

Online Casinos

Ein Blick hinter
die Kulissen
des Milliardenbusiness

MARCUS DÖRR
JAKOB STRAUB



CASINO
ONLINE^{op.}

© 2019 CasinoOnline.de
Geschäftsbereich 132,
Charlottenstraße 17, 10117 Berlin,
Deutschland

www.casinoonline.de

Glücksspiel, Casino Spiele und Spielautomaten sind stets mit einem Risiko verbunden. Alle Angaben zu Auszahlungsquoten oder Risikobewertung, die in diesem Buch enthalten sind, dienen der Veranschaulichung und stellen weder eine Gewähr noch Empfehlung dar. Alle rechtlichen Angaben und Informationen zu Glücksspielgesetzen wurden von uns sorgfältig kontrolliert und stellen nach bestem Wissen und Gewissen die Sachlage zum Redaktionsschluss dar. Wir geben keine Garantie auf Vollständigkeit und Richtigkeit der Glücksspielgesetze in Deutschland und der Europäischen Union.

Das vorliegende Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Vervielfältigung, Übersetzung, elektronische Speicherung und Verarbeitung sowie Mikroverfilmung ohne Zustimmung des Verlags ist unzulässig. Trotz eingehender Prüfung übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Die Betreiber der verlinkten Seiten sind für externe Inhalte verantwortlich.

Vorworte

Über dieses Buch

Wir richten uns mit diesem Buch an ein breites Publikum und wollen mit *Online Casinos – Ein Blick hinter die Kulissen des Milliardenbusiness* Einblick geben, was hinter der Fassade der bunten Internetseiten abläuft.

Als Einführung beginnen wir mit einem Abriss des Angebotes im Online Casino und betrachten dann die Betreiberunternehmen und Firmenstrukturen der Branche. Wir listen die Komponenten auf, die ein Internet Casino benötigt und beleuchten dabei, was seriöse Anbieter ausmacht. Die Frage nach dem Geld, also dem Umsatz von Online Casinos, wird ebenso abgehandelt wie die derzeitige Rechtslage, bevor wir abschließend einen Ausblick auf die mögliche Marktentwicklung wagen.

Der Leser, der sich für Online Glücksspiel interessiert oder bereits online spielt, kann vom hier zusammengetragenen Wissen ebenso profitieren wie ein absoluter Neuling. Wir beginnen allerdings nicht mit der Stunde Null und verzichten darauf, noch einmal die Geschichte des Glücksspiels und der Spielbanken in Deutschland oder Europa aufzurollen. Ausgangspunkt sind die aktuelle Lage und das momentane Angebot zum Erscheinungstermin, wobei wir an entscheidenden Stellen die Entwicklung in der Vergangenheit kurz anreißen werden.

Was Sie mit Sicherheit nicht in diesem Buch finden sind Tipps und Tricks, wie man im Online Casino „garantiert gewinnen“ kann oder welche „Strategie“ man einsetzen sollte. Wir möchten einen neutralen Blick auf die Gegebenheiten werfen und jeder Leser möchte für sich über die eigene Einstellung zum Glücksspiel und zu Online Casinos entscheiden.

Über die Autoren



Marcus Dörr

Marcus Dörr ist der Chefredakteur von CasinoOnline.de. Zuvor hat er mehrere Jahre bei verschiedenen Tochterunternehmen der Gauselmann AG (u.a. Merkur Spielothek und Merkur Gaming) gearbeitet und dabei tiefe Einblicke in die Strukturen der deutschen und internationalen Glücksspielindustrie gewinnen können. Mit seinen Beiträgen zu *Online Casinos – Ein Blick hinter die Kulissen des Milliardenbusiness* möchte er deutschen Spielern und interessierten Lesern dabei helfen, die undurchsichtige Online Casino-Branche besser zu verstehen.

Marcus



Jakob Straub

Jakob Straub lebt und arbeitet in Bonn und Barcelona. Als freiberuflicher Mitarbeiter für CasinoOnline.de recherchiert er News und Artikel zu den Themen Online Glücksspiel und Casinos, wobei er gerne seine Erfahrungen in den Bereichen Datenjournalismus sowie Software und Apps einbringt. Er steht dem Glücksspielstaatsvertrag in seiner jetzigen Fassung kritisch gegenüber und würde sich vom Gesetzgeber ein klares Bekenntnis zur Regulierung des Online Marktes wünschen. Online spielt Jakob Straub vor allem Poker und wagt ab und zu die ein oder andere Sportwette, wobei ihn vor allem große e-Sports-Ereignisse anziehen.

Jakob

Inhaltsverzeichnis

1. Was sind Online Casinos und wie funktionieren sie?	8
1.1 Was ist ein Online Casino?.....	8
1.2 Das Angebot.....	8
1.3 Wie funktionieren Casino Spiele?	10
1.4 Zahlungen im Online Casino	12
1.5 Casino Bonus und Promotionen	14
1.6 Zusammenfassung der wichtigsten Punkte	15
2. Welche Unternehmen und Strukturen stecken hinter Online Casinos?	17
2.1 Das Geschäftsmodell von Online Casinos	17
2.2 Betreiberunternehmen	21
2.3 Casino Gruppen	23
2.4 Beispiele einer Firmenstruktur.....	26
2.5 Zusammenfassung der wichtigsten Punkte	33
3. Was sind die nötigen Komponenten eines Online Casinos?	34
3.1 Firmierung	34
3.2 Glücksspiel Lizenz	35
3.3 Casino Software	37
3.4 Internet Auftritt	41
3.5 Zahlungen	42
3.6 Kundenservice	42
3.7 Spielerschutz	43
3.8 Marketing	45
3.9 Budget	46
3.10 Zusammenfassung der wichtigsten Punkte.....	49
4. Wie groß sind Markt und Umsatz von Online Casinos?	51
4.1 Der Marktumsatz von Online Casinos	51
4.2 Zusammenfassung der wichtigsten Punkte	63

5. Wie viel verdienen Online Casinos?	64
5.1 Konkrete Beispiele für Umsatz und Verdienst einzelner Unternehmen.....	64
5.2 Metriken für die Erfolgsmessung	74
5.3 Was verdient denn nun ein Online Casino?	77
5.4 Zusammenfassung der wichtigsten Punkte	82
6: Wie seriös ist die Branche?	83
6.1 Merkmale eines seriösen Online Casinos	83
6.2 Nicht vertrauenswürdige Online Casinos	86
6.3 Vereinigungen der Glücksspielaufsichten.....	88
6.4 Online Casino Verbände	89
6.5 Zertifizierung	93
6.6 Zusammenfassung der wichtigsten Punkte	97
7. Betrug im Online Casino?	98
7.1 Prüf-Anbieter für die Zertifizierung.....	98
7.2 Fairness	102
7.3 Auszeichnungen der Casino Branche	107
7.4 Spielerschutz.....	112
7.5 Zusammenfassung der wichtigsten Punkte.....	114
8. Wie sind die Glücksspiel-Gesetze rund um Online Casinos in Deutschland und Europa?	116
8.1 Die Rechtslage in Deutschland	116
8.2 Die aktuelle Rechtslage in Deutschland im Jahr 2019	121
8.3 Die Rechtslage von Online Casinos in Europa	126
8.4 Der volkswirtschaftliche Nutzen von Glücksspiel.....	133
8.5 Zusammenfassung der wichtigsten Punkte	137
9. Einordnung des deutschen Marktes und Ausblick auf die Entwicklung	139
9.1 Wachstumsprognose.....	139
9.2 Warum die Regulierung von Online Casinos in Deutschland stockt.....	145
9.3 Wie sich die liberale Regulierung auf den Markt auswirkt	147
9.4 Ausblick und Einschätzung der Autoren	160

1. Was sind Online Casinos und wie funktionieren sie?

1.1. Über dieses Buch

Ein Casino oder eine Spielbank als Stätte des Glücksspiels wird dem Leser in der ein oder anderen Form bekannt sein: Film, Fernsehen und Literatur zeichnen ein Bild der Säle mit Croupiers, Roulettekesseln und Spieltischen, das je nach Genre glamourös oder verrucht ausfallen kann. In zahlreichen traditionsreichen und auch neuen Casinos in Deutschland können sich Spieler von der Realität überzeugen und das klassische Casino Spiel erleben.

Das sogenannte "Große Spiel" mit Roulette und Kartenspielen wie Blackjack, Baccarat oder Poker Varianten umfasst hin und wieder weitere Spiele wie Bingo, Craps, Red Dog oder Sic Bo. Demgegenüber stellt das „Kleine Spiel“ einen Automatenbereich mit den verschiedensten Spielgeräten dar. Automatencasinos und sogenannte Spielhallen widmen sich ausschließlich dieser Art des Spiels.

Im Gegensatz zum stationären Glücksspiel sind Online Casinos virtuelle Spielstätten, die Spieler über das Internet besuchen. Einsätze, Wetten und diverse Casino Spiele sind mit geeigneten Geräten wie Desktop-Rechner, Laptop, Tablet, Smartphone oder Smart-TV möglich.

Die erste Anlaufstelle eines Online Casinos ist ein Auftritt in Form einer Internetseite, die zum einen das Casino, das Spielangebot und etwaige Aktionen bewirbt und zum anderen die Registrierung und den Einstieg ins Spiel ermöglicht.

Das eigentliche Spiel im Online Casino kann auf mehrere Arten stattfinden: web-basiert im Browser oder mit einer Software, die zum Download angeboten und auf einem Endgerät installiert wird.

1.2. Das Angebot

Online Casinos haben im Vergleich zu einer normalen Spielbank kein Platzproblem und können eine weitaus größere Zahl an Casino Spielen bereithalten und diese rund um die Uhr anbieten. Da für den Besuch im Online Casino die Anfahrt entfällt, finden sich an den unterschiedlichen Spieltischen ausreichend Spieler ein. Im Folgenden geben wir Ihnen eine Übersicht über das typische Spielangebot der Casinos im Internet.

1.2.1. Spielautomaten / Online Slots

Moderne Glücksspielautomaten in Spielhallen basieren ohnehin bereits größtenteils auf einer Software. Die virtuellen Umsetzungen laufen komplett digital ab und decken fast die gesamte Bandbreite der Entwicklungsgeschichte von Automatenspielen ab, von Einarmigen Banditen und halb-mechanischen Walzengeräten bis hin zu modernen Videospieldautomaten.

Das Grundprinzip der Spiele ist meist identisch: Auf einer oder mehreren Gewinnlinien führen gleiche Symbole in Folge zu einer Auszahlung abhängig von der Höhe des Einsatzes. Besonderheiten können Freispiele und Joker-Symbole sein, außerdem gibt es bei den Videospieldautomaten und Online Slots meist Bonus-Runden oder Zusatzwetten.

Die Spielautomaten im Online Casino sind häufig Nachbildungen erfolgreicher Spielhallen-Automaten. Bei der Gestaltung bedienen sich die Hersteller bekannter Themen der Popkultur oder erwerben Lizenzen, um Figuren und Titel aus Film oder Fernsehen verwenden zu können.

1.2.2. Progressive Jackpots

Spielautomaten können einen internen Jackpot mit einem festgesetzten Betrag haben, der meist dann ausgelöst wird, wenn das lukrativste Gewinnsymbol in der größtmöglichen Anzahl erscheint. Im Gegensatz dazu ist ein progressiver Jackpot nach oben nicht begrenzt: Er garantiert eine Mindestauszahlung und wächst an, solange er nicht geknackt wird. Von jedem Einsatz wird ein kleiner Anteil einbehalten und zur möglichen Gewinnsumme addiert. Casino Spiele mit progressivem Jackpot sind häufig Spielautomaten, es gibt aber auch Jackpot-Varianten von Blackjack oder Poker.

Die größten progressiven Jackpots sind Casino-übergreifend und meist auch international. Dadurch kommt ein großer Pool an Spielern zusammen, die in den Jackpot einzahlen, was zu hohen Gewinnsummen von mehreren Millionen führen kann. Die Hersteller der Spiele übernehmen hier die entsprechende Verwaltung. Bekannte progressive Jackpot Spielautomaten sind beispielsweise Mega Moolah von Microgaming, Hall of Gods von NetEnt oder Beach Life von Playtech.

1.2.3. Klassische Casino Games

Wie bereits erwähnt gibt es keinen Grund für Online Casinos, die Anzahl der verfügbaren Casino Spiele zu begrenzen. Eine ortsansässige Spielbank kann nur wenige Roulettetische aufstellen und muss sich daher bei den Varianten einschränken. Online können Spieler Roulette nicht nur in den Spielarten Französisch, Europäisch und Amerikanisch spielen, sondern auch ausgefallene Umsetzungen des klassischen Glücksspiels wie Multi-Wheel oder Multi-Ball Roulette.

Bei den Kartenspielen sind Blackjack und Baccarat Standard, ergänzt durch Videopoker. Weiterhin können Punto Banco, Red Dog, Casino War, Sic Bo, Keno, Glücksrad, das Würfelspiel Craps und viele verschiedene Pokervarianten zu den klassischen Casino Spielen im Internet zählen. Verbreitet sind auch Spiele mit Sofortgewinnen, häufig als Rubbellose bezeichnet.

1.2.4. Live Casino Games

Live Casino Spiele verbinden das Erlebnis in einer klassischen Spielbank mit dem Glücksspiel über das Internet. Die Anbieter produzieren diese Spiele mit einigem Aufwand: Echte Croupiers an realen, computergestützten Spieltischen begleiten jede Runde. Beim Roulette können auch automatische Kessel eingesetzt werden. Per Videoübertragung können die Spieler das Geschehen verfolgen und tätigen über die Benutzeroberfläche der Software ihre Einsätze.

Die Spieltische lassen sich von einer großen Zahl an Spielern gleichzeitig nutzen, da diese nur gegen Dealer und nicht direkt gegeneinander spielen. Verbreitete Live Casino Games sind Roulette, Blackjack, Baccarat, Hold'em Poker und Caribbean Stud, aber auch Glücksrad und weitere Wettspiele werden angeboten.

1.2.5. Weiteres Glücksspiel

Die Unternehmen, von denen Online Casinos heutzutage betrieben werden, sind oft umfassende Anbieter mit einer breiten Palette an Glücksspielen. Ein Internet Buchmacher kann beispielsweise zusätzlich Casino Spiele anbieten und ein virtueller Pokerraum muss sich nicht allein auf dieses Kartenspiel beschränken. So ist es häufig möglich, dass Spieler mit der Registrierung bei einer einzigen Seite noch Zugriff auf Sportwetten, Online Poker oder Bingo haben.

1.3. Wie funktionieren Casino Spiele?

Bei der technischen Umsetzung haben Casino Spiele einiges an Entwicklung durchlaufen. Spieltische mit Croupiers und Dealern sowie mechanische Geräte bildeten den Anfang und wurden später von halb-mechanischen, elektronischen Automaten und automatisierten Spieltischen abgelöst. Heute ist das Glücksspiel an Mikrochip-gesteuerten Terminals mit Bildschirm und Tastensteuerung oder Touchscreen möglich. Da die Spiele inzwischen ohnehin zum größten Teil auf einer Software basieren, stellen Online Casinos die nächste Stufe dar: Dank der Kommunikation über das Internet ist es prinzipiell egal, von wo aus der Spieler teilnimmt. Die Grundvoraussetzung ist eine beständige Internetverbindung mit ausreichender Bandbreite.

1.3.1. Software Download

Download Casinos stellen dem Spieler eine kostenlose Software zur Verfügung, welche die Kommunikation mit dem Anbieter übernimmt. Nach der Installation muss der Spieler nicht mehr die Internetseite des Casinos aufrufen, sondern meldet sich direkt über die Software an. Der Vorteil ist, dass eine Casino Software die jeweils vorhandene Hardware bestens ausnutzen kann, um aufwendige Grafiken, Sounds und Effekte wiederzugeben. Notwendige Aktualisierungen und die verschiedenen Betriebssysteme der Geräte stellen aber eine Herausforderung für die Entwickler und Anbieter dar. Wird überhaupt noch eine Casino Software angeboten, ist diese meist nur für das weit verbreitete Betriebssystem Windows verfügbar und in seltenen Fällen auch für Mac.

1.3.2. Apps

Die große Verbreitung von Mobilgeräten hat dafür gesorgt, dass Online Casinos zunehmend die Nutzung über Smartphones, Tablets, Tablet-PCs und Smart-TVs unterstützen. Die verschiedensten Geräte mit unterschiedlichen Betriebssystemen stellen aber auch hier ein Problem dar. Aufgrund der Fragmentierung des Marktes ist es zu aufwendig, für jedes denkbare mobile Betriebssystem eine eigene native App zu entwickeln. Android von Google und iOS von Apple dominieren den Markt und werden daher am ehesten unterstützt, während für Systeme mit geringem Marktanteil selten eine eigenständige App verfügbar ist. Wie auch eine Casino Software haben Apps den Vorteil, das jeweilige Mobilgerät besser ansprechen zu können. Sogenannte Web-Apps lösen zunehmend die nativen Casino Apps ab und das Sofortspiel im Browser ist auch im mobilen Casino verbreitet.

1.3.3. Instant Play

Instant Play bezeichnet das sogenannte Sofortspiel im Browser. Der Spieler meldet sich auf der Casino Seite an. Download und Installation sind nicht notwendig, da die erforderliche Software und alle Bestandteile des Spiels direkt im Web-Browser geladen werden. Dadurch sind die Casino Spiele relativ unabhängig vom jeweiligen Gerät und es können auch Plattformen angesprochen werden, für die App oder Software nicht verfügbar sind.

Die Hersteller nutzten in der Vergangenheit häufig Adobe Flash beziehungsweise Shockwave, um Inhalte darzustellen. Die Weiterentwicklung von HTML-Standards hat Spiele ermöglicht, die ansprechende Inhalte auch ohne Adobe Flash Player wiedergeben können. HTML5-basierte Instant Play Casino Spiele sind damit auch als Web-Apps auf Mobilgeräten und Plattformen ohne Adobe Flash Player möglich und stellen heute einen Quasi-Standard für das Sofortspiel dar.

1.3.4. Casino Server

Betreiber können mit dem Plattform-unabhängigen Instant Play Spielangebot eine große Spielerzahl ansprechen. Große Online Casinos fahren oft mehrgleisig und halten Sofortspiel und Apps oder Download Software bereit. Letztlich hängt es auch von den Software Studios ab, welche Spiele auf welcher Plattform zur Verfügung stehen.

Für das Spiel auf allen Endgeräten ist der Server der zentrale Dreh- und Angelpunkt. Ein Online Casino Spiel mit Echtgeld Einsatz unterscheidet sich wesentlich von einem herkömmlichen Computerspiel, welches nicht über das Internet gespielt wird. Das spielentscheidende, zufällige Ergebnis wird nicht auf dem Endgerät des Spielers generiert, sondern auf einem Server. Die Software, die der Spieler nutzt, dient nur zur Anzeige und zur Abfrage seiner Spielentscheidungen. Die serverseitige Software produziert und protokolliert die Ergebnisse, verwaltet die Einsätze und führt Buch über die Transaktionen.

1.3.5. Fairness

Glücksspiele erfordern zufällige Ergebnisse, die beispielsweise durch die Verteilung der Karten oder den Lauf der Kugel im Roulettekessel gegeben sind. Online Casinos nutzen softwaretechnische Lösungen, um Zufallszahlen zu generieren. Die englische Bezeichnung für solch einen Zufallsgenerator lautet Random Number Generator, kurz RNG. Die Grundlage sind Algorithmen, weshalb man auch von deterministischen Zufallszahlengeneratoren oder Pseudozufallsgeneratoren spricht, englisch Pseudo Random Number Generator, kurz PRNG. Streng wissenschaftlich handelt es sich also um keine „echten“ Zufallszahlen. Für die Fairness der Casino Spiele ist aber ausschlaggebend, ob sich eine Vorhersehbarkeit hinreichend ausschließen lässt.

Die genaue Zusammensetzung der Generatoren und die verwendeten Algorithmen sind daher bestens gehütete Geheimnisse der Software Hersteller. Um Fairness zu garantieren, überprüfen Labors und Test-Organisationen die Zufallsgeneratoren auf ausreichende Nicht-Vorhersehbarkeit. Damit ist gegeben, dass weder Spieler noch Casino die Ergebnisse vorhersagen können.

1.3.6. Auszahlungsquote

In der Spielbank gibt es den Hausvorteil, der auch Bankvorteil oder englisch House Edge genannt wird. Dieser Prozentsatz gibt den zu erwartenden Verlust des Spielers in Bezug auf seinen Einsatz an. Die Regeln der Glücksspiele sehen vor, dass nicht die Summe aller Einsätze wieder als Gewinn an Spieler ausbezahlt wird. Bei einem Hausvorteil von 2 % etwa behält das Casino statistisch betrachtet langfristig eben diesen Anteil ein. Der umgekehrte Wert und Rest auf 100 % ist die Auszahlungsquote: Im Beispiel werden 98 % aller Einsätze auch wieder von Spielern gewonnen.

Die Auszahlungsquote ist bei jedem Spiel unterschiedlich. Bei identischen Spielregeln zwischen herkömmlichem und Online Casino ist auch der ausgeschüttete Prozentsatz gleich, etwa bei Roulette Varianten. Bei den Spielautomaten hingegen sind Internet Spieler im Vorteil, da die virtuellen Geräte oft Quoten von mehr als 95 % aufweisen.

Die Auszahlungsquote kann üblicherweise in den Regeln eines Casino Spiels eingesehen werden. Viele Betreiber geben auch einen durchschnittlichen Wert für alle Spiele insgesamt oder alle Titel einer Kategorie an. Wie auch bei den Zufallsgeneratoren gibt es Test-Zertifikate von Laboren und Instituten, welche die Werte bescheinigen. Ein höherer Wert ist grundsätzlich vorteilhafter für Spieler, darf aber nicht mit einer Gewinn-Garantie verwechselt werden.

1.4. Zahlungen im Online Casino

Im Online Casino sind Echtgeld Einsätze und damit auch Gewinne möglich. Voraussetzung ist, dass der Spieler zunächst Guthaben einzahlt, um dieses dann bei den einzelnen Spielen einsetzen zu können.

1.4.1. Einzahlungen

Das Aufladen von Echtgeld Guthaben im Online Casino ist mit modernen und bargeldlosen Zahlungsmethoden augenblicklich möglich, sodass der Spieler Einsätze sofort tätigen kann.

1.4.2. Zahlungsarten

Die verfügbaren Zahlungsmethoden in deutschen Online Casinos hängen davon ab, mit welchen Zahlungsdienstleistern der jeweilige Betreiber zusammenarbeitet. Im Folgenden geben wir eine Übersicht der häufig anzutreffenden Zahlungsmittel.

Debitkarten

Bei dieser Kartenzahlung wird der Einzahlungsbetrag direkt vom verknüpften Girokonto abgebucht. Zahlungen mit VISA Electron und Maestro, der EC-Karte von MasterCard, sind vielfach möglich. Weniger verbreitet sind GiroCard Zahlungen.

e-Wallets

PayPal hat das Prinzip der digitalen Geldbörse populär werden lassen: Der Nutzer kann in seinem Kundenkonto mehrere Zahlungsmethoden hinterlegen und damit sein sogenanntes e-Wallet auf verschiedene Arten mit Guthaben füllen. Inzwischen hat PayPal in Deutschland von Online Casinos Abstand genommen: 2016 hat der Zahlungsdienstleister den Käuferschutz für Glücksspielseiten eingestellt. Im Dezember 2018 strichen zahlreiche große Online Casinos PayPal aus der Liste der in Deutschland verfügbaren Zahlungsmethoden. Weiterhin fast überall verfügbar sind die e-Wallets Neteller, Skrill und ecoPayz.

Direktüberweisung

Zahlungen per Klarna und Sofortüberweisung, Trustly oder Giropay können als Direktüberweisung bezeichnet werden und funktionieren alle nach demselben Prinzip: Der Spieler führt per Online Banking eine Überweisung an das Casino durch, die vom Zahlungsdienstleister direkt bestätigt wird. Dadurch muss nicht erst der Abschluss des Buchungsvorgangs beziehungsweise die Banklaufzeit einer Überweisung abgewartet werden.

Prepaid-Lösungen

Paysafecard ist eine Guthabekarte, die im Handel erworben werden kann, in Deutschland zum Beispiel an Tankstellen und Lotto Annahmestellen. Der Betrag lässt sich per Eingabe der auf der Karte abgedruckten PIN an der Online Casino Kasse ganz oder auch teilweise ausgeben. Das Verfahren von CashtoCode ist ähnlich. Hier weist der Spieler zunächst die Zahlung im Casino an und erhält einen Code, mit dem er die ausstehende Summe bei teilnehmenden Händlern begleichen kann.

Beide Varianten eignen sich nicht für Auszahlungen, sodass der Empfang von möglichen Gewinnen auf einem anderen Weg erfolgen muss.

Sonstige Zahlungsmittel

Viele Online Casinos akzeptieren auch eine reguläre Überweisung, allerdings muss der Spieler hier die Banklaufzeit und den Abschluss der Buchung abwarten, bevor das Guthaben zur Verfügung steht. Die Möglichkeit, per Handy und über die Mobilfunkrechnung einzuzahlen, ist in Deutschland selten anzutreffen. Zahlungen per Scheck sind mit hohem Verwaltungsaufwand verbunden, sind in Einzelfällen und nach Absprache mit dem Kundendienst aber bei manchen Anbietern möglich.

Eine ältere, aber immer noch anzutreffende Methode ist die Zahlung per Western Union, also per Telegramm. Die Durchführung ist online per App oder auf der Internetseite möglich, oder am Schalter in einer Western Union Geschäftsstelle. Aufgrund der Wartezeit und der Angabe einer Transaktionsnummer ist das Verfahren aber umständlich, weniger sicher als andere Methoden und kaum noch praktikabel.

Immer häufiger akzeptieren Online Casinos daher neue Zahlungsarten wie etwa Apple Pay oder Google Pay. Auch hier handelt es sich im Grunde um ein e-Wallet, bei dem verschiedene Zahlungsdetails wie Kreditkarten oder auch PayPal hinterlegt werden. Verifizierung und Freigabe der Zahlung erfolgen dann mit dem Apple oder Google Konto und eventuellen weiteren Sicherheitsschritten, die mit dem Smartphone verknüpft sein können, etwa ein Fingerabdruck-Scan oder ein einmaliges Passwort.

Die Akzeptanz der sogenannten Krypto-Währungen wie Bitcoin, Ethereum, Ripple oder Litecoin in Online Casinos nimmt ebenfalls zu. Hier sind Transaktionen in beide Richtungen möglich, allerdings fällt eine Netzwerkgebühr an

1.4.3. Auszahlungen

Im Glücksfall wollen Spieler sich Ihre Gewinne im Online Casino natürlich auszahlen lassen. Der Geldempfang ist leider nicht ganz so einfach wie eine Einzahlung, was vor allem regulatorische und rechtliche Gründe hat.

1.4.4. Geldwäschegesetz und Identitätskontrolle

Zum Schutz vor Geldwäsche müssen sich Online Casinos an bestimmte Vorgaben halten. Dazu zählt ein geschlossener Geldkreislauf: Eine Auszahlung muss also wenn möglich auf demselben Weg beziehungsweise mit demselben Zahlungsmittel wie die Einzahlung erfolgen, zumindest bis zur Höhe des Einzahlungsbetrags. Der Identitätsnachweis dient ebenfalls dem Schutz vor Geldwäsche. Hier muss sich der Spieler mit Ausweiskopie verifizieren und eventuell auch per Nebenkostenrechnung oder ähnlichem Nachweis bestätigen, dass er auch wirklich an der angegebenen Adresse lebt. Wichtig ist, dass der Spieler das Online Casino auch aus dem Land besucht, für das die Lizenz erteilt wurde. Weiterhin ist der Nachweis der Identität auch eine Alterskontrolle, da Minderjährigen das Glücksspiel verboten ist.

1.4.5. Gebühren und Limits

Für Ein- und Auszahlungen können Gebühren anfallen und Mindestbeträge gelten. Damit sollen die Kosten, die den Betreibern in Zusammenhang mit Zahlungen entstehen, zumindest teilweise gedeckt werden. Kundenfreundlich sind Limits und Zahlungsentgelte, die möglichst gering ausfallen. Für eine Auszahlung gelten oft höhere Mindestbeträge und eine auf einen Zeitraum eingeschränkte Anzahl an kostenlosen Zahlungsvorgängen.

1.4.6. Kundenkonten

Das Online Casino ist durch die jeweilige Regulierungsbehörde angehalten, zwischen Firmengeldern und Spielerkonten zu trennen. Eingezahltes Guthaben darf also nicht mit den Finanzmitteln des Unternehmens vermischt werden und kann erst als Gewinn verbucht werden, wenn der Spieler Guthaben verloren hat. Der Betreiber muss ausreichend Liquidität vorweisen können, um gegebenenfalls das Guthaben an Spieler auszahlen zu können. Eine Kontentrennung stellt auch sicher, dass im Falle einer Insolvenz des Unternehmens die Kundengelder nicht für Gläubigerforderungen verwendet werden.

Das Kundenkonto bei einem Online Casino ist nicht mit einem Bankkonto vergleichbar. Das Casino zahlt keine Zinsen und verwaltet das Geld auch nicht treuhänderisch. Mit einer Einzahlung signalisiert der Kunde, dass er dieses Guthaben auch beim Glücksspiel einsetzen möchte – ähnlich Prepaid-Guthaben für In-App-Käufe oder Mobilfunkverbindungen. Das unbestimmte Bereithalten von Guthaben ohne Einsätze ist in der Regel ausgeschlossen, auch als Schutz vor Geldwäsche.

1.5. Casino Bonus und Promotionen

Online Casinos nutzen Angebote und Aktionen, um neue Kunden zu gewinnen und sich von der Konkurrenz abzuheben. Der sogenannte Casino Bonus ist zwar nicht unbedingt ein Alleinstellungsmerkmal der einzelnen Anbieter, soll aber die Entscheidungsfindung bei der Wahl einer Casino Seite wesentlich beeinflussen.

1.5.1. Was ist ein Bonus und wie funktioniert er?

In der Regel bedeutet ein Bonus für den Spieler Gratis-Guthaben in irgendeiner Form. Mit einem Willkommensbonus oder auch Begrüßungsbonus sollen neue Kunden geworben und animiert werden, sich bei einem Casino zu registrieren und eine Einzahlung vorzunehmen. Dieser Casino Bonus nimmt daher häufig die Form eines Match-Bonus an: Das Casino gewährt auf den Einzahlungsbetrag einen gewissen Prozentsatz an Gratis-Guthaben bis zu einer Obergrenze. Eine übliche Bewerbung dieser Aktion könnte etwa so lauten: 100 % Willkommensbonus bis 500 €.

Nicht nur Neukunden, sondern auch Stammkunden sind Ziel dieser Aktionen. Einzahlungsboni, Freispiele, Treuepunkte, Prämien und viele weitere Promotionen verheißen alle möglichen Geschenke und Formen von Gratis-Guthaben. Alle diese Werbe-Maßnahmen haben aber eines gemeinsam: Diese Art von Guthaben lässt sich nicht sofort auszahlen. Wer einen Bonus akzeptiert, dessen Casino Konto weist streng genommen zwei Guthabenstände auf: Echtgeld und Bonus.

1.5.2. Bonus Bedingungen

Wie so oft steckt der Teufel im Detail und es gelten bestimmte Voraussetzungen. In den Bonus Bedingungen ist aufgeführt, wie sich das Gratis-Guthaben in echtes Geld verwandeln und somit abheben lässt. Der Bonus Betrag muss dazu normalerweise mehrfach im Casino eingesetzt werden. Spieler sprechen daher auch vom Durchspielen, Freispielern oder „Wagern“ des Bonus Betrags. Damit ist ein vielfacher Einsatz des geschenkten Guthabens nötig, außerdem gilt häufig eine zeitliche Begrenzung von etwa 30 Tagen.

Schafft es der Spieler nicht, die Bedingungen zu erfüllen, verfällt das Bonus-Guthaben. Es gilt zu beachten, wie schwer oder wahrscheinlich das Freispielern des Betrags wirklich ist. 50-fache Umsatzbedingungen gelten als hoch, während ein 30-facher bis 40-facher Mindestumsatz verbreitet ist. Anforderungen unter einem 30-fachen Umsatz können als gering gelten.

Weiterhin kommt es für den Spieler aber auch darauf an, ob Einsätze zunächst vom Echtgeld oder Bonus Guthaben abgezogen werden. Setzt man erst Echtgeld und dann Bonus, lässt sich dieser folglich erst Durchspielen, wenn die ursprüngliche Einzahlung verbraucht ist. Üblicherweise darf eine Auszahlung von Gewinnen erst angefordert werden, wenn die Bonus-Bedingungen erfüllt sind oder der Bonus abgelaufen ist.

Außerdem rechnen die Online Casinos nicht alle Casino Spiele gleichwertig auf die Bonus Bedingungen an. Einsätze bei Spielautomaten gelten oft zu 100 %, jedoch können Live Dealer Spiele komplett ausgenommen und klassische Casino Games eingeschränkt sein. Auch hier heißt es, die Bedingungen genau zu beachten.

1.5.3. Vor- und Nachteile

Allein die Höhe eines gewährten Casino Bonus entscheidet also nicht darüber, wie lukrativ das Angebot wirklich ist. Ob es sich lohnt, ein solches Angebot anzunehmen, hängt auch vom Spielertyp an. Das Gratis-Guthaben lockt und verleitet, mehr zu spielen und einzusetzen. Längeres Vergnügen und die Gelegenheit, mehr Spiele ausprobieren zu können, sprechen aber auch für das Einsetzen von Bonus-Guthaben.

VORTEILE	NACHTEILE
Das verfügbare Guthaben lässt sich vervielfachen	Bonus-Bedingungen können schwierig zu erfüllen sein
Gelegenheit, Spiele mit Bonus-Guthaben auszuprobieren	Nicht alle Casino Spiele werden gleich angerechnet
Gut geeignet für Spielautomaten und progressive Jackpots	Weniger vorteilhaft für Live Casino und klassische Casino Spiele
Geschenktes Geld beim erfolgreichen Durchspielen des Bonus	Unseriöse Anbieter nutzen unklar formulierte Bonusbedingungen, um rechtmäßige Gewinnauszahlungen zu verhindern
Erhöhte Gewinnchancen unabhängig von Bonusbedingungen	

1.6. Zusammenfassung der wichtigsten Punkte

- Online Casinos bieten über das Internet dieselben Glücksspiel-Formen wie klassische Spielbanken, Spielhallen und Casinos an, und das rund um die Uhr.
- Casino Spiele im Online Casino basieren auf einer Software, die mit einem Casino Server kommuniziert.
- Casino Spiele sind auf verschiedensten Endgeräten möglich, entweder als Download Variante oder als Sofortspiel im Browser.

- Für faire und zufällige Ergebnisse beim Glücksspiel sorgt ein sogenannter Zufallsgenerator, dessen Ergebnisse nicht vorhersehbar oder manipulierbar sind. Diese werden in seriösen Casinos von unabhängigen Instanzen bestätigt.
- Der Hausvorteil von Casino Spielen ist der Prozentsatz aller Einsätze, den das Online Casino einbehält. Die Auszahlungsquote dagegen gibt an, welcher Prozentsatz wieder an Spieler ausbezahlt wird.
- Ein- und Auszahlungen sind im Online Casino mit vielfältigen Zahlungsmitteln möglich, wobei die Betreiber Auflagen bezüglich der Sicherheit, Identitätskontrolle und Geldwäscherschutz erfüllen müssen. Trotzdem ist es aufgrund schneller Zahlungsmethoden möglich, sofort nach der Registrierung einzuzahlen und mit dem Spiel zu beginnen.
- Ein Casino Bonus ist ein Angebot der Betreiber, das Spieler zur Einzahlung oder zum Spiel bewegen soll und das mit diversen Vor- und Nachteilen verbunden sein kann.

2. Welche Unternehmen und Strukturen stecken hinter Online Casinos?

2.1. Das Geschäftsmodell von Online Casinos

Wer eröffnet ein Online Casino? Im vorherigen Teil haben wir die Auszahlungsquote und den Bankvorteil erwähnt: Langfristig gesehen erwirtschaftet eine normale Spielbank ein Plus, solange genügend Besucher da sind, um Betriebskosten, laufende Ausgaben und Kundengewinne zu decken. Das gilt auch für Online Casinos. Deren Gründung erfolgt daher durch Unternehmer und Investoren, die sich in vergleichsweise kurzer Zeit eine Rendite versprechen und langfristig vom enormen Potenzial des Marktes profitieren wollen.

Das Geschäftsmodell Glücksspiel ganz allgemein besteht darin, dass statistisch betrachtet der Veranstalter der ewige Gewinner ist, denn von den Spielern können nicht alle gewinnen. Der Volksmund spricht auch von der „Lizenz zum Gelddrucken“. Die Branche verzeichnet großes Wachstum, sodass aus der Sicht des Unternehmers das Geschäftsmodell solide ist. Über den Erfolg eines Online Casinos entscheidet, ob genügend Spieler gewonnen werden können, um das Unternehmen profitabel werden zu lassen, bevor anfängliche Investitionen und Startkapital aufgebraucht sind.

Während die Unternehmer zu Beginn des Glücksspiels im Internet noch von Pioniergeist und Zukunftsvisionen angetrieben wurden, hat sich das Geschäftsmodell inzwischen behauptet und Online Casinos funktionieren nach erprobtem Schema. Neugründungen finden von Unternehmen statt, die in den Markt investieren wollen und von Start-Ups, die mit dem Kapital von externen Geldgebern agieren.

Beispiele für Online Casino Gründer



Andrew Black¹

MITGRÜNDER VON BETFAIR

Betfair wurde im Jahr 2000 vom britischen Unternehmer Andrew Black zusammen mit dem Glücksspielunternehmer Edward Wray gegründet. Die ursprüngliche Investition betrug eine Million Pfund Sterling, gesammelt von Familienmitgliedern und Freunden, da Risikokapitalgeber sich geweigert hatten, die beiden zu unterstützen. Die Besonderheit von Betfair bestand darin, dass die Plattform als erste mehrere Nachfragen zusammenschließen konnte, um größere Wetten zu bedienen. Innerhalb weniger Jahre nach dem Start erreichte Betfair im Vereinigten Königreich einen Marktanteil von rund 90 Prozent. Für Betfair wurden Andrew Black und Edward Wray im Jahr 2002 mit dem Ernst & Young Preis für aufstrebende Unternehmer ausgezeichnet.

¹ Bildquelle: <https://twitter.com/bertthebold>



Ruth Monicka Parasol²

GRÜNDERIN VON PARTYGAMING

Die Unternehmerin Ruth Monicka Parasol hat PartyGaming im Jahr 1997 gegründet, damals noch unter dem Namen Starluck Casino Online. Später kam der Softwareentwickler und Unternehmer Anurag Dikshit als Partner hinzu. Im Jahr 2010 schloss sich PartyGaming mit Bwin zu bwin.party zusammen. Zu diesem Zeitpunkt handelte es sich um das weltgrößte börsennotierte Online Glücksspiel Unternehmen. Zum Online Pokerraum PartyPoker fügte das Unternehmen 2006 das PartyCasino hinzu, das inzwischen zu einer der größten Casino Seiten im Internet zählt.



Denise Coates³

GRÜNDERIN VON BET365

Denise Coates stammt aus einer Buchmacher-Familie und arbeitete im Familienunternehmen Provincial Racing. Im Jahr 2000 gründete sie das Online Glücksspielunternehmen Bet365 und erwarb die dazugehörige Domain. Das Unternehmen startete im Jahr 2001 mit einem Kredit von 15 Millionen Pfund, der im Jahr 2005 durch den Verkauf von Wettbüros der Familie getilgt wurde. Auch heute noch hält Denise Coates die Mehrheit der Unternehmensaktien und leitet Bet365 zusammen mit ihrem Bruder John Fitzgerald Coates. Bet365 bedient jährlich mehr als 35 Millionen Glücksspiel Kunden weltweit, ist in Gibraltar angesiedelt und erwirtschaftet einen Jahresumsatz von mehr als 2 Milliarden Pfund Sterling.

2.1.1. Operator und Provider

Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten, mit Online Casinos Geld zu verdienen: als **Operator** und als **Provider**. Die Unterscheidung hat regulatorische und juristische Gründe. Ein Online Casino, das Glücksspiele über das Internet anbietet, tritt als Operator auf, also als Ausrichter. Ein Plattform Provider dagegen kann als Zulieferer gesehen werden und versorgt ein Online Casino mit notwendigen Komponenten wie Casino Spielen, Software, Zahlungssystemen und integrierten oder eigenständigen Lösungen.

Zu den Providern kommen noch Anbieter von Unternehmensdienstleistungen, die zwar reguliert sein können und der Finanzaufsicht unterstehen, aber nicht unbedingt eine Glücksspiellizenz erfordern. Die meisten dieser Leistungen dienen der Beratung und erfordern Kenntnis der geltenden Auflagen und Anforderungen:

² Bildquelle: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Ruth_parasol_2.png. Ruth Parasol, Gründerin von PartyGaming, aufgenommen im Jahr 1996 von [Arizak](#), CC 3.0.

³ Bildquelle: <https://www.casino.org/news/wp-content/uploads/2017/11/Denise-Coates.jpg>, Felix Clay, The Guardian

OPERATOR	PROVIDER
Ausrichten von Casino Spielen, also Annahme des Einsatzes	Casino Spiele als Software oder Web Service
Registrierung von Spielern	Casino Software und Verwaltungssoftware
Anbieten der Spiele auf der Casino Seite, auf der sich der Spieler anmeldet	Zahlungsplattformen und Integration
Verantwortungsübernahme für Spieler, die weitergeleitet wurden	IT-Lösungen
Verwaltung der Kundenkonten mit Ein- und Auszahlungen	Mobile Software

Die meisten Regulierungsbehörden unterscheiden zwischen Operator und Provider und stellen dementsprechend unterschiedliche Glücksspiellizenzen aus. Ein Online Casino kann eigene Produkte und Entwicklungen verwenden und diese eventuell sogar als Provider anderen Anbietern zur Verfügung stellen. Der schnellere Einstieg in den Markt ist jedoch, Casino Spiele, Software und sonstige Dienstleistungen einzukaufen oder mit einer Lizenz zu nutzen.

