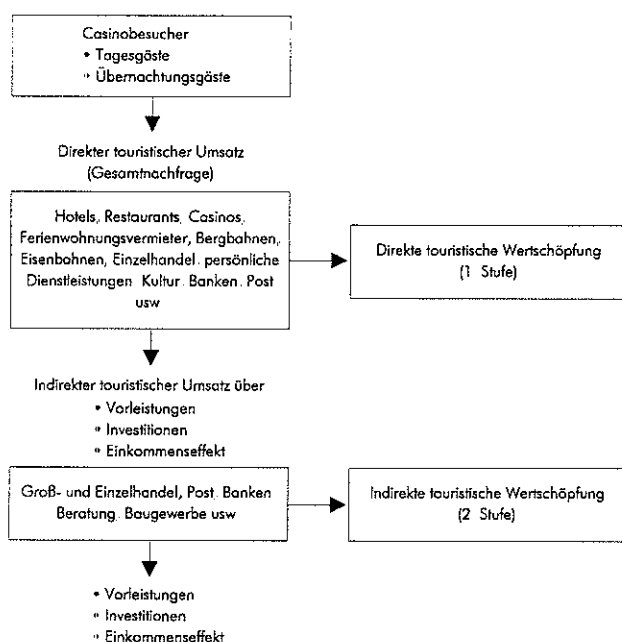
In einem nächsten Schritt müßten die Casinos als Komponente des Freizeit- und Tourismusangebotes im Rahmen eines umfassenderen Modells analysiert werden. Die Datenlage läßt aber die Erstellung eines Gesamtmodells nicht zu, so daß hier die Zusammenhänge und die wichtigen Haupteffekte nur qualitativ wiedergegeben werden können.

Wie auf jedem anderen Markt löst die Nachfrage der Casinobesucher einen wirtschaftlichen Prozeß aus, der sich über mehrere Stufen fortpflanzt:

Die Träger von Tourismusleistungen und andere Wirtschaftszweige, die von der direkten Tourismuskonsum nachfrage profitieren, bieten die verlangten Leistungen an und erarbeiten ihre Wertschöpfung. Dazu beziehen sie auch Güter und Dienstleistungen von Drittunternehmen. Dank dieser Vorleistungsnachfrage entstehen in der Folge für eine Kette von weiteren Betrieben und Branchen Umsätze und Wertschöpfung. (Die Nachfrageimpulse werden hier nur insoweit berücksichtigt, als sie im Inland effektive Nachfrage, korrigiert um die oben erwähnten Substitutions-, Steuer- und Importeffekte, schaffen.)

Die Wertschöpfungskette geht von der *direkten Nachfrage* der Casinobesucher aus (Übernachtung, Verpfle-

Abbildung 7: Von Casinobesuchern ausgelöste Wertschöpfungskette



Q: Rütter (1995)

gung, Casinospiele, Transport, Shopping usw.; Abbildung 7). Neben den Anbietern von Tourismusleistungen profitieren davon auch andere Wirtschaftszweige; für diese hat der Tourismus aber eine eher geringere Bedeutung.

Die *direkte* – von den Casinobesuchern ausgelöste – *Wertschöpfung* ergibt sich durch Abzug der Vorleistungen vom direkten Umsatz. Auf jeder weiteren Stufe des Wirtschaftsprozesses entstehen durch Vorleistungen und Investitionsnachfrage der involvierten Wirtschaftszweige ein *indirekter Umsatz* und entsprechende Einkommenseffekte.

Daraus ergeben sich Einnahmen an Steuern und Abgaben. Ein großer Teil des verfügbaren Einkommens wird inlandswirksam konsumiert und löst so weitere Umsätze aus.

Die regional- und gesamtwirtschaftlichen Wertschöpfungseffekte der Casinos beruhen demnach auf folgenden Quellen:

- Schaffung inlandswirksamer Nachfrage durch die Casinobesucher,
- überdurchschnittliche Steuerleistung der Casinos,
- relativ niedrige Importquote der Casino- und Tourismusaussgaben,
- von der Tourismusnachfrage ausgelöste Vorleistungs- und Investitionsnachfrage sowie Einkommenseffekte und

- Beiträge der Casinos zur Verbesserung der qualitativen und strukturellen Wettbewerbsfähigkeit der Destination.

Die allgemeinen wirtschaftlichen Rahmenbedingungen für die Expansionsmöglichkeiten der Glücksspielausgaben bis zum Jahr 2000 erscheinen nicht günstig: Stagnierende verfügbare Netto-Realeinkommen und nur langsam wachsende private Konsumausgaben sowie der hohe Anpassungsbedarf der Tourismuswirtschaft eröffnen bei unveränderten Angebotsstrukturen und Marketingstrategien nur einen schmalen Expansionskorridor von nominell höchstens 2% bis 3% pro Jahr.