Zu den Providern kommen noch Anbieter von Unternehmensdienstleistungen, die zwar reguliert sein können und der Finanzaufsicht unterstehen, aber nicht unbedingt eine Glücksspiellizenz erfordern. Die meisten dieser Leistungen dienen der Beratung und erfordern Kenntnis der geltenden Auflagen und Anforderungen:

- Beratung zu Steuern und Unternehmensstruktur
- Unterstützung und Beratung rund um das Lizenzierungsverfahren
- Finanzierungsberatung
- Unterstützung bei der Firmierung, Geldwäscherschutz und Sicherung von Spielergeldern
- Vermittlung von Partnern in rechtlichen, finanziellen und technologischen Angelegenheiten

2.1.2. Business Plan

Der Geschäftsplan ist ein zentrales und wichtiges Dokument bei der Eröffnung eines Online Casinos und muss zusammen mit dem Antrag auf eine Glücksspiellizenz bei der Regulierungsstelle eingereicht werden. Im Business Plan sind die Geschäftsziele, Strategien und Wachstumsambitionen für die ersten drei Betriebsjahre erklärt und festgehalten. Der Plan richtet sich aber nicht nur an die Inspektoren der Regulierungsbehörde, sondern auch an Geldgeber, Finanzinstitute und Zahlungsdienstleister. Der Business Plan sollte folgende Punkte abdecken:

- **Zusammenfassung:** Kurzbeschreibung des Unternehmens
- **Geschäftsmodell:** Dieser wichtigste Teil des Plans beschreibt Produkte und Dienstleistungen und wie damit Geld verdient werden soll einschließlich Zielen, Strategien und Expansionsplänen. Mögliche Alleinstellungsmerkmale des Online Casinos untermauern Wirtschaftlichkeit und Rentabilität.
- **Unternehmensstruktur und Eigentümer:** In diesen Angaben zu Eigentümern und Nutznießern sowie Verbindungen zu Tochterunternehmen und Holding Firmen finden sich auch Informationen zum Vorstand und Teilhabern.
- **Schlüsselpositionen:** Vorstand und Verwaltungsrat, Operations Manager, Finanzvorstand und wirtschaftliche Eigentümer zählen zu den Schlüsselpositionen.
- **Software-Plattform:** Online Casinos benötigen eine Plattform, welche die Spiele integriert und den Kunden anbietet. Diese stammt häufig von einem Drittanbieter und wird nicht vom Betreiberunternehmen selbst entwickelt. Beschrieben wird der Hersteller und die Integration in der Praxis.
- **Casino Spiele:** Der Betreiber muss die Art der angebotenen Spiele beschreiben und den jeweiligen Hersteller angeben. Bei bekannten Spielen kann das knapp ausfallen, bei einer Neuentwicklung ist mehr Detail erforderlich. Eine Zertifizierung der Spiele durch ein Test-Labor sollte auch erwähnt werden.
- **Website:** Eine visuelle Darstellung der fertigen Casino Seite oder des Konzepts.
- **Technologie:** Eine meist schematische Übersicht der IT Infrastruktur und Architektur des Online Casinos, welche das Ineinandergreifen von Hardware und Software sowie Integration und Hosting der Spiele veranschaulicht. Für die zuständige Regulierungsbehörde ist wichtig, wo sich die Server für Registrierung und Glücksspiel befinden.
- **Analyse:** Die Analyse des Marktes ist eine wichtige Voraussetzung für Erfolg und Rentabilität des Unternehmens. Gegenstand sind geographische Regionen, die Branche insgesamt sowie die relevanten Unterbereiche wie Casino, Poker, Sportwetten etc. Dazu kommen die Recherche der Zielgruppe mit Details zu Spielern und Kunden und die Wettbewerbsanalyse. Auf Grundlage dieser Punkte formuliert der Business Plan einen Ansatz für eine Marketing Strategie.
- **Geschäftstätigkeit, Back-Office und Buchhaltung:** Hier gilt es zu zeigen, dass die Auflagen der Regulierungsbehörde vom Online Casino eingehalten werden.
- **Geldfluss, Bankgeschäfte und Zahlungen:** In einem Diagramm werden Ein- und Auszahlungen durch Spieler sowie interne Buchungen und Zahlungsentgelte dargestellt. Dazu zählt eine Übersicht der angebotenen Zahlungsmethoden.
- **Gaming-Infrastruktur, Datenwiederherstellung und Finanzberichte:** Das Online Casino führt Details zur IT Infrastruktur an und zeigt, wo sich diese befindet und welche Schutzmaßnahmen greifen. Dazu zählen Datensicherheit und Backups sowie der Schutz von Finanzdaten.
- **Dienstleister:** Eine Aufstellung aller wichtigen, durch das Online Casino in Anspruch genommenen Dienstleister wie Banken, Zahlungspartner, Unternehmensdienstleister, Kanzleien, Werbeagenturen, Spielüberwachung sowie Software und Hosting Provider

- **Finanzkennzahlen:** Ein Buchhalter oder Wirtschaftsprüfer gibt eine Finanzprognose für die ersten drei Geschäftsjahre ab, einschließlich Gewinn- und Verlustrechnung und Cash Flow. Besonderes Augenmerk gilt der
- **Kundensupport und Kundenbeschwerden:** Die Details zum Kundenservice geben die verfügbaren Kanäle und Prozesse an und schildern den Umgang mit Kundenbeschwerden.
- **Datenschutz und Datenschutzbestimmungen:** Ein Online Casino für deutsche Spieler muss zeigen, dass EU Standards für Datenschutz und Privatsphäre eingehalten werden.
- **Spielerschutz:** Die Maßnahmen zum Spielerschutz beinhalten Ausschluss von Betrug und Trennung der Konten, sodass Spielern zustehende Gewinne auch bei Zahlungsunfähigkeit des Casinos bezahlt werden können.
- **Spielen mit Verantwortung:** Das Casino beschreibt, welche Möglichkeiten Spieler haben, ihr Spiel einzuschränken, etwa durch zeitliche und finanzielle Limits und Ausschluss vom Spiel.
- **Geldwäscherschutz:** Dieser Abschnitt schildert Richtlinien und Prozesse, um Geldwäsche zu verhindern, etwa die Identitätsprüfung von Spielern.
- **Allgemeine Geschäftsbedingungen:** Die AGB des Online Casinos sind wichtige Grundlage des täglichen Betriebs und der Beziehung zu Spielern.

2.2. Betreiberunternehmen

Das Betreiberunternehmen ist das Unternehmen, das meist ganz unten auf einer Online Casino Seite aufgeführt ist. Eine der häufigsten Unternehmensformen ist die **Limited Company**, was im Deutschen der Gesellschaft mit beschränkter Haftung (GmbH) entspricht. Diese nicht börsennotierte Kapitalgesellschaft ist meist am Zusatz "Ltd." für "Limited" hinter dem Firmennamen zu erkennen. Im Gegensatz dazu ist eine Public Limited Company, kurz PLC, ein größeres Unternehmen, dessen Aktien an der Börse gehandelt werden.

Die genauen Vorgaben für die Unternehmensgründung variieren in den einzelnen Ländern der Glücksspielbehörden. Ein Firmenleiter und ein Unternehmenssekretär, ein Mindestkapital und mindestens ein Anteilhaber können zu den notwendigen Anforderungen zählen.

Aus dem Geschäftsplan ergeben sich bereits viele Schlüsselpositionen und wichtige, zu besetzende Stellen des Betreiberunternehmens eines Online Casinos. Die Malta Gaming Authority (MGA) führt beispielsweise folgende Schlüsselpositionen⁴ auf:

- CEO, Chief Executive Officer, Firmenleiter oder gleichwertig
- Verwaltung des Spielbetriebs, einschließlich Zahlungen
- Einhaltung der Pflichten rund um die Lizenz
- Finanzverwaltung einschließlich Steuern und Gebühren
- Marketing und Werbung
- Rechtsabteilung einschließlich vertraglicher Vereinbarungen und Streitbeilegung
- Kundensupport

⁴ https://www.mga.org.mt/support/frequently-asked-questions/#w1_12

- Verantwortungsbewusstes Glücksspiel
- Verhinderung von Betrug
- Risikomanagement
- Schutz vor Geldwäsche
- Sicherung von Privatsphäre und Datenschutz
- Technologie-Angelegenheiten einschließlich Netzwerk- und Informationssicherheit
- Interne Kontrolle

2.2.1. Firmensitz

Warum gründen Unternehmen Online Casinos in Ländern wie Malta oder Zypern und in Gibraltar oder auf der Isle of Man? Diese Firmensitze für die Betreiber ergeben sich dadurch, dass sich dort die Regulierungsbehörden befinden, die den Zugang zum europäischen Markt eröffnen. Für die Ausstellung einer Zulassung muss der Sitz des Unternehmens oder zumindest von Teilen des Unternehmens in der Gerichtsbarkeit der Behörde liegen.

Zu regulatorischen Voraussetzungen und der Rechtslage kommen aber noch weitere Punkte, die Vorteile bei der Wahl des Firmensitzes darstellen können. In vielen dieser Länder trägt die Branche entscheidend zur Wirtschaftsleistung bei. Zu niedrigen Unternehmenssteuern und geringen Abgaben auf Gewinne aus Glücksspiel kommen zusätzliche finanzielle Anreize wie etwa die Förderung für Neugründungen und Unternehmer, die Arbeitsplätze schaffen. Auch die Infrastruktur vor Ort ist ausschlaggebend und beinhaltet neben bereits angesiedelten Firmen und Providern Unternehmensdienstleister, IT-Struktur, Stellenmarkt und Internetausbau.

Im Teil 3 werden wir uns noch näher mit den Glücksspiel Lizenzen befassen. In der European Gaming and Betting Association EGBA mit Sitz in Brüssel sind zwar längst nicht alle europäischen Online Casinos vertreten, aber die Mitglieder des Branchenverbands sind in 19 EU Staaten aktiv. Im Schnitt halten die Unternehmen dafür sieben Lizenzen pro Land oder mehr als 130 Zulassungen insgesamt. Daraus sind zwei Dinge ersichtlich: Mehrfachlizenzen sind in der EU das dominierende Regulierungsmodell und die Unternehmen sind in zunehmend komplexen Strukturen organisiert.

Übersicht der Länder mit Lizenzen und Firmensitzen von EGBA Mitgliedern.⁵



List of EGBA members offices:

Austria
Belgium
Denmark
Estonia
France
Hungary
Ireland
Italy
Lithuania
Malta
Romania
Spain
Sweden
UK

 Licenses held
 Members offices

⁵ <https://www.egba.eu/uploads/2018/11/EGBA-Industry-Key-Figures-2017-1.pdf>

2.3. Casino Gruppen

Unser Blick hinter die Kulissen endet nicht mit dem Ergebnis, das hinter jedem Online Casino immer ein Einzelunternehmen als Betreiber steht. Die Online Glücksspielindustrie war in den letzten Jahren zunehmend von Übernahmen und Fusionen bestimmt. Längst sind mit den Casino Gruppen Unternehmensverbünde und Konzerne entstanden, die mehrere Sparten, also Arten von Glücksspiel, abdecken. Gleichzeitig umfassen die Produkte der großen Casino Gruppen nicht nur Business-to-Consumer (B2C), sondern auch Business-to-Business (B2B) Produkte. Unter einem Dach können also Casino Betreiber, Entwickler und Provider von Spielen, Software-Plattform Entwicklung und Vertrieb sowie Marketing und Affiliate zu Hause sein. Eine Casino Gruppe richtet sich oft an Endkunden und Firmenkunden und beinhaltet ein ganzes Netzwerk von Firmen, die alle unterschiedliche Funktionen erfüllen.

Einige Beispiele für Übernahmen und Zusammenschlüsse auf dem Online Glücksspielmarkt in den letzten Jahren sind etwa: Die 2018 angekündigte Übernahme von Mr Green durch William Hill, der Kauf des Softwareherstellers NYX durch Scientific Games im Jahr 2017, die Übernahme von 32Red durch die Kindred Gruppe 2017, der Zusammenschluss von Betfair und Paddy Power zu Paddy Power Betfair im Jahr 2016 oder die Übernahme von Bwin Party durch GVC 2016.

Dieser Trend zur Konsolidierung wird sich in den nächsten Jahren noch weiter fortsetzen. Die Gründe sind nicht unbedingt spezifisch für die Online Casino Branche: Unternehmensübernahmen und Käufe durch Konzerne gibt es beispielsweise allgemein in den Branchen Software und Technologie, man denke etwa an die lange Liste an Unternehmen, die sich Konzerne wie Apple und Google beziehungsweise Alphabet einverleibt haben. Die Unternehmen verfolgen das Ziel, die eigene Existenz zu sichern und Profit zu erwirtschaften. Internes Wachstum, etwa durch Umsatzsteigerung und Kundengewinn, kann schnell an Grenzen stoßen, etwa wenn der Markt gesättigt ist oder sich neue regulatorische Einschränkungen ergeben. Fusionen und Unternehmenskäufe ermöglichen externes Wachstum mit Effekten wie höherem Umsatz, höheren Marktanteilen, wachsender Unternehmensgröße und gesteigerter Marktmacht.

2.3.1. Vorteile für Casino Gruppen

Welche spezifischen Gründe gibt es nun für Online Casinos, sich zusammenzuschließen, andere Unternehmen zu übernehmen oder zu einer Casino Gruppe mit komplexer Unternehmensstruktur anzuwachsen? Hier ein paar Beispiele für Kosten- und Wertsynergien sowie Skalierungseffekte:

- **Wachstum:** Die Unternehmensgruppe verbessert die Kapitalströme durch gesteigerten Umsatz und reduzierte Kosten
 - **Neue Märkte:** Das Erschließen neuer Märkte kann geographisch geschehen, indem das Unternehmen beispielsweise in einem neuen Land aktiv wird, durch die Unterstützung neuer Plattformen, oder die Erweiterung des B2C Endkundengeschäfts durch die B2B Belieferung von Unternehmen mit Produkten und Dienstleistungen.
 - **Neue Sparte:** Das Unternehmen erschließt eine neue Glücksspielparte, etwa Casino, Poker, Sport- und Finanzwetten, Fantasy Sports oder Bingo.
 - **Skalierungseffekte:** Durch die anwachsende Unternehmensgröße ergeben sich Vorteile wie der einfachere und billigere Zugang zu Kapital, die geringere Wahrscheinlichkeit einer "feindlichen Übernahme", Kostenreduzierung durch Zusammenlegen von Ausgaben an Partner und Drittunternehmen sowie für Steuern und Lizenzen, Umsatz-Synergien wie Preis- und Quantitätsanpassungen oder das Anwerben von bestehenden Kunden für eine weitere der eigenen Marken.

- Risikominimierung:** Während sich mit gesteigerter Größe von Unternehmen und Konzernen neue Herausforderungen und Risiken ergeben, die vor allem Management und Kapitalisierung betreffen, hilft das Wachstum, eine Casino Gruppe gegen Risiken abzusichern. Der Wert des Unternehmens steigt nicht nur mit zunehmendem Absatz, sondern auch durch Ausgleich von Risiken. Dazu zählen die Übernahme von Konkurrenten, eine ausgeglichene Verteilung der Vermögenswerte, die Aktivität in verschiedenen Märkten, um gegen regulatorische Veränderungen gewappnet zu sein, und die Minimierung von finanziellen Risiken, die sich durch Kapitalzugang ergeben.
- Übernahme einer Marke:** Eignet sich eine Casino Gruppe eine beliebte Marke an, profitiert das Unternehmen von den oben genannten Vorteilen und kann oft das eigene Prestige oder Image aufbessern. Diese positiven Signale können sich auf den Kundenstamm auswirken, aber auch auf dem Finanzmarkt bemerkbar machen, etwa durch einen steigenden Aktienwert.
- Finanzmarkt:** Eine entsprechende Größe erlaubt es einer Casino Gruppe, abstrahierte Geschäftsmodelle einzuführen und am Finanzmarkt aktiv zu sein. Das übergreifende Unternehmen innerhalb einer Casino Gruppe könnte beispielsweise börsennotiert sein. Wie rentabel die einzelnen in der Gruppe enthaltenen Firmen und Unternehmen ihre Geschäfte abschließen, hat natürlich einen Einfluss auf den Aktienwert. Ausschlaggebend ist aber der Erfolg des Mutterunternehmens, das seinen Gewinn etwa dadurch erwirtschaften kann, Online Casinos und Firmen aufzukaufen, um diese nach einer Optimierung wieder mit Gewinn zu veräußern.

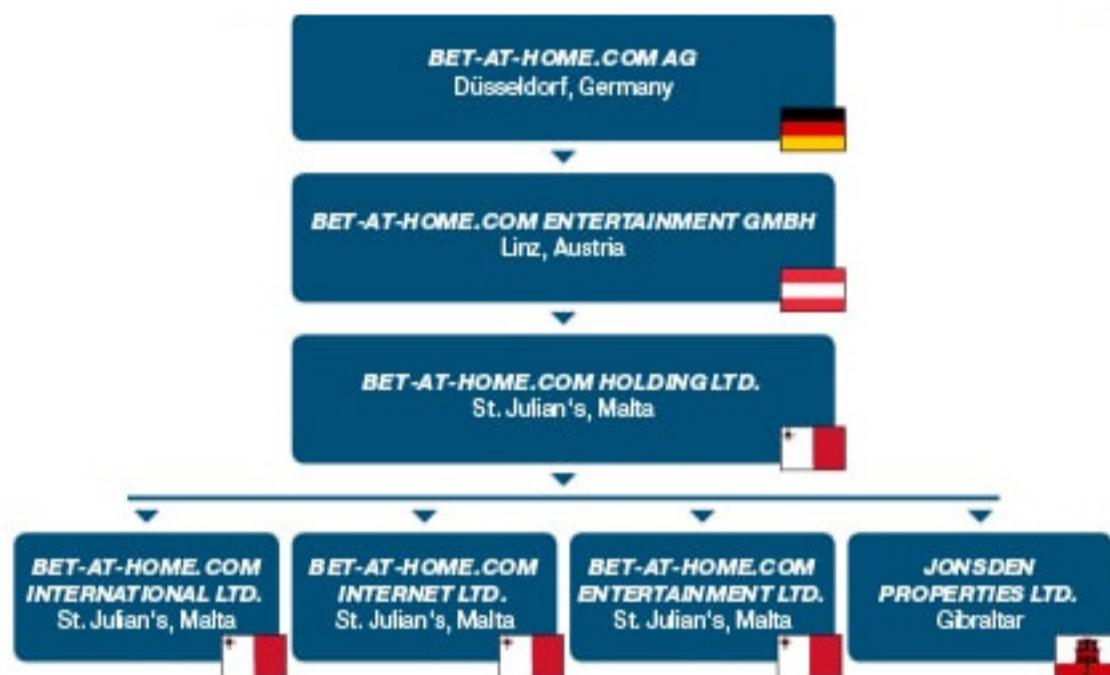
2.3.2. Beispiele für Casino Gruppen

CASINO GRUPPE	LIZENZEN IN	MARKEN	
		B2C	B2B
GVC Holdings	Alderney, Australien, Belgien, Bulgarien, Dänemark, Deutschland, Frankreich, Georgien, Gibraltar, Griechenland, Großbritannien, Irland, Italien, Jersey, Kolumbien, Malta, Nordirland, Österreich, Philippinen, Rumänien, Spanien, USA	Partypoker, PartyCasino, Gala Bingo, Gala Casino, Foxy Bingo, Foxy Casino, CasinoClub, Gioco Digitale, Cheeky Bingo, Casino Las Vegas, SCasino, Casino King, Bwin, Ladbrokes, Coral, Sportingbet, Betboo, Betdaq, Gamebookers, Crystalbet, Stadium, Sportium, Eurobet, InterTrader	MGM Resorts International, Danske Spil, PMU, Fortuna, AGT
888 Holdings	Dänemark, Gibraltar, Großbritannien, Irland, Italien, Rumänien, Spanien, USA: Nevada, New Jersey, Delaware	888 Casino, 777 Casino, 888 Games, 888 Poker, 888 Bingo, Spindipity, Wink Slots, Bingo Fabulous, Tasty Bingo, Posh Bingo, Red Bus Bingo, Bingo Street, Wink Bingo, 888 Ladies, 888 Sport	Tau Marketing, 8 Ball Games, Gaming Realms, Bingo Hollywood, Moon Bingo, Costa Bingo, WSOP, Delaware Lottery, Foxy Bingo, Dragonfish

Betsson Group	Dänemark, Deutschland, Estland, Georgien, Irland, Italien, Lettland, Litauen, Malta, Schweden, Spanien, Vereinigtes Königreich	Casino.DK, Casino Euro, Kroon Casino, Norges Automaten, Oranje Casino, Star Casino, Suomi Arvat, Supercasino.com, Sverige Automaten, Jackpot 247, Mr Smith, Vernons, Betsafe, Europebet, NordicBet, RaceBets	Betsson
Kindred Group	Australien, Belgien, Dänemark, Deutschland, Estland, Frankreich, Gibraltar, Irland, Italien, Malta, Rumänien, Schweden, Vereinigtes Königreich	32Red, Bingo, Bohemia Casino, Casinohuone, iGame, Kolikkopelit, Maria Casino, Roxy Palace, Storspiller, Casino, Unibet, Vlad Cazino	Kindred Futures
Paddy Power Betfair	Australien, Europa, Großbritannien, Irland, USA: New Jersey	Paddy Power, Betfair, TVG, Sportsbet, Timeform, Draft, Fanduel, Airton	Cayetano Gaming, Airton Risk Management, Exchange White Label, PPB Data Services, sportsbook pricing, exchange technology
Bet365 Group	Australien, Europa, Gibraltar, Großbritannien, Malta, USA	Bet365 Sport, Casino, Games, Bingo, Poker	Bet365
Cherry AB	Deutschland, Gibraltar, Großbritannien, Malta, Rumänien, Schweden	ComeOn, Blitzino, Casinostugan, Cherry Casino, Folke-automaten, Hajper, Mobilebet, Nopeampi, Norgesspill, Pzbuk, Snabbare, Sunmaker, Sunnyplayer, Sveacasino, Cherry Spelgädje	Yggdrasil, Highlight Games, Game Lounge, XCaliber
Fortune Lounge Group	Malta	7 Sultans, Royal Vegas, Platinum Play, Vegas Palms, Euro Palace, Red Flush, Casino La Vida, Piggs Peak, Fortune Room, All Slots, All Jackpots, Wild Jack	

2.4. Beispiele einer Firmenstruktur

Eine Übersicht der Struktur einer Casino Gruppe lässt sich oft auf der Unternehmensseite der Gruppe finden. Bet-at-home beispielsweise beschreibt folgende Konzernstruktur der Bet-at-home.com AG Gruppe:

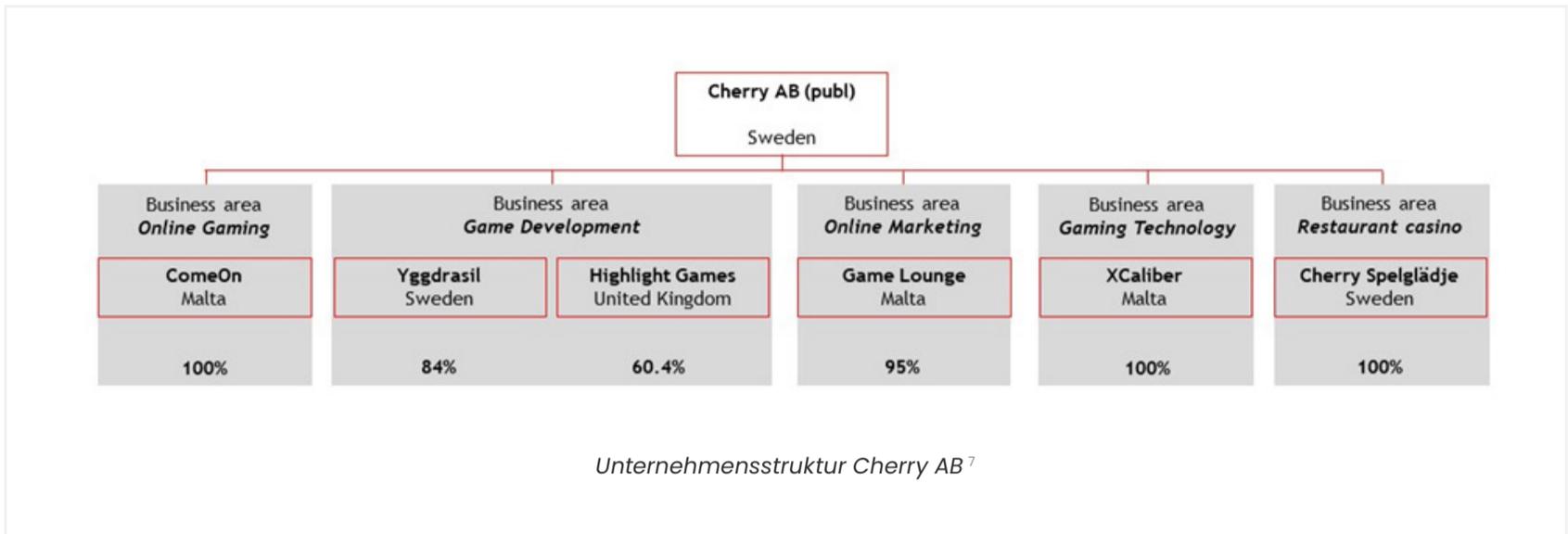


Unternehmensstruktur der Bet-at-home.com AG Gruppe⁶

Die AG hat ihren Sitz in Düsseldorf und übernimmt als Holding die Börsennotierung. Die Bet-at-home Entertainment GmbH in Linz in Österreich gehört vollständig der Holding Firma. Von hier aus finden Entwicklung und Transfer der Firmentechnologie statt. Die Holding Limited auf Malta hält die notwendigen MGA Lizenzen und beaufsichtigen weitere Limited Firmen mit Sitz auf Malta und Gibraltar. Bet-at-home selbst gehört seit dem Jahr 2009 zur französischen Betclie Everest SAS Gruppe, die wiederum der "Societe des Bains de Mer et du Cercle des Etrangers a Monaco", kurz SBM, untersteht. Diese Firma unter staatlicher Aufsicht ist ebenfalls börsennotiert und befindet sich im Fürstentum Monaco, wo sie unter anderem die Spielbank Monte Carlo, die Opéra de Monaco und das Hôtel de Paris verwaltet.

Das Beispiel der schwedischen, börsennotierten Cherry Unternehmensgruppe zeigt die Organisation verschiedener Tochter-Unternehmen für unterschiedliche Bereiche. Im B2C-Geschäft deckt ComeOn mit Sitz auf Malta Online Casino und Sportwetten für Endkunden ab. Die Entwicklung von Casino Spielen übernehmen Yggdrasil mit Sitz in Schweden sowie Highlight Games in Großbritannien. Game Lounge auf Malta ist für das Online Marketing zuständig, während XCaliber ebenfalls auf Malta Gaming Technologie und Software entwickelt. Das stationäre Geschäft in Schweden mit Restaurant-Casinos obliegt Cherry Spelgädje.

⁶ <https://www.bet-at-home.ag/de/bah/company>

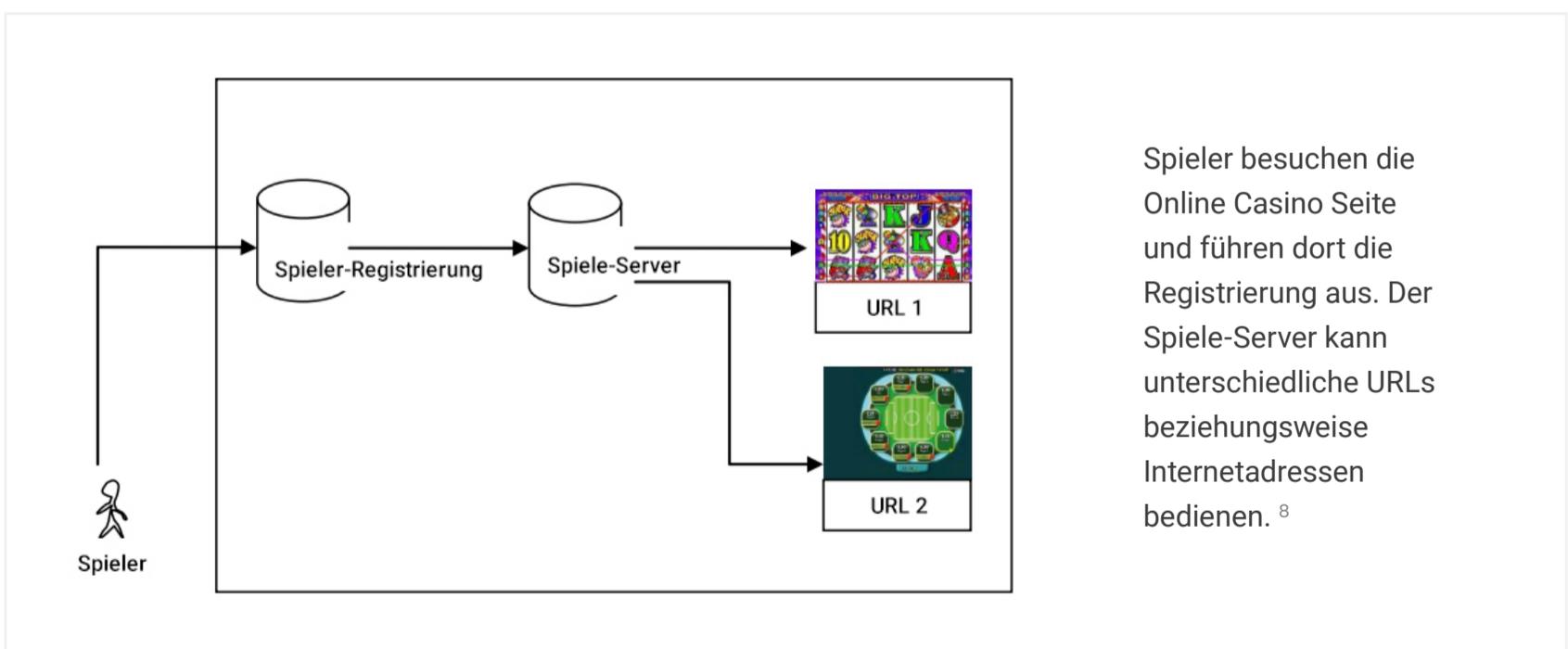


2.4.1. Technische Strukturen

Die obigen Beispiele verdeutlichen vor allem die verschiedenen Firmierungen innerhalb eines Online Glücksspiel Unternehmens oder innerhalb einer Casino Gruppe, um verschiedene Segmente oder auch Märkte abzudecken. Im Folgenden haben wir verschiedene Beispiele aufgeführt, welche Beziehungen zwischen Betreibern und Providern bestehen können. Dabei kann es sich um Einzelunternehmen, aber auch um Unternehmen innerhalb einer Casino Gruppe handeln.

Die Diagramme sollen verschiedene Lösungen für Online Glücksspiel Betreiber veranschaulichen, ohne auf das spezielle Beispiel einer bestimmten Jurisdiktion oder die entsprechenden Vorgaben einer Regulierungsbehörde einzugehen. Die Unterscheidung von Begriffen wie "Spielsserver" und "Registrierungsserver" muss dabei nicht bedeuten, dass diese auf unterschiedlicher Hardware realisiert werden.

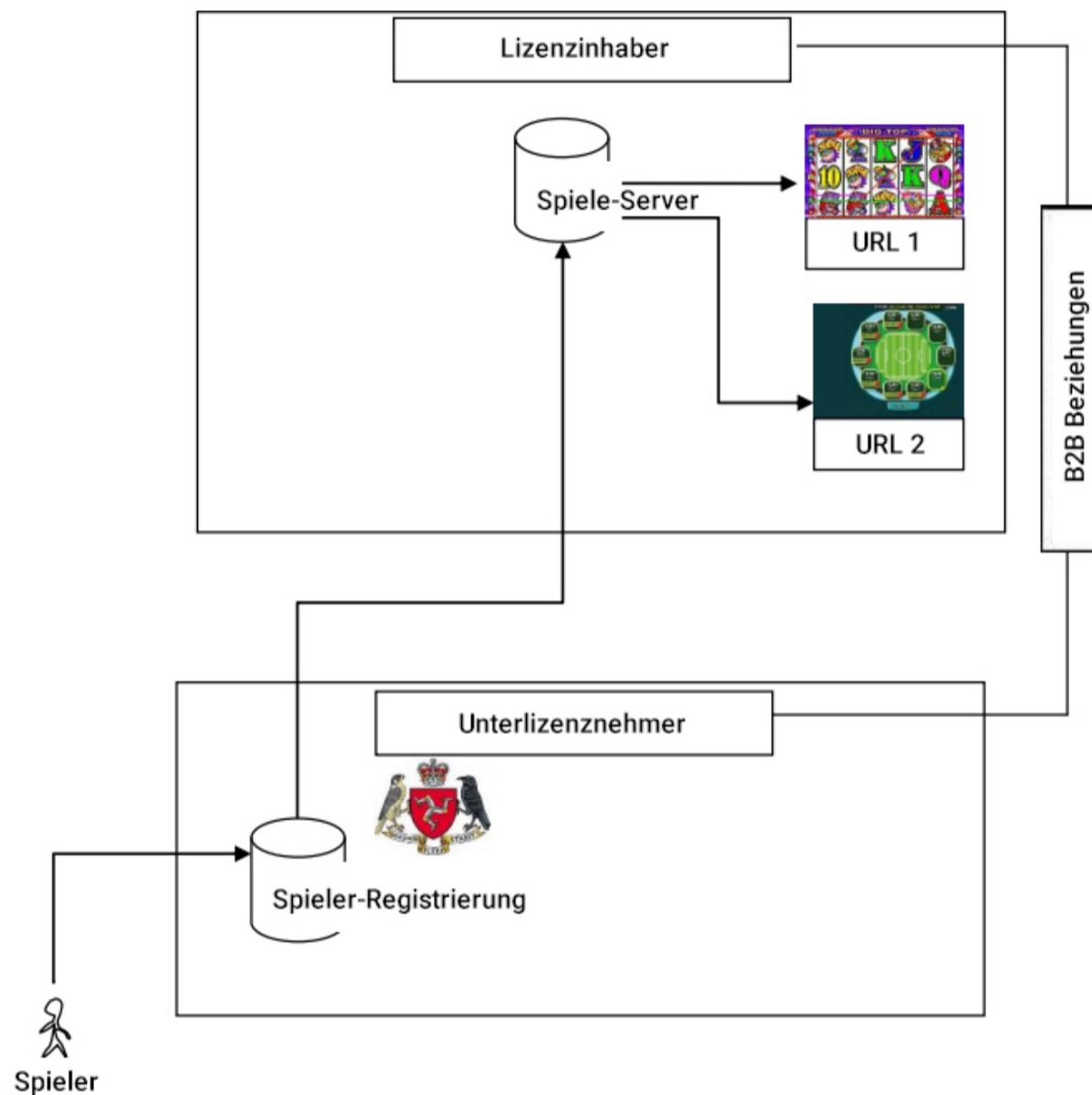
2.4.2. Standard B2C Lösung



⁷ <https://www.cherry.se/en/organisation-10311/>

⁸ <https://www.gov.im/media/1349489/guidance-notes-16518.pdf>

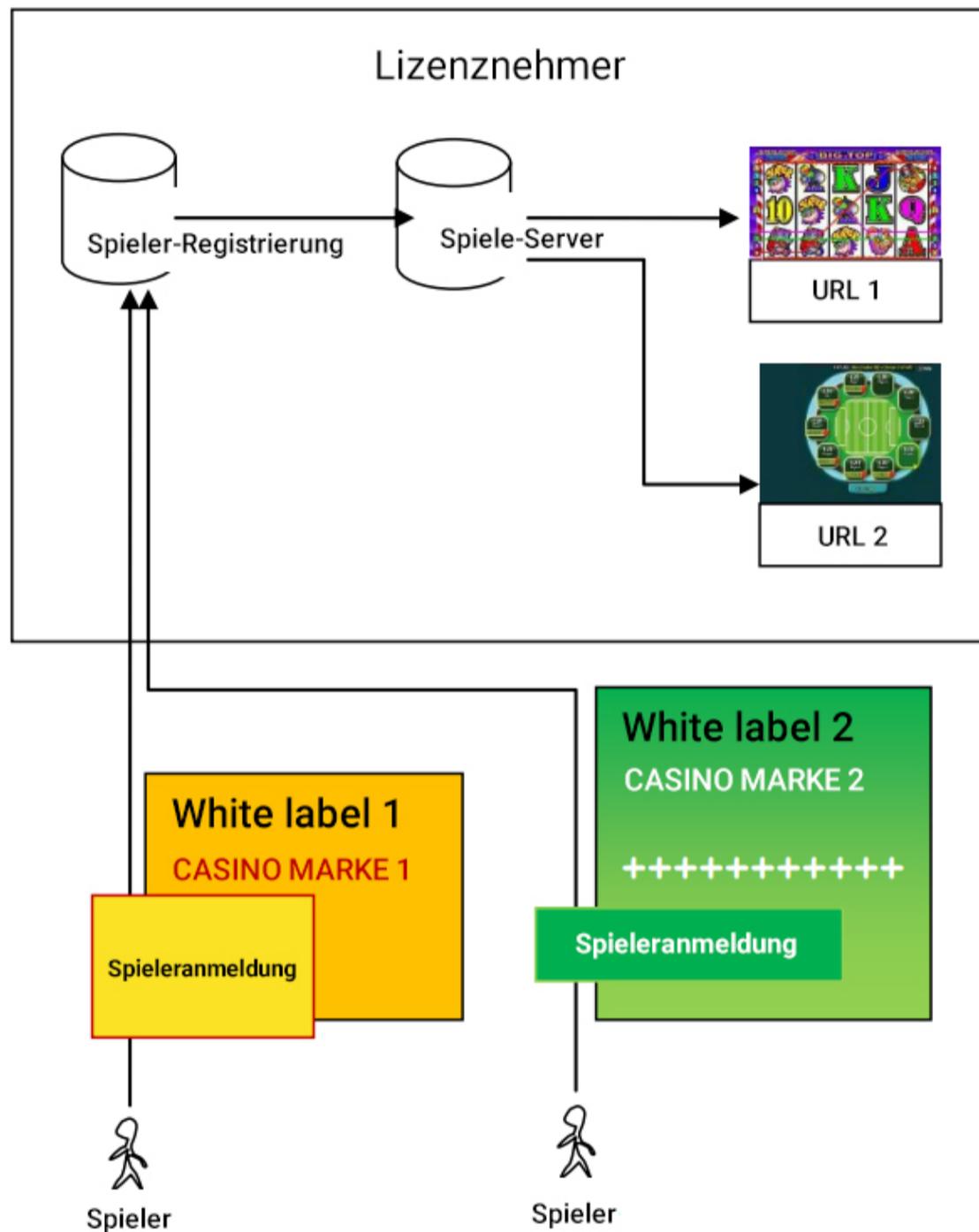
2.4.3. B2B Geschäftsbeziehung mit Unter-Lizenz



Der Inhaber einer vollen Glücksspiel-Lizenz kann eine Geschäftsbeziehung zu einem Unterlizenznehmer oder mehreren solcher Lizenznehmer unterhalten. Die Spieler registrieren sich beim Unterlizenznehmer, das Spiel findet aber auf Servern des Hauptlizenznehmers statt, der selbst eigene Casino Seiten betreiben und Spieler-Registrierungen durchführen kann.⁹

⁹ <https://www.gov.im/media/1349489/guidance-notes-16518.pdf>

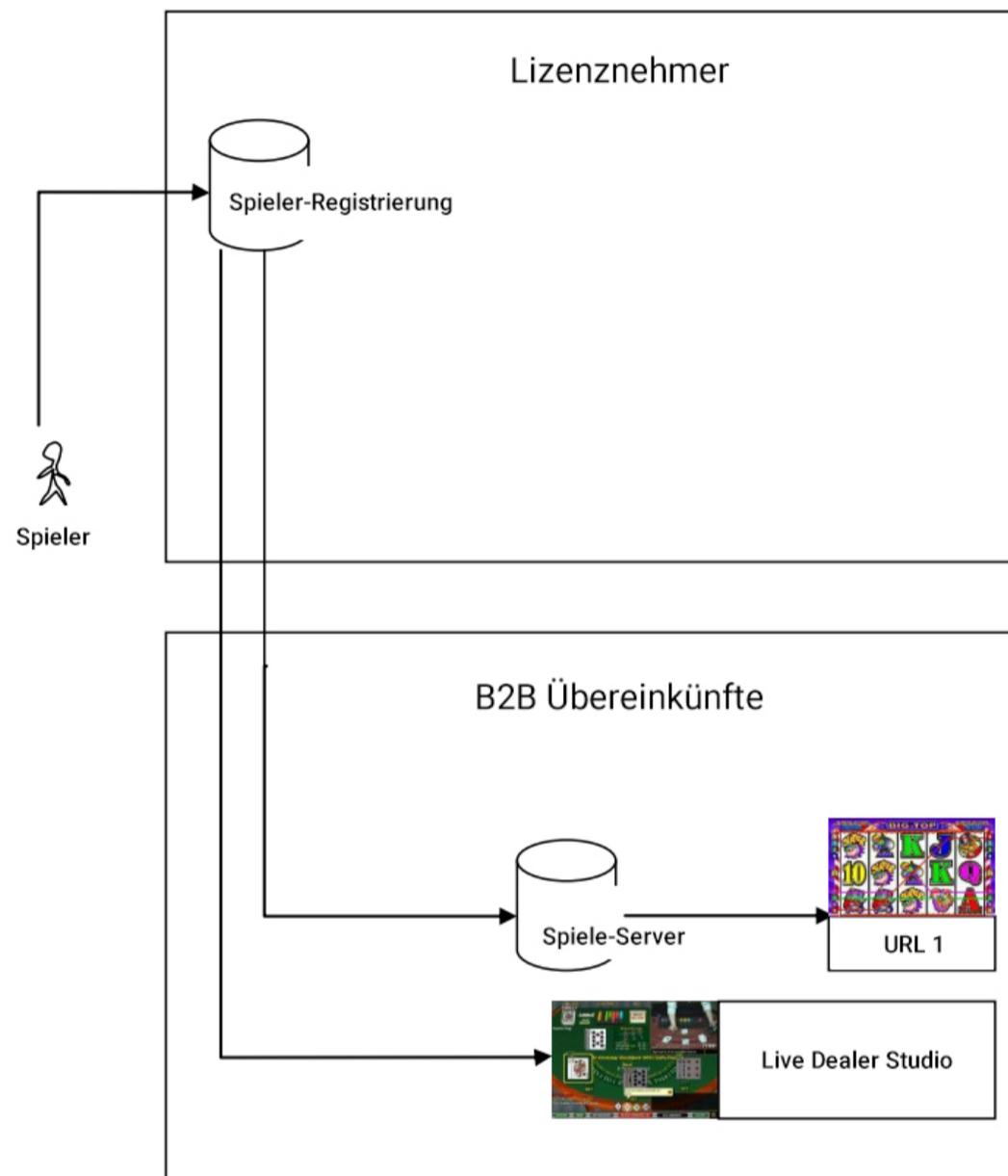
2.4.4. White Label Lösung



Die Spieler registrieren sich auf dem Server eines Lizenznehmers, besuchen dazu aber eine Online Casino Seite, die als White Label von einem anderen Unternehmen als dem Lizenznehmer selbst betrieben und gestaltet wird. Der White Label Betreiber kann beispielsweise ein eigenes Branding und eigenes Marketing wählen. Der Lizenznehmer kann mehrere solcher White Label Partnerschaften haben und selbst eigene Online Casino Seiten betreiben.¹⁰

¹⁰ <https://www.gov.im/media/1349489/guidance-notes-16518.pdf>

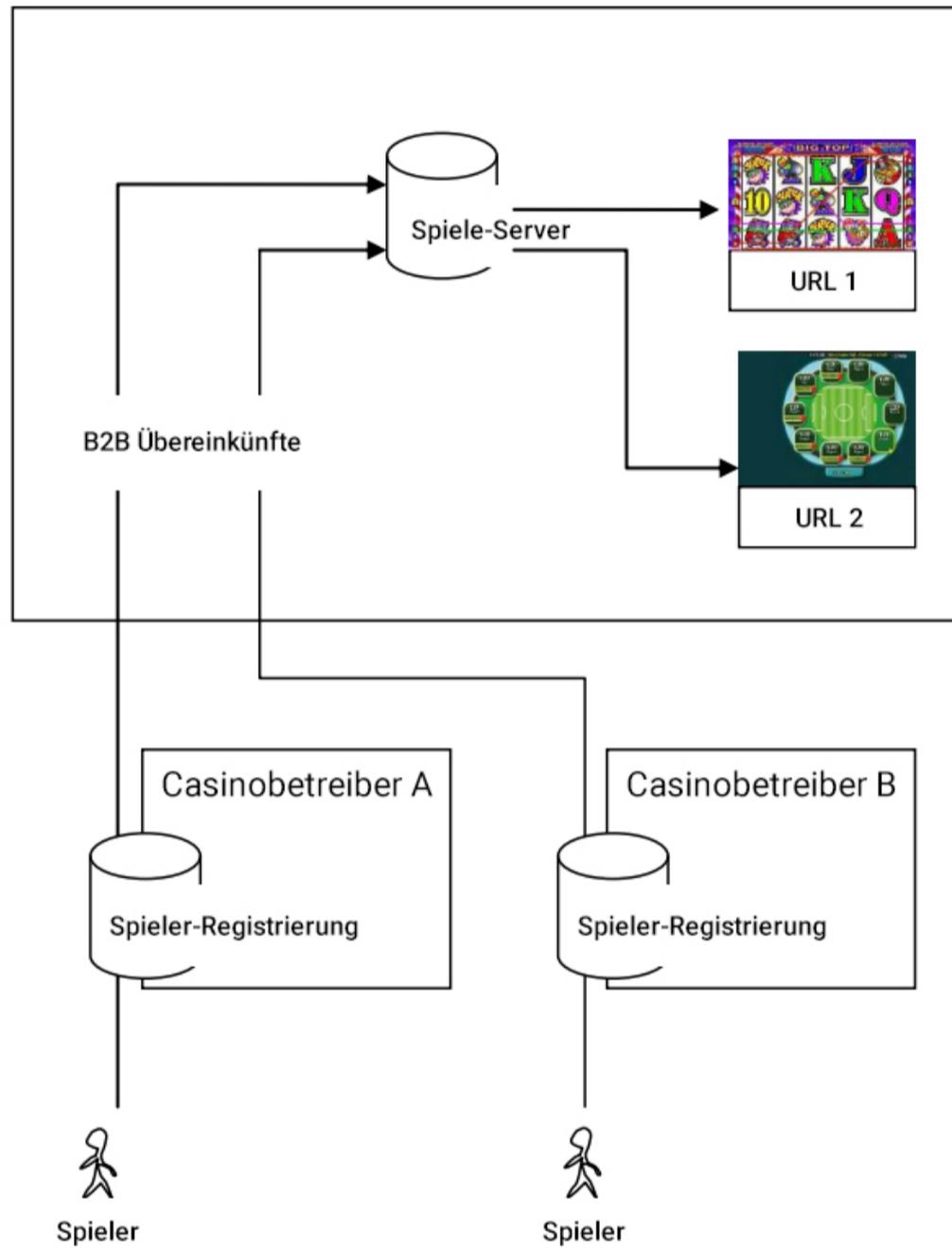
2.4.5. Live Dealer Casino Spiele



Die Spieler registrieren sich bei einem Lizenznehmer und Online Casino Betreiber. Gewisse Spiele wie beispielsweise Live Dealer Casino Games bietet dieser jedoch nicht selbst an. Stattdessen werden diese Angebote von einem Spiele-Server eines Geschäftspartners geladen. Die allermeisten Live Casino Spiele funktionieren so, jedoch ist es auch möglich, andere Casino Games auf diese Art anzubieten, sofern die entsprechenden Vorgaben im Rahmen der Casino Lizenz der zuständigen Regulierungsstelle eingehalten werden. ¹¹

¹¹ <https://www.gov.im/media/1349489/guidance-notes-16518.pdf>

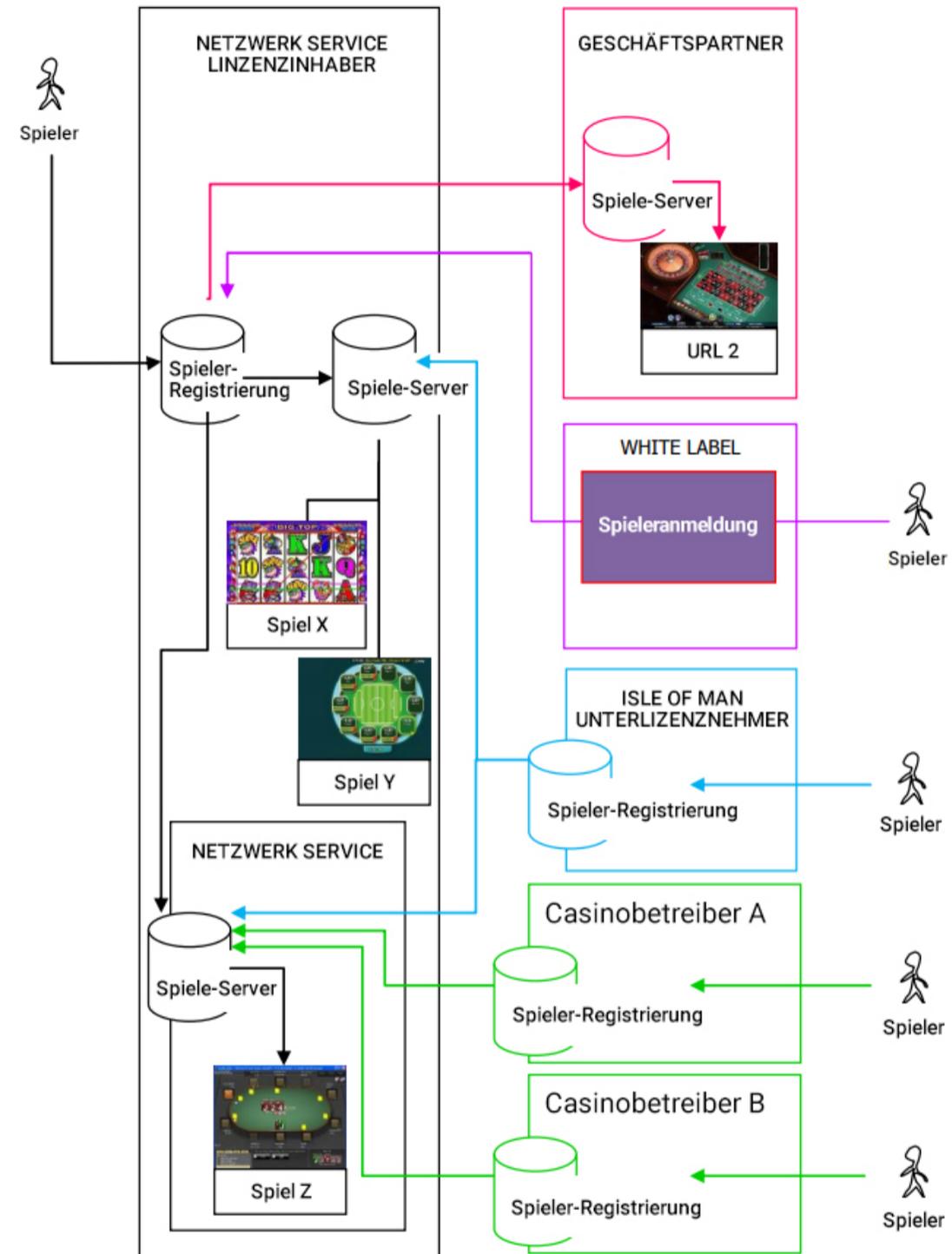
2.4.6. B2B Lösung



Die Spieler registrieren sich bei lizenzierten Online Casino Betreibern, die jedoch selbst keine Spiel-Server betreiben. Die Casino Spiele laufen auf einem Server eines Providers ab. Dieser kann mit einer reinen Provider Lizenz selbst keine Registrierung von Spielern durchführen.¹²

¹² <https://www.gov.im/media/1349489/guidance-notes-16518.pdf>

2.4.7. Mischformen



Die Realität sieht meist komplizierter aus als reine Schemata. Das obige Diagramm zeigt ein Beispiel für ein Netzwerk zwischen Betreibern, Partnern und Providern. Spieler können sich bei einem Lizenznehmer direkt registrieren, aber auch über die Casino Seiten von White Label Anbietern, Unterlizenznehmern oder reinen Betreibern. Die Casino Spiele finden auf unterschiedlichen Servern statt. Auch dieses Diagramm ist nur exemplarisch und das tatsächliche Geflecht von operierenden Online Glücksspiel Unternehmen kann noch größer und verwachsener sein.¹³

¹³ <https://www.gov.im/media/1349489/guidance-notes-16518.pdf>

2.5. Zusammenfassung der wichtigsten Punkte

- Online Casinos und Glücksspiel-Angebote werden von Unternehmen gegründet, die in einen Markt mit Wachstumspotenzial investieren wollen.
- Beim Glücksspiel im Internet kann zwischen Betreibern und Providern unterschieden werden, also Unternehmen, welche aktiv Spieler als Kunden registrieren, und solchen, welche Glücksspiele für Unternehmenskunden durchführen, aber selbst keine registrierten Spieler als direkte Kunden haben.
- Online Glücksspiel Lizenzen von Regulierungsbehörden können zwischen Betreibern und Providern unterscheiden.
- Das Betreiberunternehmen ist für das Tagesgeschäft und den Ablauf im Online Casino zuständig und verantwortlich.
- Ein Online Casino Betreiber kann Teil einer größeren Unternehmensgruppe sein, in der sich mehrere Glücksspiel-Unternehmen zusammengeschlossen haben. Diese können Produkte sowohl für Endkunden als auch für Geschäftskunden abdecken, welche auch als B2C und B2B Geschäft unterschieden werden.
- Auf dem weltweiten Online Glücksspiel Markt gibt es einen Trend für Übernahmen und Zusammenschlüsse von Unternehmen, um entsprechende Vorteile nutzen und Wachstum optimieren zu können.
- Beispiele für große Casino Gruppen sind etwa GVC Holdings, Betsson, Kindred, Cherry AB, Fortune Lounge oder die Palace Group.

3. Was sind die nötigen Komponenten eines Online Casinos?

In diesem Teil betrachten wir die „Zutatenliste“ für ein Online Casino und untersuchen die erforderlichen Einzelteile, die zusammen eine Casino Seite ausmachen.

3.1. Firmierung

Der erste Schritt zum Online Casino ist die Unternehmensgründung, denn das Betreiberunternehmen muss die Lizenz bei der zuständigen Regulierungsbehörde beantragen. Wie wir im vorigen Teil gesehen haben, können sich komplexe Zusammenhänge zwischen einzelnen Firmen innerhalb eines Konzerns oder einer Casino Gruppe ergeben. Für unser Beispiel bleiben wir bei einem einfachen Betreiber von nur einem Online Casino, der sich in den meisten Fällen als Limited Liability Company, kurz LLC, firmiert, also als Unternehmen mit beschränkter Haftung.

Wir haben auch gesehen, dass die Wahl der Konzession den Firmensitz beeinflussen kann, da die zuständige Behörde eine Niederlassung in ihrer Gerichtsbarkeit erfordern kann. Ein Gründer muss sich also folgende Punkte überlegen:

- Welche Kunden in welchen Märkten soll das Online Casino ansprechen und wie wirkt sich das auf das Spielangebot aus?
- Welche Kosten entstehen durch Lizenzgebühren und Steuern?
- Wie streng sind die Auflagen, die mit den unterschiedlichen Lizenzen verbunden sind?
- Wie sicher oder unsicher ist die Rechtslage im angestrebten Markt und wie verlässlich oder beständig ist die gewählte Regulierungsbehörde?

Um ein Online Casino in Deutschland anbieten zu können, wird ein Betreiber eine EU Lizenz wählen, die auch Angebote in anderen Ländern im europäischen Raum ermöglicht, die Einhaltung von nationalen Gesetzen vorausgesetzt.

3.1.1. Was ist eine „White Label“ Lösung?

Eine White Label Lösung allgemein bezeichnet eine Dienstleistung oder ein Produkt, das ein Unternehmer ungekennzeichnet, sozusagen mit Blanko-Etikett, einkauft und unter eigenem Namen mit Gewinn weiterverkauft. Das White Label Konzept für Online Casinos bedeutet, dass ein Betreiber eine generische Plattform von einem Provider erhält und diese in gewissem Rahmen selbst gestalten kann. Der Betreiber entwickelt seine eigene Marke und nimmt eventuell nötige Anpassungen für den angestrebten Markt vor. Der Provider erhält für seine Dienste eine Gewinnbeteiligung.

Der Einkauf beziehungsweise das Leasen eines fast „schlüselfertigen“ Online Casinos in dieser Form hat den Vorteil, dass der Betreiber alle notwendigen Komponenten in einem Paket erhält und schnellstmöglich starten kann. Die Lösung kann auch kosteneffizient sein und Online Casinos mit kleinerem Budget eine Möglichkeit bieten, das Kapital zu vermehren. Im Folgenden stellen wir kurz die Vor- und Nachteile eines White Label Online Casinos gegenüber:

WHITE LABEL VORTEILE	WHITE LABEL NACHTEILE
Schneller Launch möglich	Abhängigkeit vom White Label Provider: Betreiber kann nur Glücksspiel im Rahmen der White Label Lizenz anbieten.
Keine eigene Lizenz nötig: Der Betreiber operiert unter der Lizenz des White Label Providers.	Einschränkungen bei der Zusammenstellung: Der Betreiber kann das Angebot zwar individuell gestalten, aber nur im vorgegebenen Rahmen.
Einschränkungen bei der Zusammenstellung: Der Betreiber kann das Angebot zwar individuell gestalten, aber nur im vorgegebenen Rahmen.	Casino Boni und Marketing: Auch hier kann der Betreiber an die Vorstellungen des White Label Providers gebunden sein.
Der White Label Provider übernimmt viele Risiken: Progressive Jackpot Gewinne sind ohnehin durch die Spielehersteller abgedeckt. Große Gewinne bei herkömmlichen Spielen übernimmt der Provider gemäß Vertrag.	Branding: Bei Problemen, für die der White Label Provider verantwortlich ist (etwa schlechter Kundenservice), nimmt die Marke des Betreibers Schaden.
Qualität: Der Betreiber kann sich auf ein hochwertiges Spielangebot, sichere Zahlungslösungen und professionellen Kundenservice verlassen.	Alleinstellungsmerkmale: Für eine White Label Lösung ist es schwieriger, sich gegen etablierte Konkurrenz zu behaupten.
Gut geeignet für kleinere Unternehmen und ungesättigte Märkte.	Weniger geeignet für größere Unternehmen und gesättigte Märkte.

Die genauen Inhalte eines White Label Online Casinos hängen vom jeweiligen Provider ab, jedoch muss sich der Betreiber meist nur um die Casino Seite und deren Gestaltung kümmern und erhält die Nutzung einer vorhandenen Lizenz, Casino Spiele und Casino Plattform, angebundene Zahlungsoptionen für mehrere Währungen, Software zur Verwaltung, Kundenservice und Management sowie Marketing inklusive Boni und Affiliate System.

3.2. Glücksspiel Lizenz

Der Erwerb einer Glücksspiel Lizenz für das Betreiberunternehmen ist der zweite wichtige Schritt nach der Firmierung, sofern keine White Label Lösung geplant ist. Viele weitere Schritte wie die Eröffnung von Konten oder die Zusammenarbeit mit Spiele-Anbietern setzen die Zulassung voraus. In den einzelnen Zuständigkeitsbereichen der Glücksspiel Behörden gibt es daher Unternehmensdienstleister, die Neugründer und Betreiberunternehmen begleiten, oft von Anfang an.

Die Glücksspiel Lizenz wird bei der Regulierungsbehörde mit Einreichen eines Formulars und weiteren notwendigen Dokumenten beantragt. In der Regel sind Auskünfte über das Unternehmen und den Inhaber oder gegebenenfalls ein Mutter-Unternehmen erforderlich. Die erteilte Lizenz hängt vom Angebot ab und fast alle Regulierungsstellen unterscheiden zwischen einem Anbieter beziehungsweise Ausrichter von Online Glücksspiel und einem Provider, der die Spiele einem anderen Unternehmen zur Verfügung stellt. Die einzelnen Klassen der Konzessionen sind meist in B2C und B2B unterteilt. Eine Lizenz muss nicht pro Casino Seite erworben werden, sondern pro Unternehmen und dann gegebenenfalls für die verschiedenen Dienstleistungen.

Welche europäischen Regulierungsbehörden gibt es?

Regulierungsbehörde	Sitz	Lizenzen
MGA: Malta Gaming Authority	Malta	Typ 1: Für Anbieter von Casino Games mit Zufallsgenerator
		Typ 2: Für Anbieter von Wetten
		Typ 3: Für Wettvermittler und Kommissionsangebote wie Online Poker
		Typ 4: Für Software Provider
Glücksspielkommissar der Regulierungsbehörde Gibraltar (Gambling Commissioner of the Remote Gambling Licensing Authority Gibraltar)	Gibraltar	B2C Anbieter von Online Spiel
		B2C Anbieter von Online Wetten
		B2C Anbieter von weiterem Glücksspiel
		B2C Casino Betreiber (landbasiert)
		B2C Wettanbieter (landbasiert)
		B2B Glücksspiel Dienstleister
Glücksspielaufsichtskommission Isle of Man (Gambling Supervision Commission Isle of Man)	Isle of Man	OGRA Online Casino Lizenz
		Casino Lizenz landbasiert
		Wettanbieter Lizenz landbasiert
		Lizenz für Zulieferer von Glücksspielgeräten

UK Gambling Commission	Vereinigtes Königreich	Online Wettanbieter
		Online Wettvermittler
		Online Bingo
		Online Casino
		Online Casino Spielanbieter
		Online Glücksspiel Software
Curaçao eGaming	Curaçao	Egaming Lizenz
		Information Provider Lizenz
Alderney Gambling Control Commission	Alderney	Typ 1: Betreiber Lizenz
		Typ 2: Operator Lizenz
Antigua and Barbuda Financial Services Regulatory Commission	Antigua und Barbuda	Typ 1: Online Casino Lizenz
		Typ 2: Online Wettanbieter Lizenz

3.3. Casino Software

Die Casino Software ist der Motor, der das Online Casino antreibt und am Laufen hält. Wir unterscheiden hier zwischen Software, die den Kunden unmittelbar und mittelbar betrifft. Die Casino Spiele ermöglichen den Besuchern Unterhaltung und Gewinnchancen und bilden den sichtbaren Teil dessen, was im Casino an Programmen abläuft. Man spricht auch vom "Front End", etwa der Fassade oder Vorderseite. Dahinter, sozusagen auf der Rückseite, kommt aber auch Software zum Einsatz, die der Verwaltung, Organisation und Kontrolle dient, wovon der Spieler im normalen Betrieb nichts mitbekommt. Diese Casino Software, auch "Back Office" genannt, beherrscht den Alltag der Casino Betreiber und Mitarbeiter.

Die Unterscheidung ist auch deshalb wichtig, weil es einem neuen Online Casino freistellt, Teile oder jeweils das gesamte System für Front End und Back Office selbst zu entwickeln oder einzukaufen beziehungsweise per Lizenz zu erwerben oder zu nutzen. Es ist möglich, ein Online Casino komplett mit Produkten von Drittanbietern aus dem Boden zu stampfen. Die Eigenentwicklung ist mit entsprechendem Zeit- und Kostenaufwand verbunden.

Die einzelnen Teile greifen über sogenannte Programmierschnittstellen ineinander. Diese APIs, kurz für Application Programming Interface, erlauben die Kommunikation zwischen unterschiedlichen Programmen und Programmteilen, sodass zum Beispiel das gerade abgerufene Casino Spiel informiert ist, wie viel Guthaben der aktuell spielende Kunde zur Verfügung hat.

So funktionieren Online Casinos - Online Casino Software im Überblick



3.3.1. Casino Games

Im ersten Teil haben wir bereits gesehen, wie Casino Spiele funktionieren. Ein wichtiger Punkt ist, dass der Zufallsgenerator auf einem Server läuft. Das eigentliche Glücksspiel wird damit "remote" ausgetragen und nicht auf dem Endgerät des Kunden. Die Casino Spiele kommunizieren mit der Back End Software und dem Gerät des Spielers.

Die Wahl der Spiele hängt vom jeweiligen Provider ab, jedoch kann es auch von der Regulierungsbehörde abhängen, welche Spiele unterschiedliche Lizenzen erfordern. Online Poker Räume, in denen Spieler gegeneinander spielen, werden fast immer gesondert betrachtet, wie auch die Sportwetten. Die typischen Casino Spiele beinhalten Slots und Spielautomaten, Tisch- und Kartenspiele und Spiele wie Rubbelkarten. Lotterien, Verlosungen oder Bingo können besonders gestellt sein.

3.3.2. Provider von Casino Games

Hier stellen wir Ihnen in einer kurzen Übersicht einige der größten und bekanntesten Anbieter von Casino Games vor:



NetEnt

Das schwedische Unternehmen besteht seit dem Jahr 1996 und hat sich unter den Top Anbietern in der Glücksspielbranche platziert. Mit den mehr als 200 Titeln im Portfolio konnte NetEnt bereits alle Preise der Branche gewinnen und das Unternehmen gilt als innovativ und führend. Mehr als 200 der größten Online Casinos arbeiten mit NetEnt zusammen. Pro Jahr kommt es bei Spielen des Unternehmens zu insgesamt mehr als 40 Milliarden Transaktionen für Einsätze und Gewinnauszahlungen zwischen Spielern und Casinos. Nennenswerte NetEnt Spiele sind Gonzo's Quest, Jack and the Beanstalk, Starburst, Dead or Alive oder Guns'n'Roses, das Unternehmen bietet aber auch klassisches Glücksspiel wie Roulette, Blackjack und Baccarat und Live Dealer Spiele an.



Microgaming

Auch Microgaming kann auf eine lange Unternehmensgeschichte zurückblicken und beansprucht für sich, 1994 das erste echte Online Casino entwickelt zu haben. Auch beim mobilen Angebot war der Anbieter 2004 Vorreiter. Unter den mehr als 500 Casino Games des Unternehmens finden sich viele preisgekrönte Spiele sowie Umsetzungen von bekannten Marken aus der Popkultur wie Game of Thrones oder Jurassic Park. Microgaming ist aber auch für Eigenkreationen, Virtual Reality Games und progressive Jackpots bekannt. Insgesamt hat der Anbieter des weltgrößten progressiven Netzwerks mehr als eine Milliarde an Jackpot Gewinnen ausbezahlt. Online Slot Titel wie Avalon, Thunderstruck, Dragonz und Mega Moolah sind von Microgaming, aber auch klassische Glücksspiele, Live Dealer Spiele und das MPN Poker Netzwerk.



Playtech

Das Unternehmen wurde 1999 in Estland gegründet und zählt heute zu den marktführenden Anbietern von Casino Games mit 140 weltweiten Lizenzen und mehr als 600 Casino Games. Playtech hat die Rechte an Marken wie Superman, Dark Knight oder Matrix erworben, um dazu Spielautomaten anbieten zu können, aber auch Eigenkreationen wie Age of the Gods und Jackpot Giant sind erfolgreich. Der Anbieter vergrößert sich ständig und hat viele kleinere Software Studios übernommen, darunter Quickspin oder Ash Gaming.



IGT

Das Unternehmen ging aus Gtech und International Game Technology hervor, einem bereits 1975 gegründeten Hersteller von Slot Maschinen für die großen Casinos in Las Vegas. Auch heute noch beliefert IGT Las Vegas und herkömmliche Casinos in aller Welt mit Software und Spielen. Online Casinos können dank IGT originalgetreue Umsetzungen davon anbieten. Zu den Top Titeln zählen etwa Cleopatra, Golden Goddess oder Pharaos Fortune, aber auch progressive Jackpots und klassische Casino Spiele.



Evolution Gaming

Dieser Anbieter hat sich auf Live Casino Spiele spezialisiert und verfügt über sehr viele Lizenzen für den europäischen Raum. Das Unternehmen besteht seit dem Jahr 2006 und beliefert beispielsweise seit 2008 Bet-at-home mit Live Casino Spielen. In Studios in Großbritannien, Malta oder Lettland filmt Evolution Gaming echte Dealer und Croupiers an Roulette, Blackjack, Baccarat oder Poker Tischen und überträgt die Video-Streams live an Online Casinos. Evolution Gaming wurde mehrfach von der Branche ausgezeichnet, zuletzt im Januar 2019.

	NetEnt	Microgaming	Playtech	IGT	Evolution Gaming
Gründungs-jahr	1996	1994	1999	1975	2006
Firmensitz	Stockholm, Schweden	Douglas, Isle of Man	Douglas, Isle of Man	London, Großbritannien	Stockholm, Schweden
Jahresum-satz ca.	190 Mio. €	7 Mio. €	800 Mio. €	1,5 Mrd. €	245,00 €
Casino Kunden	200+	800+	400+	600+	300+
Angestellte	1.000+	100+	5.000+	12.000+	4.000+
Börse	Stockholm (NET-B)	--	London (PTEC)	New York City (IGT)	Stockholm (EVO)
Anzahl Spiele	200	550+	600+	600+	15+

3.3.3. Casino Back Office Software

Die Verwaltungssoftware für ein Online Casino muss alle sonstigen anfallenden Aufgaben erledigen. Zu den Komponenten gehören:

- **CMS:** Ein Content Management System ermöglicht das Verwalten, Bearbeiten und Aktualisieren der Inhalte auf der Casino Webseite.
- **Kundenverwaltung:** Die Software ermöglicht die Übersicht über Kundenkonten mit Guthaben und persönlichen Daten. Neu registrierte Spieler werden der Datenbank automatisch hinzugefügt.
- **Spielangebot:** Im Back Office lässt sich das Spielangebot individuell zusammenstellen und konfigurieren, einschließlich Anpassungen von einzelnen Casino Games für bestimmte Märkte.
- **Kassensystem:** Der Betreiber kann externe Zahlungsdienstleister anbinden und integrieren und Anpassungen wie Mindestbeträge oder Gebühren festlegen.
- **Protokollierung:** Die Software generiert automatisch Berichte über Spielergebnisse, erfolgte Buchungen, Registrierungen und Spieleraktivitäten.
- **Analyse:** Die gesammelten Daten lassen sich auswerten, um dem Betreiber Trends aufzuzeigen, Einblicke in das Kundenverhalten zu geben und Möglichkeiten für Werbung und Marketing zu erschließen.
- **Betrugsschutz:** Zusätzlich zu Sicherheitsmaßnahmen, welche die Kundenkonten vor unberechtigtem Zugriff schützen, achtet die Software auf auffälliges und betrügerisches Verhalten von Spielern.
- **Spielerschutz:** Die Spieler sollten die Möglichkeit haben, ihr Spiel im Online Casino einschränken zu können, etwa durch zeitliche Limits oder maximale Beträge für Einzahlungen oder Einsätze. Die Software sorgt dafür, dass diese Rahmenbedingungen eingehalten werden und erinnert den Spieler gegebenenfalls daran.
- **Kundenservice:** Die Support-Mitarbeiter müssen Zugriff auf die Kundendatenbank mit Kontostand und persönlichen Informationen haben, um Spieler bei Fragen und Problemen unterstützen zu können.
- **Marketing:** Im Online Casino Back Office können die Parameter für manche Marketing Maßnahmen eingestellt werden. Dazu gehören Casino Bonus und Aktionen, das Sammeln von Treuepunkten, die Verwaltung von Affiliates und deren Vergütungen, die Kommunikation über E-Mail Werbung sowie die Einteilung des Kundenstamms in Segmente zu Marketing Zwecken.

3.4. Internet Auftritt

Die Casino Seite stellt den wichtigsten Teil des Internet Auftritts eines Online Casinos dar. Bestehende Kunden melden sich über diese Plattform an, während sich Neukunden hier registrieren und eventuell Casino Software oder Apps von einem Download Server herunterladen können. Durch die Lizenz vergebende Stelle sowie die jeweilige Jurisdiktion können Vorgaben und Auflagen gelten, etwa was die Verfügbarkeit von Inhalten wie Allgemeine Geschäftsbedingungen, Datenschutzbestimmungen und Impressum angeht.

Zur Web Präsenz des Casinos selbst können weitere Inhalte wie etwa ein Unternehmensprofil, ein Casino Blog sowie Profile auf sozialen Netzwerken wie etwa Facebook, Twitter, Instagram und dergleichen kommen.

3.5. Zahlungen

Das Online Casino Banking erfordert nicht nur die Schnittstelle mit dem Back Office und die Anbindung von Zahlungsmethoden, sondern auch Bankkonten für den Geldfluss. Im vorherigen Teil sind wir bereits auf die Kontentrennung eingegangen: Dem Betreiber ist meist durch die Lizenz vorgeschrieben, ausreichend Mittel vorhalten zu müssen, um die Guthaben aller Spieler bei Bedarf auszahlen zu können. Die Spielergelder werden nicht mit denen des Casinos vermischt, sondern auf getrennten Konten geführt. Das Casino muss auch die Möglichkeit haben, das Spiel in verschiedenen Währungen anzubieten und diese umrechnen und umtauschen zu können.

Für Zahlungen gibt es Sicherheitsvorkehrungen und Standards wie etwa PCI DSS, der Payment Card Industry Data Security Standard¹⁴. Dieses Regelwerk von Kreditkartenorganisationen schreibt wichtige Punkte für die Abwicklung von Transaktionen vor. Dazu zählen der Einsatz einer Firewall, eine verschlüsselte Verbindung bei der Datenübertragung, Virenschutz, Protokollierung von Datenzugriffen und regelmäßige Sicherheitsprüfungen.

3.5.1. Auszahlungen

Im Rahmen der Risikominimierung für den Betreiber behalten es sich viele Online Casinos in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen vor, hohe Auszahlungssummen in Raten zu teilen. Oft gelten auch maximale Beträge pro Monat. Um Geldwäsche vorzubeugen, ist ab kumulativen Auszahlungen in einer Höhe von 2.300 € ein Verfahren zur Identitätsprüfung notwendig. Der Spieler muss sich mit Angaben zu Person, Alter und Wohnort ausweisen. Diese Überprüfung kann auch bei geringeren Beträgen durchgeführt werden. Während manuelle Kontrolle und Eingriff durch den Casino Betreiber stets möglich sind, laufen auch hier durch die Software automatisierte Prozesse ab. Diese berücksichtigen alle wichtigen Punkte, etwa ob noch Bonus-Bedingungen erfüllt werden müssen oder ob der Kunde bereits Ausweisdokumente hinterlegt hat.

In Bezug auf Auszahlungsanforderungen gibt es im Online Casino die Begriffe der "schwebenden Auszahlung" und "manuellen Auszahlung". Auf Englisch ist auch von "pending withdrawal" und "manual flushing" die Rede. Bei schwebenden Auszahlungen greift eine Wartezeit von 24 bis 48 Stunden, während ein Auszahlungswunsch noch nicht an den nächsten Bearbeitungsschritt weitergereicht wird. Innerhalb dieser Zeit kann der Spieler die Auszahlung stornieren und das Guthaben auf sein Casino Konto zurückbuchen lassen. Beim "manual flushing" gibt es diese Möglichkeit nicht. Die Argumentation des Casinos ist, dass ein Spieler es sich anders überlegen könnte und im Vorteil ist, wenn er mit seinem Guthaben weiterspielen kann.

3.6. Kundenservice

Die Aufgabe des Kundendienstes eines Online Casinos ist es, bei Fragen, Problemen und sonstigen Anliegen der Spieler der erste Ansprechpartner zu sein. Ein absolutes Minimum an Kundensupport ist die Möglichkeit zur Kontaktaufnahme per E-Mail oder Formular. Kundenfreundlicher ist es natürlich, auch eine telefonische Hotline und einen Live-Chat anzubieten.

Auch diesen Service kann ein Online Casino auslagern und durch einen Drittanbieter erledigen lassen. Innerhalb einer Casino Gruppe ist die Organisation eines zentralen Supports sinnvoll, der die Kunden aller Marken innerhalb der Unternehmensgruppe betreuen kann.

¹⁴ <https://www.pcisecuritystandards.org>

Die Kundenbetreuung ist eine Kosten-Nutzen-Frage, weshalb gerade neue Betreiber häufig auf eine Lokalisierung verzichten und zunächst nur englischsprachige Kundendienstmitarbeiter beschäftigen. Durch Software Innovationen gibt es aber Möglichkeiten wie automatische Übersetzung und mehrsprachige Textbausteine für E-Mails, Kontaktformulare und im Live-Chat, sodass sich zumindest eine rudimentäre mehrsprachige Kommunikation auch kostengünstig umsetzen lässt.

3.7. Spielerschutz

Unter dem Namen Spielerschutz lassen sich verschiedene Maßnahmen und Angebote zusammenfassen, die ein Online Casino entweder verpflichtend erbringen muss oder freiwillig leisten kann. Zunächst einmal muss der Betreiber ausschließen, dass Minderjährigen die Teilnahme am Glücksspiel möglich ist, was durch die Identitätskontrolle geschieht.

Das Glücksspiel mit Verantwortung bildet aber auch einen Teil der Spielerschutzmaßnahmen. Spielsucht ist ein reales Krankheitsbild und die Online Casinos tragen dem mit diversen Optionen Rechnung, sodass die Spieler ihre Aktivitäten auf mehrere Arten selbst einschränken können. Folgende Limits sind verbreitet:

- **Einzahlungslimit:** Eine Begrenzung des Betrages, den der Spieler auf sein Casino Konto einzahlen kann.
- **Einsatzlimit:** Der Spieler kann in einem bestimmten Zeitraum maximal den festgesetzten Geldbetrag setzen, unabhängig davon, wie viel gewonnen oder verloren wurde.
- **Verlustlimit:** Damit beschränkt der Spieler seine Verluste. Ist die Grenze innerhalb eines Zeitraums erreicht, wird eine Zwangspause fällig.
- **Spielzeitlimit:** Jede Sitzung im Online Casino ist zeitlich begrenzt. Nach Ablauf der Zeit muss der Spieler eine "cooling off" Phase durchlaufen, um in der Zwangspause Abstand vom Spiel zu gewinnen.
- **Gewinnübertrag:** Hat der Spieler einen gewissen Betrag gewonnen, wird dieser automatisch ausbezahlt und kann somit nicht mehr für weiteres Glücksspiel eingesetzt werden.
- **Spielsperre:** Durch einen Selbstausschluss kann ein Spieler die eigene Teilnahme am Glücksspiel verhindern, entweder vorübergehend oder permanent, einschließlich Eintrag in einer Sperrdatei.

Am wichtigsten sind die Sperre und der Ausschluss vom Spiel, gefolgt von den Limits für Zeit und Zahlungen. Die allermeisten Regulierungsbehörden erfordern diese Möglichkeiten für die Ausstellung einer Lizenz und die Implementierung wird überprüft. Die minimale Erfüllung ist gegeben, wenn der Spieler diese Einschränkungen vom Kundendienst fordern kann. Komfortabler ist es natürlich, in einem persönlichen Bereich selbst Einstellungen vornehmen zu können. Diese Möglichkeit ist aber keine Voraussetzung.

Dazu kommen Hinweise und Verlinkungen auf Angebote rund um Informationen, Aufklärung und Beratung zu Spielsucht und problematischem Spielverhalten. Viele Seiten führen einen kurzen Selbsttest an, mit dem sich Symptome eines problematischen Spielverhaltens erkennen lassen. Organisationen wie GamCare¹⁵ setzen verschiedene Maßnahmen rund um verantwortungsbewusstes Glücksspiel inzwischen für eine Zertifizierung voraus.

¹⁵ <https://www.gamcare.org.uk/>

Richtlinien zu Datenschutz und Privatsphäre sowie Vorgaben und Initiativen zur Transparenz sind weitere Bestandteile des Spielerschutzes. Die Veröffentlichung von Prüfberichten zu Casino Spielen auf der Internetseite und eine Übersicht der durchschnittlichen Auszahlungsquote oder der Return-to-Player Werte der einzelnen Casino Spiele kann Spielern bei der Beurteilung eines Online Casinos helfen.

3.7.1. Spielerschutz im Online Casino und in der Spielbank

Der Alters- und Identitäts-Check ist online und im normalen Casino gegeben. Sperren, die über eine einzelne Spielstätte hinausgehen, sind ebenfalls in beiden Fällen möglich. In der klassischen Spielbank ist eine Interaktion von Mensch zu Mensch gegeben, aber deswegen muss der Spielerschutz im Online Casino nicht schlechter funktionieren.

Studien¹⁶ zeigen, dass automatische Benachrichtigungen und Erinnerungen an die aktuelle Spieldauer, etwa in der Form von Pop-Ups, Spieler sehr wohl beeinflussen. Man spricht auch vom sogenannten Realitäts-Check. Alle automatisierten Maßnahmen zur Verhältnismäßigkeit und Einschränkung des Spiels lassen sich sowohl im Online Casino als auch an Software-basierten Spielgeräten einsetzen.

3.7.2. Beschwerden

Grundsätzlich ist die jeweilige Regulierungsbehörde bei Spielerbeschwerden eine Anlaufstelle. Diese können sich jedoch auf die Klärung von wirklichen Beschwerden beschränken, also etwa Fälle, die mit dem Ablauf und der Regulierung von Glücksspielen zu tun haben, nicht aber mit Zahlungsstreitigkeiten. Für die Vermittlung in solchen Fällen gibt es anerkannte Streitschlichtungsstellen. Hier einige Beispiele:

- **Deutschland:**
Hierzulande gibt es drei Schlichtungsstellen¹⁷, die sich mit Glücksspiel befassen: die Allgemeine Verbraucherschlichtungsstelle des Zentrums für Schlichtung e. V. in Kehl, die Anwaltliche Verbraucherschlichtungsstelle NRW e. V. in Köln und die Außergerichtliche Streitbeilegungsstelle für Verbraucher und Unternehmer e. V. in Leipzig.
- **Großbritannien:**
Der Independent Betting Adjudication Service ist ein unabhängiger Wettbeurteilungsdienst im Vereinigten Königreich, der von der UK Gambling Commission anerkannt ist. IBAS¹⁸ vermittelt zwischen Kunden und lizenzierten Glücksspielanbietern, wenn eine interne Klärung von Streitfällen nicht möglich ist.
- **Europa:**
Die Europäische Kommission führt eine Liste¹⁹ mit Suchfunktion von Online Streitschlichtungsstellen in Europa. Beschwerden können dort auch online eingereicht werden.

¹⁶ https://www.researchgate.net/profile/Mark_Griffiths2/publication/276124301_Spielerschutzmassnahmen_im_Online-Gluecksspiel/links/5550f8e-608ae12808b390f4a.pdf

¹⁷ <https://www.bundesjustizamt.de/DE/Themen/Buergerdienste/Verbraucherstreitbeilegung/Verbraucherschlichtungsstellen/Uebersicht.html> und https://www.bundesjustizamt.de/DE/SharedDocs/Publikationen/Verbraucherschutz/Liste_Verbraucherschlichtungsstellen.pdf

¹⁸ <https://www.ibas-uk.com/>

¹⁹ <https://ec.europa.eu/consumers/odr/main/>

3.8. Marketing

Ob neu oder bereits etabliert, ein Online Casino muss beständig auf sich aufmerksam machen und Spielern Anreize bieten. Marketing ist die Fortsetzung der mit dem Business Plan ausgearbeiteten Strategie: welche Nische füllt das Angebot, welches Publikum wird angesprochen, wie positioniert sich das Casino auf dem Markt und mit welchen Alleinstellungsmerkmalen hebt sich der Anbieter von der Konkurrenz ab? Die Antworten auf diese Fragen bilden die Grundlage der Marketing Maßnahmen.

Bereits vor dem Start kann eine Werbekampagne Aufmerksamkeit und Interesse generieren, um ab dem ersten Tag möglichst viele Registrierungen von neuen Spielern zu erreichen. Aber auch anschließend betreiben Online Casinos einen hohen Aufwand, um neue Kunden zu werben und bereits gewonnene Spieler zufrieden zu stellen. Dabei bedienen sich die Betreiber einer großen Bandbreite an Methoden: Anzeigen in klassischen Medien und Online Werbung einschließlich Textanzeigen, Banner-Werbung und Videos, E-Mail-Marketing, bezahlte Inhalte auf sozialen Medien, Suchmaschinenoptimierung und sonstige Öffentlichkeitsarbeit wie Pressemitteilungen, Umwerben von Magazinen und Blogs zwecks Testberichten oder Kontaktpflege zu Verbänden und Politik.

Ein gutes Produkt verkauft sich von selbst ist die landläufige Unternehmer-Auffassung, jedoch ist der Online Glücksspiel Markt gerade in Deutschland hart umkämpft. Online Casinos stehen hierzulande vor der Herausforderung, hohe Erwartungen und Ansprüche der Kunden bedienen zu müssen, während gleichzeitig nur ein begrenzter Spielraum besteht, wirklich Einzigartiges zu präsentieren. Aus diesem Grund finden sich etwa bei erfolgreichen Casinos dieselben beliebten Casino Games bekannter Hersteller. Neben einer übersichtlichen und ansprechenden Casino-Seite, zuverlässigem Kundenservice, vertrauenswürdigen Sicherheitsmaßnahmen und beliebten Zahlungsmethoden gibt es aber ein paar Marketing Maßnahmen, mit denen Online Casinos Spieler gewinnen und binden können.

3.8.1. Casino Bonus

Der Willkommensbonus oder Begrüßungsbonus kann für Neukunden einen Mehrwert darstellen, wenn sich das Angebot in der Höhe oder den Bedingungen wesentlich von Mitbewerbern unterscheidet. Wie wir bereits im ersten Teil gesehen haben, ist dieser erste Casino-Bonus ein Anreiz zur Registrierung und bietet meist Gratis-Guthaben bei der ersten Einzahlung. Der Bonus soll nicht nur neue Kunden werben, sondern diese auch dazu bewegen, einen höheren Betrag einzuzahlen, um den Freibetrag voll auszureizen. Der Bonus muss nicht immer ausschließlich als Geldbetrag daher kommen, Gutschriften von Freispielen können ebenfalls zu einem Willkommensangebot gehören.

3.8.2. Treueprogramm und Aktionen

Diese Marketing Maßnahmen richten sich an Bestandskunden und sollen zum weiteren Spiel oder zu weiteren Einzahlungen anregen. Typische Aktionen im Online Casino sind Einzahlungsboni, Freispiele, saisonale Angebote, Geld-zurück-Aktionen sowie Verlosungen und Geschenke. Durch die Auswertung von Daten und Spielerverhalten können die Betreiber personalisierte Angebote unterbreiten, etwa Freispiele für die bevorzugten Casino Games.

Ein Loyalitätsprogramm belohnt treue Spieler nach einem System, bei dem für Einsätze von echtem Geld Punkte vergeben werden. Diese dienen dem Aufstieg auf höhere Stufen mit besseren Vergünstigungen und lassen sich ab einem bestimmten Wert wieder in Guthaben verwandeln. Im Grunde handelt es sich um ein Geld-zurück-Angebot mit bestimmten Auflagen.