LITERATURHINWEISE

- Becker, G. S., Grossman, M., Murphy, K. M., „An Empirical Analysis of Cigarette Addiction“, *American Economic Review*, 1994, 84(3), S. 396-418.
- Becker, G. S., Murphy, K. M., „A Theory of Rational Addiction“, *Journal of Political Economy*, 1988, 96(4), S. 675-700.
- Bhagwati, J. N., Brecher, R. A., Srinivasan, T. N., „DUP Activities and Economic Theory“, *European Economic Review*, 1984, 24, S. 291-307.
- Braunlich, C. G., „Lessons from the Atlantic City Casino Experience“, *Journal of Travel Research*, 1996, 34(3), S. 46-56.
- Eadington, W. R., „The Legalization of Casinos: Policy Objectives, Regulatory Alternatives, and Cost/Benefit Considerations“, *Journal of Travel Research*, 1996, 34(3), S. 3-8.
- Grinols, E. I., Omorov, J. D., „Development of Dreamfield Delusions: Assessing Casino Gambling's Costs and Benefits“, University of Illinois, Department of Economics, 1995 (mimeo).
- Long, P. T., „Casino Gaming in the United States: 1994 Status and Implications“, *Tourism Management*, 1995, 16(3), S. 189-197.
- Pizam, A., Pokela, J., „The Perceived Impacts of Casino Gambling on a Community“, *Annals of Tourism Research*, 1985, 12, S. 147-165.
- Roehl, W. S., „Gambling as Tourist Attraction: Trends and Issues for 21st Century“, in: Seaton, A., et al. (Hrsg.), *Tourism – The State of the Art*, Wiley, New York, 1994.
- Rütter, H., et al., *Tourismus im Kanton Bern*, Bern, 1995.
- Schebeck, F., „Budgetkonsolidierung im Vorfeld der Verwirklichung der Währungsunion. Mittelfristige Prognose der österreichischen Wirtschaft bis 2000“, *WIFO-Monatsberichte*, 1996, 69(4).
- Smeral, E. (1995A), „Anpassungszwänge im Tourismus. Entwicklungsperspektiven und mögliche Strategien“, *WIFO-Monatsberichte*, 1995, 68(7).
- Smeral, E. (1995B), Bericht über die Lage der Tourismus- und Freizeitwirtschaft 1995, Studie des WIFO im Auftrag des Bundesministeriums für wirtschaftliche Angelegenheiten, Wien, 1995.
- Smeral, E., „Tourismusdestination Österreich: Möglichkeiten der Neupositionierung“, *WIFO-Monatsberichte*, 1996, 69(6).
- Walker, M. B., *The Psychology of Gambling*, Oxford, 1992.

Economic Aspects of Gambling – Summary

Gambling comprises a variety of games, ranging from various forms of lotteries and sports betting to gambling in casinos.

In Austria, gross output of the gambling sector amounted to ATS 12.3 billion in 1995, about 3 percent of total spending on leisure activities in Austria. Gross output of lotteries and casinos totaled ATS 8 billion and 3.8 billion, respectively. Gross value added in the whole gambling sector attained a value of ATS 9.2 billion in 1995, contributing about 0.4 percent to gross domestic product.

For most people engaging in games of chance this activity is a form of entertainment, part of leisure activities. Other motives may also play a role, for example economic ones, or the wish to see a dream come true.

Winning in games of chance does increase the utility of leisure, but is neither necessary for utility gains nor is it expected by the players. Empirical investigations

show that the „entertainment players“, just as in other consumers' activities, have a fixed budget. With regard to lotteries, in particular, the entertainment experience linked to gambling has for many people become a standard good and a fixed component of the weekly/monthly consumption pattern.

Casinos have become important elements of the touristic supply for certain regions. They are important communication lines for all social strata and are often among those enterprises advancing the regional development. Many economists have stressed the importance of casinos in providing around-the-year employment (stabilization of capacity utilization, reduction in seasonal unemployment), as well as expanding the supply in the entertainment industry. Thus, the casino industry and its services constitute an essential element of the qualitative and structural competitiveness of a region. Casino-style gambling provides high tax revenues and thus increases the volume of tax money that is available for redistribution.

Logo

Das Vorletzte ist unser Lieblingslogo. Und Ihres?



print
offsetdruck
abo-service
druckberatung
digitaldruck
grafik-beratung
personalisieren
digitale fotografie
fulfillment-service



ueberreuter

Print und Digimedi@

digimedia
intranet
internet
satz/repro
datenarchivierung
datenkonvertierung
datenbank-mangement
desk top publishing
cross-media-publishing

Übrigens; wir machen Ihnen auch gerne ein Angebot 02262/789