Neuere Online Casinos gestalten das Loyalitätsprogramm und die Kundenbindung inzwischen spannender als das reine

Sammeln von Punkten. Im Stile von einer Reise oder einem Abenteuer wird der regelmäßige Casino Besuch selbst zum Spiel (man spricht auch von "Gamification"), bei dem Fortschrittsbalken gefüllt, Schatzkisten gefunden oder sonstige Extras freigespielt werden können. In Turnieren, Ranglisten oder Duellen können sich die Kunden miteinander messen und werden zusätzlich für ihre Errungenschaften belohnt.

3.8.3. Affiliate Marketing

Diese Art der Kundenwerbung wird weitläufig angewandt und große E-Commerce Unternehmen wie eBay, Amazon, Clickbank oder Rakuten betreiben alle Affiliate Programme. Der Anbieter bezahlt den sogenannten Affiliates eine Kommission für das Anwerben von Kunden. Für Affiliates, also Partner und Teilnehmer am jeweiligen Affiliate-Programm, können bestimmte Voraussetzungen gelten, etwa ein Minimum an monatlichen Besuchern oder geworbenen Kunden.

Affiliate-Partner können Online Magazine, Blogs und Internetseiten werden, welche die Teilnahmebedingungen erfüllen. Für Online Casinos kann es verschiedene Modelle geben: Der Partner wird für jede generierte Registrierung eines Neukunden bezahlt oder erhält erst eine Prämie, sobald der geworbene Kunde einen festgesetzten Betrag eingezahlt oder gespielt hat. In der Online Casino Branche am gebräuchlichsten ist jedoch die Gewinnbeteiligung. In diesem Fall zahlt der Casino-Betreiber einen prozentualen Anteil, des Gewinns, der durch den Spieler generiert wurde, an den Affiliate, der diesen Spieler geworben hat. Im Online Glücksspiel sind Affiliate Programme typisch gerade für Casino Gruppen, denen mehrere Marken und Casino Seiten unterstehen.

3.9. Budget

Nach dieser eingängigen Betrachtung der Komponenten eines Online Casinos stellt sich abschließend nun die Frage: Was soll das alles kosten? In welcher Größenordnung muss ein Unternehmer sein Budget für die Eröffnung eines Online Casinos planen?

Einen ersten Anhaltspunkt bietet folgende Übersicht ²⁰ einer Budget-Schätzung, die bereits beim Erstellen eines Business Plan eine Rolle spielen sollte:

AUSGABEN VOR DEM START	BUDGET	AUSGABEN IM 1. GESCHÄFTSJAHR	BUDGET
Gründung und Firmierung	3-7 %	Unternehmenskosten	5 %
Erstzulassung	10-30 %	Laufende Lizenzkosten	1-10 %
Software-Erwerb, Entwicklung, Lizenzierung	25-35 %	Laufende Software-Kosten und Support	10 %
Spiele Provider	5 %	Spiele Provider	5 %
Marketing vor dem Start	15-20 %	Laufende Marketing Kosten	50 %
Mitarbeiter	10-20 %	Mitarbeiter	20-30 %

²⁰ <https://www.softswiss.com/knowledge-base/starting-an-online-casino-what-do-you-need-to-know/>

Auf den generierten Umsatz werden Steuern und Abgaben fällig, auf die wir im nächsten Teil zusammen mit den Betriebskosten im Detail noch näher eingehen werden.

3.9.1. Lizenzkosten

Wenn wir nun betrachten, welche Kosten durch die Lizenzen in den einzelnen Gerichtsbarkeiten entstehen, können wir uns dem Budget eines Online Casinos weiter annähern. Die folgende Tabelle zeigt typische Kosten für die Zulassung durch verbreitete Regulierungsbehörden:

Regulierungsbehörde	Gebühr	Betrag	Beispielrechnung
Malta Gaming Authority	Einmalige Verwaltungsgebühr für Neuantrag oder Erneuerung	5.000 €	5.000 € Verwaltungsgebühr + 25.000 € B2C Lizenz + 20.000 € Compliance Beitrag (Beispiel) = 50.000 € jährlich
	Jährliche B2C Lizenzgebühr	25.000 €	
	Compliance Beitrag jährlich	0,4-1,25 % min. 15.000 € max. 375.000 €	
	B2B Provider Lizenz jährlich	25.000 € 30.000 € 35.000 € €	
Gibraltar	B2C Operator	~113.800 € jährlich (100.000 £)	~113.800 € jährlich B2C Lizenz
	B2B Provider	~113.800 € jährlich (100.000 £)	
Isle of Man Gambling Supervision Commission	Einmalige Verwaltungsgebühr für Neuantrag oder Erneuerung	~~5.700 € erstmalig und alle 5 Jahre (5.000 £)	min. 40.000 € jährlich B2C Lizenz
	OGRA Lizenz	~40.000 € jährlich (35.000 £)	

Wenn wir jetzt grob über den Daumen peilen und von einer maltesischen Lizenz zum Preis von 50.000 € pro Jahr ausgehen, welche 20 % des Anfangsbudgets beziehungsweise rund 8 % des Erstjahresbudgets darstellen, so ergibt sich ein geschätztes Gesamt-Budget für die Betriebskosten von 250.000 € bis 300.000 € vor dem Launch und 600.000 € bis 750.000 € für das erste Geschäftsjahr.

3.9.2. Casino Games

Die oben genannten Beträge erscheinen relativ konservativ und beinhalten noch keine Kosten für Rücklagen, Risikominimierung oder Zahlungsdienstleister. Nehmen wir nun an, dass ein neues Online Casino beispielsweise 100.000 € in die Hand nimmt, um eine Casino Software und eine kleine Auswahl an Casino Spielen eines der Top Drei Provider zu erwerben, so ergibt sich bereits ein Budget von mehr als einer Million Euro.

Auf dieser Grundlage können wir unser geschätztes Budget für ein neues Online Casino wie folgt

KOSTENPUNKT	BETRAG
Unternehmenskosten	30.000 €
Casino Software und Games	100.000 €
Lizenz	50.000 €
Internet-Auftritt	5.000 €
Gehälter	130.000 €
Zahlungsdienstleister	100.000 €
Marketing	550.000 €
Rücklagen für Spielerauszahlungen	500.000 €
GESAMT	1.465.000 €

Im Detail hängen die einzelnen Kostenpunkte natürlich von Faktoren wie der gewählten Regulierungsbehörde, den Zielmärkten, dem angestrebten Spielangebot und den Software Providern ab.

3.9.3. Finanzielle Hilfe

Die obigen Überlegungen geben erneut Antwort auf die Frage, die wir eingangs im ersten Teil gestellt haben: Wer eröffnet ein Online Casino? Unternehmer, die über das entsprechende Kapital verfügen, die Risiken des Unterfangens zu minimieren und sich eine baldige Vervielfachung des ursprünglichen Kapitals oder der Investition erhoffen. Doch nicht alle Neueröffnungen stemmen die finanzielle Last allein: Online Gambling Startups und Betreiberfirmen von Online Casinos können sich Unterstützung holen, etwa von Risikokapitalgebern.

Zusätzlich gibt es die Möglichkeit der finanziellen Hilfe von Behörden der jeweiligen Jurisdiktion. Zur direkten Förderung können weitere finanzielle Anreize wie steuerliche Vergünstigen oder reduzierte Abgaben kommen, die je nach Regulierungsbehörde und Gerichtsbarkeit nur in den ersten Jahren nach Unternehmensgründung gelten oder dauerhaft Vorteile einbringen.

Isle of Man

Auf der Isle of Man existiert das "Finanzhilfesystem der Abteilung für Unternehmen" oder "Department for Enterprise's Financial Assistance Scheme", kurz FAS²¹. Ziel ist es, die Wirtschaft vor Ort zu fördern und die Diversifizierung der Unternehmen voranzutreiben. Unter den förderfähigen Sektoren sind explizit E-Gaming (also Online Glücksspiel) und Informations- und Kommunikationstechnologie erwähnt.

Im Rahmen des Finanzhilfesystems des Enterprise Support Teams im Department für Unternehmen sind auf der Isle of Man Zuschüsse von bis zu 40 % in folgenden Bereichen verfügbar: Gebäude, Ausgaben im ersten Geschäftsjahr, Rechtskosten, Ausrüstung, Verlegung von Schlüsselmitarbeitern auf die Insel, Mietminderung sowie Maschinen und Anlagen. Zusätzlich können die Unternehmen jeweils jährlich weitere Anträge und Ansprüche stellen, um weiterhin Entwicklung und Wachstum zu fördern.

²¹ <https://www.gov.im/categories/business-and-industries/business-support-and-assistance/financial-assistance-scheme/>

Malta

In Malta gibt es Malta Enterprise²², eine Abteilung der Regierung, die sich ausschließlich mit dem Anwerben von Inlandsinvestitionen und der Unterstützung von Unternehmen in Malta konzentriert. Im Jahr 2017 beispielsweise hat Malta Enterprise insgesamt 128 Großprojekte unterstützt, aufgeteilt in 33 neue Unternehmungen und 95 Erweiterungen. Zu den geförderten Sektoren zählten Informations- und Kommunikationstechnologien, digitale Medien, iGaming, aber auch Produktion, Biowissenschaften, Pharmazeutika sowie medizinische und sonstige Dienstleistungen.

Zu den verfügbaren Fördermaßnahmen zählen etwa Zugang zu Finanzmitteln wie Darlehen zu günstigen Bedingungen, Darlehenszuschüsse und -garantien, Investitionshilfen wie Steuerabschreibungen für Ausgaben für Vermögenswert oder Lohnkosten, Business Development zur Schaffung von Arbeitsplätzen, Unterstützung für qualifizierte Beschäftigung sowie Förderung von Forschung und Entwicklung.

Gibraltar

Auch auf Gibraltar gibt es Fördermaßnahmen. Unter dem Namen "Gibraltar Business Nurturing Scheme" vergibt die Regierung Darlehen an Startups und neue Unternehmen. Die GFSB, die Gibraltar Federation of Small Businesses, ist ein Zusammenschluss von klein- und mittelständischen Unternehmen. Ziel ist es, die Mitglieder zu fördern und zu bewahren.

3.10. Zusammenfassung der wichtigsten Punkte

Bei der Gründung eines Online Casinos sind bestimmte Komponenten zu beachten:

- **Firmierung:** Die Firmierung eines Betreiberunternehmens ist der erste Schritt bei der Gründung eines Online Casinos. Häufige Unternehmensform ist eine Limited Company, ein Unternehmen mit beschränkter Haftung.
- **Lizenz:**
 - Eine Glücksspiel Lizenz beantragt ein Online Casino bei einer Regulierungsbehörde. In Europa gibt es beispielsweise die Zulassungsstellen Malta, Gibraltar, Isle of Man, Vereinigtes Königreich sowie Alderney und außerhalb von Europa zum Beispiel Curaçao oder Antigua und Barbuda.
 - Kann oder will ein Betreiber selbst keine Online Glücksspiel-Lizenz erwerben, bietet eine White Label Lösung eine Möglichkeit zum schnellen Start, ist aber auch mit Einschränkungen bei der Gestaltung des Angebotes verbunden.
- **Casino Software:**
 - Casino Spiele werden von Softwareherstellern geliefert und können lizenziert werden, sodass ein neues Online Casino keine eigenen Spiele entwickeln muss. Bekannte Größen der Branche sind beispielsweise NetEnt, Microgaming, Playtech, IGT und Evolution Gaming.
 - Eine Casino Software ist wichtig für den Betrieb. Hier wird zwischen "Front End" und "Back End" unterschieden, also dem Teil, den Spieler zu sehen bekommen und dem Teil, welcher der Verwaltung durch Angestellte dient.
- **Casino Seite:** Die Internetseite eines Online Casinos stellt den Erstkontakt mit Spielern her und ermöglicht die Registrierung sowie eventuell den Download einer Spielsoftware für diverse Endgeräte.

²² <https://www.maltaenterprise.com/>

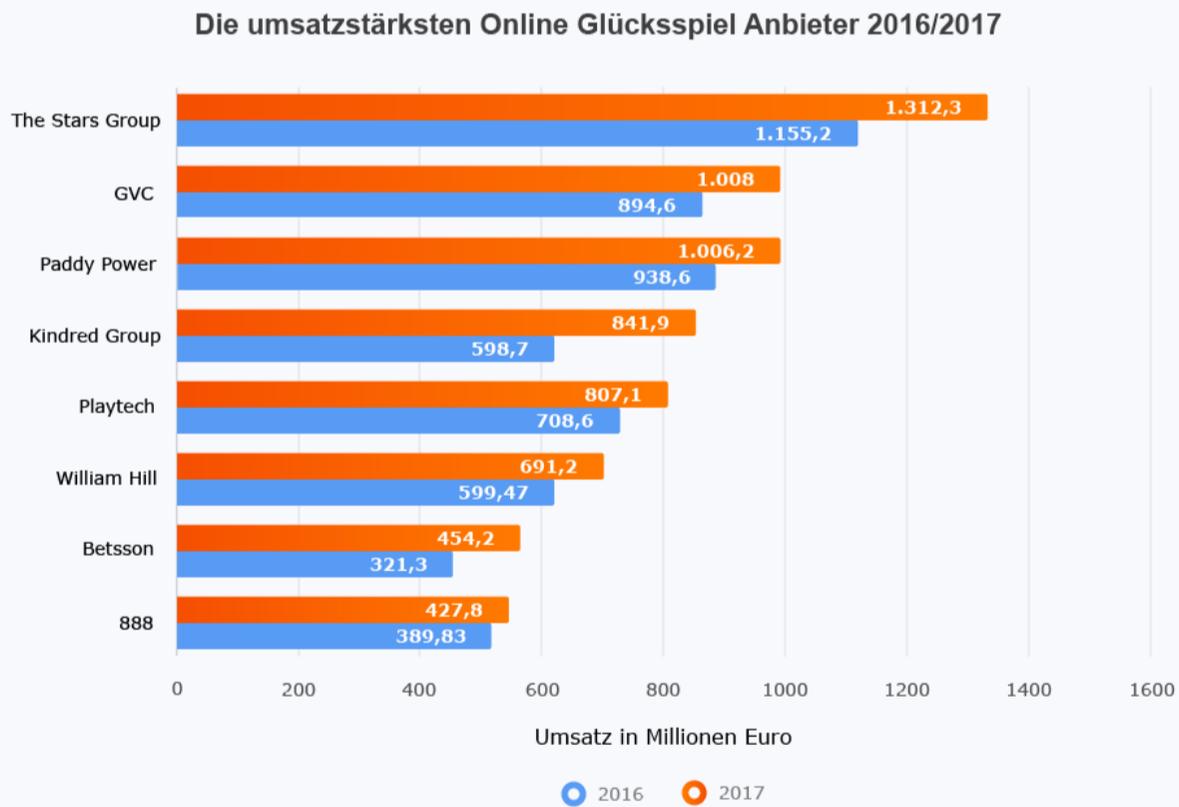
- **Zahlungen:** Bei den Zahlungen müssen Online Casinos Sicherheitsstandards und Vorgaben der Regulierungsbehörden einhalten sowie Identitätsnachweise von Spielern zum Geldwäscherschutz einfordern.
- **Kundendienst:** Der Kundenservice bietet Spielern einen Ansprechpartner bei Fragen rund um ein Online Casino und dessen Angebote. Unterschiedliche Betreiber greifen hier auf verschiedene Lösungen wie E-Mail, Live-Chat oder Telefon-Hotline zurück.
- **Spielerschutz:** Online Casinos müssen Minderjährige vom Spiel ausschließen und Spielern Maßnahmen zum Spielerschutz ermöglichen. Dazu zählen diverse Limits, Einschränkungen oder auch Sperren.
- **Marketing:** Um Kunden anzuwerben und zufriedenzustellen, bedienen sich Online Casinos Marketing-Mitteln wie Boni und Aktionen, Treueprogrammen oder Affiliate Marketing.
- **Budget:**
 - Das notwendige Budget für die Gründung eines Online Casinos variiert mit dem angestrebten Markt. Wichtige Kostenpunkte, die einkalkuliert werden müssen, sind Ausgaben für die Ersterlaubnis beziehungsweise die erworbene Lizenz, Software und Casino Spiele, Mitarbeiter, Marketing und Unternehmenskosten. Gerade die Lizenzkosten für die Zulassung und eventuell Casino Spiele sind nicht zu unterschätzen.
 - Gründer können finanzielle Hilfe nicht nur von Risikokapitalgebern, sondern auch Finanzhilfe in direkter Form im Rahmen der Unternehmensförderung verschiedener Glücksspiel-regulierter Territorien bekommen. Dazu kommen indirekte Unterstützungen wie Steuervergünstigungen.

4. Wie groß sind Markt und Umsatz von Online Casinos?

In diesem Kapitel untersuchen wir die Größe des Marktes für Online Casinos weltweit, aber auch in einzelnen Regionen und hierzulande. Dabei bekommen wir erstmalig eine Vorstellung von den Summen, die Online Casinos umsetzen.

4.1. Der Marktumsatz von Online Casinos

Im Titel des vorliegenden Werkes sprechen wir von einem Milliardenbusiness, da wollen wir dem gespannten Leser an dieser Stelle endlich konkrete Zahlen liefern. Die folgende Übersicht gibt einen Vorgeschmack auf die Größenordnung, in der wir uns bewegen:



Quelle:
Unternehmen



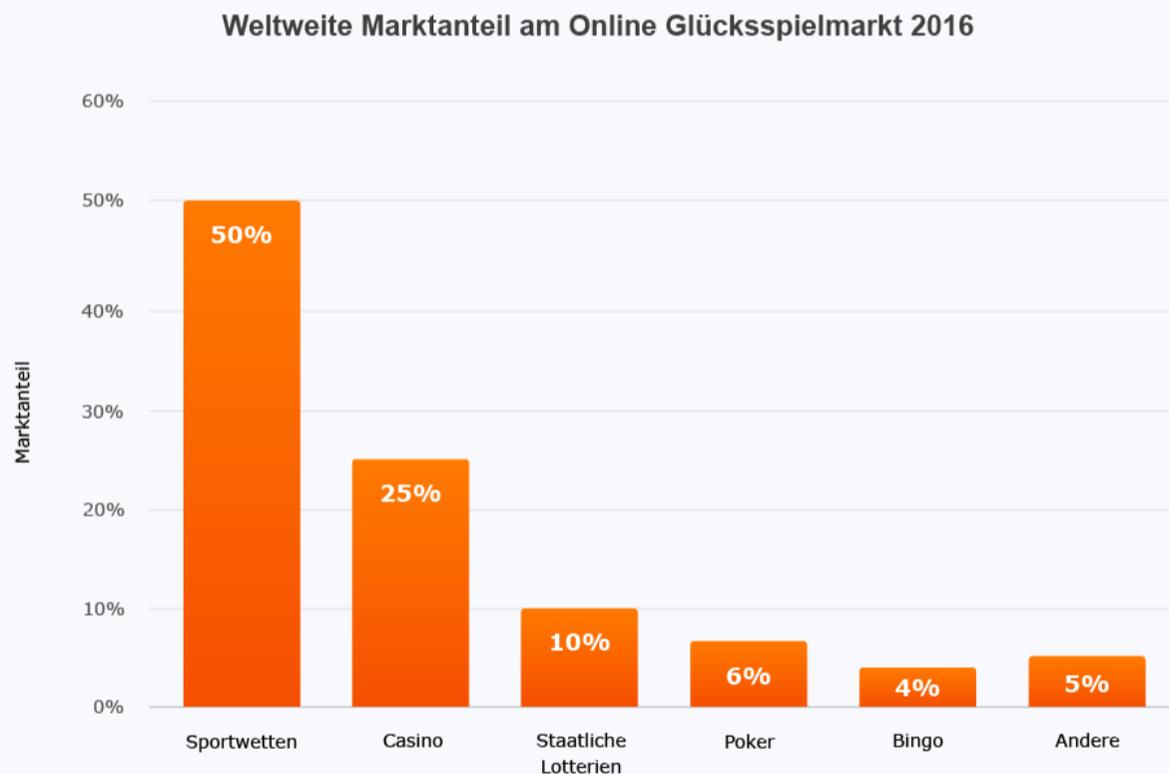
Umsätze ausgewählter Online-Glücksspielunternehmen weltweit in den Jahren 2016 und 2017 (in Millionen Euro). Statista - Das Statistik-Portal²³

²³ <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/168693/umfrage/einnahmen-von-gluecksspiel-und-wettanbietern/>

Wie man der Statistik entnehmen kann, bringen es die Branchenführer auf eine Milliarde und mehr an Umsatz pro Jahr. Die Zahlen stammen aus Unternehmensangaben, welche im Rahmen von Jahresabschlussberichten veröffentlicht werden. Demnach hat die Stars Gruppe, zu der PokerStars und Full Tilt Poker gehören, im Jahr 2018 beachtliche 1,3 Milliarden Euro weltweit mit Online Glücksspielen umgesetzt. GVC und Paddy Power folgen dicht auf den Fersen mit jeweils einer Milliarde Euro.

Die Online Glücksspiel Industrie erreichte Ende 2016 weltweit einen Wert von knapp 42 Milliarden US-Dollar, was in etwa 37 Milliarden Euro entspricht. Die Prognose für das Jahr 2020 spricht von einem Anstieg auf bis zu 80 Milliarden US-Dollar oder rund 70 Milliarden Euro, berichtet ²⁴ Ben Jones, Marketing Leiter von ICS-digital, einer internationalen Agentur für digitales Marketing. Im Jahr 2018 entfielen etwa 11 % des gesamten Traffic-Aufkommens im Internet auf Online Casino Spieler.

Die weltweiten Glücksspiel Umsätze im Internet schließen nicht nur Online Casinos, sondern auch Sportwetten, Poker, Bingo und Lotterien ein. Auf die Online Casinos entfällt ein Marktanteil von einem Viertel. Zu diesem Schluss kommt eine vom Forschungsinstitut Handelsblatt Research Institute veröffentlichte Studie, die sich auf das Jahr 2016 bezieht. Der größte Anteil von 50 % entfällt auf die Sportwetten.



Quelle:
H2 Gambling Capital



Marktanteile am weltweiten Online Glücksspielmarkt im Jahr 2016 nach Spielform. ²⁵

²⁴ <https://www.gamblinginsider.com/in-depth/5770/the-online-gaming-industry-is-going-up-up-and-away>

²⁵ https://research.handelsblatt.com/assets/uploads/Gluecksspiel%20Studie2_20171024.pdf

4.1.1. Europa

Wenn wir nun den Blick vom weltweiten Markt auf Europa schwenken, fällt zunächst die Größe des europäischen Marktes im internationalen Vergleich auf. Mehr als die Hälfte des internationalen Online Glücksspiels im Jahr 2017 entfallen auf Europa. Nordamerika hat dagegen am Gesamtvolumen des Marktes von rund 40,5 Milliarden lediglich einen Anteil von 12 %, während Asien und der Nahe Osten mit 26 % auf Platz Zwei landen.

Beispielhaft für Europa ist der Staat Malta, in den Worten der Malta Gaming Authority die „iGaming Hauptstadt der Welt“. Mit 275 iGaming Firmen im Jahr 2018 und 558 Lizenzen, was einen Anstieg von 13 Prozentpunkten im Vergleich zum Vorjahr darstellt, ist Malta weltweit führend. Die Erträge der Glücksspielindustrie haben 10 % Anteil am Bruttoinlandsprodukt und 12 % Bruttowertschöpfungsanteil. Die geschätzten Steuereinnahmen für das Jahr 2017 belaufen sich auf 60 Millionen Euro. ²⁶

Bereits im Jahr 2012 war Malta führend unter den Gerichtsbezirken, die Online Casino Lizenzen ausstellen und konnte eine große Zahl an Geschäftssitzen von lizenzierten Online Casinos vorweisen

Bei der Anzahl der Lizenzen für Online Glücksspiel Betreiber und Provider in europäischen Jurisdiktionen zu Beginn des Jahres 2019 wird Malta nur vom Vereinigten Königreich übertroffen. Das Lizenzregister der UK Gambling Commission weist mehr als 1.000 Einträge mit aktiven Lizenzen für Online Glücksspiel und Glücksspiel Software auf.

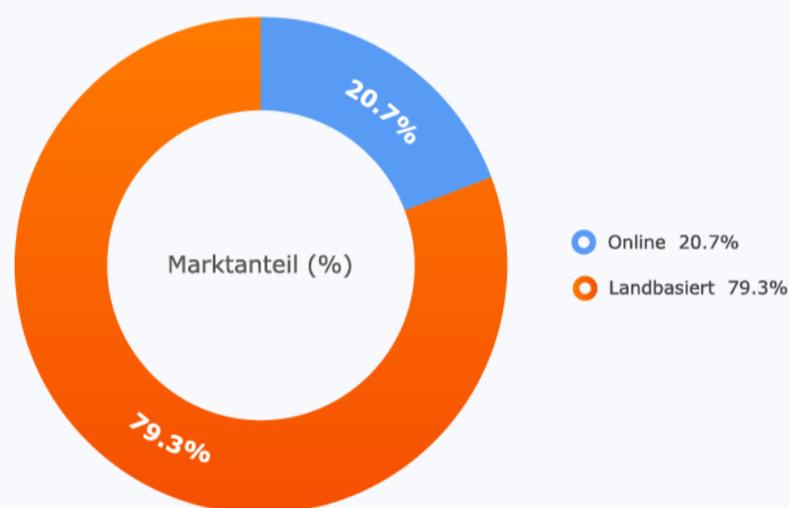
REGULIERUNGSBEHÖRDE	ANZAHL LIZENZEN (FEBRUAR 2019)
UK Gambling Commission	1.099
Malta Gaming Authority	448
Gambling Supervision Commission Isle of Man	87
Alderney Gambling Control Commission	42
Remote Gambling Licensing Authority Gibraltar	34
Antigua and Barbuda Financial Services Regulatory Commission	5

²⁶ <https://www.mga.org.mt/wp-content/uploads/Gaming-Malta-2018.pdf>

Auch die European Betting and Gaming Association, ein Verband der in der EU ansässigen und lizenzierten Online Glücksspiel Anbieter, berichtet für das Jahr 2017 von rund 50 % Marktanteil, die auf Europa entfallen ²⁷. Die Europäische Union hält demnach 48,9 % des gesamten Online Glücksspiel Marktes, während 4 % auf Resteuropa entfallen.

Innerhalb der 28 EU Staaten hielt das Online Glücksspiel im Jahr 2017 einen Marktanteil von 20,7 % am gesamten Glücksspiel gegenüber den 79,3 %, welche herkömmliche Casinos, Spielbanken, Lotterien und Sportwettenanbieter ausmachten.

Anteil des Online Glücksspiels am gesamten Glücksspielmarkt in der EU



Quelle:
H2 Gambling Capital



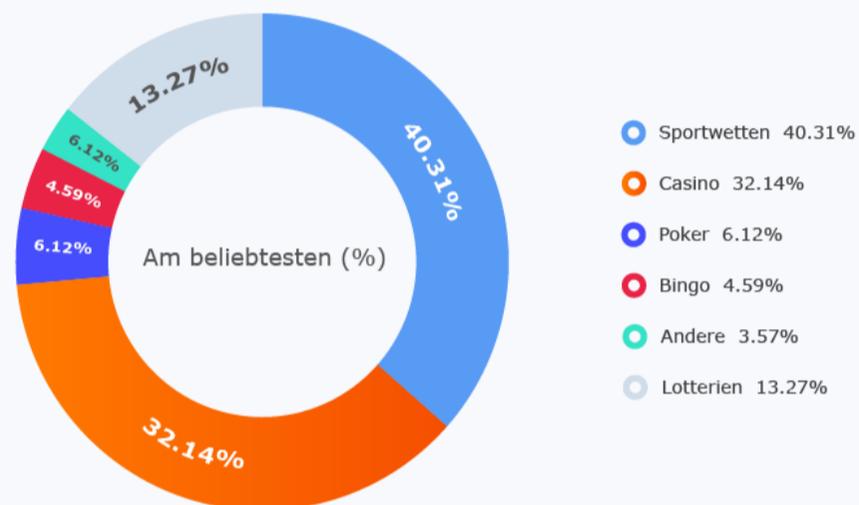
Online Glücksspiel Marktanteil am gesamten Glücksspiel in den 28 EU Staaten im Jahr 2017 in Prozent. ²⁸

²⁷ <https://www.egba.eu/resource-post/global-online-gambling-market-share-2017/>

²⁸ <https://www.egba.eu/resource-post/eu28-online-gambling-as-share-of-total-gambling-activity-2017/>

Innerhalb der 28 EU Staaten entfielen im Jahr 2017 rund 32 % der Online Glücksspiel Aktivitäten auf Online Casinos, was über dem Anteil von einem Viertel im Vergleich zum gesamten Weltmarkt liegt. Sportwetten lagen auch hier mit 40 % an erster Stelle.

Anteile der verschiedenen Glücksspiele am gesamten Markt in der EU



Quelle:
H2 Gambling Capital



Beliebteste Online Glücksspiel Aktivitäten innerhalb der 28 EU Staaten im Jahr 2017 in Prozent.²⁹

Aus diesen Zahlen lassen sich nun folgende, verallgemeinernde Schlüsse über das Online Glücksspiel in Europa beziehungsweise der EU ziehen, die sich dem Umsatz von Online Casinos schrittweise annähern:

- Rund 50 % der weltweiten Umsätze mit Online Glücksspiel von ca. 40,5 Milliarden Euro werden in Europa generiert. Das entspricht in etwa mehr als 20 Milliarden Euro.
- Rund 25 % der weltweiten Umsätze mit Online Glücksspiel entfallen auf Online Casinos, womit wir auf einen Betrag von mehr als 10,1 Milliarden Euro kommen.
- Innerhalb der EU bringen es Casino Spiele auf einen Anteil von rund 32 % am Umsatz, was wiederum rund 6,5 Milliarden Euro entspricht.

²⁹ <https://www.egba.eu/resource-post/eu28-most-popular-online-gambling-activities-2017/>

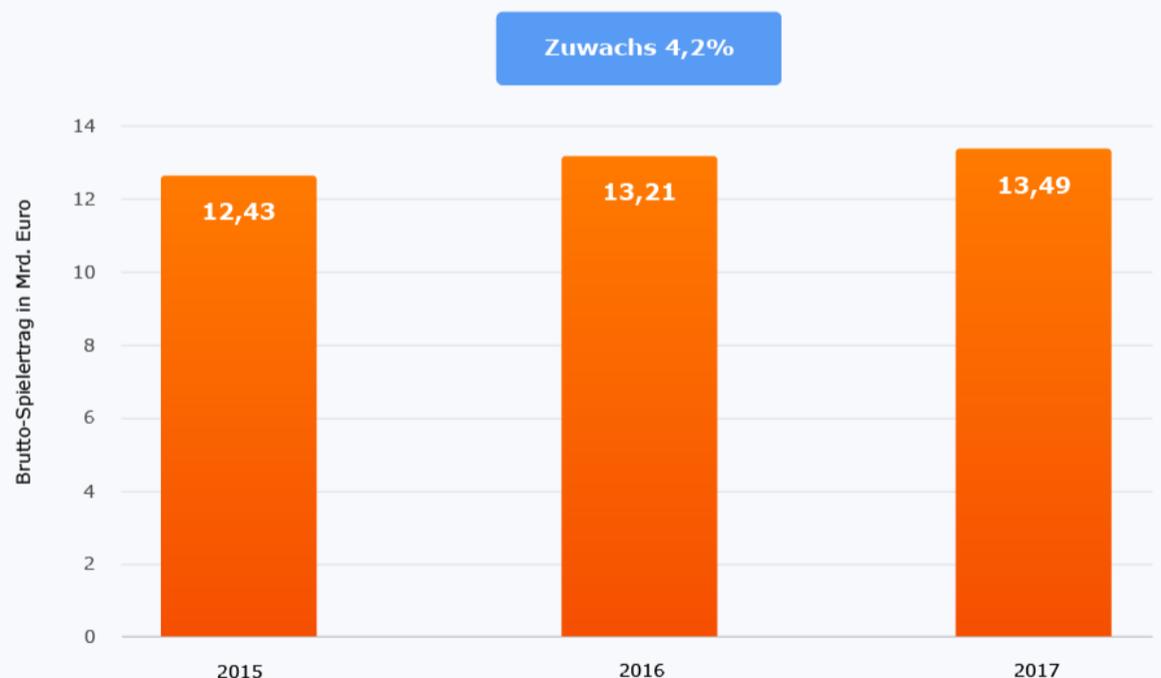
4.1.2. Deutschland

Bevor wir die Situation und die Umsätze von Online Casinos hierzulande näher betrachten, wollen wir den Statistiken eine Erklärung vorweg schieben. Umsatzbeispiele unterteilen den deutschen Glücksspielmarkt häufig in den regulierten, nicht-regulierten und illegalen Markt. Bei letzteren beiden Segmenten spricht man auch vom grauen Markt und vom Schwarzmarkt. In den nächsten beiden Teilen dieses Werkes gehen wir noch genauer auf die Gesetzeslage und Seriosität der Unternehmen ein. Vorab wollen wir aber an dieser Stelle bereits klären, was man sich konkret unter den drei Begriffen vorstellen muss:

- Der regulierte Markt:**
 Damit sind Anbieter gemeint, die eine Zulassung speziell für den deutschen Markt vorweisen können.
- Der nicht-regulierte Markt:**
 Diese Betreiber agieren in Deutschland mit einer Lizenz aus einem EU Staat, verfügen aber nicht über eine Konzession einer deutschen Zulassungsstelle. In diesem Graubereich kann es zu einem Konflikt zwischen nationalen Gesetzen und EU Recht kommen.
- Der nicht-zugelassene Markt:**
 Glücksspielanbieter ohne eine EU Lizenz sind im europäischen Raum illegal. Dieser Schwarzmarkt macht allerdings den kleinsten Teil des Gesamtmarktes aus.

Der gesamte Glücksspielmarkt in Deutschland kann starkes Wachstum verzeichnen. Zu diesem Ergebnis kam eine im Jahr 2018 veröffentlichte Studie³⁰ des Beratungsunternehmens Goldmedia. Im Jahr 2017 brachten Glücksspiele, bestehend aus Lotterien, Wetten, Spielautomaten und Casinos einen Bruttospielertrag von insgesamt 13,5 Milliarden Euro ein, ein Plus von 300 Millionen Euro im Vergleich zum Vorjahr. Gegenüber dem Jahr 2015 bedeutete dies sogar einen Anstieg um eine Milliarde Euro. Vor allem das Segment der Sportwetten konnte das größte Wachstum verbuchen mit einem Anwachsen der Erträge um 17 % im Vergleich zum Vorjahr. Auf dem Automatensektor dagegen sorgten gesetzliche Änderungen für reduziertes Wachstum.

Bruttoerträge aus Glücksspielen in Deutschland von 2015 bis 2017



Quelle:
Goldmedia



German Gambling Market Monitor 2018: Glücksspielmarkt Deutschland von 2015 bis 2017 mit Bruttospielerträgen in Milliarden Euro.³¹

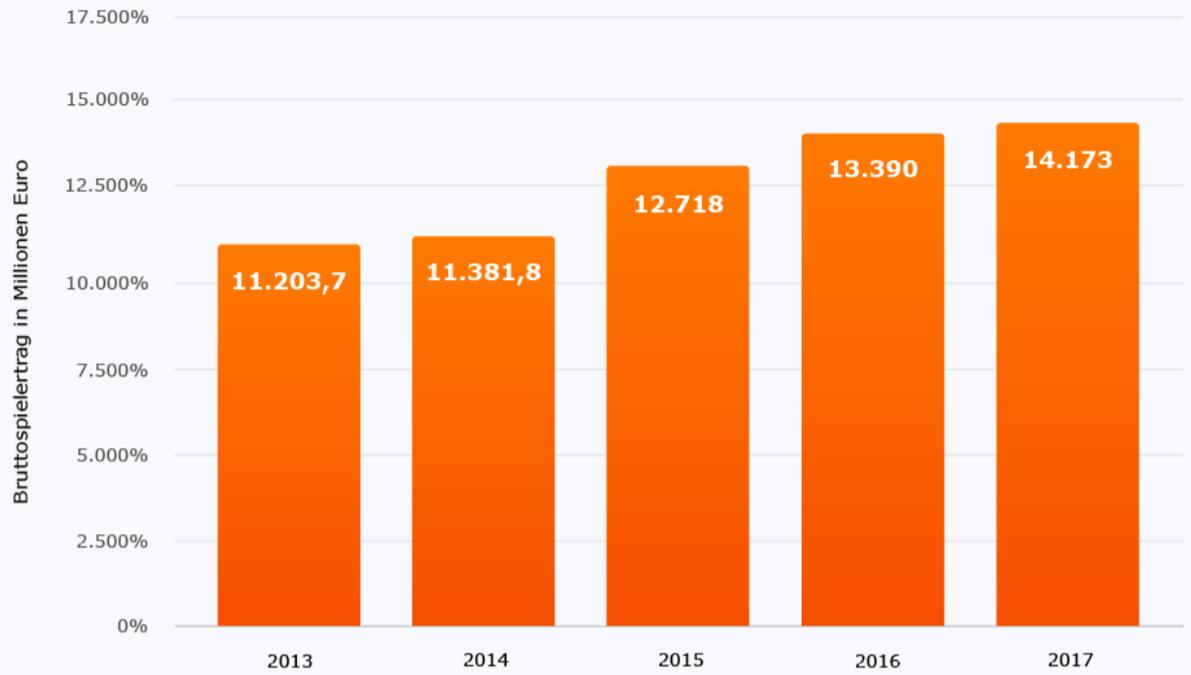
30, 31 <https://www.goldmedia.com/aktuelles/info/article/gluecksspielmarkt-in-deutschland-waechst-2017-um-300-mio-euro/>

Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt auch der Jahresreport 2017 der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder. Diese ökonomische Darstellung des deutschen Glücksspielmarktes 2017 wurde vom Innenministerium Hessen in endgültiger Fassung am 26.11.2018 veröffentlicht ³².

Im Bericht ist von Bruttospielerträgen für den gesamten deutschen Glücksspielmarkt in Deutschland von 14,1 Milliarden Euro für das Jahr 2017 zu lesen. 2016 waren es 13,4 Milliarden Euro und 2015 12,7 Milliarden Euro.

Der Bericht der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder zeigt auch, wie sich Bruttospielerträge auf den regulierten und nicht-regulierten Markt aufteilen. Vom Gesamtbetrag von 14,17 Milliarden Euro für das Jahr 2017 entfallen rund 11 Milliarden auf den regulierten und 3,18 Milliarden auf den nicht-regulierten Markt. Das entspricht einem Anteil von 22 % der nicht-regulierten Glücksspiele am gesamten Markt.

Bruttoerträge des deutschen Glücksspielmarktes von 2013 bis 2017

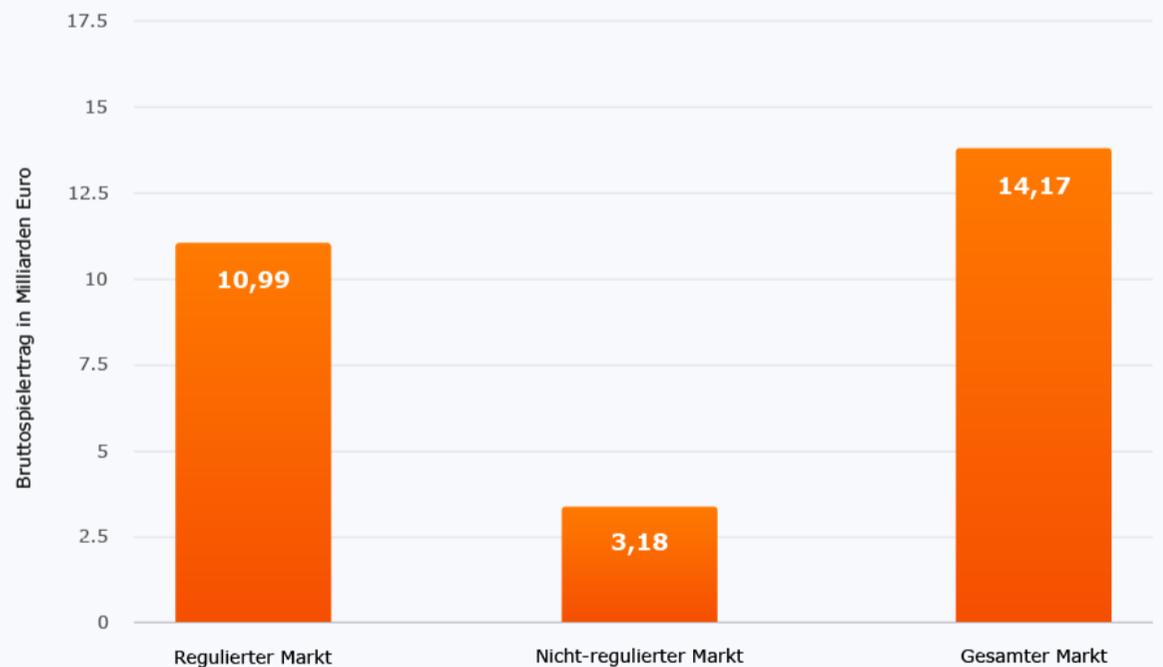


Quelle:
Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel



Bruttospielerträge im gesamten Glücksspielmarkt in Deutschland von 2013 bis 2017 in Millionen Euro. ³³

Verteilung der Bruttoerträge des Glücksspielmarktes in Deutschland 2017



Quelle:
Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel



Verteilung der Bruttospielerträge im gesamten Glücksspielmarkt in Deutschland auf den regulierten und nicht-regulierten Markt im Jahr 2017 in Milliarden Euro. ³³

^{32, 33} https://innen.hessen.de/sites/default/files/media/hmdis/jahresreport_2017.pdf

Der regulierte Glücksspielmarkt besteht in Deutschland aus sieben Segmenten, die im Jahr 2017 folgende Struktur aufwiesen:

- **Casinos:** 17 Spielbankgesellschaften
- **Spielautomaten:** rund 5.000 Automatenaufsteller
- **Staatliche Lotterien und Sportwetten:** 16 Landeslotteriegesellschaften
- **Staatliche Klassenlotterien:** Gemeinsame Klassenlotterie der Länder (GKL)
- **Soziallotterien:** 5 Soziallotteriegesellschaften
- **Sparlotterien:** 30 Lotterieträger der Banken und Sparkassen
- **Pferdewetten:** 45 aktive Rennvereine mit Totalisator, rund 40 Buchmacher

Aufgrund eines zum Studienzeitpunkt nicht abgeschlossenen Zulassungsverfahrens wurden private Online Sportwettenanbieter mit Lizenz noch dem nicht-regulierten Markt zugerechnet. Gleiches gilt für die Online Casinos mit deutscher Lizenz, die ebenfalls zum nicht-regulierten Markt gezählt wurden – mit Ausnahme der Anbieter, die über eine Lizenz des Innenministeriums Schleswig-Holstein verfügen und ausschließlich Kunden in diesem Bundesland zur Verfügung stehen. Der Bericht führt folgende Segmente des nicht-regulierten, grauen Marktes sowie des illegalen Schwarzmarktes auf:

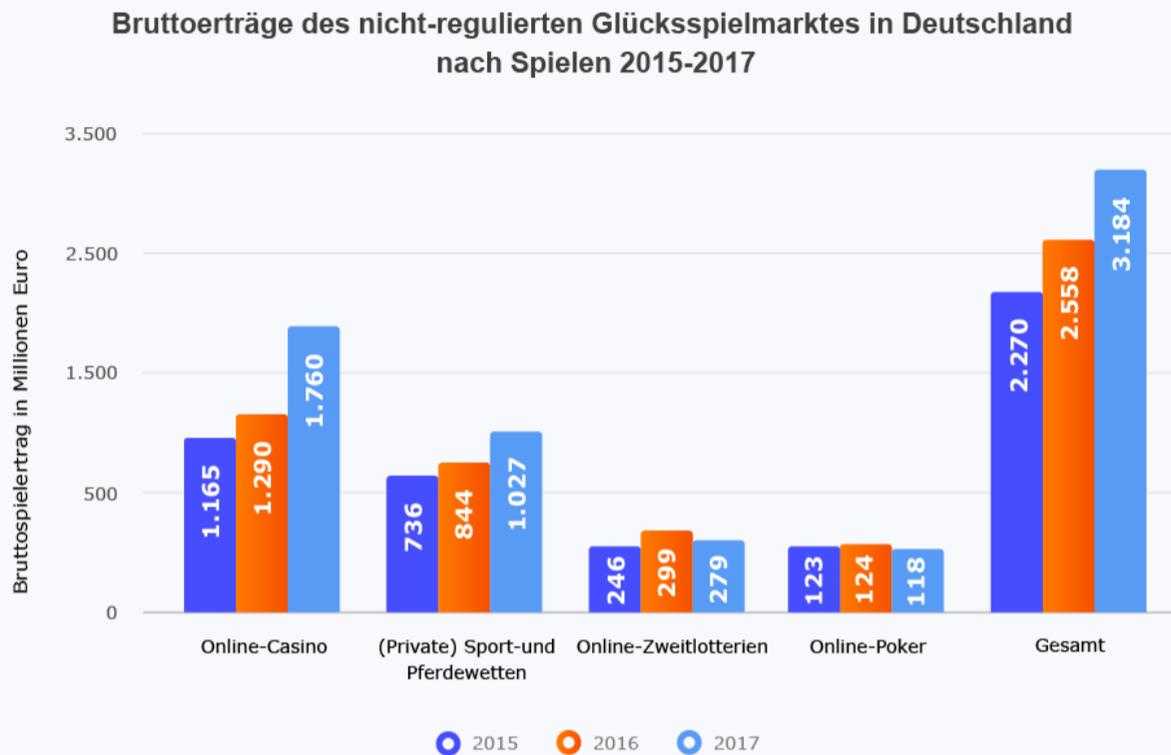
- **Sport- und Pferdewetten, stationär und online**
- **Online Casinos**
- **Online Poker**
- **Online Zweitlotterien**

Online Casinos hielten im Jahr 2017 einen Anteil von 55 % am nicht-regulierten Markt. Das stellt einen Anstieg um 5 Prozentpunkte gegenüber dem Vorjahr dar. Im selben Zeitraum stiegen die Bruttospielerträge der nicht-regulierten Online Casinos um 36 Prozentpunkte, was einem Betrag von 469 Millionen Euro entspricht.



34 https://innen.hessen.de/sites/default/files/media/hmdis/jahresreport_2017.pdf

In absoluten Zahlen ausgedrückt bedeutet das Bruttospielerträge in Höhe von 1,76 Milliarden Euro der Online Casinos am nicht-regulierten Glücksspielmarkt in Deutschland im Jahr 2017. Der Umsatz des Marktes insgesamt belief sich auf 3,18 Milliarden Euro.



Quelle:
Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel



*Bruttospielerträge im nicht-regulierten Glücksspielmarkt in Deutschland von 2015 bis 2017 nach Spielform in Millionen Euro.*³⁵

Es ist zu beachten, dass die Umsätze des Schwarzmarktes, also mit komplett illegalen Angeboten, natürlich weitestgehend undokumentiert sind. Entsprechend liegen hier für den deutschen Markt nur Schätzungen vor. Bei den Bruttospielerträge bezieht sich der Report auf Schätzungen und Berechnungen von Media & Entertainment Consulting Network, MECN, in München. Die Beraterfirma beobachtet im Auftrag der Länder den Markt für illegale Online Glücksspiele in Deutschland.

Bezüglich der Struktur des Marktes wurden im Jahr 2017 rund 50 Anbieter aus dem Ausland gezählt, die in Deutschland mit Lizenzen aus dem EU Ausland operieren und von den bereits besprochenen Regulierungsbehörden wie Malta, Gibraltar, dem Vereinigten Königreich oder Isle of Man etc. zugelassen sind. Dazu kommen 737 deutschsprachige Internetseiten von Online Casinos. Für das Vorjahr 2016 wurden rund 200 Anbieter aus dem Ausland und 419 deutschsprachige Internetseiten gezählt.

Laut der Glücksspielaufsichtsbehörden der Länder haben sich die Gesamtspielerträge der Online Casinos im Jahr 2017 wie folgt aufgeteilt: 74 % Spezialisten, 16 % Generalisten und 10 % unbekannt. Als Spezialisten gelten auf Casino Spiele spezialisierte Anbieter, während unter Generalisten allgemeine Glücksspielanbieter mit einem breiteren Angebot, etwa Online Poker, Sportwetten und Casino Spiele, zu verstehen sind.

³⁵ https://innen.hessen.de/sites/default/files/media/hmdis/jahresreport_2017.pdf

4.1.3. Online Casinos im Vergleich zu regulären Casinos

Der direkte Vergleich von Online Casinos und klassischen Casinos und Spielbanken gibt weitere Anhaltspunkte für Ausmaß und Größenordnung der Online Glücksspiele in Deutschland.

Eine Umfrage des Forschungsinstituts für Glücksspiel und Wetten zeigt die Tendenz der Umsätze von Spielbanken und Online Glücksspiel. Während die deutschen Spielbanken in den Jahren 2005 bis 2009 rückläufige Erträge zu verzeichnen hatten, stiegen die Online Umsätze im selben Zeitraum stetig an und lagen im Jahr 2009 mit 551 Millionen Euro beinahe gleichauf den Umsätzen von 618 Millionen Euro der klassischen, terrestrischen Casinos.

Allerdings berichtet die European Casino Association leicht abweichende Umsatzzahlen für die deutschen Casinos in den Jahren danach. Von 2010 bis 2014 fielen die Umsätze von 651 Millionen Euro auf 589 Millionen Euro. Danach erfolgte ein Anstieg auf 640 Millionen Euro im Jahr 2015 bis auf 688 Millionen Euro im Jahr 2017.



Quelle:
European Casino Association

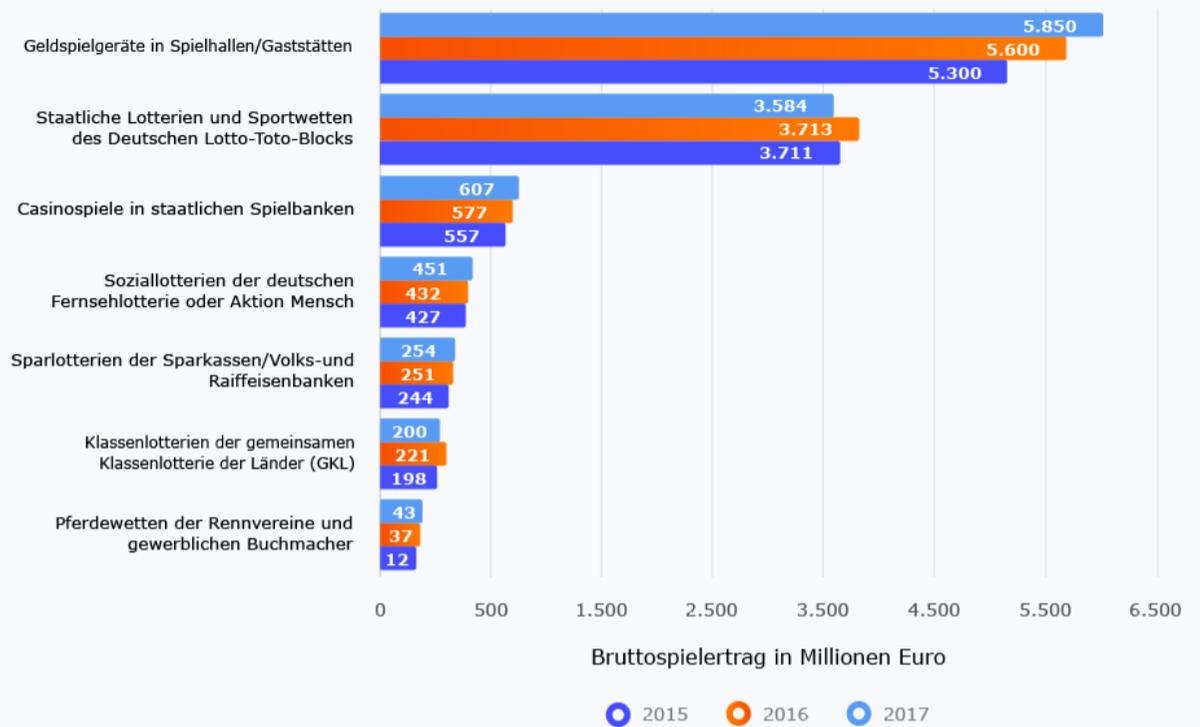


Umsatz der Casinos in Deutschland in den Jahren von 2010 bis 2017 in Millionen Euro.³⁶

³⁶ <http://www.europecasinoassociation.org/country-by-country-report/germany/>

Im Jahr 2017 gab es in Deutschland 17 Spielbank-Gesellschaften, die insgesamt 67 Casinos einschließlich 18 reinen Automaten-Casinos betrieben. Die Bruttospielerträge von insgesamt 607 Millionen Euro verteilten sich zu 462 Millionen Euro auf das kleine Spiel an Glücksspielautomaten. 145 Millionen Euro wurden dagegen beim großen Spiel an insgesamt rund 530 Spieltischen umgesetzt. Mit 97 Millionen Euro Umsatzsteuer und 222 Millionen Euro an Spielbankenabgaben und sonstigen Abgaben wurden insgesamt 319 Millionen Euro an Steuern fällig.

Bruttoerträge des regulierten Glücksspielmarktes in Deutschland 2015-2017



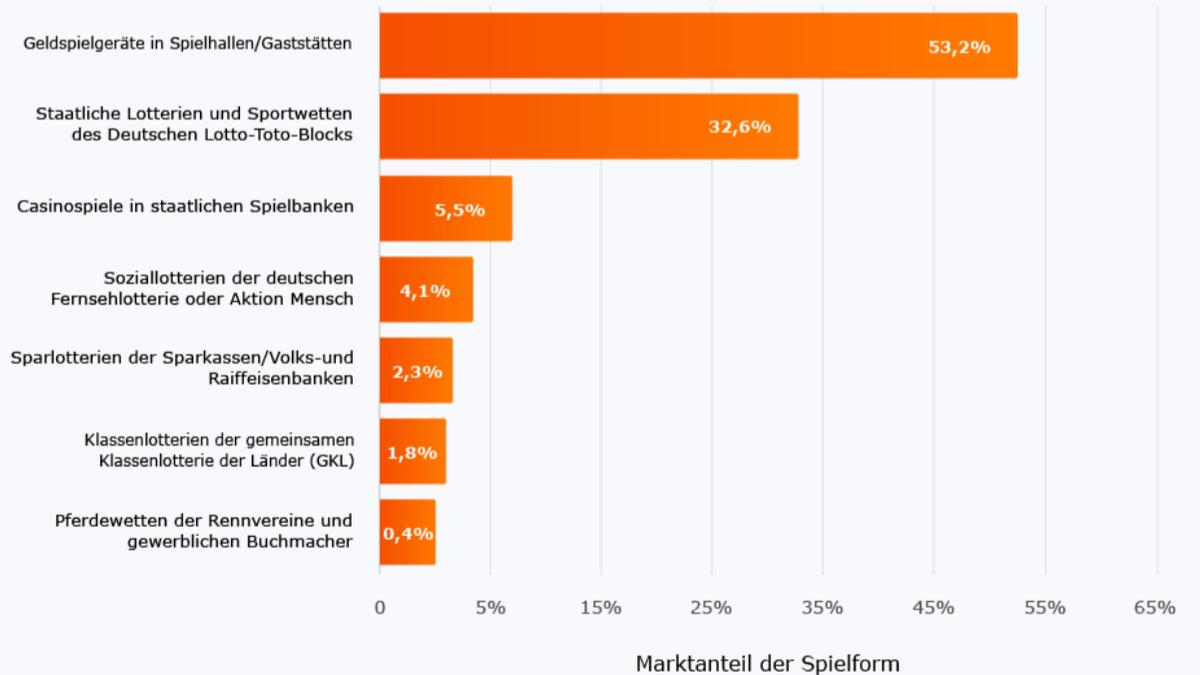
Quelle:
Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel



Bruttospielerträge im regulierten Glücksspielmarkt in Deutschland in den Jahren 2015 bis 2017 nach Spielform in Millionen Euro.³⁷

Die Geldspielgeräte nehmen mit einem Anteil von 53,2 % im Jahr 2017 einen Großteil des regulierten Glücksspielmarktes in Deutschland ein. Die Casino Spiele in den staatlichen Spielbanken beanspruchen gerade mal einen Anteil von 5,5 % des Marktes. Bezogen auf die Bruttospielerträge in deutschen Casinos wurden diese zu 24 % mit dem Großen Spiel und zu 76 % mit dem kleinen Spiel, also mit Automaten, erwirtschaftet.

Marktanteile der Spiele im regulierten Glücksspielmarkt in Deutschland 2017



Quelle:
Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel



Marktanteile der Spielformen im regulierten Glücksspielmarkt in Deutschland im Jahr 2017 in Prozent.³⁸

37, 38 https://innen.hessen.de/sites/default/files/media/hmdis/jahresreport_2017.pdf

Casino, Spielbank, Spielhalle: Was war nochmal der Unterschied?

Casino / Spielbank	Spielhalle	Stationäres Geldspielgerät
<p>Spielbank, Spielcasino, Casino oder auch Kasino bezeichnet eine Spielstätte mit staatlich zugelassenem Glücksspiel. Die Tisch- und Kartenspiele mit Croupiers und Dealern wie Roulette, Black Jack und auch Poker Varianten werden hier häufig „Großes Spiel“ genannt, um sie vom „Kleinen Spiel“ mit Automaten zu trennen.</p>	<p>Spielhalle, Spielothek, Spielsalon oder auch Automatencasino bezeichnet eine zugelassene Spielstätte mit verschiedenen Spielautomaten und Videospiele, bei denen Geld eingesetzt und gewonnen werden kann.</p>	<p>Mit entsprechender Erlaubnis dürfen Spielautomaten, wie sie in der Spielhalle zu finden sind, auch außerhalb einer solchen Spielstätte aufgestellt und betrieben werden, beispielsweise in der Gastronomie.</p>

Die Gegenüberstellung von Online Casinos und klassischen Spielbanken in Deutschland im Jahr 2017 können wir wie folgt abschließen: Die stationären, „klassischen“ Casinos erzielten einen Umsatz von 607 Millionen Euro mit einem Marktanteil von 4,29 % des gesamten deutschen Glücksspielmarktes, also reguliert und nicht-reguliert zusammengenommen. Die Online Casinos verzeichneten Bruttospielerträge von 1,76 Milliarden Euro und einen Anteil von 12,1 % am gesamten Glücksspielmarkt. Im Vergleich brachten die stationären Spielautomaten Bruttospielerträge von 5,85 Milliarden Euro, was einem Anteil von 41,5 % des Gesamtmarktes entspricht.

SEGMENT	BRUTTOSPIELERTRÄGE	MARKTANTEIL AM GESAMTMARKT (reguliert + nicht-reguliert)
Spielbanken	607 Millionen Euro	4,29 %
Online Casinos	1,76 Milliarden Euro	12,1 %
Stationäre Spielautomaten	5,85 Milliarden Euro	41,5 %

4.2. Zusammenfassung der wichtigsten Punkte

- Online Glücksspiel ist tatsächlich ein Milliarden-Business mit weltweiten Umsätzen von mehr als 40 Milliarden Euro jährlich.
- Online Casinos machen in etwa 25 % des weltweiten Marktes für Online Glücksspiel aus, während der Anteil in Europa mit mehr als 30 % sogar noch größer ist.
- Europa nimmt rund die Hälfte des Weltmarktes für Online Glücksspiel ein mit Umsätzen von mehr als 20 Millionen Euro pro Jahr.
- Deutschland teilt sich in den regulierten, nicht-regulierten und illegalen Markt.
- Online Casinos machen rund 55 % des nicht-regulierten Marktes in Deutschland aus mit Umsätzen von rund 1,8 Milliarden Euro im Jahr.

5. Wie viel verdienen Online Casinos?

In diesem Teil stellen wir die Frage nach dem Geld und wollen uns dem Thema nähern, welche Umsätze und Gewinne Online Casinos generieren. Dazu blicken wir in diverse Statistiken und Geschäftsberichte, stellen aber auch ein paar Gedankenexperimente an.

5.1. Konkrete Beispiele für Umsatz und Verdienst einzelner Unternehmen

Nach dieser eingehenden Betrachtung der Umsätze sollte der Leser eine Vorstellung davon haben, in welcher Größenordnung sich die Erträge von Online Casinos in Deutschland bewegen und in welchem Verhältnis diese Zahlen zum Online Glücksspiel-Markt in der Europäischen Union und dem Rest der Welt stehen. Wir konnten außerdem die Umsätze von Online Casinos in Deutschland über den regulären Spielbanken aber hinter den Umsätzen mit Geldspielgeräten einordnen. In diesem Abschnitt widmen wir uns nun einzelnen Unternehmen.

5.1.1. Geschäftsberichte der größten Unternehmen 2017

Das Unternehmen Paddy Power Betfair führte im Jahr 2017 die Liste der größten Online Glücksspiel Unternehmen an. Und das mit Abstand: der irische Wettanbieter brachte es auf einen Marktwert von knapp unter 10 Milliarden US-Dollar, gefolgt von IGT aus den USA mit 5,46 Milliarden US-Dollar und der Ladbrokes Coral Group aus dem Vereinigten Königreich mit 4,78 Milliarden US-Dollar.



³⁹ <https://www.grizzlygambling.com/articles/ten-biggest-online-gambling-companies-2017.html>

Ein Blick in die Geschäftsberichte der Unternehmen gibt Aufschluss über Umsatz, Gewinn oder Verlust im Geschäftsjahr 2017. Allerdings beziehen sich die Zahlen auf die weltweiten Umsätze mit allen Segmenten des Marktes, also Online Casino, Sportwetten, Poker und sonstigen Formen des Glücksspiels zusammengerechnet. Bei den meisten Vertretern der Branche auf der Liste handelt es sich um Generalisten, die in mehr als einem Segment vertreten sind und sich nicht auf eine Sparte spezialisiert haben.

Im vorherigen Kapitel haben wir gesehen, dass die Online Casino Spiele einen Anteil von 25 % am gesamten Weltmarkt der Online Glücksspiele haben. In etwa lässt sich verallgemeinern, dass die Generalisten ihre Umsätze auch zu rund einem Viertel mit Online Casino Spielen generieren. Als Grundlage für die folgende Übersicht dienten die Gewinn- und Verlustrechnungen der Geschäftsberichte für das Jahr 2017 des jeweiligen Unternehmens.

UNTERNEHMEN	UMSATZ CASINO	UMSATZ SONSTIGE	GESAMTUMSATZ	GEWINN / VERLUST
Paddy Power Betfair ⁴⁰	410 Mio. €	1,58 Mill. €	1,99 Mill. €	383,4 Mio. €
International Game Technology ⁴¹	Keine Angabe	Keine Angabe	4,37 Mill. €	-950 Mio. €
Ladbrokes Coral Group ⁴²	406,6 Mio. €	353,9 Mio. €	760 Mio. €	78 Mio. €
Scientific Games Corporation ⁴³	378,7 Mio. €	2,35 Mill. €	2,73 Mill. €	-214,5 Mio. €
GVC Holdings ⁴⁴	228,7 Mio. €	696,9 Mio. €	1 Mill. € (925,6 Mio. €)	-23,7 Mio. €
William Hill ⁴⁵	Keine Angabe	Keine Angabe	1,97 Mill. €	-95,75 Mio. €
Playtech ⁴⁶	411,3 Mio. €	240,6 Mio. €	807,1 Mio. €	249,1 Mio. €
Stars Group ⁴⁷	338,26 Mio. €	811,74 Mio. €	1,15 Mill. €	228,4 Mio. €
Kindred Group ⁴⁸	465,9 Mio. €	398,7 Mio. €	864,6 Mio. €	135,1 Mio. €
888 Holdings ⁴⁹	259 Mio. €	218,5 Mio. €	477,6 Mio. €	11,1 Mio. €

⁴⁰ <https://www.paddypowerbetfair.com/investor-relations/annual-reports/2017>

⁴¹ <http://phx.corporate-ir.net/phoenix.zhtml?c=119000&p=irol-reportsAnnual>

⁴² <https://gvc-plc.com/investor-relations/documents-archive/ladbrokes-coral-group-reports-archive/>

⁴³ <https://www.scientificgames.com/investors/annual-reports/>

⁴⁴ <https://gvc-plc.com/investor-relations/financial-reports/>

⁴⁵ <http://www.williamhillplc.com/newsmedia/newsroom/corporate-news/2018/2017-annual-report-and-accounts/>

⁴⁶ playtech-ir.production.investis.com/annual-reports/

⁴⁷ <http://www.starsgroup.com/the-stars-group/investor-relations/financial-and-corporate-information>

⁴⁸ www.kindredgroup.com/investors/reports--presentations/?year=2017

⁴⁹ <https://corporate.888.com/investor-relations/reports-and-presentations>

Bevor wir die einzelnen Unternehmen noch genauer betrachten, begeben wir uns auf einen kurzen Ausflug in die Betriebswirtschaftslehre. Die Unternehmen geben in ihren Geschäftsberichten das sogenannte EBITDA an, was für "Earnings before Interest, Taxes, Deprecation and Amortization" steht. Im Deutschen spricht man vom Gewinn vor Zinsen und Steuern sowie vor Abschreibungen auf Sachanlagen und immaterielle Vermögensgegenstände. Der Wert beschreibt den operativen Gewinn vor eventuellen Aufwendungen für Investitionen.

Da wir Unternehmen unterschiedlicher Größe in verschiedenen Segmenten und Märkten betrachten, lassen wir die Investitionen außer Acht und betrachten nach dem EBITDA nur noch den Gewinn vor Steuern und den Jahresüberschuss.

Paddy Power Betfair		International Game Technology	
POSTEN	€	POSTEN	€
Sportwetten Umsatz	1,58 Milliarden	Gesamtumsatz	4,37 Milliarden
Gaming Umsatz	410 Millionen	Umsatzkosten	2,06 Milliarden
Gesamtumsatz	1,99 Milliarden	Bruttoertrag	1,6 Milliarden
Umsatzkosten	462,6 Millionen	Betriebskosten	1 Milliarde
Bruttoertrag	1,52 Milliarden	EBITDA	1,31 Milliarden
Betriebskosten	989,3 Millionen	Gewinn vor Steuern	-864,8 Millionen
Gewinn vor Steuern	443,3 Millionen	Jahresüberschuss	-950 Millionen
Steuern	59,9 Millionen		
Jahresüberschuss	383,42 Millionen		
<p>Der Fall Paddy Power zeigt, dass die Daumenregel von 25 % für Casino Spiele bei einem Glücksspiel Unternehmen mit derart ausgeprägter Buchmacher Tradition nicht immer zutreffen muss. Dem Gaming Umsatz von 410 Millionen Euro sind auch die Einnahmen mit Bingo, Poker und sonstigen Glücksspielen zuzurechnen. Der Betrag entspricht rund 20 % des Gesamtumsatzes, an dem die Sportwetten einen Löwenanteil ausmachen.</p>		<p>IGT musste im Jahr 2017 4 % Umsatzverluste von rund 186 Millionen Euro im Vergleich zum Vorjahr hinnehmen. Der EBITDA Wert fiel um 5 % auf Einnahmen von 1,31 Milliarden Euro. Der Jahresverlust von knapp einer Milliarde Euro war durch einen Netto-Währungsverlust von 393 Millionen Euro und eine nicht liquiditätswirksame Wertminderung von 632 Millionen Euro bedingt. Trotz allem gab das Unternehmen bekannt, die finanziellen Ziele für das Geschäftsjahr 2017 erreicht zu haben, einschließlich eines Gesamtschuldenabbaus von 3 %.</p>	

Ladbrokes Coral Group		Scientific Games Corporation	
POSTEN	€	POSTEN	€
Sportwetten Umsatz	354 Millionen	Geldspielgeräte Umsatz	1,63 Milliarden
Gaming Umsatz	406,6 Millionen	Lotterie Umsatz	718,3 Millionen
Gesamtumsatz	760,5 Millionen online (1,72 Milliarden gesamt)	"SG Interactive" Sparte (Social & Casino Games)	378,7 Millionen
Umsatzkosten	235,5 Millionen online (492 Millionen gesamt)	Gesamtumsatz	2,73 Milliarden
Bruttoertrag	535 Millionen online (1,22 Milliarden gesamt)	Betriebskosten	2,38 Milliarden
Betriebskosten	397 Millionen online (1 Milliarde gesamt)	Bruttoertrag	347,98 Millionen
EBITDA	128,7 Millionen online (228 Millionen gesamt)	EBITDA	1,08 Milliarden
Gewinn vor Steuern	78 Millionen online (138 Millionen gesamt)	Gewinn vor Steuern	-201,66 Millionen
		Jahresüberschuss	-214,49 Millionen
<p>Das britische Unternehmen Ladbrokes Coral wurde bereits im Jahr 1886 gegründet und ist hauptsächlich als Anbieter von Sportwetten bekannt. In Europa betreibt Ladbrokes mehr als 3.600 Annahmestellen für Sportwetten und stationäres Glücksspiel.</p> <p>Die Ladbrokes Coral Gruppe wurde im März 2018 vollständig von GVC Holdings übernommen. Die obigen Zahlen sind daher dem Geschäftsbericht für das Jahr 2016 entnommen. Weiterhin unterscheidet das Unternehmen zwischen dem stationären und dem digitalen Geschäft, also den klassischen Wettbüros und Online Sportwetten sowie Casino Spielen. In der Tabelle oben haben wir zuerst den jeweiligen Wert für die Online Geschäfte angegeben, da dies für unsere Betrachtung interessanter ist.</p> <p>Das digitale Geschäft von Ladbrokes wuchs um 33 % im Vergleich zum Vorjahr. Die Online Bruttospielerträge stiegen um 21 Prozentpunkte im Vergleich zu 2016.</p>		<p>Scientific Games wurde im Jahr 1973 gegründet und hat seinen Sitz in Las Vegas in den USA. Das Unternehmen stellte das erste Rubbellos vor und Lotterien sind bis heute eines der Geschäftsfelder, neben Spielautomaten und Geldspielgeräten sowie digitalen Plattformen und Spielen für Online Casinos. Zu den Marken Zählen Bally, WMS, Barcrest, NYX und einige mehr.</p> <p>Das Unternehmen konnte weitestgehend Umsatzsteigerungen im Geschäftsjahr 2017 verbuchen. Trotz des Verlustes am Jahresende unterstrich der Finanzvorstand die Leistungssteigerung gegenüber 2016. Die negative Summe ist hauptsächlich durch Umstrukturierungen und Refinanzierungen des Kapitals bedingt.</p>	

GVC Holdings		William Hill	
POSTEN	€	POSTEN	€
Sportwetten Umsatz	663,8 Millionen	Gesamtumsatz	1,97 Milliarden
Gaming Umsatz	228,7 Millionen	Umsatzkosten	497,17 Millionen
Sonstiger Umsatz	33,1 Millionen	Bruttoertrag	1,47 Milliarden
Gesamtumsatz	925,6 Millionen	Betriebskosten	1,53 Milliarden
Betriebskosten	214,9 Millionen	EBITDA	-50,3 Millionen
EBITDA	274,2 Millionen	Gewinn vor Steuern	-85,85 Millionen
Gewinn vor Steuern	-25,6 Millionen	Steuern	9,9 Millionen
Steuern	1,9 Millionen Rückzahlung	Jahresüberschuss	-95,75 Millionen
Jahresüberschuss	-23,7 Millionen		

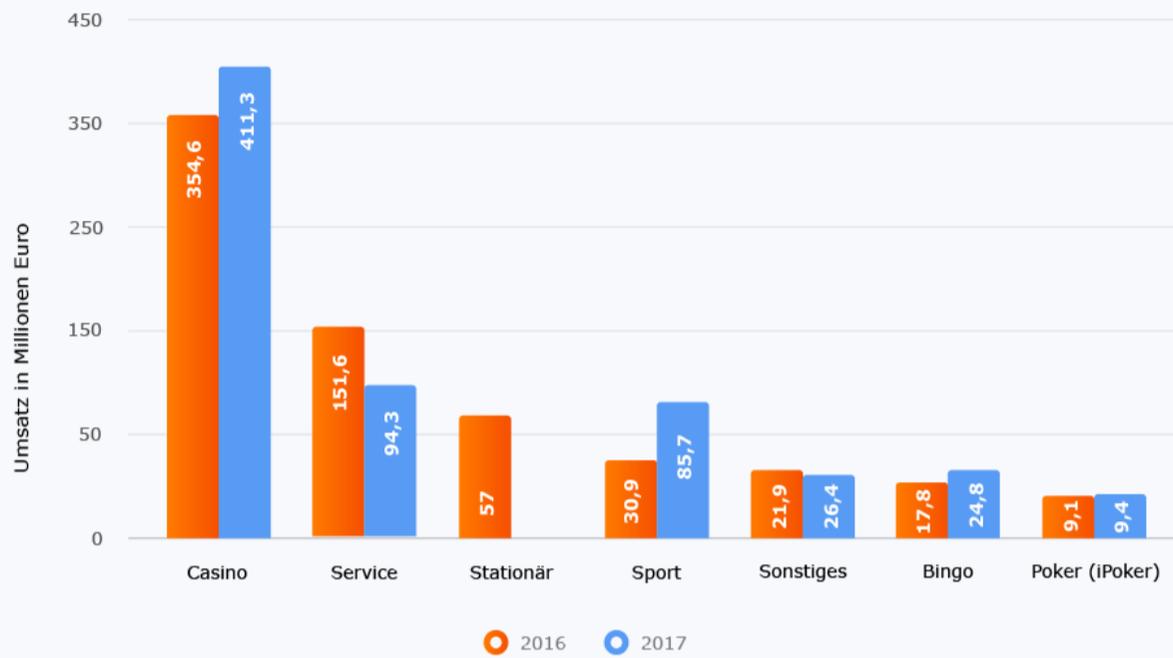
GVC Holdings wurde im Jahr 2004 gegründet und das an der Londoner Börse gelistete Glücksspiel-Unternehmen deckt sowohl den Endkunden- als auch den Geschäftskundenbereich ab. Zu den Marken der Gruppe zählen Bwin, Ladbrokes, Coral, Sportingbet, Partycasino, CasinoClub, Partypoker und Foxy Casino.

Die Übernahme von Bwin wurde im Geschäftsjahr 2017 abgeschlossen, was zusammen mit Sonderposten und Abschreibungen den Verlust am Ende des Geschäftsjahres bedingte. Rechnet man diese Punkte heraus, ergibt sich ein Profit von 175,7 Millionen Euro für die Unternehmensgruppe. Rechnet man nicht weitergeführte Marken mit ein, so erzielte GVC Holdings einen Umsatz von knapp mehr als einer Milliarde.

Der Buchmacher William Hill stieg im Jahr 1934 in das Geschäft ein, bietet aber auch Casino Spiele und Live Casino an. William Hill betreibt im Vereinigten Königreich mehr als 2.300 Wettbüros und bedient weltweit mehr als 2,7 Millionen Kunden in 10 Ländern. Im Jahr 2017 investierte das Unternehmen mehr als 200 Millionen Euro in das Marketing. Nach Angaben des Unternehmens kommen 43 % der Umsätze vom digitalen Geschäft, allerdings schlüsselt William Hill nicht nach Sportwetten und Casino Spielen auf. 63 % der Umsätze stammen aus dem mobilen Bereich. Ohne Sonderposten und Abschreibungen hat William Hill 2017 einen angepassten Umsatz von rund 335 Millionen Euro erzielt. William Hill ist ein gutes Beispiel dafür, welche immense Höhe die Betriebskosten erreichen können.

Playtech		The Stars Group	
POSTEN	€	POSTEN	€
Casino Umsatz	411,3 Millionen	Casino & Sportwetten Umsatz	338,2 Millionen
B2B Services Umsatz	94,3 Millionen	Poker Umsatz	772,8 Millionen
Bingo Umsatz	24,8 Millionen	Gesamtumsatz	1,15 Milliarden
Sportwetten Umsatz	85,7 Millionen	Betriebskosten	931,8 Millionen
Poker Umsatz	9,4 Millionen	EBITDA	525,6 Millionen
Sonstiger Umsatz	26,4 Millionen	Gewinn vor Steuern	252,3 Millionen
Gaming B2B zusammengefasst	651,9 Millionen	Steuern	23,97 Millionen
Gaming B2C zusammengefasst	70,3 Millionen	Jahresüberschuss	228,4 Millionen
Financials	84,9 Millionen	<p>Die Stars Unternehmensgruppe besteht seit dem Jahr 2001 und hat ihren Hauptsitz in Toronto in Kanada. Zu den Marken zählen PokerStars, BetStars und Full Tilt Poker. Die Umsätze werden hauptsächlich mit Online Poker erwirtschaftet, aber Casino Spiele und Sportwetten zählen ebenfalls zum Angebot. Das Unternehmen hat einen Sitz auf der Isle of Man.</p>	
Gesamtumsatz	807,1 Millionen		
Betriebskosten	513,9 Millionen		
EBITDA	293,2 Millionen		
Gewinn vor Steuern	266,6 Millionen		
Steuern	17,5 Millionen		
Jahresüberschuss	249,1 Millionen		
<p>Der Hersteller von Casino und Glücksspiel Software Playtech wurde im Jahr 1999 gegründet. Das Unternehmen hat seinen Sitz auf der Isle of Man und ist an der Börse in London gelistet. Playtech erwirtschaftet einen Großteil seiner Umsätze im B2B-Bereich und nur einen Bruchteil mit dem Endkundengeschäft. Das Unternehmen betreibt außerdem das iPoker Netzwerk.</p>			

Umsatz der Playtech PLC nach Segment 2016-2017

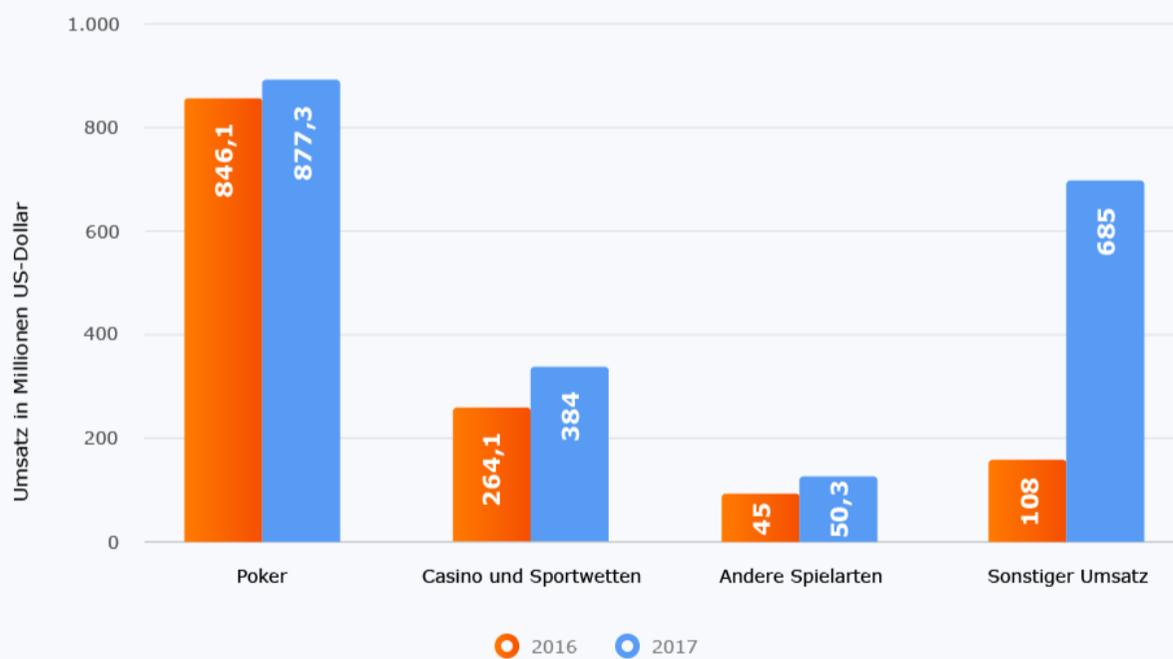


Quelle:
Playtech



Umsätze von Playtech in den Jahren 2017 und 2016 nach Geschäftssegment in Millionen Euro. ⁵⁰

Umsatz der Stars Group nach Segment 2016-2017



Quelle:
The Stars Group



Umsätze der Stars Gruppe in den Jahren 2017 und 2016 nach Geschäftssegmenten in Millionen US-Dollar. ⁵¹

50 http://playtech-ir.production.investis.com/~/_media/Files/P/Playtech-IR/results-reports-webcasts/2018/playtech-annual-report-2017.pdf

51 <https://s1.rationalcdn.com/vendors/stars-group/documents/financial-information/financial-results/Q4-2017/TSG-FS-Q4-2017.pdf>

Kindred Group		888 Holdings	
POSTEN	€	POSTEN	€
Sportwetten Umsatz	398,7 Millionen	Casino Umsatz	259 Millionen
Gaming Umsatz	466 Millionen	Sportwetten Umsatz	66,5 Millionen
Gesamtumsatz	864,6 Millionen	Poker Umsatz	68,6 Millionen
Bruttoertrag	471,3 Millionen	Bingo Umsatz	34,6 Millionen
Betriebskosten	383,9 Millionen	B2C Gesamtumsatz	429 Millionen
EBITDA	207,5 Millionen	B2B Umsatz	48,6 Millionen
Gewinn vor Steuern	152 Millionen	Gesamtumsatz	477,6 Millionen
Steuern	16,8 Millionen	Betriebskosten	388,8 Millionen
Jahresüberschuss	135,1 Millionen	EBITDA	88,7 Millionen
<p>Die Kindred Gruppe bietet Casino Spiele, Sportwetten, Bingo und Poker an. Zu den Marken zählen 32Red, RoxyPalace, Maria Casino, Unibet und Bingo.com. Im europäischen Markt zählt das Unternehmen mit weltweit 21 Millionen Kunden zu den größten Online Glücksspiel Anbietern.</p>		Gewinn vor Steuern	16,5 Millionen
		Steuern	5,5 Millionen
		Jahresüberschuss	5,5 Millionen
	<p>888 Holdings wurde im Jahr 1997 gegründet und hat seinen Sitz auf Gibraltar. Das Unternehmen ist an der Londoner Börse gelistet. Das Angebot von 888 Holdings verteilt sich zu 60 % auf Casino Spiele, jeweils 16 % auf Online Poker und Sportwetten, 8 % Bingo und 10 % Geschäftskunden.</p>		



Umsatz von 888 Holdings in den Jahren 2017 und 2016 nach Geschäftssegmenten in Millionen US-Dollar.⁵²

5.1.2. Vergleichszahlen zur Größeneinordnung

Um dem Leser die Möglichkeit zu geben, die oben aufgeführten Umsätze einordnen und in einen Zusammenhang setzen zu können, haben wir ein paar Zahlen zum Vergleich zusammengefasst. Im Folgenden sind das Bruttoinlandsprodukt Deutschlands im Jahr 2017 angegeben sowie die Jahresumsätze bekannter Unternehmen und Konzerne.

⁵² <http://html.investis.com/8/888Holdings/pdf/ar-2017-v1.pdf>

	Gesamtumsatz 2017 in €
Bruttoinlandsprodukt Deutschland ⁵³	3.270 Mrd. (3,27 Billion)
Alphabet (vormals Google) ⁵⁴	98,87 Mrd.
Amazon ⁵⁵	158,64 Mrd.
Apple ⁵⁶	204,46 Mrd.
Facebook ⁵⁷	36,26 Mrd.
PayPal ⁵⁸	11,67 Mrd.
Samsung ⁵⁹	198,72 Mrd.
Tesla ⁶⁰	10,48 Mrd.

5.1.3. Fazit zu den Geschäftsberichten

Unsere obige Übersicht der Geschäftsberichte lässt klar erkennen, dass Online Casino Spiele ein Geschäft sind, mit dem sich Millionen umsetzen lassen. Im Fall von traditionellen Buchmachern wie Paddy Power Betfair oder auch William Hill werden diese noch vom Buchmacher- und Sportwetten-Geschäft übertroffen. Gründe für einen höheren Umsatz mit dem Wettgeschäft können in einer längeren Präsenz im Markt liegen, aber auch in einer Öffnung des Marktes für Sportwetten vor der Regulierung von Casino Spielen.

Weiterhin lassen sich bei nahezu allen aufgeführten Unternehmen die sehr hohen Betriebskosten ablesen. Dazu kommt, dass trotz eines erträglichen Online Glücksspielgeschäftes der Jahresabschluss nicht immer positiv ausfallen muss. Unterschiedliche Unternehmen rechnen hier verschiedene Posten rein oder raus; ohne weiter in die Tiefe zu gehen lassen sich als häufigste Gründe für eine negative Bilanz Investitionen und Übernahmen nennen.

Bei börsennotierten Unternehmen ist für Investoren und Anleger neben Umsatz und EBITDA ein wichtiger Leistungs- oder Erfolgsindikator die Rendite pro gezeichnetem Anteil, englisch als „earnings per share“ ausgedrückt. Auch dieser Wert kann positiv oder negativ ausfallen und spiegelt nicht nur Umsätze wider, sondern Veräußerungen und Geschäfte auf dem Finanzmarkt wie etwa Rückkäufe von Aktien. Der Gewinn je Aktie trifft mehr eine Aussage über den

⁵³ <https://data.worldbank.org/country/germany>

⁵⁴ <https://abc.xyz/investor/>

⁵⁵ <https://ir.aboutamazon.com/annual-reports>

⁵⁶ <https://investor.apple.com/investor-relations/financial-information/>

⁵⁷ <https://investor.fb.com/financials/>

⁵⁸ <https://investor.paypal-corp.com/sec-filings>

⁵⁹ <https://www.samsung.com/global/ir/>

⁶⁰ <https://ir.tesla.com>

Gesamterfolg des Unternehmens oder der Gruppe als über einzelne Geschäftssegmente. Da wir uns auf Online Casinos und deren Umsätze konzentrieren, haben wir die Betrachtung von Aktien-Renditen ausgeklammert.

5.2. Metriken für die Erfolgsmessung

Umsatz und Profit oder Verlust geben Auskunft darüber, in welcher Größenordnung sich die Geldströme bewegen, die durch ein Online Casino fließen. Die Werte haben auch erheblichen Einfluss auf den Wert des Unternehmens und eine eventuelle Börsennotierung.

Im Detail spielen aber noch weitere Faktoren eine Rolle, die daher entscheidend für die Erfolgsmessung eines Online Casinos sind. Wir stellen Ihnen die wichtigsten davon im Folgenden vor. Diese Leistungsindikatoren treffen eine Aussage darüber, wie effektiv und effizient beispielsweise Marketingmethoden beim Anwerben von neuen Spielern sind. Im Englischen spricht man von "Key Performance Indicators", kurz KPIs. Diese können direkt mit der Bilanz zusammenhängen oder indirekt über das Verhältnis zwischen Kunden und Umsatz.

5.2.1. Leistungsindikatoren in Bezug auf Finanzen

Die folgenden KPIs messen direkt den Geldfluss im Online Casino:

Bruttospielumsatz oder Gross Gaming Revenue

Der Gesamtbetrag aller Einsätze abzüglich der Auszahlungen für Spielgewinne ergibt den Bruttospielumsatz, englisch Gross Gaming Revenue oder kurz GGR. Diese Summe bleibt dem Casino nach allen Spieleraktivitäten und vor allen Abzügen, etwa für Betriebskosten, Abgaben und Steuern. Die Varianz des Bruttospielumsatzes kann durchaus zwischen den einzelnen Abrechnungszeiträumen, etwa dem ersten und zweiten Quartal eines Jahres, fluktuieren. Grund sind die zufälligen Ergebnisse, die in einem kurzen Zeitraum von der theoretischen Auszahlungsquote abweichen können.

Nettospieleinnahmen oder Net Gaming Revenue

Hier handelt es sich um den Verdienst des Online Casinos nach allen Ausgaben. Diese können Casino Boni, Zahlungsentgelte, Lizenzgebühren, Affiliate Zahlungen, Marketing Kosten, Gehälter und Steuern einschließen. Die Nettospieleinnahmen oder englisch Net Gaming Revenue, kurz NGR, sind ein wichtiger Erfolgsindikator, jedoch ist beim Vergleich zweier Betreiber oder auch zweier Zeiträume stets zu beachten, welche Ausgaben genau anfallen und worin diese bestehen.

Nettospieleinnahmen im Verhältnis zu Einzahlungen

Teilt man den Wert für NGR durch die Summe aller Einzahlungen, erhält man das Verhältnis zwischen Nettospieleinnahmen und eingezahlten Geldern. Je höher der Wert, desto besser für die Online Casino Betreiber, da sie quasi mit weniger Einzahlungsbeträgen höhere Umsätze generiert haben.

Spielereinsätze im Verhältnis zu Einzahlungen

Durch das Teilen aller Spielereinsätze durch die Summe aller Einzahlungen kann eine Aussage über die Zirkulation der Spielerguthaben getroffen werden. Ein höherer Wert zeigt hier einen geringeren Umlauf an. Eine mögliche Ursache könnte dann sein, dass der Betreiber zu viel Bonus Guthaben gewährt hat und die Spieler folglich zu wenig echtes Geld einsetzen.

Reine Finanz-Leistungsindikatoren vermitteln einen allgemeinen Eindruck, ob und in welcher Höhe ein Online Casino Profit erwirtschaftet und welches Wachstum gegeben ist. Zur näheren Analyse der Performance braucht es weitere KPIs.

5.2.2. Leistungsindikatoren in Bezug auf Spieler und Finanzen

Die folgenden KPIs erlauben es, eine Verbindung zwischen Spielern und finanziellen Metriken herzustellen.

Kosten für das Anwerben

Dieser Leistungsindikator ist allgemein im Online Marketing verbreitet und misst quasi den finanziellen Aufwand, der für das Erwerben eines neuen Kunden betrieben wird. Im Online Casino ist das Anwerben typischerweise mit der Registrierung und der ersten Einzahlung des Kunden abgeschlossen. Der englische Begriff lautet "Cost per Acquisition", kurz CPA.

Als einfaches Beispiel können wir uns eine Marketing Kampagne vorstellen, die den Betreiber 10.000 € gekostet und 500 neue Kunden beschafft hat. Das ergäbe einen CPA Wert von 20 € pro Spieler. Da ein Online Casino üblicherweise viele Marketing Maßnahmen gleichzeitig laufen lässt, kommt das sogenannte Tracking zum Einsatz, um die Effekte der einzelnen Werbemethoden unterscheiden zu können.

Durchschnittlicher Umsatz pro Spieler

Als ARPU abgekürzt für "Average Revenue per User" zeigt dieser Wert auf, welchen Umsatz das Online Casino im Durchschnitt mit jedem Spieler erzielt. Typischerweise wird ARPU pro Monat angegeben, es lassen sich natürlich aber auch Aussagen über längere Zeiträume treffen.

Lifetime Value

Der Customer Lifetime Value oder nur Lifetime Value, kurz LTV, gibt an, welchen Umsatz ein Spieler dem Online Casino während der gesamten Dauer seiner Spielaktivitäten einbringt. Viele Marketing Maßnahmen zielen darauf ab, einen größtmöglichen LTV zu erreichen. In der Praxis ergibt sich aber häufig eine Teilung zwischen vielen Spielern, die wenig umsetzen, und einigen wenigen Kunden mit einem hohen LTV Wert.

Um den Lifetime Value zu erhöhen, muss ein Online Casino die "Lebensdauer" der Kunden verlängern und dafür sorgen, dass auf die Ersteinzahlung weitere Einzahlungen und weitere Spieleraktivität folgen. Gleichzeitig ist es nötig, den Durchschnittswert anzuheben und mehr Umsatz zu generieren.

Der durchschnittliche LTV errechnet sich aus dem durchschnittlichen Umsatz eines Spielers pro Monat multipliziert mit der durchschnittlichen "Lebensdauer" der Kunden in Monaten. Diese "Lebensdauer" lässt sich letztlich nicht genau beziffern oder vorhersagen, vor allem, wenn es sich um einen neuen Betreiber handelt. Marketing Manager führen dazu eine genaue Kundenanalyse durch und vergleichen Spieler mit ähnlichen Eigenschaften, etwa demselben Alter, derselben Ersteinzahlung, demselben Wohnort etc.

5.2.3. Leistungsindikatoren in Bezug auf Spieler

Die folgenden Metriken beziehen sich rein auf Spieler, ohne einen offensichtlichen finanziellen Aspekt.

Konversionsrate

Auch dieser Begriff ist allgemein im Online Marketing weit verbreitet. Ein Kunde "konvertiert", wenn er eine gewünschte Aktion ausführt. Dabei kann es sich um einen Download handeln, um das Klicken auf Werbebanner, um die Registrierung oder Anmeldung, oder eine Einzahlung nach vorheriger Registrierung. Der Wert bezeichnet das Verhältnis zwischen den Konvertierungen und der Gesamtzahl der Personen, welche die Möglichkeit dazu hatten. Haben etwa 100 Leute eine Anzeige gesehen und 5 Personen auf diese geklickt, ergibt sich eine Konversionsrate von 5 %.

Im Online Casino lassen sich zwei wichtige Arten der Conversion Rate unterscheiden:

- Umwandlung vom Seitenbesucher in registrierten Nutzer: der Prozentsatz der Kunden, die sich nach dem Besuch der Casino Seite als Spieler registriert haben. Ein niedriger Wert kann Aufschluss darüber geben, dass die Seite nicht gefällt, der Vorgang zu kompliziert ist und abgebrochen wird oder sich Besucher auf die Seite "verirren", die kein Interesse am Angebot haben.
- Umwandlung von registrierten Nutzern in Einzahlter: der Prozentsatz aller registrierten Spieler, die eine erste Einzahlung vornehmen. Ist diese Conversion Rate zu niedrig, besteht zu wenig Anreiz für eine Einzahlung, oder es werden zu viele Boni vor der Einzahlung vergeben, etwa in der Form von Freispielen.

Abwanderungsrate

Mit "Churn Rate", kurz CR, oder "Attrition Rate" ist der Anteil an Spielern gemeint, der nach anfänglicher Aktivität kein Kunde des Online Casinos bleibt. Der Wert wird für einen bestimmten Zeitraum angegeben, etwa für einen Monat oder ein Jahr. Ein Absinken dieses Wertes ist ein gutes Zeichen für eine erfolgreiche Kundenbindungsstrategie, etwa in der Form eines Treueprogramms.

Aktive Spieler

Die Anzahl der Spieler, die in einem gewissen Zeitraum Einsätze getätigt haben, normalerweise innerhalb des letzten Monats.

Anzahl neue Spieler

Anzahl an neuen Registrierungen von Kunden, üblicherweise für den vergangenen Monat angegeben.

Weitere Leistungsindikatoren

KPI	BESCHREIBUNG
Anzahl Spielrunden	Die Gesamtzahl an gespielten Runden
Durchschnitt Runden / Einsatz	Die durchschnittliche Anzahl an Spielrunden oder die durchschnittliche Einsatzhöhe pro Spieler.
Bonus Ausgaben	Die Kosten, die dem Betreiber durch die Vergabe von Boni entstehen
Affiliate Ausgaben	Gesamtbetrag der Kosten, die durch Kommissionszahlungen an Affiliate Partner entstehen
Marketing Ausgaben	Werbekosten, die durch laufende Kampagnen in einem Zeitraum entstehen

5.2.4. Break-Even

Der Break-Even Point bezeichnet die Gewinnschwelle, also den Punkt, an dem sich Umsatz und Kosten genau decken und also weder Verlust noch Gewinn erwirtschaftet werden. Mit dem Überschreiten dieser Marge schreibt ein Unternehmen "schwarze Zahlen" und kann einen Profit verbuchen. Online Casino Betreiber erwarten einen Break-Even durchschnittlich nach drei oder sogar zwei Jahren. Gewinne bereits während des ersten Geschäftsjahres sind sensationell, während ein Break-Even nach den ersten zwölf Monaten nicht ausgeschlossen ist.

5.3. Was verdient denn nun ein Online Casino?

Bislang haben wir hauptsächlich Umsatzbeispiele betrachtet. Um den Gewinn zu ermitteln, müssen wir aber noch die Kosten, Ausgaben, Abgaben und Steuern abziehen. Im folgenden Abschnitt wollen wir veranschaulichen, was also unterm Strich von den umgesetzten Milliarden übrigbleibt. Außerdem nähern wir uns Umsatz und Verdienst eines Online Casinos von der theoretischen Seite.

5.3.1. Gedankenexperiment

Aufgrund der bereits betrachteten Zahlen zum Markt können wir ein paar spekulative Überlegungen anstellen. Wenn wir von rund 1.000 Online Casinos für den deutschen Markt und in etwa zwei Milliarden Euro Umsatz für das Jahr 2019 ausgehen, so entfallen rein rechnerisch zwei Millionen Euro Umsatz auf jedes Casino.

Da aber kaum jedes Online Casino dieselbe Anzahl an Kunden vorweisen kann und einige wenige Casino Gruppen den Markt beherrschen, können wir davon ausgehen, dass das Pareto-Prinzip greift. Legt man diese 80-20-Regel an, dann müssten demnach 80 % der Umsätze auf lediglich 20 % der Seitenbetreiber entfallen. Ein realistischer Umsatz eines durchschnittlichen Casinos sollte sich also um die 400.000 Euro pro Jahr bewegen.

Ein Beispiel für solch ein durchschnittliches Online Casino, das Anteil an lediglich 20 % der Umsätze hat, ist die OnlineCasino Deutschland AG mit Sitz in Bautzen. Das Unternehmen hat im Jahr 2017 einen Jahresüberschuss von 206.212,52 € erzielt. Die Bruttospielerträge gehen aus dem Geschäftsbericht leider nicht hervor, das Jahresergebnis weist aber einen Bilanzverlust von stolzen 2.617.801,48 € aus.

Demgegenüber konnte die Bet-at-home AG allein mit Casino Spielen im Jahr 2017 einen Bruttospielertrag von 80,8 Millionen Euro und einen Nettospielertrag von 61,1 Millionen Euro erzielen. Das gesamte Jahresergebnis des Konzerns für 2017 beläuft sich auf 32,85 Millionen Euro.

5.3.2. Was verdient ein Online Casino an einem Spieler?

Stellen wir weitere spekulative Überlegungen an: Wir gehen von einem Spieler aus, der im Online Casino einen Betrag von 100 € einzahlt und solange spielt, bis davon nichts mehr übrig ist. Welchen Betrag streicht das Casino tatsächlich ein? Die folgende Aufstellung zeigt, wo das Geld in etwa bleibt:

POSTEN	PROZENT	WERT
Glücksspielabgaben und Umsatzsteuer	15 %	15 €
Personalkosten	15 %	15 €
Marketing (Werbung, Affiliates, Boni)	40 %	40 €
Sonstige Betriebskosten: Zahlungsdienstleister, Lizenzgebühren, Hosting etc.	25 %	25 €
Rest	5 %	5 €
GESAMT	100 %	100 €

Diese Werte sind grobe Hausnummern. Die Glücksspielabgaben und die Umsatzsteuer können variieren. Steuern und Zahlungen an Affiliate-Partner werden auf die Spielerträge berechnet, nicht auf die Einzahlung eines Spielers.

Die Lizenzgebühren für Online Casino Games können 20 % oder mehr ausmachen, während sich die Kosten für Zahlungsdienstleister in etwa zwischen 2 und 4 % bewegen.

Diese Beispielrechnung soll vor allem eines veranschaulichen: Von den 100 € Einzahlungssumme bleibt nur ein Bruchteil übrig, den das Unternehmen als Profit verbuchen kann.

Müssen also 100.000 Spieler jeweils 100 € einzahlen, damit das Casino auf beispielsweise eine halbe Million Euro an Profit kommt? Nein, denn auch hier können wir vom 80-20-Prinzip ausgehen: Das Online Casino erzielt 80 % der Umsätze mit lediglich 20 % der Kunden.

Zuvor haben wir bereits unter den Leistungsindikatoren den sogenannten Lifetime Value, kurz LTV, erwähnt. Der durchschnittliche Wert ergibt sich aus den Nettospielerträgen für einen bestimmten Zeitraum geteilt durch die Anzahl der Spieler, die in dieser Zeit eine Einzahlung vorgenommen haben. Der Schlüssel zum Erfolg für Online Casinos liegt aber darin, nicht alle Kunden gleich zu behandeln.

Für Kunden mit einem geringen LTV wird die Marketing-Abteilung versuchen, die Kosten für die Akquise möglichst gering zu halten, um den ohnehin schon geringen Umsatz mit dieser Spielergruppe nicht noch weiter zu schmälern. Dagegen sind Online Casinos durchaus bereit, für das Anwerben und Halten von Vielspielern viel Geld in die Hand zu nehmen, da diese im Laufe der Zeit entsprechend "abwerfen." Für VIP-Spieler fließen hohe Beträge an die Affiliate-Partner, welche die Spieler angeworben haben, und das Online Casino regt den VIP-Kunden mit hohen Treue-Prämien und Boni zum weiteren Spiel an.

5.3.3. Ausgaben

In diesem Abschnitt schlüsseln wir die laufenden Ausgaben für ein Online Casino weiter auf. Es ist davon auszugehen, dass vom Umsatz weitaus weniger als 30 % übrigbleiben, von denen zusätzliche Abzüge für Kapitalerhalt, Rücklagenbildung und Steuern erfolgen.

Gehälter

In einer Studie⁶¹ in Zusammenarbeit mit der Personalagentur Pentasia hat sich das Branchenmagazin iGaming Business mit den Gehältern der Glücksspielbranche beschäftigt. 2.665 Jobs des globalen Pentasia Netzwerks in der Zeit von Juli 2016 bis Juni 2017 bildeten die Grundlage der Erhebung. Erfolg und Wachstum des Marktes spiegeln sich weitestgehend in den Gehältern wider. Im Jahr 2017 etwa konnte die Glücksspielbranche vor allem in Großbritannien, Gibraltar und Spanien, Skandinavien und Nordamerika einen Anstieg der Gehälter von 2,7 % im Vergleich zum Vorjahr verzeichnen.

Die Branche sucht vor allem nach Personal mit Erfahrung und Know-How. Der größte Bedarf besteht im operativen Bereich mit Jobs in Compliance, IT, Finanz- und Betriebsführung sowie Affiliate, Partner- und Kundenbetreuung. Dort sind auch die größten Gehaltserhöhungen zu verzeichnen, aber nicht immer sind die Unternehmen willens oder in der Lage, eine entsprechende Gehaltsanpassung vorzunehmen, um Positionen zu füllen.

In den Jahren 2016 bis 2018 lag das durchschnittliche Jahresgehalt für leitende Angestellte und Führungspositionen bei 128.000 Pfund Sterling (145.800 €), während die Top 10 % in Spitzenpositionen durchschnittlich 235.000 Pfund Sterling (267.700 €) verdienen. Ähnliches war für führende Positionen im Bereich Marketing zu verzeichnen mit einem Durchschnitt von 101.500 Pfund Sterling (115.634 €) im Gegensatz zu 176.000 Pfund Sterling (200.500 €) für die oberste Klasse.

Marketing

Wie wir bereits gesehen haben, können Marketing und Werbung einen Großteil des Budgets eines Online Casinos beanspruchen. Im Abschnitt zum Lifetime Value eines Spielers haben wir angesprochen, dass im Idealfall die Kosten für das Anwerben eines Kunden dem jeweiligen LTV entsprechen.

Beim Affiliate Marketing können die Kosten für ein White-Label-Casino bis zu 50 % der Bruttospielerträge ausmachen. Für die Mitgliedschaft in einem Affiliate Netzwerk können laufende Kosten entstehen, sodass die Akquisitionskosten für Kunden im Verhältnis zu den Ausgaben stehen müssen. Affiliate Partner können auch über eine Gewinnbeteiligung entlohnt werden.

Im Marketing ist vom Return on Investment, kurz ROI, die Rede, etwa der Rendite oder dem Kosten-Nutzen-Faktor. Dieser wichtige Leistungsindikator gibt einen Hinweis auf die effiziente Verwendung der Werbemittel. Effektives Online Casino Marketing besteht aus personalisierten Angeboten und dem Umwerben von möglichen VIP-Spielern und High Rollern sowie dem Belohnen von treuen Kunden.

Wie sieht es mit den Kosten für einen Casino Bonus aus? Bei Bonus-Guthaben handelt es sich im Prinzip um Spielgeld. Die Gutschrift kostet das Casino zunächst keinen Cent. Dem Spieler wird aber die Möglichkeit eingeräumt, die Bonus-Bedingungen zu erfüllen und das Guthaben in echtes Geld umzuwandeln, welches dann ausbezahlt werden kann. Im Falle einer Glückssträhne können dem Online Casino also durch Boni reale Kosten entstehen.

61 <https://www.pentasia.com/ugc-1/1/2/0/Pentasia%20iGB-Salary%20Survey%202018.pdf>

Um dieses Risiko zu beschränken, gibt es die Bonus Bedingungen. Diese sehen vor, dass der Bonus Betrag mehrmals durchgespielt werden muss, im Durchschnitt 35-fach. Außerdem können das Verwenden von Bonus-Guthaben beziehungsweise die Anrechnung auf die Bedingungen eingeschränkt sein. Dadurch wird der Spieler gezwungen, den Bonus bei Spielen mit höherem Hausvorteil einzusetzen.

Wenn wir von einem Bonus-Betrag von 100 € ausgehen, einem 35-fachen Mindestumsatz und einem Hausvorteil von 5 %, so ergibt sich ein nötiger Mindestumsatz von 3.500 €. Der umgekehrte Wert des Hausvorteils ist die Auszahlungsquote, in unserem Fall also 95 %. Entstehen dem Casino also statistisch betrachtet Kosten von 3.325 € für 100 € Bonus Guthaben? Wohl kaum. Der Trugschluss liegt darin, dass der Spieler nicht mit 3.500 € Kapital beginnt, sondern 100 € 35-mal einsetzen muss.

Dem Casino entstehen dann Kosten, wenn der Bonus mit einem positiven Erwartungswert verbunden ist. Die Formel lautet wie folgt:

Bonus - [Bonus x Mindestumsatz x (100 / Anrechnungsfaktor) x Hausvorteil]

In unserem Beispiel ergibt sich (für einen großzügigen Anrechnungsfaktor von 100 %):

$$100 - [100 \times 35 \times 0,05] = 100 - 175 = -75 \text{ €}$$

Dieser Bonus hat einen negativen Erwartungswert und wäre für den Spieler mit einem Verlust verbunden. Anders sieht es aus mit einem lediglich 15-fachen Mindestumsatz, wobei sich ein Erwartungswert von 25 € ergibt.

Bei der Erstellung von Boni hat ein Online Casino mit dem Mindestumsatz und dem Anrechnungsfaktor zwei Stellschrauben, die es erlauben, Risiko und Kosten dieser Marketing-Maßnahme sehr genau zu beeinflussen. Ein Marketing-Manager muss sich aber nicht allein auf die Statistik verlassen, sondern wird wahrscheinlich auch das Verhältnis zwischen Auszahlungen und Einsätzen der Kunden beobachten. Je kleiner dieser Wert, desto weniger Kosten sind mit einem Bonus verbunden, allerdings werden Kunden ab einem zu geringen Faktor das Casino als nicht "lukrativ" empfinden und meiden.

Lizenzgebühren

Im Teil 3 haben wir bereits gesehen, welche Kosten auf einen Betreiber für die Konzession zukommen. Die Gebühren an Spieleanbieter hängen von der jeweiligen Plattform oder Software-Lösung und dem Gaming-Unternehmen ab. Die Lizenzgebühren können grob 10 bis 30 % der Spielerträge ausmachen. Für eine White-Label-Lösung können in etwa sechs bis zehn % des Bruttospielumsatzes anfallen.

Zahlungsdienstleister

Allein das Bewegen von Geld auf elektronische Weise ist ein Kostenpunkt für Online Casinos. Die Details hängen vom jeweiligen Land beziehungsweise der Währung und den angebotenen Zahlungsmitteln ab. Es ist in etwa von zwei bis drei Prozent für Kartenzahlungen und drei bis fünf Prozent für e-Wallets auszugehen. Dazu können Kosten für die Währungsumrechnung beziehungsweise Umwandlung kommen.

Sonstige Kosten

Umfang und Höhe der weiteren Betriebskosten und Verwaltungskosten hängen vom jeweiligen Betreiber und der Unternehmensgröße ab. Dieser Punkt kann etwa Ausgaben für IT und Hosting sowie Kundenservice einschließen, aber auch Unternehmens- und Steuerberatung oder Anwaltskosten beinhalten.

Anfallende Steuern

Die Steuerlast für ein Glücksspielunternehmen in Deutschland setzt sich aus den Unternehmenssteuern und der Glücksspielsteuer, auch Vergnügungssteuer genannt, zusammen. Für Lotterien und Sportwetten fallen eigene Steuern an. Die Unternehmenssteuer ist keine eigene Steuer, sondern setzt sich aus Steuern auf Verbrauch, Ertrag und Substanz zusammen.

STEUER	SATZ	ERKLÄRUNG
Vergnügungssteuer	10-13 %	Die Vergnügungssteuer wird von den Ländern erhoben und kann variieren.
Umsatzsteuer	19 %	Die Umsatzsteuer wird auch auf elektronische Dienstleistungen erhoben.
Einkommensteuer	14 %	Abhängig vom Gewerbetyp: Personengesellschaften zahlen keine Körperschaftssteuer, sondern Einkommenssteuer.
Körperschaftssteuer	15 %	Eine Kapitalgesellschaft (AG, GmbH) zahlt statt Einkommenssteuer Körperschaftssteuer.
Gewerbesteuer	3,5 %	Einnahmequelle der Gemeinden. Erhoben auf den Ertrag von Gewerbebetrieben.
Solidaritätszuschlag	5,5 %	Wird auf Einkommensteuer und Körperschaftssteuer berechnet.
Grundsteuer	Nach Grundstück	Nur im Falle eines Unternehmensgrundstücks für den Betrieb fällig.

Im Rahmen der Umsatzsteuer werden die Leistungen an Privatpersonen, also im B2C-Bereich, am Ansässigkeitsort des Kunden besteuert, im Falle eines Spielers aus Deutschland, also hierzulande. Die Umsatzsteuer zwischen Unternehmen im B2B-Bereich wird dagegen am Ansässigkeitsort des Dienstleisters fällig. Diese Unterscheidung ist wichtig für Casino-Betreiber und Spiele-Provider, die entweder Glücksspiele an Endkunden liefern oder diese anderen Unternehmen bereitstellen.

Die Umsatzsteuer bewegt sich in Europa in einem gewissen Rahmen und beträgt in Deutschland eben 19 %, in Malta 18 %, im Vereinigten Königreich 20 % und in Spanien beziehungsweise Gibraltar 21 %. Dagegen ergeben sich bei der Körperschaftssteuer wesentliche Unterschiede: In Deutschland fallen 15 % an, allerdings zuzüglich Gewerbesteuer und Solidaritätszuschlag, sodass der Steuersatz bis zu 30 % betragen kann. In Spanien sind es ebenfalls 30 %, allerdings gibt es auf Gibraltar Vergünstigungen. In Schweden werden nur 22 % und im Vereinigten Königreich nur 19 % fällig. Mit der Steuerbelastung für Kapitalgesellschaften bewegt sich Deutschland im oberen Mittelfeld.

Malta erhebt eigentlich eine Körperschaftssteuer von 35 %. Allerdings können ausländische Gesellschafter eine Art Ermäßigung beantragen und 80 % der bezahlten Steuern zurückfordern. Somit reduziert sich die Körperschaftssteuer

effektiv auf lediglich 5 %. Ähnlich paradiesisch sind die Bedingungen auf der Isle of Man, wo je nach Unternehmensform nur 10 % oder gar keine Körperschaftssteuer anfällt.

Wo auch immer nun ein Online Casino seinen Sitz hat, die Rechtslage in Deutschland führt mitunter zu paradoxen Situationen. Auf der einen Seite zählt der Gesetzgeber hierzulande Online Casinos mit EU Lizenz zum nicht-regulierten Markt, auf der anderen Seite zahlen diese Unternehmen aber in Deutschland Steuern. Im Teil 6 werden wir noch genauer auf diese Situation eingehen. Zunächst betrachten wir in Teil 5, welche Punkte trotz des Etiketts "nicht-reguliert" für die Seriosität von Online Casinos sprechen können.

5.4. Zusammenfassung der wichtigsten Punkte

- Im Jahr 2019 richteten sich mehr als 1.000 Online Casino Seiten an Spieler in Deutschland. Grob ein Viertel davon sind reine Online Casinos ohne weiteres Glücksspiel Angebot wie etwa Poker oder Sportwetten.
- Online Casinos haben einen größeren Anteil am deutschen Gesamtmarkt als stationäre Spielbanken.
- Ein Großteil der Umsätze wird von einigen wenigen Online Casinos und Anbietern generiert.
- Online Casinos haben hohe laufende Kosten und verdienen nicht dasselbe an jedem einzelnen Spieler.
- Die Steuerbelastung für ein Online Casinos hängt davon ab, wo das Unternehmen seinen Sitz hat.

6. Wie seriös ist die Branche?

Dieser Teil beschäftigt sich mit der Seriosität von Online Casinos. Wir betrachten die Eigenschaften eines vertrauenswürdigen Online Casinos und beleuchten die Branche an sich etwas näher: Wie ist die Lobby aufgestellt, wer prüft Online Casinos und was hat es mit Auszeichnungen der Branche auf sich?

6.1. Merkmale eines seriösen Online Casinos

Vor der Registrierung in einem Online Casino sollte jeder Spieler ein paar Checks durchführen und sich mit der Casino-Seite auseinandersetzen, um ausreichend sichergehen zu können, dass es sich um einen seriösen Anbieter handelt. Die populären Marken der großen Casino Gruppen mögen einen hohen Bekanntheitsgrad genießen und als etablierte Glücksspiel-Portale keine Zweifel aufkommen lassen, aber das heißt noch lange nicht, dass es keine Kehrseite der Medaille gibt. Dazu kommen Nachahmer, die mit einem ähnlichen Aussehen oder Angebot vermeintliche Sicherheit vortäuschen können. Worauf kommt es also an? Wir haben ein paar Anhaltspunkte zusammengestellt, die jeder selbst schnell überprüfen kann.

6.1.1. Sprache und Währung

Ein erstes Anzeichen, ob eine Casino Seite für Spieler aus Deutschland geeignet ist, sind Sprache und Währung. Das Angebot sollte selbstverständlich auf Deutsch verfügbar sein und Zahlungen in Euro ermöglichen. Moderne Seiten erkennen eine deutsche IP-Adresse automatisch und laden die entsprechende Version. Falls nicht, sollte sich die Sprache über ein Menü oder eine Flagge schnell einstellen lassen. Ein zweiter Blick lohnt sich ebenfalls: Meist dienen ein paar Absätze dazu, den Betreiber und das Angebot vorzustellen. Tauchen hier schon Übersetzungs- oder Grammatikfehler auf, muss es sich zwar längst noch nicht um einen Betrüger handeln. Aber wem die deutschen Kunden wirklich am Herzen liegen, der präsentiert sich mit einer anstandslosen deutschen Internetseite.

6.1.2. Casino Lizenz

Die Casino-Seite gibt auch über weitere wichtige Punkte Aufschluss, von denen einer die Zulassung durch eine Regulierungsbehörde ist. Diese Information findet sich meist unten auf der Seite. Als Klartext sollten die Lizenznummer und die Regulierungsbehörde aufgeführt sein. Zu den Vorgaben zählt auch, dass Spieler Namen und Sitz des Unternehmens finden können.

Die Darstellung eines Emblems der jeweiligen Regulierungsbehörde muss zwingend auf deren Internetseite verlinken, wo weitere Details zur Lizenz angezeigt werden, etwa das Zulassungsjahr, der Name des Betreibers und eventuell weitere Internetseiten, die unter dieser Konzession operieren.

Ein Blick ins Lizenzregister der Regulierungsbehörden kann außerdem ebenfalls klären, wer wirklich ordnungsgemäß zugelassen ist. Die Malta Gaming Authority⁶², die Gibraltar Remote Gambling Behörde⁶³, die UK Gambling Commission⁶⁴ und weitere Regulierungsbehörden führen die lizenzierten Unternehmen auf oder ermöglichen eine Suche in der Datenbank.

62 <https://www.mga.org.mt/mgalicenseeregister/>

63 <https://www.gibraltar.gov.gi/finance-gaming-and-regulations/remote-gambling>

64 <https://secure.gamblingcommission.gov.uk/PublicRegister/Search>

6.1.3. Casino Spiele

Viele Casinos werben mit den Software-Herstellern, deren Casino Spiele Sie im Angebot haben. Oft findet sich auch im unteren Seitenbereich eine stattliche Zahl von Logos der Unternehmen, die sich für die Spielauswahl des Casinos verantwortlich zeigen. Im Online Casino selbst können direkt die Spiele eines bestimmten Herstellers gefiltert werden oder die Liste der Spiele lässt sich zumindest nach Entwicklern sortieren. Finden sich hier bekannte Namen wie Microgaming, NetEnt oder Playtech, ist das grundsätzlich ein gutes Zeichen.

Regulierungsbehörden wie die Malta Gaming Authority erlauben nicht, dass zugelassene beziehungsweise lizenzierte Spiele auf derselben Seite angeboten werden wie unlizenzierte Spiele oder dass ein Casino Konto für beide Arten von Spielen verwendet werden kann.

Der Blick auf das Spielangebot lohnt sich auch deshalb, weil jeder Spieler vor einer Registrierung das Angebot einmal mit Spielgeld ausprobieren sollte, um festzustellen, ob die eigenen Vorlieben auch wirklich bedient werden.

6.1.4. Prüfsiegel und Auszeichnungen

Weiter unten gehen wir noch genauer auf Zertifikate und Preise ein. Prinzipiell sind Siegel und Auszeichnungen ein sehr gutes Indiz für ein seriöses Online Casino. Wie auch bei der Casino Lizenz sollte ein abgebildetes Testzertifikat wie beispielsweise das eCOGRA oder GLI Logo auf eine externe Seite mit dem Prüfbericht oder Ergebnis verlinken, auf dem die Details ersichtlich sind. Im Gegensatz zur Zulassung durch eine Regulierungsbehörde ist das Fehlen eines solchen Emblems aber kein negatives Zeichen.

Die Betreiber sind ohnehin durch die Regulierungsstelle zu Prüfungen verpflichtet und auch die lizenzierten Casino Spiele sind bereits getestet worden. Außerdem sind die Casinos nicht dazu verpflichtet, ein Prüfzertifikat auf der Seite anzuzeigen, auch wenn dies natürlich Vertrauen beim Kunden schafft.

Durch ein Siegel können verschiedene Testergebnisse verlinkt sein, etwa eine Überprüfung der Zufallsgeneratoren, der durchschnittlichen Auszahlungsquote, der Quote einzelner Kategorien von Spielen oder auch ein Check der gesamten Casino-Software.

6.1.5. Fairness

Fairness und Kundenzufriedenheit mögen subjektivere Punkte sein als die Überprüfung der Casino Spiele oder der Zufallsgeneratoren durch ein Testlabor. Jeder Glücksspiel-Anbieter wird sich in einem angemessenen Rahmen gegen Verluste absichern wollen. Das Verhindern eines Bankrotts ist letztlich auch im Kundeninteresse, da alle Spielerguthaben zunächst eingefroren werden, wenn ein Betreiber pleitegeht.

Kulanz und Entgegenkommen in gewissen Dingen sind aber auch ein Zeichen von Seriosität. Ein Blick in die Allgemeinen Geschäftsbedingungen sollte daher für Spieler vor einer Registrierung obligatorisch sein. Für die Beurteilung sind hier etwa folgende Punkte wichtig: etwaige Zahlungslimits und Servicegebühren, Bearbeitungs- und Auszahlungsdauer, der Umgang mit Streitfällen, Voraussetzungen für die Kontoverifizierung vor einer Auszahlung sowie Transparenz und die Verfügbarkeit von Informationen. Die AGBs sollten auch auf Deutsch vorliegen und Hinweise auf eventuelle Bedingungen oder Sonderkonditionen sollten klar ersichtlich sein. Das gilt besonders für Bonusbedingungen mit Mindestumsatz. Hier gehen mitunter die Meinungen auseinander, was als „fair“ einzustufen ist. Im vorhergehenden Teil haben wir bereits gesehen, dass die Wahrscheinlichkeit des Erfüllens von Bedingungen mit steigendem Mindestumsatz abnimmt. Spieler sollten abschätzen können, wie wahrscheinlich Auflagen für Freispiele,

Treueprogramm und Casino Bonus eingehalten werden können. Es lohnt sich auch, die Konsequenzen für einen nicht durchgespielten Bonus durchzulesen: Welches Guthaben ist wann auszahlbar?

6.1.6. Zahlungsmethoden und Zahlungen

Spieler sind gut beraten, bei Zahlungen im Online Casino dieselbe Vorsicht wie beim Online Shopping walten zu lassen. Bestenfalls steht eine bekannte Zahlungsart zur Verfügung, die ohnehin regelmäßig verwendet wird. Transaktionen sollten zu den bereits erwähnten PCI DSS Sicherheitsstandards erfolgen. Eine wichtige Maßnahme ist die verschlüsselte Übertragung von Zahlungsdaten, sodass kein Abfangen durch Unbefugte möglich ist.

Art und Anzahl der verfügbaren Zahlungsmittel steht nicht unbedingt in Zusammenhang mit der Seriosität eines Anbieters. Eine große Auswahl ist natürlich kundenfreundlich, jedoch stellt eine Einschränkung der Zahlungsmethoden oft in erster Linie einen Versuch dar, Kosten zu sparen.

Im Detail sind die Bedingungen zu beachten: Welche Limits gelten für Ein- und Auszahlungen? Wie lange dauert eine Bearbeitung? Das Casino muss vor einer Auszahlung die Identität des Spielers überprüfen und sicherstellen, dass der Betrag legitim gewonnen wurde, also dass Manipulation und Fehlfunktion eines Spiels ausgeschlossen sind. Zusätzlich zu diesem Aufwand gibt es bei einigen Anbietern eine Wartezeit, die auch als „Schwebezustand“ oder „schwebende Auszahlung“ bezeichnet wird. Für eine Dauer von 24 oder auch 48 Stunden ist eine Stornierung der Anfrage möglich. In diesem Fall wird der Betrag dem Konto sofort wieder gutgeschrieben. Die Praxis ist leider weit verbreitet und soll dazu animieren, nicht auf das Geld zu warten, sondern weiterzuspielen.

6.1.7. Glücksspiel mit Verantwortung

Maßnahmen wie Alterskontrolle und Identitätsprüfung sind keine Spieler-Schikanen, sondern wichtige und gesetzlich vorgeschriebene Bestandteile eines verantwortungsvollen Glücksspiels im Rahmen von KYC. Die englische Abkürzung steht für „Know Your Customer“ oder auch „Know Your Client“ und bezieht sich auf Überprüfungen, welche Unternehmen, Kreditinstitute und eben auch Online Casinos zur Legitimationsprüfung von Kunden durchführen müssen. Sinn und Zweck ist die Bekämpfung von Geldwäsche, Kriminalität und Terrorismusfinanzierung. Die Grundlagen für die KYC-Anforderungen im Europäischen Wirtschaftsraum sind im Artikel 8 der EU-Anti-Geldwäsche-Richtlinie⁶⁵ festgehalten.

Online Casinos sind wie reguläre Spielbanken auch dem Jugendschutz und der Vorbeugung vor Geldwäsche verpflichtet. Die gewissenhafte Erfüllung dieser Auflagen ist für einen seriösen Betreiber selbstverständlich.

Ein „Realitätscheck“ und weitere Punkte sind ebenfalls Teil des Glücksspiels mit Verantwortung. Regelmäßige, automatische Informationen zu Dauer und Verlauf der aktuellen Sitzung helfen, das Spiel einzuschränken. Je mehr solche Angebote zur Verfügung stehen, desto besser, etwa einstellbare Limits für Einzahlungen, Gewinne und Verluste, Spielzeiten, Abkühlungsphase oder gar Selbstsperrung für einen vorübergehenden Zeitraum oder auf Dauer. Diese Anpassungsmöglichkeiten sowie weiterführende Informationen zu problematischem Spielverhalten sollten auf einer Casino-Seite leicht zugänglich sein.

⁶⁵ <https://www.mga.org.mt/mgalicenseeregister/>

6.1.8. Kundendienst

Kundenservice kann gerade für neue Online Casinos eine Kostenfrage sein, weshalb nicht jeder Betreiber unbedingt eine Telefon-Hotline zur Verfügung stellt. Aber eine seriöse Seite nimmt die Kundenbelange ernst und stellt sich Fragen, Problemen und Anliegen. Bereits vor der Registrierung können Spieler den Kundendienst in Anspruch nehmen und eventuelle Bedenken kostenlos im Chat oder per E-Mail klären. Fachkenntnis, Kompetenz und deutscher Support sind hier gute Anzeichen für ein vertrauenswürdige Online Casinos. Außerdem lässt sich an der Antwortzeit ebenfalls abschätzen, wie wichtig dem Betreiber Kundenfragen sind. Konkrete Fragestellungen wie „Wann kann ich welches Guthaben auszahlen lassen?“ zeigen mitunter schnell, wie hilfsbereit und auskunftsfreudig ein Kundensupport arbeitet.

6.1.9. Testberichte

Abseits von den Informationen, welche direkt auf einer Casino-Seite abrufbar sind, kann eine kurze Internet-Recherche weitere Anhaltspunkte rund um die Seriosität eines Betreibers zutage fördern. Testberichte sind ein zweischneidiges Schwert: Wer nur den Namen eines Online Casinos in eine Suchmaschine tippt, landet mitunter schnell auf Affiliate Seiten, welche das Casino hoch loben und uneingeschränkt empfehlen.

Interessanter sind daher kritische und möglichst objektive Testberichte, die auch eventuelle Schwachstellen ansprechen, konkrete Beispiele liefern oder echte Spieler zu Wort kommen lassen. Hilfreiche Leitfragen sind etwa: Findet sich ein Online Casino auf einer Schwarzen Liste? Gibt es Foren, die typische Spielererfahrungen schildern? Was sind die häufigsten Kritikpunkte von Kunden? Welcher Spielertyp wird vom Casino angesprochen beziehungsweise ist mit dem Angebot zufrieden? Gibt es vergleichbare Anbieter, die eventuell besser abschneiden, und warum?

6.1.10. Weitere Recherche

Wer eine Suchmaschine bedienen kann, ist klar im Vorteil, lautet eine im digitalen Zeitalter gängige Redewendung. Bereits wenige Klicks können zusätzlich Auskunft über ein Online Casino und das Betreiberunternehmen geben. Ist die Marke Teil einer seriösen Casino Gruppe? Ist das Unternehmen börsennotiert, welcher Aktienwert ist verzeichnet, wird Gewinn oder Verlust geschrieben? Gibt es Übernahmen oder Expansionspläne, bestehen Auseinandersetzungen, etwa mit einer Regulierungsbehörde oder Jurisdiktion, und wie hat sich das Online Casino entwickelt? Gab es große Jackpot-Gewinne?

6.2. Nicht vertrauenswürdige Online Casinos

Eine Casino-Seite, die keine deutschen Spieler zulässt, ist deswegen nicht unseriös. Aber Spieler hierzulande sollten von einer Registrierung absehen, um Probleme mit Zuständigkeiten und Gerichtsbarkeiten zu vermeiden, da die Sperre juristische Gründe hat. Nach der Überprüfung mit unserer oben angeführten Checkliste gibt es noch ein paar Indizien, anhand derer sich die Seriosität eine Online Casinos bewerten lässt.

6.2.1. Lizenz-Swindel

Wie wir oben erwähnt haben, sollten sich Spieler die Konzession eines Online Casinos näher ansehen und genau darauf achten, ob das Logo oder Zeichen der Regulierungsbehörde auch wirklich verlinkt ist. Wer nur das entsprechende

Bild ohne Link anzeigt, begeht Lizenz-Schwindel. Die Regulierungsbehörden Malta⁶⁶ oder Isle of Man⁶⁷ distanzieren sich ausdrücklich von diesen Seiten und veröffentlichen Listen von Betreibern, welche eine Zulassung nur vortäuschen.

6.2.2. Berichte über Probleme

In einschlägigen Foren auf Seiten wie Askgamblers⁶⁸ oder Casinomeister⁶⁹ berichten Spieler von ihren Erfahrungen mit Glücksspiel-Anbietern im Internet. Auch auf CasinoOnline.de finden Leser Reviews und Berichte von Spielern zu vielen Glücksspielseiten im Internet und können selbst ein Review verfassen, um anderen Spielern von eigenen Erfahrungen zu berichten. Bei Erfahrungsberichten von Spielern sind vor allem die Negativ-Beispiele aufschlussreich: Wie so oft bei Online Rezensionen verfasst nicht jeder Nutzer einen Kommentar, aber nach erlebtem Ärger schreibt man sich für die eigene Genugtuung den Frust von der Seele, aber auch um andere zu warnen.

Probleme mit Auszahlungen zählen im Schnitt zu den häufigsten Kritikpunkten, wobei zu beachten ist, dass dies häufig mit nicht erfüllten Bedingungen rund um einen Casino-Bonus zu tun haben kann. Wiederholt sich eine Beschwerde aber regelmäßig, ist vom Spiel bei diesem Anbieter besser abzusehen. Gerade wenn Gewinne nicht ausbezahlt werden, fühlen sich viele Spieler betrogen.

Um dem aus dem Weg zu gehen, lohnt sich der Blick auf Beiträge und Tests mit Blick auf die Auszahlungsgegebenheiten, um Verzögerungen und Betreiber mit Hinhalt-Taktik zu vermeiden.

Selbst mit einem wenig vertrauenswürdigen oder unseriösen Online Casino muss es nicht automatisch Probleme geben. Umgekehrt ist eine ordnungsgemäße Lizenz kein Garant, dass immer alles rund laufen wird. Doch je seriöser ein Betreiber ist, desto mehr Handlungsmöglichkeiten haben Kunden im Beanstandungsfall. Ein paar Beispiele für mögliche Konfliktfälle mit zweifelhaften Online Casinos:

- Verzögerung von Auszahlungen
- Undurchsichtige Geschäfts- und Bonusbedingungen
- Kundenservice reagiert nicht oder ist nicht erreichbar
- Überraschende Sperrungen des Spielerkontos
- Guthaben oder Gewinne werden für ungültig erklärt

6.2.3. Wenn die Regulierungsstelle durchgreift

Die UK Gambling Commission ist ein Beispiel dafür, dass die Regulierungsbehörden nicht nur Lizenzen vergeben und ein paar Kontrollen durchführen, sondern auch reagieren. Das kann dann auch die großen Namen der Branche wie Ladbrokes und William Hill betreffen.

Eine Untersuchung der Regulierungsbehörde im Vereinigten Königreich stellte fest, dass die William Hill Unternehmensgruppe in einem Zeitraum zwischen den Jahren 2014 und 2016 ihren Verpflichtungen nicht nachgekommen ist. Speziell ging es um die soziale Verantwortung des Unternehmens und um Maßnahmen gegen Geldwäsche durch kriminelle Kunden. William Hill musste Gelder in Höhe von rund 1,2 Millionen Pfund zurückzahlen. Dabei handelte es sich um den durch die Täter verursachten Schaden sowie die Verluste betroffener Spieler. Diese

66 <https://www.mga.org.mt/gaming-sectors/mga-licensee-register/unauthorised-urls/>

67 <https://www.gov.im/categories/business-and-industries/gambling-and-e-gaming/player-protection/#watch>

68 <https://www.askgamblers.com/forum/>

69 <https://www.casinomeister.com/forums/>

Erstattung und eine Finanzstrafe beliefen sich für das Unternehmen auf insgesamt 6,2 Millionen Pfund, umgerechnet rund 7,2 Millionen Euro.⁷⁰

Auch beim Buchmacher Ladbrokes Coral, der inzwischen zu GVC Holdings gehört, bemängelte die britische Glücksspielaufsicht zu lasche Geldwäsche-Kontrollen im Jahr 2017. Zwei Kunden platzierten mit gestohlenen Geldern Wetten und verursachten einen Millionenschaden. Der Anbieter musste ein Strafpaket in Höhe von 2,3 Millionen Pfund zahlen, umgerechnet rund 3,7 Millionen Euro.⁷¹

6.3. Vereinigungen der Glücksspielaufsichten

Vertreter internationaler Glücksspielaufsichten haben sich zusammengetan, um Wirksamkeit und Effizienz der Regulierung voranzutreiben. Vor allem zwei Vereinigungen sind hier nennenswert.

6.3.1. IAGR

Die International Association of Gaming Regulators⁷², kurz IAGR, ist eine internationale Vereinigung der Glücksspiel-Regulierungsbehörden mit Mitgliedern in Europa, Nord- und Südamerika, Afrika, Asien und Ozeanien. Erklärtes Ziel ist es, die Regulierung weltweit zu verbessern und auszubauen. Dazu bietet die IAGR Mitgliedern ein Forum für Austausch und Diskussion von Informationen, Positionen und politischen Fragen zwischen Regulierungsbehörden untereinander als auch mit Branchenvertretern. Die Vereinigung fördert die Zusammenarbeit zwischen Glücksspielaufsichten und stellt eine zentrale Anlaufstelle für Regierungen, Regulierungsbeauftragte und Anbieter dar.

Die IAGR besteht bereits seit den 80er Jahren als Zusatz zur International Association of Gaming Attorneys, kurz IAGA⁷³, der internationalen Vereinigung der Glücksspielanwälte. Seit dem Jahr 2010 ist die IAGR jedoch eine eigenständige und unabhängige Organisation in der Form eines gemeinnützigen Vereins. Zu den europäischen Mitgliedern zählen unter anderem die Regulierungsbehörden Alderney, Dänemark, Finnland, Gibraltar, Griechenland, Isle of Man, Malta, Niederlande, Norwegen, Schweden, Schweiz, Vereinigtes Königreich und Zypern.

6.3.2. GREF

Das Gaming Regulators European Forum, kurz GREF⁷⁴, ist das europäische Forum für Glücksspielregulatoren, das allen Vertretern der Regulierungsbehörden in Europa offensteht. GREF dient dem Austausch zwischen Mitgliedern und gegebenenfalls der Darstellung der unterschiedlichen Auffassungen und Ansätze der europäischen Regulatoren. Das Forum ist außerdem eine zentrale Anlaufstelle für Anfragen von Behörden oder verwandten Organisationen in Europa oder international.

Im Jahr 2019 beschäftigt sich die GREF Jahreskonferenz beispielsweise mit den Grenzen und Überschneidungen zwischen Glücksspielregulierung und Finanzaufsicht und Themen wie alternativen Zahlungsmethoden, glücksspielartigen Finanzprodukten, virtuellen Währungen, Blockade von Zahlungen und Vor- und Nachteilen der finanziellen Regulierung zum Zweck des verantwortungsbewussten Glücksspiels.

⁷⁰ <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/news/2018/William-Hill-to-pay-6.2m-penalty-package.aspx>

⁷¹ <https://www.theguardian.com/business/2017/nov/06/ladbrokes-coral-hit-by-23m-penalty-over-rogue-bets>

⁷² <https://www.iagr.org/>

⁷³ <https://www.theiaga.org/>

⁷⁴ <http://www.gref.net/>

6.4. Online Casino Verbände

Die Online Casino Lobby vertritt natürlich vorrangig die Interessen der Mitglieder vor den Kundeninteressen. Die Interessengruppen rund um Online Casinos setzen sich aber auch dafür ein, die Regulierung voranzutreiben und die Wahrnehmung der Branche zu verbessern. Von den Mitgliedern eines Verbandes wird daher exemplarisches Auftreten im Sinne eines Vorzeigebispiels erwartet. Teil der Lobby-Arbeit ist der Ausbau der Seriosität. Im Folgenden stellen wir drei verschiedene Interessenverbände der Online Casino Branche vor.

6.4.1. Deutscher Online Casino Verband

Der Deutsche Online Casinoverband, kurz DOCV ⁷⁵, ist ein Zusammenschluss von Online Glücksspiel Unternehmen, die in Deutschland mit einer EU Lizenz operieren. Ziel ist das Vertreten der Interessen der Mitglieder gegenüber Politik, Medien und Gesellschaft, um auf eine Regulierung von Online Casinos in Deutschland hinzuwirken. Als Vorbild dienen etwa die Vorarbeit des Innenministeriums im Bundesland Schleswig-Holstein, auf die wir im nächsten Teil noch eingehen werden, sowie andere EU Staaten mit reguliertem Glücksspiel wie Großbritannien und Dänemark.

Voraussetzung für eine Mitgliedschaft im DOCV ist eine Lizenz und die Einhaltung der damit verbundenen Vorgaben und Bestimmungen, gerade im Bereich des Spielerschutzes, aber auch der Steuerehrlichkeit. Der Verband verzeichnet folgende Mitglieder:

- **Greentube:** Die GmbH aus Österreich wurde 1998 gegründet und entwickelt Casino Games wie Slots, klassische Tischspiele, Bingo Umsetzungen und Live Dealer Spiele. Das Unternehmen ist inzwischen Teil des Novomatic Konzerns mit Novomatic Spielen im Produktportfolio.
- **Bwin:** Wie wir bereits gesehen haben, ist Bwin Teil der GVC Holdings Unternehmensgruppe. Zum Sportwetten Angebot des österreichischen Unternehmens kommen Casino Spiele, Poker und weitere Glücksspiele.
- **Bet-at-home:** Der österreichische Buchmacher hält Lizenzen der Zulassungsstellen Gibraltar und Malta für das Angebot von Casino Spielen, Live Casino, Poker und Sportwetten.
- **Mr. Green:** Der 2007 gegründete, schwedische Anbieter von Online Casino Spielen, Sportwetten, Live Casino und Bingo gehört inzwischen zu William Hill. Das Unternehmen operiert mit einer Lizenz der Regulierungsbehörde Malta.
- **Prima Networks:** Das Unternehmen mit Sitz in Malta lizenziert Casino Software und Spiele, unter anderem von Microgaming, an Betreiber in regulierten Märkten, einschließlich Deutschland, Italien, Dänemark, Belgien und Spanien.
- **William Hill:** Der britische Buchmacher bietet in Partnerschaft mit Playtech auch Online Casino Spiele an und betreibt einige Online Casino Seiten.
- **Edict:** Das Tochterunternehmen der Gauselmann Gruppe ist auf Online Casino Lösungen spezialisiert und bietet Merkur Automaten Spiele für Online Casinos an.

⁷⁵ <https://casinoverband.de/>

- **OnlineCasino Deutschland:** Der Anbieter wirbt damit, das erste legale Online Casino Deutschlands zu sein und operiert mit einer Lizenz des Innenministeriums Schleswig-Holstein.

Ein großes Anliegen des DOCV ist die Überarbeitung des deutschen Glücksspielstaatsvertrags einschließlich einer geordneten Öffnung des deutschen Marktes für lizenzierte Anbieter, die bestimmte qualitative Kriterien erfüllen. Darin besteht für den Deutschen Online Casinoverband auch ein sinnvoller und verantwortungsvoller Spielerschutz: Können die Spieler attraktive seriöse Angebote wahrnehmen, wird dem Schwarzmarkt die Grundlage entzogen. Mit der Regulierung in Deutschland will der DOCV Rechtssicherheit und Konformität mit Europarecht schaffen.

6.4.2. European Gaming and Betting Association

Die European Gaming and Betting Association ⁷⁶ hat ihren Sitz in Brüssel und stellt einen Branchenverband in Europa lizenzierter Betreiber dar. In Zusammenarbeit mit Behörden auf nationaler und europäischer Ebene sowie mit Interessengruppen will der Verband das Online Angebot für Spieler in Europa sicher und verlässlich gestalten. Zu den dafür notwendigen Komponenten zählen für die EGBA eine Regulierung des Glücksspiels, die auf den Verbraucherschutz abzielt und die Gegebenheiten des digitalen Marktes berücksichtigt. Wie auch der DOCV hebt der Verband hervor, dass seriöse Angebote attraktiv genug sein müssen, um eine Abwanderung der Kunden aus dem illegalen Markt auszulösen.

Nach eigener Aussage bedienen die Mitglieder der European Gaming and Betting Association mehr als 20 Millionen Kunden in der EU. Die EGBA ist im EU Transparenzregister eingetragen und finanziert sich aus Jahresbeiträgen der Mitglieder. Diese sind:

- **Bet365:** Der britische Buchmacher wurde im Jahr 2000 gegründet und bietet heute Sportwetten, Casino Spiele und Poker an. Das Unternehmen ist in neun EU Staaten vertreten und hat weltweit mehr als 23 Millionen Kunden.
- **Betclix:** Das französische Unternehmen ist auf europäische Spieler ausgerichtet und betreibt mit einer Gibraltar-Lizenz Sportwetten, Casino Spiele und Poker.
- **Betsson Gruppe:** Der Konzern aus Schweden zählt mit zu den größten Glücksspielgruppen der Welt und kann mehr als 20 Marken vorweisen, welche die Bereiche Casino, Sportwetten und Poker abdecken. Das börsennotierte Unternehmen ist auf Technologie und Entwicklung ausgerichtet und betreibt eine beständige, datengestützte Verbesserung seiner Produkte.
- **Expekt:** Das 1999 gegründete Unternehmen ist auf Gibraltar zu Hause und zählt zu den größten Glücksspiel Anbietern Skandinaviens.
- **GVC Holdings:** Der Glücksspiel Konzern hält Lizenzen in mehr als 20 Ländern und ist auf der Isle of Man angesiedelt. Mit zahlreichen Marken deckt GVC die Bereiche Casino, Sportwetten und Poker jeweils mit eigener Technologie ab und kann darüber hinaus B2B-Kunden vorweisen.
- **Kindred Gruppe:** Mit 13 Marken bedient die Unternehmensgruppe weltweit mehr als 22,5 Millionen Kunden.
- **MRG:** Zu den Marken der schwedischen Gruppe gehören Mr Green und Redbet. MRG ist in 13 Märkten aktiv und ist an der Stockholmer Börse notiert.

⁷⁶ <https://www.egba.eu/>

- **ZEAL:** Das Unternehmen aus London ist auf Online Lotterien und Wetten spezialisiert.

Alle EGBA Mitglieder zusammen bedienten im Jahr 2017 allein mehr als 12 Millionen aktive Kunden im europäischen Raum mit Lizenzen in 19 EU Staaten. Im Verband betrug die durchschnittliche Auszahlungsquote 93 %: Pro 10 € an Einsätzen für Casino Spiele oder Sportwetten wurden 9,30 € an Gewinnen ausbezahlt. Die EGBA geht davon aus, dass der europäische Markt im Jahr 2020 auf 24,7 Milliarden anwächst.

6.4.3. Gibraltar Betting and Gaming Association

Die Gibraltar Betting and Gaming Association ⁷⁷ vertritt die Interessen der auf Gibraltar ansässigen Glücksspiel-Unternehmen, die Regulierungsbehörden, Gesetzgeber und wichtige Entscheidungsträger auf der ganzen Welt betreffen. Erklärtes Ziel ist es, durch Einflussnahme eine bestmögliche Politik zu formulieren, um einen transparenten, wettbewerbsfähigen und sicheren Markt für Verbraucher zu schaffen.

Regulierung bedeutet für die GBGA sichere, faire und wettbewerbsfähige Angebote und höchste Standards. Der Verband sieht die Regulierung nach dem Gibraltar-Vorbild als beispielhaft an und veröffentlicht entsprechende Richtlinien.

Die GBGA arbeitet mit der EGBA zusammen. Die Mitglieder verpflichten sich zum Glücksspiel mit Verantwortung und zu höchsten Standards rund um den Spielerschutz. Zwischen den einzelnen Betreibern erfolgt ein Informationsaustausch, um Betrug, Geldwäsche, Finanzierung von Terrorismus, Glücksspiel von Minderjährigen und weitere unrechtmäßige Aktivitäten zu verhindern. Die GBGA Mitglieder sind im Einzelnen:

- **32Red:** Der Anbieter von Online Casino Spielen, Poker und Bingo wurde im Jahr 2002 gegründet.
- **Betfair:** Die Wettbörse aus Großbritannien besteht seit dem Jahr 1999 und bedient inzwischen Kunden in mehr als 100 Ländern mit Sportwetten und Casino Games.
- **Betfred:** Der Buchmacher aus dem Vereinigten Königreich startete im Jahr 1967 mit Wettshops und hat inzwischen eine Vielzahl an Glücksspielen wie Casino und Live Casino Spiele, Bingo, Lotto und Poker im Angebot.
- **BetVictor:** Ein weiterer Traditionsbuchmacher, der auf das Jahr 1925 zurückgeht und das Angebot um Casino Games erweitert hat.
- **Digibet:** Das Unternehmen betreibt Wettshops für deutsch- und englischsprachige Kunden und seit 2003 auch ein Online Portfolio, das inzwischen aber nicht mehr erreichbar ist.
- **Gala Coral:** Die Unternehmensgruppe betreibt Seiten für Bingo, Casinos und Sportwetten sowie eine Kette von Wettshops.
- **Gamesys:** Das Unternehmen ist ein Provider von Glücksspiel-Technologie, der vor allem die eigene Gamesys Unternehmensgruppe beliefert.
- **Gtech:** Der Provider von Technologie, Software und Spielen gehört inzwischen zu IGT.

⁷⁷ <http://gbga.gi/>

- **Lottoland:** Das Unternehmen bietet seit 2013 die Online-Teilnahme an Lotterien wie EuroJackpot, EuroMillions oder Powerball an.
- **Mansion:** Zu diesem Anbieter zählen Marken wie Mansion Casino und Casino.com. Die überwiegend englischsprachigen Kunden können Playtech und NetEnt Spiele spielen und Sportwetten abschließen.
- **Nektan:** Das Unternehmen bedient den Glücksspielmarkt für Mobilgeräte mit B2B Lösungen.
- **Stan James:** Dieser Sportwetten-Anbieter ist inzwischen Teil von Unibet.
- **Tombola:** Der Anbieter hat sich auf Bingo für Kunden in Großbritannien spezialisiert.
- **Weitere Mitglieder,** die bereits in Kapitel 2 vorgestellt wurden: William Hill, Bet365, IGT, Bwin, Ladbrokes, 888 Holdings

6.4.4. Responsible Remote Gambling Measures

Unter dem Titel „Responsible Remote Gambling Measures“ hat das Europäische Komitee für Normung eine Vereinbarung von Maßnahmen veröffentlicht, die einen hohen Schutz für Online Spieler innerhalb der EU gewährleisten sollen.⁷⁸ Vereinbarungen des European Committee for Standardization, kurz CEN, sind ein freiwilliger Konsens, der auf einem offenen Prozess beruht und Normierungen dieser Art finden in fast allen Wirtschaftsbereichen statt.

EGBA und GBGA waren am Entwurf der Vereinbarung, die auf mehr als 600 spezifischen Beiträgen beruht, beteiligt. Die insgesamt 134 Maßnahmen sollen folgende politische Ziele erreichen:

- Schutz gefährdeter Spieler
- Vorbeugung von Glücksspiel Minderjähriger
- Bekämpfung von Betrug und Kriminalität
- Schutz der Privatsphäre und sensibler Daten von Spielern
- Schnelle und akkurate Zahlungen an Spieler
- Faires Glücksspiel und verantwortungsbewusstes Marketing
- Engagement für Kundenzufriedenheit und Kundendienst
- Sichere, geschützte und zuverlässige Spielumgebung

6.4.5. Remote Gambling Association

Die Remote Gambling Association RGA⁷⁹ ist wie auch die EGBA in Brüssel und London ansässig. Die Mitglieder dieses Handelsverbands für Online Glücksspiel sind alle in Europa lizenziert, darunter viele der großen und bekannten Unternehmensgruppen, die Wettbüros oder herkömmliche Casinos betreiben. Auch die RGA will in den Märkten der Mitglieder ein lizenziertes Umfeld schaffen, das sich durch Regulierung und Verantwortungsbewusstsein auszeichnet.

Die Remote Gambling Association setzt sich für hohe Standards der Branche ein, die sowohl Spielern als auch Branchenvertretern nutzen sollen. Sie berät Mitglieder auch in kommerziellen Angelegenheiten und eventuell in

⁷⁸ https://standards.cen.eu/dyn/www/f?p=204:110:0:::FSP_LANG_ID,FSP_PROJECT:25,41473&cs=163D8DD6A2B35CA6D263544F0E50B757B

⁷⁹ <https://www.rga.eu.com/>

Rechtsstreitigkeiten. Innerhalb Europas fordert der Verband einen offenen und fairen Marktzugang für alle lizenzierten und rechtmäßig ansässigen Unternehmen.

Für britische Spieler hat die RGA das Selbstausschlussverfahren ⁸⁰ GAMSTOP ⁸¹ ins Leben gerufen.

6.4.6. Gaming Standards Association

Die Gaming Standards Association GSA ⁸² ist ein weiterer, internationaler Handelsverband, der den Interessen von Betreibern, Zulieferern, Softwareherstellern und Aufsichtsbehörden von Glücksspielen dient. Der Fokus liegt vor allem auf der Entwicklung, Förderung und Umsetzung von Standards, um die Branche an sich, aber auch Innovation, Kommunikation oder Bildung zu fördern.

Zu diesem Zweck etabliert die GSA vor allem Standards allgemein für Online Casinos, aber auch für diverse technische Aspekte, und veröffentlicht Artikel, Fallstudien, Präsentationen, Umfragen und Positionspapiere.

Zu den Mitgliedern der Gaming Standards Association zählen unter anderem Aristocrat, IGT, Konami, Microgaming, Novomatic, Playtech, Scientific Games und Ainsworth Game Technology, aber auch Merkur Gaming, GLI oder Casinos Austria.

6.5. Zertifizierung

In der herkömmlichen Spielbank kann der Spieler dem Betreiber im wahrsten Sinne des Wortes auf die Finger schauen und beobachten, wie der Dealer die Karten austeilt oder der Croupier die Roulette Kugel im Kessel rollen lässt. So wie Spielkarten genormt und der Roulette Kessel geeicht sein müssen, so findet auch bei Online Casino Spielen eine Überprüfung und Normierung der Abläufe statt. Das ist umso wichtiger, da der Spieler weitaus weniger Einblick hat und darauf vertrauen muss, dass die Software wirklich zufällige Ergebnisse liefert.

Die Rolle der Überprüfung übernehmen anerkannte Test-Organisationen und Labors. Kritiker verweisen gerne auf die Test-Agentur eCOGRA: die „eCommerce and Online Gaming Regulation and Assurance“. Da eCOGRA von mehreren Glücksspiel Unternehmen gegründet wurde, lautet die Kritik: „Da kontrolliert sich doch die Branche selbst.“

Ganz so einfach ist es allerdings nicht. Die Zertifizierung ist Voraussetzung für eine Glücksspiel-Lizenz und kann nicht von einer beliebigen Stelle durchgeführt werden. Die Test-Organisationen müssen selbst zertifiziert sein und sich bei der Überprüfung an etablierte ISO-Standards halten.

Die folgenden Prüfer sind beispielsweise von den Regulierungsbehörden in Malta und Gibraltar offiziell anerkannt und zugelassen:

80 <https://www.rga.eu.com/responsible-gambling/self-exclusion/>

81 <https://www.gamstop.co.uk/>

82 <https://www.gamingstandards.com/>

MALTA	GIBRALTAR
<p>BDO Technology Advisory Capstone Assurance Deloitte Services eCOGRA (eGaming Compliance Services) FACT Technologies Finanz-Audit GLI Europe Grant Thornton Kyte Consultants MAZARS Consulting NEXIA BT Advisory Services PriceWaterHouseCoopers Quinel RSM Malta Consulting Slovenian Institute of Quality and Metrology</p>	<p>iTech Labs Gaming Associates GLI Europe GLI Test Labs Canada NMi Metrology & Gaming BMM Compliance SQS India Infosystems PVT SIQ Ljubljana Trisigma Enex TestLabs Quinel</p>

6.5.1. Anforderungen an einen Zertifizierungsanbieter

Um von der Malta Gaming Authority als Test-Organisation anerkannt zu werden, müssen Anbieter unter anderem Informationen vorlegen und Kriterien erfüllen.

Erforderliche Informationen:

- Unternehmensstruktur mit Anteilseignern und Partnern
- Von einem Wirtschaftsprüfer bescheinigte Jahresabschlüsse des Unternehmens für die letzten drei Geschäftsjahre oder Transparenzberichte
- Persönliche Angaben und Lebensläufe aller beteiligten Tester
- Beschreibung der Unternehmensvorgänge einschließlich aller Erfahrungen in der Glücksspielbranche
- Diagramm der Organisation und des Prüfer-Teams
- Fortlaufende Schulungsanforderungen für alle Prüfer

Kriterien:

- Ansatz oder Methodik für die Durchführung von Prüfungen folgender Elemente von Online Casinos oder Providern:
 - Verfahren zur Registrierung und Akzeptanz von Kunden
 - Sicherheit und Integrität zentraler Kommunikationssysteme (IT-Sicherheit) und Spiel-Technologie (Spielserver)
 - Protokollierung, Aufzeichnung und Berichterstattung (Kundeninformationen, Spielergebnisse, Transaktionen)
- Qualitätssicherung zur einheitlichen Erfüllung und Durchführung von Tests

- Verständnis der Anforderungen an System- und Konformitätsprüfungen, wie sie die MGA vorschreibt
- Einhalten der MGA Anforderungen an Berichte, einschließlich zeitgemäßer Lieferung der Ergebnisse
- Gegebenenfalls notwendige Akkreditierungen und Zertifizierungen
- Berufshaftpflichtversicherung über mindestens eine Million Euro

Ein Out-Sourcing von Prüfungen an nicht zugelassene Unternehmen oder Personen ist untersagt. Die Regulierungsbehörde kann gegebenenfalls Klärungen zu einem Prüfbericht anfordern oder diesen neu vergeben, falls die Qualitätsstandards nicht eingehalten wurden. Alle Prüf-Organisationen unterliegen beständigen Checks zur Qualitätssicherung durch die Behörde.

6.5.2. Was bedeutet die Prüfung und wie läuft diese ab?

Grundsätzlich wird zwischen einer Systemprüfung und einer Prüfung auf Einhaltung der Regeln unterschieden. Die englischen Bezeichnungen, welche die Regulierungsbehörden verwenden, lauten „Systems Audit“ und „Compliance Audit“. Die Systemprüfung stellt einen Test der Hard- und Software, Server und eingesetzten Technologie dar. Sie wird erstmalig während des Zulassungsverfahrens durchgeführt. Die Prüfung auf Einhaltung der Regeln soll sicherstellen, dass sich ein Online Casino oder Glücksspiel Anbieter an die Vorschriften der Regulierungsbehörde hält. Die erstmalige Durchführung erfolgt im ersten Geschäftsjahr. Die Regulierungsbehörde ordnet regelmäßige Wiederholungen dieser Tests an und die Betreiber müssen einer Aufforderung dazu in einem festgesetzten, beschränkten Zeitfenster nachkommen.

6.5.3. Systems Audit

Der folgende Auszug aus der Checkliste für die Systemprüfung ⁸³ der Malta Gaming Authority zeigt, das folgende wichtige Punkte getestet werden: Spielsystem, interne Abläufe und Spielerschutz.

1. Spielsystem

- a. Architektur:** Spieler-Registrierung, Passwortänderungen, Anmeldung, Spiel sowie Ein- und Auszahlungen erfordern eine geschützte Datenübertragung.
- b. Lizenz:** Die angebotenen Casino- oder Glücksspiele müssen mit der angeforderten Lizenz übereinstimmen. Es können etwa keine Sportwetten mit einer Casino Lizenz angeboten werden.
- c. Zufallsgenerator:** Es sind Installation, Hersteller und Version oder Modell des verwendeten Zufallsgenerators zu prüfen.
- d. Systemsicherheit:** Hier werden automatische Abmeldung bei Inaktivität, verschlüsselte Passwort-Speicherung, Passwort-Anforderungen und Verschlüsselung von Zahlungen geprüft.
- e. Spielerkonten:** Damit sind An- und Abmelden sowie Sperrung bei Fehlversuchen und Passwort-Wiederherstellung geregelt.

⁸³ <https://www.mga.org.mt/wp-content/uploads/System-Audit-Checklist.pdf>

- f. Spieleraktivität:** Geprüft wird eine ordnungsgemäße Aufzeichnung der Informationen über die Aktivitäten von Spielern etwa An- und Abmeldezeiten, die gespielten Casino Spiele, Spielverlauf, Kontoverlauf, Einsatzverlauf, Spielstatus, Spielergebnis, Spielzeiten, Verlauf von Gewinn oder Verlust, Game ID, Spieler ID und IP-Adresse des Spielers.
- g. Backups:** Ein Backup-System muss vorhanden sein.

2. Interne Abläufe

- a. Know Your Client:** Im Rahmen von „Know Your Client“ müssen Status und Dokumente bezüglich Identitäts- und Altersnachweis der Spieler auf sichere Weise in der Datenbank abgelegt sein.
- b. Finanzen:** Finanz-Transaktionen einschließlich Ein- und Auszahlungen inklusive Zeiten sowie Casino Boni sind vom System festzuhalten. Spiel- und Finanztransaktionen werden automatisch an die Buchhaltungssoftware weitergeleitet.
- c. Spielerregistrierung:** Die Angaben von Spielern bei der Registrierung sind zu überprüfen und doppelte Konten desselben Spielers sind auszuschließen. Jugendschutz und Sperrlisten sind zu berücksichtigen. Die Passwortsicherheit muss den Vorgaben entsprechen.
- d. Geldwäsche:** Guthaben muss auf dasselbe Konto ausgezahlt werden, von welchem die Einzahlung erfolgte. Alle Transaktionen müssen einer Anti-Geldwäsche-Prüfung unterzogen werden.
- e. Spielerkonten:** Zu jedem Spieler gehört ein Guthaben-Konto für Ein- und Auszahlungen. Das Guthaben auf einem Spielerkonto muss durch reale Einzahlungen und Gewinne gedeckt sein.

3. Spielerschutz

- a. Casino Seite:**
 1. Transparenz: Die Casino Lizenz, die Adresse des Betreiberunternehmens, die Regulierungsbehörde und Hinweise zu Jugendschutz und Glücksspiel mit Verantwortung müssen auf der Seite ersichtlich sein.
 2. Die AGBs dürfen nicht mehr als einen Klick entfernt sein.
 3. Die Spielerregistrierung muss über die Hauptseite des Online Casinos möglich sein.
- b. Guthabenstand:** Spieler müssen die Höhe ihres Guthabens jederzeit in ihrer Währung einsehen können.
- c. Informationen:** Spieler müssen ihren Transaktionsverlauf einsehen können, einschließlich Ein- und Auszahlungen, Gewinnen und Verlusten und aktuellem Guthaben.
- d. Selbstschutz:** Spieler müssen die Möglichkeit haben, ihr Spiel über Limits für Einzahlungen, Einsätze und Verluste sowie Zeit einzuschränken. Eine Option zum Selbstausschluss muss ebenfalls vorhanden sein.

- e. Realitätscheck:** Ein Realitätscheck gibt Spielern die Möglichkeit, dass in regelmäßigen Intervallen eine Spielunterbrechung stattfindet. Ein Hinweis informiert über die aktuelle Spieldauer sowie Gewinne und Verluste während der Sitzung. Der Spieler wird gezwungen, sich mit dem Hinweis auseinanderzusetzen, ein automatisches Ausblenden ist ausgeschlossen.
- f. Spielabbruch und Fehlerverlauf:** Der Betreiber muss sicherstellen, dass nach einem getätigten Einsatz die Wiederaufnahme eines unterbrochenen oder abgebrochenen Spiels möglich ist oder der getätigte Einsatz erstattet wird.
- g. Betrug:** Betrügerische Aktivitäten und unerlaubtes Zusammenspiel beziehungsweise verbotene Absprachen von Spielern sind auszuschließen.

6.5.4. Compliance Audit

Eine Konformitätsprüfung⁸⁴ für die Malta Gaming Authority läuft ähnlich ab und fällt noch ausführlicher aus. Es werden die Details des jeweiligen Unternehmens einschließlich Struktur, Personal und Finanzen geprüft, aber auch IT und Sicherheit, Spielbetrieb und Spielsysteme sowie die Abläufe im Endkundengeschäft bei Online Casinos und die Unternehmensdienstleistungen bei Providern von Casino Spielen.

6.5.5. Eingehende Prüf-Vorschriften

Die oben angerissenen Ausführungen zu System- und Konformitätsprüfungen sind im Original von der Regulierungsbehörde akribisch genau im Detail vorgegeben. Die Anforderungen sind nicht weniger streng als in anderen Branchen: Als Verbraucher gehen wir davon aus, dass ein neues Auto, Medikament, Möbelstück oder sonstiges Produkt ausgiebig getestet wird, bevor es auf den Markt kommt. Mit Online Casinos, Glücksspiel Software und Casino Spielen verhält es sich nicht anders. Im nächsten Kapitel betrachten wir, wer die eingängige Prüfung von Online Casinos durchführt.

6.6. Zusammenfassung der wichtigsten Punkte

- Wichtige Punkte bei der Beurteilung der Seriosität eines Online Casinos sind: eine gültige Casino Lizenz, die angebotene beziehungsweise unterstützte Sprache und Währung, vorhandene Prüfsiegel und Auszeichnungen, Anzeichen für Fairness, etwa in den AGB, sichere Zahlungsmethoden, zuverlässiger Kundenservice, Hinweise und Maßnahmen zum Glücksspiel mit Verantwortung sowie eventuelle Testberichte und Erfahrungen von Spielern auf Seiten Dritter.
- Als nicht vertrauenswürdig einzustufen sind Online Casino Seiten, die Lizenz-Swindel betreiben und über die viele Spieler von Problemen berichten. Auch Mitteilungen oder Maßnahmen einer Regulierungsstelle können Aufschluss geben.
- Vereinigungen der Glücksspielaufsichten wie IAGR und GREF sowie Online Casino Verbände wie der DCOV, die EGBA oder die GBGA bemühen sich, die Seriosität der Branche zu fördern und voranzutreiben.
- Eine Zertifizierung von Online Casinos und Online Glücksspielprodukten ist durch die Regulierungsbehörden vorgeschrieben. Die notwendigen Tests und Prüfungen sind aufwendig und erschöpfend, um sicherzustellen, dass die Vorgaben erfüllt werden und keine Mängel bei Sicherheit oder Fairness bestehen.

84 <https://www.mga.org.mt/wp-content/uploads/Compliance-Audit-Manual.pdf>

7. Betrug im Online Casino?

Wir setzen in diesem Kapitel die Untersuchung der Seriosität von Online Casinos fort und gehen speziell auf die Fairness beziehungsweise den Ausschluss von Betrug ein. Hauptaugenmerk bilden hier die Prüf-Organisationen, welche die Zertifizierungen und Tests von Casino Spielen und Software durchführen.

7.1. Prüf-Anbieter für die Zertifizierung



Die Teilnahme an einem Glücksspiel bedeutet immer auch Vertrauen darin, dass die Durchführung wirklich fair erfolgt. Besteht Einverständnis über die Regeln, müssen diese auch von Veranstalter und Teilnehmer, also Casino und Spieler, eingehalten werden. In der klassischen Spielbank können die Besucher darauf vertrauen, dass geschultes Personal sowie geeichte Karten und Spieltische zum Einsatz kommen und sich der Spielablauf vergleichsweise einfach kontrollieren lässt.

Ein Spielautomat, dessen Herzstück eine Software darstellt, ist für den Spieler bereits weniger transparent, und noch abstrakter wird es, wenn keine Spielstätte an sich mehr existiert, sondern ein Online Casino Ort des Geschehens ist. Auf den

ersten Blick ist hier in der Tat nicht festzustellen, ob sich ein Betrug mithilfe von Software ausschließen lässt. Dieselben Unternehmen, die herkömmliche Spielautomaten und Software für Casino Spiele überprüfen, testen auch Online Casinos.

Im Folgenden stellen wir einige der Test-Organisationen, welche diese Prüfungen durchführen, beispielhaft vor.

7.1.1. eCOGRA

Wir haben es bereits erwähnt: eCOGRA wurde von Online Glücksspiel Anbietern selbst gegründet. Microgaming und Virtual Holdings riefen die Test-Agentur im Jahr 2003 ins Leben. Zum damaligen Zeitpunkt gingen rund 70 % aller Online Casino Spiele auf diese beiden Unternehmen zurück. eCOGRA hat seinen Sitz in Großbritannien.

eCOGRA arbeitet unabhängig und nach Unternehmensrichtlinien, welche sicherstellen, dass Manager und Angestellte frei von Interessenkonflikten und externen Einflüssen sind und Unparteilichkeit und Unvoreingenommenheit gegeben sind. Die vollständige Eigenverantwortung und betriebliche Unabhängigkeit sind Gegenstand einer jährlichen Untersuchung durch den United Kingdom Accreditation Service, kurz UKAS. Dabei muss eCOGRA die ISO/IEC 17025 Anforderungen erfüllen. Dieser Standard fasst die allgemeinen Anforderungen an die Kompetenz von Test- und Prüf-Labors zusammen. Untersuchung durch den United Kingdom Accreditation Service, kurz UKAS. Dabei muss eCOGRA die

ISO/IEC 17025 Anforderungen erfüllen. Dieser Standard fasst die allgemeinen Anforderungen an die Kompetenz von Test- und Prüf-Labors zusammen.

Die Arbeit der Test-Agentur umfasst folgende Punkte:

- Entwicklung von technischen Standards, Konformitätsanforderungen und Testmethoden
- Mitarbeit an Initiativen zur Förderung des Glücksspiels mit Verantwortung einschließlich Selbstausschluss und Zusammenarbeit mit Organisationen wie GamCare und G4
- Schlichtung von Konflikten zwischen Spielern und Online Casinos und Glücksspielanbietern, die über eine eCOGRA Zertifizierung verfügen
- Beratung der Behörden zur Glücksspielaufsicht, vor allem bezogen auf technische Standards, Berichterstattung und Vorschriften für Grundsätze und Methodik der Prüfungen
- Zertifizierung und Tests für Online Glücksspiel Anbieter und Provider

Nach ISO/IEC 17021-1 ist eCOGRA für die Prüfung und Zertifizierung von Informationssicherheits-Managementsystemen, kurz ISMS, zugelassen. Daher können Online Casinos und Glücksspielanbieter über eCOGRA ein ISMS Zertifikat nach ISO/IEC 27001 erwerben, welches internationale Standards für die Informationssicherheit bescheinigt. Immer mehr Regulierungsbehörden erfordern diese Bescheinigung oder erleichtern Inhabern des Zertifikats die weiteren Sicherheitschecks.

Im Zuge der Selbstregulierung können Online Casinos und Glücksspiel Anbieter verschiedene eCOGRA Prüfsiegel erwerben:

- **Safe And Fair:** Dieses Siegel bescheinigt, dass der Betreiber bestimmte Anforderungen an Spielerschutz, Fairness und verantwortungsbewusstes Glücksspiel erfüllt. Diese sind in den "eCOGRA Generally Accepted Practices", kurz eGAP , zusammengefasst. Diese Richtlinien werden regelmäßig aktualisiert und beschäftigen sich mit verschiedenen Aspekten von Casino Games, Poker, Sportwetten, Bingo und Online Glücksspiel.
- **Certified Software:** Diese Bescheinigung weist aus, dass Software Hersteller oder Anbieter sich an die eGAP Richtlinien halten.
- **Live Dealer:** Das Siegel bescheinigt Live Dealer Studios das Einhalten von eGAP Richtlinien.
- **Affiliate Trust:** eCOGRA prüft auch Affiliate Programme, ob diese eGAP Richtlinien einhalten, Affiliate Partner und Spieler fair und verantwortungsbewusst behandeln und das Höchstmaß an Integrität beweisen.

Zufallsgeneratoren und Auszahlungsquote sind essenziell für die Bewertung der Fairness von Casino Spielen. eCOGRA führt RNG und RTP Tests durch, überprüft also Random Number Generator Komponenten und testet und errechnet Return To Player Werte. Diese Auszahlungsquoten basieren auf echten Spielergebnissen und werden als Durchschnittswert für alle Spiele zusammen sowie für Tischspiele, Slots und Videopoker angegeben.

eCOGRA verfügt über Akkreditierungen verschiedener Online Glücksspiel-Regulierungsbehörden, einschließlich Malta, Gibraltar, Isle of Man, Großbritannien, Alderney, Dänemark, Schweden, Italien, Spanien, Portugal, Estland, Bulgarien, Kroatien, Tschechien, Rumänien, Lettland und Litauen.

eCOGRA Kunden

eCOGRA führt Zertifizierungen für unter anderem folgende Glücksspiel Unternehmen durch: 888 Holdings, Apex8 Studios, Apollo Entertainment, BBIN, Bede Gaming, Bet365, betdigital, BetVictor, Betware, BGO Entertainment, Bonnier Gaming, Broadway Gaming, Bwin.party, Casino Rewards, Cassava Enterprises, Celton, Comeon, Commologic, Core Gaming, Cozy Games, Croatia Lotteries, Danske Spil, Derivco, Digimedia, Digitote, EveryMatrix, EvoPlay, Gaming1, Ganapati, Gaussian Network, GVC Holdings, GW Games, High5Games, Iforium, Interwetten, Kindred Group, Ladbrokes, Leekie Enterprises, Microgaming, NetEnt, Novomatic, OpenBet Technologies, Pinnacle Sports, Pinprojekt, Playtika, Playzido (EndermolShineGroup), Prima Networks, Quickspin AB, Reel NRG, Relax Gaming, SB Tech, Scientific Games, Sigma Gaming, Sportech, Sportradar Virtual Gaming, StanJames, Stanleybet, Supersport, Betway, The Games Company, The Palace Group, TitanSoft, White Hat Gaming, Win Technologies, Winners Group, WM Interactive und WorldPay.

7.1.2. GLI

GLI steht für Gaming Laboratories International. GLI beliefert die Gaming Branche weltweit in mehr als 475 regulierten Märkten mit Tests, Zertifizierungen und Dienstleistungen. Gaming Laboratories wurde bereits im Jahr 1989 in den USA gegründet und begann mit der Aufsicht und Umsetzung eines Video Lotterie Systems. In den 90er Jahren kam die Überprüfung von Casinos und weiterer Spielstätten hinzu. Aktuell ist GLI rund um den Globus an 23 Orten vertreten: Zum Hauptquartier in Lakewood im Bundesstaat New Jersey in den USA kommen Labors und Entwicklungsstätten in Las Vegas in Nevada in den USA, Wien und Graz in Österreich, in Spanien, Italien, den Niederlanden und dem Vereinigten Königreich, aber auch China, Südafrika, Kanada oder Australien. Durch die globale Erfahrung kann GLI gerade Anbieter beraten, die in mehreren Märkten aktiv sind. Mit Standards wie GLI-19 für Online Gaming Produkte können Glücksspiel-Anbieter Spieler in mehreren europäischen Märkten regulierungskonform erreichen.

Gaming Laboratories International unterstützt Glücksspiel-Unternehmen dabei, die Anforderungen an Spiele und Plattformen, IT-Sicherheit und technische Kriterien der regulierten Zielmärkte zu erfüllen. GLI beschäftigt sich mit Prüf-Aufgaben und Dienstleistungen wie etwa Beratung zu Richtlinien:

- **Technische Standards:** GLI überprüft, testet und berichtet über Glücksspiel-Geräte, -Systeme und -Software und achtet dabei darauf, dass Standards eingehalten werden, entweder die eigenen GLI Standards oder die Vorgaben einer Regulierungsbehörde. Viele Glücksspielaufsichten entwickeln ihre Anforderung auf Grundlage der von GLI veröffentlichten Standards.
- **Zertifizierung:** Nach der unabhängigen Überprüfung und Inspektion kann GLI Spielautomaten, Geräte oder Software und Online Casino Angebote zertifizieren. Als akkreditierte ISO-Zertifizierungsstelle stellt GLI das „Gaming Labs Certified“ Siegel aus, das beispielsweise Betreiber auf ihrer Casino-Seite anzeigen können. Das Siegel verlinkt auf ein Prüfzertifikat und schafft bei Spielern Vertrauen.
- **RND und RTP:** Ein wichtiger Teil der GLI Dienstleistungen sind die Überprüfung von Zufallsgeneratoren, den Random Number Generators (RTP). Eingängige Tests stellen sicher, dass sich die Ergebnisse nicht vorhersagen lassen und die Software keine bestimmten Spielausgänge bevorzugt. Die Berechnung der Auszahlungsquote kann GLI theoretisch und praktisch durch Simulation durchführen. Der Prüfbericht hilft Betreibern, die eigene Seriosität auszuweisen, da eine überprüfte, hohe Auszahlungsquote für Beliebtheit von Casino Spielen sorgen kann. Hier wird auch auf die Erfüllung der Regulierungsvorgaben geachtet wie etwa eine Mindestauszahlungsquote und die Anzahl an Spielrunden zum Erfüllen dieses Wertes.

- **Weitere Dienstleistungen:** Weitere Bestandteile der Arbeit von GLI sind etwa Beratung rund um Regulierung und Standards, Forensik von Glücksspielgeräten, Überprüfung von Programmen zum Glücksspiel mit Verantwortung, Qualitätssicherung, Workshops, Training und Weiterbildung, Sicherheitschecks, Forschung und Entwicklung sowie die Automatisierung von Tests.

Innerhalb der Branche zählen Slots und Spielautomaten, Bingo, elektronische Tischspiele, iGaming Software, Lotterien, Social Games, Toto Systeme, Mobile Spiele, Progressive Gewinnspiele, Zufallsgeneratoren und Auszahlungsquoten zu den Tätigkeitsbereichen von GLI.

Im Jahr 2018 wurde GLI bei den CEEG Awards, den mittel- und osteuropäischen Gaming Awards, als bestes Test-Labor ausgezeichnet⁸⁵. Die oben bereits erwähnte Gaming Standards Association GSA hat GLI zum offiziellen Prüflabor für Test-Standards bestimmt.

Im Jahr 2012 hat GLI Technical Systems Testing, kurz TST, übernommen. Ab diesem Zeitpunkt wurden alle TST Siegel und Zertifikate ungültig, die Inhaber konnten sich aber um eine neue Prüfung durch GLI bewerben. Kein seriöses Online Casino weist heute noch ein altes TST Siegel aus.

Weitere, vor allem für den Online Gaming Bereich wesentliche Übernahmen von Gaming Laboratories International in den letzten Jahren waren die Akquisition von BULLETPROOF in Kanada, ein auf IT Sicherheitsdienstleistungen spezialisiertes Unternehmen, sowie NMI Metrology & Gaming, ein auf Online Glücksspiel spezialisiertes Prüf-Labor des Netherlands National Metrology Institute NMI Certin BV.

7.1.3. iTech Labs

iTech Labs zählt ebenfalls zu den bekanntesten Test- und Prüflabors für die weltweite Online Glücksspiel Branche. Das Unternehmen ist seit dem Jahr 2004 aktiv und unterhält inzwischen mehrere Test-Labors in Europa, Asien und Australien. Das Hauptquartier befindet sich in Melbourne in Australien. iTech Labs arbeitet vollständig unabhängig und steht in keiner Verbindung mit einem Glücksspiel-Unternehmen. Itech Labs ist nach ISO-17025 als Prüf-Unternehmen zertifiziert und von den meisten europäischen Regulierungsbehörden anerkannt.

- **Zertifizierung:** Auch für iTech Labs sind die wichtigsten Tests und Zertifikate die Überprüfungen von Zufallsgeneratoren und Auszahlungsquoten. Dazu kommen Tests und Zertifizierungen von Casino Spielen, Integration von Spielen und Software, Sportwetten, Glücksspiel-Plattformen sowie jährliche Überprüfungen der mit einer Glücksspiel Lizenz verbundenen Auflagen und Anforderungen und Sicherheitsanalysen.
- **Qualitätssicherung:** iTech Labs ist auf die Überprüfung von Online Gaming Apps spezialisiert und kann eine Reihe von Tests für Mobilgeräte durchführen, einschließlich Nutzerinteraktion, Sicherheit, Benutzeroberfläche und Tests der Funktionalität, Kompatibilität und Leistung. Dazu kommen weitere Angebote rund um die Qualitätssicherung von Download Casino Software sowie die Erstellung von Testabläufen und die Automatisierung von Überprüfungen.
- **Weitere Dienstleistungen:** iTech Labs testet auch die Übersetzungen von Spielregeln mehrsprachiger Plattformen, auch auf Deutsch. Das Unternehmen berät Regierungsbehörden und Glücksspielaufsichten und führt Checks der Erfüllung der technischen Sorgfaltspflicht durch.

⁸⁵ <https://gaminglabs.com/press-releases/gaming-laboratories-international-gli-received-multiple-honors-for-its-innovative-testing-automation-technology/>

Ein Prüfsiegel von iTech Labs weist aus, dass eine oder mehrere der folgenden Prüfungen stattgefunden haben: Zufallsgenerator, Casino Spiele und Turniere, Auszahlungsquote und Kartenanalyse, wobei die korrekte Verteilung von Spielkarten bei Poker, Blackjack und anderen Kartenspielen getestet wird. Das iTech Logo auf einer Casino Seite muss auf das zugehörige Prüfzertifikat verlinken. Auf dieser Seite muss die Adresse des Casinos ausgewiesen sein sowie eine Liste, was genau getestet wurde. Im Fall von nicht verlinkten Logos, inkorrekten Adressen oder von einem Verweis lediglich auf die normale iTech Seite ist Vorsicht angebracht: Es könnte sich um Schwindel handeln.

iTech Labs wurde unter anderem von folgenden Glücksspielaufsichten für die Prüfung und Kontrolle zugelassen: Gibraltar, Isle of Man, Vereinigtes Königreich, Malta, Alderney, Antigua und Barbuda, Kroatien, Tschechien, Dänemark, Schweden, Estland, Italien, Spanien und Portugal. Zu den internationalen Kunden zählen beispielsweise AG Communications, Aspire Global, Cashpoint, Go Wild, GVC, Habanero, NetEnt und RNG Worldwide.

Was ist eigentlich mit dem TÜV?

Unter dem Namen TÜV sind Technische Überwachungsvereine bekannt, die als Prüforganisation Kontrollen durchführen. Diese Tests können staatlich vorgeschrieben sein und in Deutschland ist der TÜV vor allem durch die erforderliche KFZ-Hauptuntersuchung bekannt. Die Marke TÜV und das Siegel "TÜV-geprüft" verbinden die Deutschen mit Qualität.

Die deutschen TÜV Gesellschaften und Unternehmen finden sich derzeit nicht auf der Liste der zugelassenen Prüforganisationen von Regulierungsbehörden wie Malta oder Gibraltar. Dennoch tragen einige Online Casinos und Sportwettenanbieter, die sich an Kunden aus Deutschland richten, ein TÜV Siegel. Meist handelt es sich um ein ISO/IEC 27001 Zertifikat für Managementsysteme, ein Standard für Qualitätsmanagement in der IT. Diese internationale Norm zertifiziert Steuerung und Ablauf von Prozessen rund um die Informationssicherheit in Unternehmen. Geprüft werden etwa relevante Geschäftsabläufe, Anforderungen an technische Systeme und Maßnahmen zur Aufrechterhaltung des Sicherheitsniveaus. Die Zertifizierung ist für alle Organisationen relevant, die mit vertraulichen Daten arbeiten.

In Deutschland gibt es momentan kein einheitliches Vergabeverfahren für Online Casino Lizenzen. Sollte sich der Gesetzgeber aber zu einer Regulierung entschließen, könnten entsprechende ISO-Normen vorgeschrieben werden und dem Technischen Überwachungsverein eine entsprechende Rolle bei der Zertifizierung zukommen.

7.2. Fairness

Die Fairness von Online Casinos und Casino Spielen ist wichtiger Bestandteil sowohl der Anforderungen durch die Glücksspielaufsichten als auch der Überprüfung durch Test-Labors. Spielregeln und Auszahlungstabellen müssen zugänglich und verständlich sein. Der für die meisten Spieler und Online Casinos wohl wichtigste Parameter in Sachen Fairness ist aber die Auszahlungsquote.

7.2.1. Auszahlungsquote

Wir haben den Begriff bereits erwähnt, fassen aber noch einmal kurz zusammen: Die Auszahlungsquote gibt den sogenannten Return To Player Wert an, abgekürzt RTP. Die Quote gibt an, welcher Prozentsatz aller Einsätze wieder als Gewinn ausbezahlt wird. Am umgekehrten Wert, dem Hausvorteil oder Bankvorteil, lässt sich dagegen erkennen, wieviel Prozent der Einsätze das Casino einbehält. Beide Werte zusammen ergeben 100 %.

Bei klassischen Casino Tisch- und Kartenspielen bestimmen die Regeln des Spiels beide Werte. Beim europäischen

Roulette ohne die sogenannte En Prison Regel beträgt der Hausvorteil etwa 2,7 %, wodurch sich eine Auszahlungsquote von 97,3 % ergibt. Auch für Kartenspiele lassen sich diese Werte nachvollziehen und anhand der Regeln errechnen. Die Gewinnausschüttung ist besonders bei Casino Spielen zu beachten, bei denen sich diese nur mit Kenntnis der mitunter komplexen Spielmechanik errechnen lässt, etwa bei den Spielautomaten.

Hier hängt die Auszahlungsquote davon ab, wie oft welche Symbole in Gewinnkombinationen erscheinen. Für die allermeisten Spielautomaten ist die Quote in den Spielregeln oder in der Spielerklärung angegeben. Die Automaten Spiele im Online Casino weisen tendenziell eine höhere Auszahlungsquote auf als die Spielgeräte im normalen Automatencasino oder in der Spielhalle. Das ist vor allem durch zwei Ursachen bedingt: Bei Aufstellung und Betrieb von Spielautomaten entstehen prinzipiell mehr Kosten, sodass die Geräte etwas mehr "abwerfen" müssen, um rentabel zu sein. Außerdem können durch die Regulierungsbehörden für Online Slots und Spielautomaten höhere RTP Werte vorgeschrieben sein. Die Malta Gaming Authority beispielsweise erfordert eine durchschnittliche Auszahlungsquote von 92 % oder höher für Casino Spiele. Glücksspielgeräte in der Spielhalle liegen weit unter diesem Wert.

7.2.2. Wie wird die Auszahlungsquote getestet?

Bei der Auszahlungsquote darf nicht vergessen werden, dass es sich um einen durchschnittlichen Wert über einen großen Zeitraum hinweg handelt. Bei ein paar Drehs an einem Spielautomaten im Online Casino wird der Wert von 95 % nicht unbedingt erreicht. Erst bei einer genügend großen Anzahl von Spielen ergibt sich ein statistisch relevanter Wert.

Prüf-Anbieter testen die Auszahlungsquote in der Theorie und Praxis. Die theoretische Berechnung basiert auf der Analyse der Spielregeln und, wenn möglich, des Quellcodes. Die verschiedenen Spielausgänge werden mathematisch durchgerechnet und aus der Verteilung der Gewinnkombinationen und der Auszahlungstabelle ergibt sich die Ausschüttung. Es wird berücksichtigt, dass normal Spielrunden, Bonus Runden und Jackpot Auszahlungen unterschiedlich beitragen können.

Dazu kommt die praktische Überprüfung mit Simulationssoftware. Ein automatisiertes Programm spielt das Casino Spiel wieder und wieder, um anhand von mehreren zehntausend oder gar hunderttausend Spielausgängen statistisch relevante Daten für die Auswertung zu haben. Diese lassen sich anhand von Spielprotokollen mit realen Spielausgängen vergleichen, um sicherzugehen, dass die Ergebnisse unter realen Bedingungen identisch sind.

Ein typischer Bericht oder ein typisches Zertifikat, wie es in einem Online Casino eingesehen werden kann, fasst die Casino Spiele nach Art zusammen und gibt einen durchschnittlichen Wert an. Das sieht zum Beispiel so aus:

SPIELART	RTP
Baccarat	99,72 %
Blackjack	98,90 %
Roulette	97,25 %
Video Poker	96,75 %
Craps	96,45 %
Slots	96,55 %
Durchschnittliche Auszahlungsquote	96,9 %

7.2.3. Volatilität

Bei der Auszahlungsquote handelt es sich um einen statistischen Wert, der durchaus die Fairness von Casino Spielen beschreiben kann, aber mit dem Spielerlebnis in der Praxis nur bedingt etwas zu tun hat. Um selbst eine Aussage über die Auszahlungsquote zu treffen beziehungsweise diese praktisch nachweisen zu können, müsste ein Spieler zehntausende von Runden spielen und die Ergebnisse festhalten.

Die Auszahlungsquote an sich bietet kein Indiz dafür, wie dieser Wert erreicht wird. Prinzipiell trifft es zu, dass ein höherer Wert für den Spieler vorteilhafter ist, schließlich wird ja ein höherer Anteil aller Einsätze wieder ausgeschüttet. Viele Online Casino Besucher bevorzugen daher beispielsweise einen Online Slot mit

96,5 % gegenüber dem Spiel mit etwa 94 %. Was aber, wenn der letztere Automat regelmäßig niedrige Gewinne auszahlt, der erste aber weitaus seltener nur hohe Gewinne abwirft? Welches Casino Spiel ist "fairer"?

Was ist Volatilität?

Volatilität oder auch Varianz ist ein Begriff aus der Statistik, der allgemein die Schwankung eines Wertes über eine Zeit hinweg angibt. Als Standardabweichung und Maß für Schwankungen wird die Volatilität beispielsweise in der Wirtschaftswissenschaft oder der Finanzmathematik zur Risikobewertung eingesetzt, etwa von Aktienkursen. Die Volatilität trifft jedoch keine Aussage über die Verteilung.

Eine hohe Volatilität eines Spielautomaten bedeutet prinzipiell ein höheres Risiko, einen Totalverlust des Budgets zu erleiden. Es kann zu "Spitzen" kommen, also zu hohen Gewinnen in einer Runde, aber eben im Gegenzug auch zu längeren Strecken ohne Gewinn.

Hier kommen wir in einen Bereich, der sich zwar ebenfalls messen lässt, in dem aber gleichzeitig unterschiedliche Vorlieben von Spielern eine Rolle spielen. Um dies zu veranschaulichen, stellen wir uns zwei Online Spielautomaten vor. Variante A zahlt pro einem Euro Einsatz 95 Cent aus. Variante B zahlt pro Million Spielrunden 95 % aller in dieser Zeit getätigten Einsätze aus. Beide Spiele sind in dem Sinne "fair", als dass eine Auszahlungsquote von 95 % erfüllt wird. Automat A zahlt aber nie einen wirklichen Gewinn aus, während Spieler bei Automat B eine Chance von eins zu einer Million auf eine Auszahlung haben.

Dies sind extreme Beispiele und wirkliche Spielgeräte und Online Spielautomaten sind bei weitem mehr austariert, um ein abgerundetes Spielerlebnis zu bieten. Grundsätzlich gilt aber: Je höher die Auszahlungen sind, desto seltener treten Sie ein beziehungsweise desto unwahrscheinlicher sind diese Gewinne. Im Gegensatz dazu fallen regelmäßige Gewinne geringer aus. Abhängig davon, ob ein Spiel eher zu hohen und seltenen Gewinnsummen oder regelmäßigen,

niedrigeren Auszahlungen neigt, spricht man von hoher oder niedriger Varianz oder Volatilität, englisch Volatility. Der Begriff bedeutet so viel wie Flüchtigkeit und wird auch im Finanzwesen verwendet, um die Risiken von Finanzprodukten zu unterscheiden.

Auch hier betrachten wir ein fiktives Beispiel zur Veranschaulichung: Der Spieler hat die Chance, zwischen zwei Lotterien zu wählen. In der Variante A hat jedes Los eine Chance von 100 %, 5 € zu gewinnen. In der Variante B besteht eine 80-prozentige Chance, 6,25 € zu gewinnen. Vernachlässigen wir den Einsatz beziehungsweise den Lospreis, so bevorzugen die allermeisten Spieler den garantierten Gewinn von 5 €. Der Gewinn von 6,25 € ist nicht entscheidend höher, als dass ein Spieler die Chance von 20 % für eine Niete riskieren würde. Wer nachrechnet, merkt schnell: Beide Lotterien sind im Wert identisch. Statistisch betrachtet hat ein Spieler nach tausend Losen bei Variante A 5.000 € an Auszahlungen erhalten, bei Variante B ebenfalls, was 80 % von 6.250 € entspricht. Variieren wir nun weiter Gewinnwahrscheinlichkeit und Auszahlung bei gleichbleibendem Wert beider Lotterien, könnte sich beispielsweise folgende Tabelle ergeben:

LOTTERIE A		LOTTERIE B	
Wahrscheinlichkeit	Auszahlung	Wahrscheinlichkeit	Auszahlung
100 %	5 €	80 %	6,25 €
		50 %	10 €
		25 %	20 €
		10 %	50 €
		5 %	100 €
		2,5 %	200 €
		1,25 %	400 €
		1 %	500 €
		0,5 %	1.000 €

Der Wert beider Lotterien ist immer derselbe: Bei einer genügend großen Anzahl an gezogenen Losen kann der Spieler denselben Gewinn erwarten, etwa 5.000 € bei 1.000 Losen. Mit abnehmender Wahrscheinlichkeit erscheint die mögliche hohe Auszahlung Spielern jedoch verlockender. Wann genau dieses Umschwenken erfolgt, bei welcher Wahrscheinlichkeit oder welchem möglichen Gewinn, variiert natürlich von Spieler zu Spieler. Viele bewerten beispielsweise die geringe Chance auf eine Auszahlung in Höhe von 1.000 € höher als die absolut sicheren 5 €.

Was ist nun fairer, Lotterie A oder B? Spielautomaten, die regelmäßig und geringer auszahlen oder seltener und höher? Objektiv lässt sich die Frage nicht unbedingt beantworten, da eben die Vorlieben ins Spiel kommen. Fakt ist aber, dass

mit zunehmender Volatilität das Risiko steigt, einen Totalverlust des Spielkapitals zu erleiden, da sich mit größerer Wahrscheinlichkeit Verlustserien oder "Durststrecken" ergeben können, in denen der Automat keine Gewinne auszahlt.

Wie findet man die Volatilität heraus?

Manche Spielehersteller und einige Online Casinos geben die Volatilität oder Varianz an, beispielsweise mit Balken, Farben oder Beschreibungen. Findet sich keine Angabe, kann das Probespiel ein paar Anhaltspunkte liefern. Verbraucht der Spielautomat im Spielgeld-Modus viel Guthaben, ist von einer höheren Varianz auszugehen. Ein Blick in die Auszahlungstabelle ist ebenfalls aufschlussreich. Ein hoher Maximalgewinn kann ein Indiz für hohe Varianz sein. Besteht ein großer Unterschied zwischen der maximalen Anzahl an Symbolen und der Kombination auf der nächsten, niedrigeren Stufe, ist ebenfalls von hoher Varianz auszugehen.

7.2.4. Volatilität Angaben und unterschiedliche RTP Werte

Etliche Spiele Provider und auch Online Casinos geben inzwischen die Volatilität von Spielen und Slots an, beispielsweise mit Farbkodierungen, Balken oder auch Hinweisen wie "niedrig", "mittel" oder "hoch". Dieser Schritt zu mehr Transparenz hilft Spielern auf jeden Fall, Titel besser einschätzen zu können, um das passende Spiel zu wählen.

Dazu kommt, dass sich bei den Vorlieben von Spielern durchaus Muster erkennen lassen, die von Land zu Land unterschiedlich sein können. Spieler in gewissen liberalisierten Märkten mögen beispielsweise den Aspekt der Unterhaltung bevorzugen und erwarten, dass sich aus einem bestimmten Kapital eine gewisse Spieldauer und damit Unterhaltungsdauer ergibt, während anderswo die Lukrativität der Spiele das Maß der Dinge ist. Nicht alle Anbieter gehen in gleichem Maße auf diese Feinheiten ein. Aber Volatilität und RTP sind zwei der vielen Stellschrauben, die Online Casinos und Anbieter durch das Eingehen auf Vorlieben zur Kundenbindung nutzen.

7.2.5. Wie wird ein Zufallsgenerator getestet?

Zufallsgeneratoren sind einer der wichtigsten Bestandteile von Casino Spielen und werden daher ausgiebig getestet, um Vorhersehbarkeit oder eine unfaire Gewichtung der Ergebnisse auszuschließen. Die Überprüfung erfolgt sowohl mithilfe der Quellcode Analyse als auch mit einer Auswertung von Test-Durchläufen und realen Spielprotokollen.

Folgende Punkte sind dabei wichtig:

- **Statistische Zufälligkeit:** Eine Zahlenfolge, wie sie etwa ein Zufallsgenerator produziert, ist dann „statistisch zufällig“, wenn sich keine Muster oder Regelmäßigkeiten erkennen lassen. Die „Pseudozufälligkeit“ eines Software-Zufallsgenerators erfüllt die Anforderung der statistischen Zufälligkeit.

- **Aufbau des Zufallsgenerators:** Der momentane „innere Zustand“ eines Zufallsgenerators, also die aktuelle Position innerhalb einer Zufallsfolge, darf sich nicht auslesen lassen.
- **Unvorhersehbarkeit und Nichtwiederholbarkeit:** Auch mit Protokollierung der Zufallszahlen darf es für einen Spieler nicht möglich sein, Zahlen oder Zahlenfolgen vorherzusehen. Bereits gelieferte Zahlenfolgen eines Generators dürfen sich nicht wiederholen.
- **Identifizierung des RNG Algorithmus:** Einige Algorithmen sind für die Generierung von Zufallszahlen für Glücksspiele besser geeignet als andere. Prüflabors empfehlen beispielsweise Folgende: Mersenne Twister (MT), ISAAC 64, Fortuna, SHA1, MT+SHA1, WELL1024A, WELL512A, MD5 hash.
- **Testen auf Schwachstellen:** Hier werden ausgegebene Zufallszahlen und Implementierung untersucht, um festzustellen, ob die Ergebnisse auch für die Anwendung geeignet sind und beispielsweise die Zufälligkeit bei einem Kartenspiel oder Spielautomaten hinreichend sichern.

7.3. Auszeichnungen der Casino Branche

Jedes Jahr verleiht die Branche im Rahmen mehrerer Veranstaltungen und Konferenzen etliche Preise an Online Casinos und Provider. Diese Auszeichnungen werden etwa für Innovation, Unternehmensverantwortung oder auch hervorragenden Kundenservice vergeben und unterstreichen damit Seriosität und Vertrauenswürdigkeit der einzelnen Anbieter. Hier die wichtigsten Online Glücksspiel Preise im Überblick.

7.3.1. International Gaming Awards

Bereits seit 12 Jahren in Folge vergibt der Event Manager und Veranstalter Clever Duck Media die International Gaming Awards. Mit dem Infinity Gaming Magazin gibt das Unternehmen auch eine unabhängige B2B Online Publikation rund um die Glücksspielbranche heraus. Die International Gaming Awards ehren innovative und visionäre Entwickler und Betreiber der Branche und werden zudem als Wohltätigkeitsveranstaltung gefeiert. Die gesammelten Spenden unterstützen Organisationen wie CARE, Children with Cancer UK, Breakthrough Breast Cancer und The Responsible Gambling Trust.

International Gaming Awards 2018

AUSZEICHNUNG	GEWINNER
Glücksspiel Technologie Provider für Australien / Asien	BBIN
eSports Sportwetten Software	Betradar
Glücksspiel Anbieter Amerika	PokerStars NJ
Glücksspiel Anbieter Australien / Asien	Melco Resorts & Entertainment
Glücksspiel Anbieter Europa	Caesars EMA

Bester Arbeitgeber	Bethard
iGaming Software Provider	Microgaming
Innovativer Anbieter	SlotsMillion
Innovativer Provider	Yggdrasil
Bestes Glücksspiel Resort	Galaxy Entertainment
Bestes Live Casino des Jahres	Leo Vegas
Bestes Lotterie Produkt	IGT
Bester Mobiler Anbieter	Cherry
Bestes Mobile Produkt des Jahres	SBTech
Bester Online Casino Anbieter	Mansion
Bester Online Glücksspiel Anbieter	William Hill
Bester Online Poker Anbieter	Kindred
Bester Zahlungsdienstleister	AstroPay
Bester Slot Provider	Play'n GO
Bester Slot Anbieter	Videoslots
Bestes herkömmliches Casino mit sozialer Verantwortung	The Ritz Club
Bestes Online Casino mit sozialer Verantwortung	Mr Green
Bester Sportwetten Anbieter	ComeOn
Bester Technologie Provider	Betconstruct
Bester VIP Room	Caesars EMEA

7.3.2. EGR Awards

Das Magazin eGaming Review, abgekürzt EGR, berichtet in einer monatlichen Print-Ausgabe und online über Online Casinos, Bingo, Poker und Sportwetten sowie Branchen-News. EGR hat seinen Sitz in London und gehört zu Pageant Gaming Media, einem Medienunternehmen, das sich auch mit Finanzmärkten beschäftigt. EGR bestimmt jährlich die 50 einflussreichsten Online Glücksspiel Unternehmen. Seit mehr als einem Jahrzehnt verleiht EGR jedes Jahr Preise,

die EGR Awards, die auch den Spitznamen Oscars der Online Glücksspiel Industrie tragen. Die Ehrung mit einem EGR Award ist eine Anerkennung von Exzellenz und Innovation im jeweiligen Bereich.

EGR Awards 2018

AUSZEICHNUNG	GEWINNER
Betreiber des Jahres	GVC Holdings
Spiel des Jahres	Lightning Roulette (Evolution Gaming)
Rising Star der Branche	SuprNation
Auszeichnung für Soziale Verantwortung	Sky Betting & Gaming
Mobile Sportwetten	Bet365
Mobiles Casino	Rank Group
Bester Sportwetten Anbieter	Bet365
Bester Bingo Anbieter	Tombola
Bester Poker Anbieter	PartyPoker (GVC Holdings)
Bester Slots Anbieter	William Hill
Bester Mobile Anbieter	William Hill
Bester Lotterie Anbieter	Lottoland
Affiliate des Jahres	Gambling.com Gruppe
Arbeitgeber des Jahres	Sky Betting & Gaming

7.3.3. Gaming Intelligence Awards

Gaming Intelligence Services ist ein englisches Unternehmen, das vierteljährlich ein Glücksspiel Magazin veröffentlicht und Abonnenten einen Premium-Nachrichtendienst bietet. Gaming Intelligence richtet sich an Entscheidungsträger in der Glücksspielindustrie. Mit den Gaming Intelligence Awards verleiht das Unternehmen jährlich Auszeichnungen an Glücksspiel Anbieter für herausragende Leistungen und Errungenschaften.

Gaming Intelligence Awards 2018

AUSZEICHNUNG	GEWINNER
Sportwetten Anbieter des Jahres	Sky Betting & Gaming
Poker Anbieter des Jahres	PokerStars
Bingo Anbieter des Jahres	Stride Gaming
Casino Anbieter des Jahres	PokerStars Casino
Social Casino Anbieter des Jahres	Aristocrat Leisure
Lotterie Anbieter des Jahres	La Française des Jeux
Bemerkenswerter Anbieter	VideoSlots
Anbieter Innovationspreis	The Stars Group – Stars Rewards
eSports Anbieter des Jahres	Pinnacle
Marketing Kampagne des Jahres	LeoVegas – Hitta.se
Social Casino Provider des Jahres	Scientific Games
Sportwetten Provider des Jahres	SBTech
Poker Provider des Jahres	Playtech
Bingo Provider des Jahres	Playtech
Casino Provider des Jahres	NetEnt
Spiel des Jahres	Age of the Gods (Playtech)
Provider Innovationspreis	Scientific Games OneVoice
Lotterie Provider des Jahres	Scientific Games
Bemerkenswerter Provider	Red Tiger Gaming
eSports Provider des Jahres	Betgenius

7.3.4. Global Gaming Awards

Die Global Gaming Awards werden vom B2B Branchen Magazin Gambling Insider in Zusammenarbeit mit der Global Gaming Expo G2E vergeben. Die unabhängigen Jury-Entscheidungen unterstehen dem Unternehmen KPMG Gibraltar. Die Richter entstammen den unterschiedlichsten Sektoren der Glücksspielindustrie und die Auszeichnungen werden in Las Vegas und London vergeben, um die Unterschiede zwischen dem europäischen und nordamerikanischen Markt zu würdigen.

Global Gaming Awards London 2018

AUSZEICHNUNG	GEWINNER
Wettshop Betreiber des Jahres	Fortuna Entertainment Group
Online Sportwetten Anbieter des Jahres	Bet365
Provider des Jahres	Playtech BGT Sports
Online Sportwetten Provider des Jahres	Kambi Group
Casino des Jahres	The Hippodrome Casino
Online Casino des Jahres	Leo Vegas
Casino Provider des Jahres	Novomatic
Online Casino Provider des Jahres	NetEnt
Bestes Casino Produkt des Jahres	Hero Gaming: Casino Heroes 3
Zahlungsmethode des Jahres	Paysafe
Unternehmensdienstleister des Jahres	Malta Gaming Authority
Online Bingo Anbieter des Jahres	Jackpotjoy
Online Poker Anbieter des Jahres	PokerStars (The Stars Group)
Affiliate Programm des Jahres	Bet365 Affiliates
Beste Unternehmensverantwortung des Jahres	Mr Green
Geschäftsführer des Jahres	Matt Davey

7.3.5. Central and Eastern European Gaming Awards

Im Rahmen der Mittel- und Osteuropäischen Gambling Konferenz werden jährlich die CEEG Awards vergeben. Die Veranstaltung ist vor allem für Länder wie Rumänien, Bulgarien, Belarus, Slowakei, Tschechien, Ungarn und Polen interessant. Die Region beheimatet mehr als tausend Entwicklerstudios. Die Verleihung der prestigeträchtigen Preise zieht aber auch international Aufsehen auf sich. Geehrt werden Betreiber und Provider gleichermaßen für außerordentliche Beiträge und Errungenschaften im weltweiten Glücksspielmarkt.

CEEG Awards 2018

AUSZEICHNUNG	GEWINNER
Bestes Online Casino	Mr Green
Bester Online Casino Kundenservice	Betsson Group
Online Casino Innovation	Wazdan
Bester Online Casino Provider	Play'n GO

7.4. Spielerschutz

Der Begriff Spielerschutz im Zusammenhang mit Glücksspiel und vor allem Online Glücksspiel und Casinos umfasst die Prinzipien der Fairness, also im Grunde alles, was man auch als Verbraucherschutz bezeichnet. Gemäß den Glücksspielgesetzen müssen Minderjährige vom Spiel ausgeschlossen werden und Gesetze zum Geldwäscherschutz eingehalten werden. Dazu kommen Maßnahmen, die das sogenannte "Spielen mit Verantwortung" ermöglichen und

7.4.1. Maßnahmen

Im Kapitel 3 haben wir zusammen mit den Komponenten bereits die Schutzmaßnahmen aufgezählt, die inzwischen in Online Casinos verbreitet sind. Immer mehr Regulierungsbehörden gehen dazu über, diese Möglichkeiten der Spieleinschränkung vorzuschreiben und erproben und erforschen, mit welchen Mitteln sich ein effektiver Spielerschutz konsequent und effizient umsetzen lässt. Vorreiter ist hier vor allem die UK Gambling Commission. Hier noch einmal ein kurzer Abriss der Spielerschutzmaßnahmen, die Online Casino Kunden am häufigsten zur Verfügung stehen:

- **Selbstausschluss:** Diese Blockade verhindert, dass ein Spieler für einen gewissen Zeitraum spielen kann. Man spricht auch von einer "Cooling Off" Phase. Diese kann wenige Stunden betragen, aber auch Tage, Wochen oder Monate andauern. Ein definitiver und endgültiger Selbstausschluss vom Spiel mit Löschung des Kundenkontos muss Spielern ebenfalls möglich sein.
- **Limits:** Diese Mittel bieten vielfältige Möglichkeiten zur Einschränkung mit Begrenzungen der Einzahlungen, der Verluste, der Gesamteinsätze oder der einzelnen Einsatzhöhe oder der Sitzungsdauer.

- **Realitätscheck:** Die meisten Casinos führen diesen Reality Check inzwischen automatisch durch und erinnern den Spieler daran, wie lange die aktuelle Sitzung bereits andauert und wieviel Geld eingesetzt, gewonnen oder verloren wurde. Der Hinweis ist meist mit einem Button verbunden, den der Spieler aktiv bestätigen muss. Alternativ ist ein Ende der Sitzung möglich.
- **Werbung:** Online Casinos geben Spielern die Möglichkeit, auf Werbung zu verzichten oder diese einzuschränken und so keine oder weniger Hinweise auf Boni und Angebote zu erhalten. Die Idee dahinter ist, die Anreize zum Spiel zu vermindern.

Bei der Einrichtung von übergreifenden Spielsperren können die Online Casinos in Deutschland momentan nicht mit dem Gesetzgeber zusammenarbeiten, da es momentan noch am Willen zur Regulierung der Online Angebote mangelt. Im stationären Glücksspiel ist es in Deutschland beispielsweise möglich, sich von einer bestimmten Spielbank oder auch mehreren Spielstätten auszuschließen. Während es auf Basis des Glücksspielstaatsvertrags eine bundesweite Sperrdatei für das staatliche Glücksspiel gibt, sind Umsetzung und Abgleich von Spielsperren im gewerblichen Glücksspiel vor Ort durch landeseigene Glücksspielgesetze geregelt. Solange die Gesetzeslage uneinheitlich ist, bleibt es Spielern möglich, trotz Sperre auf andere Formen oder Orte des Glücksspiels auszuweichen. Im folgenden Kapitel werden wir noch auf die Gesetzgebung in Deutschland und die daraus resultierenden Probleme eingehen.

Informationsarbeit leistet in Deutschland die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung BZgA, die im Rahmen der Suchtprävention Angebote wie „Spielen mit Verantwortung“ und „Check Dein Spiel“ betreibt. Auch auf Länderebene gibt es Hilfsangebote wie „Verspiel Nicht Dein Leben“ von der Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern. Andere Länder mit einem liberaler regulierten Markt für Online Glücksspiele sind da weiter und bieten auch im Internet Anlaufstellen für einen nationalen Selbstausschluss von allen regulierten Spielangeboten. In Großbritannien hat die UK Gambling Commission GAMSTOP ins Leben gerufen, und Spelpaus richtet sich an schwedische Spieler. Die Malta Gaming Authority arbeitet an einem Verfahren⁸⁶, das den Selbstausschluss bei allen Anbietern mit MGA Lizenz ermöglichen soll.

7.4.2. Streitschlichtungsstellen

In Teil 3 haben wir bereits Stellen zur Vermittlung und Streitbeilegung zwischen Spielern und Online Casinos erwähnt. Hier gehen wir noch einmal auf die beiden wichtigsten Möglichkeiten ein.

7.4.3. Europäische Kommission

Bei der Europäischen Kommission können Spieler online Beschwerde einlegen und die passende Streitbeilegungsstelle oder Hilfe für Verbraucher finden⁸⁷. Ausschlaggebend ist jeweils, in welchem Land der Betreiber niedergelassen ist. Für die Vermittlung muss sich das Online Casino in der EU befinden.

7.4.4. IBAS

IBAS steht für Independent Betting Adjudication Service⁸⁸. Diese alternative Streitschlichtungsstelle ist von der UK Gambling Commission anerkannt. IBAS kann dann kontaktiert werden, wenn es mit dem Kundendienst eines im Vereinigten Königreich lizenzierten Anbieters nicht mehr weitergeht und beispielsweise Spieler und Online Casino unterschiedliche Auffassungen vertreten. IBAS bietet sachkundige und unparteiische Entscheidungen, die für

⁸⁶ <https://www.mga.org.mt/malta-gaming-authority-to-launch-a-unified-self-exclusion-system-for-its-remote-gaming-licensees/>

⁸⁷ <https://ec.europa.eu/consumers/odr/main/index.cfm?event=main.home2.show&lng=DE>

⁸⁸ <https://www.ibas-uk.com/>

registrierte Betreiber bis zu einem Streitwert von 10.000 britische Pfund verbindlich sind. Der Spieler dagegen muss die Entscheidung nicht verpflichtend akzeptieren, sondern kann auf Wunsch auch weitere rechtliche Schritte einleiten. Ab einem höheren Streitwert kann das Online Casino selbst zusätzlich ein Gericht einschalten.

Die Streitschlichtungsstelle holt sowohl von Spielern als auch Online Casino und Kundendienst alle nötigen Informationen ein und lässt ein Experten-Gremium entscheiden. Das Ergebnis wird beiden Parteien gleichzeitig mitgeteilt und diese können einmalig in Berufung gehen. Das Verfahren ist für Spieler kostenlos und lässt sich ganz einfach über ein Online Formular starten. Im Jahr 2017 hat IBAS in mehr als 7.300 Streitfällen vermittelt und auf diese Weise Auszahlungen an Spieler in Höhe von 656.805 britischen Pfund, also etwa 770.775 €, veranlassen können.

7.5. Zusammenfassung der wichtigsten Punkte

- So wie auch klassische Casinos überwacht werden und Spielautomaten vor einer Zulassung getestet werden müssen, so überprüfen und zertifizieren Test-Organisationen Online Casinos, Casino Spiele und Software.
- Große und bekannte Test-Unternehmen der Branche sind eCOGRA, GLI und iTech Labs.
- Die Zertifizierung erfolgt nach diversen ISO-Standards, um Mindestanforderungen an die Sicherheit einzuhalten. Die Prüf-Institute müssen selbst zertifiziert sein.
- Regulierungsbehörden können Mindestvorgaben in Sachen Fairness als Voraussetzung für eine Online Casinos Lizenz festsetzen. Dazu zählt zum Beispiel ein Mindestwert für die Auszahlungsquote.
- Die Auszahlungsquote ist der umgekehrte Hausvorteil und gibt den Prozentsatz aller Einsätze an, die bei einem Casino Spiel wieder an Spieler als Gewinne ausgezahlt werden. Je höher der Wert, desto vorteilhafter ist das für die Spieler.
- Die Volatilität gibt die Flüchtigkeit eines Casino Spiels an und wird meist nicht als Wert, sondern als Bezeichnung wie "hoch" oder "mittel" angegeben. Mit der Volatilität nimmt das Risiko bei einem Spiel zu, über längere Zeit keine Auszahlung zu erhalten.
- Auszahlungsquote und Volatilität sind keine absoluten Aussagen über die Fairness eines Casino Spiels, können aber bei der Einschätzung helfen und unterstützen Spieler letztlich, ein Spiel nach den eigenen Vorlieben auszuwählen.
- Ein wichtiger Teil der Arbeit von Prüf-Organisationen ist das Testen und Auswerten der eingesetzten Zufallsgeneratoren, um wirklich zufällige und nicht-vorhersehbare Ergebnisse der Spiele zu garantieren.
- Auszeichnungen der Online Casino Branche können ein Indiz dafür sein, dass ein Betreiber seriös ist oder sich in einem bestimmten Bereich wie Kundenservice oder Unternehmensverantwortung besonders hervorgetan hat. Wichtige Preise sind etwa die International Gaming Awards, die EGR Awards, die Gaming Intelligence Awards, die Global Gaming Awards oder die Central and Eastern European Gaming Awards.

- Im Rahmen des Spielerschutzes bieten Online Casinos bestimmte Maßnahmen wie Selbstausschluss, Limits oder den Realitätscheck, mit denen Spieler ihr Glücksspiel einschränken können. Dazu kommen vermehrt landesweite Einrichtungen zur Selbstsperre, wenn auch Länder mit einer liberaleren Regulierung des Online Glücksspiels Deutschland hier voraus sind.
- Diverse Streitschlichtungsstellen richten sich an Spieler, die einen Konfliktfall mit einem Online Glücksspiel Anbieter nicht mehr selbst regeln können und einen berechtigten Anspruch haben.

8. Wie sind die Glücksspiel-Gesetze rund um Online Casinos in Deutschland und Europa?

Im folgenden Teil gehen wir speziell auf die Gesetzeslage in Deutschland ein, stellen aber auch den Vergleich zu anderen EU Staaten an. Weiterhin folgen wir auch hier der Spur des Milliardenbusiness und betrachten den volkswirtschaftlichen Nutzen von Online Casinos und Glücksspiel.

8.1. Die Rechtslage in Deutschland

In Deutschland gibt es mehrere Gesetze rund um das Glücksspiel. Wichtig zur Klärung ist, dass in diesem Zusammenhang und im Folgenden öffentliches Glücksspiel gemeint ist, was beispielsweise private Pokerrunden, Sportwetten unter Freunden oder geschlossene Verlosungen und Lotterien ausschließt.

Das Rennwett- und Lotteriegesezt ⁸⁹, kurz RennwttLottg oder RWLG ist ein Steuergesetz, das im Jahr 1922 erlassen wurde und in Kraft getreten ist. Darin ist die Besteuerung von Einsätzen bei Pferdewetten, Sportwetten und Lotterien festgehalten. Es handelt sich um eine indirekte Steuerart, da Verwaltung und Eintreibung zu den Aufgaben der einzelnen Bundesländer gehören, denen auch die Einnahmen zukommen.

Diese Steuer zählt zu den ältesten Steuerarten, die heute noch in Deutschland Anwendung finden. Das Rennwett- und Lotteriegesezt geht auf Lotterien im 18. Jahrhundert zurück und eine Urkundensteuer auf amtliche Lotterie- und Wettscheine. Das Gesetz von 1922 wurde im Wesentlichen um Fußballwetten erweitert und im Jahr 2012 durch das Gesetz zur Besteuerung von Sportwetten ⁹⁰ erweitert.

In Deutschland regeln Verwaltungsrecht, Strafrecht und Zivilrecht das Glücksspiel. Normen des Bürgerlichen Rechts und des Wettbewerbsrechts bilden das Zivilrecht. Hier werden Dinge wie Erfüllungsansprüche, Eindämmung und Marktverhalten geregelt.

Im Strafgesetzbuch StGB regeln die Paragraphen 284, 285 und 287 das Glücksspielstrafrecht. Der Paragraph 284 „Unerlaubte Veranstaltung eines Glücksspiels“ erklärt, dass die Veranstaltung von Glücksspiel eine „behördliche Erlaubnis“ erfordert. Der Staat entscheidet also über die Zulassung von Glücksspiel Anbietern, womit ein faktisches Staatsmonopol herrscht. Dieses ist aber nicht verfassungsrechtlich begründet, denn die Kompetenzen werden durch die Länder ausgeübt.

Das Problem mit dieser Einschränkung war und ist: Private Wettanbieter werden in ihrer grundrechtlichen Berufsfreiheit eingeschränkt und auf EU-Ebene wird die Dienstleistungsfreiheit verletzt. Aus Sicht des Bundesverfassungsgerichts und des Europäischen Gerichtshofs kann ein Monopol nur aufrechterhalten werden, wenn die Gesetzeslage auch konsequent auf eine staatliche Suchtprävention abzielt.

⁸⁹ <https://www.gesetze-im-internet.de/rennwlotg/BJNR003930922.html>

⁹⁰ http://www.bgbl.de/xaver/bgbl/start.xav?startbk=Bundesanzeiger_BGBI&jumpTo=bgbl112s1424.pdf

Das Verwaltungsrecht zum Glücksspiel setzt sich aus Vorschriften der Länder und des Bundes zusammen. Das Landesrecht regelt Lotterien, Sportwetten und Spielbanken mit Konzessionen und Staatsmonopol. Mit Gewerberecht und öffentlichem Wirtschaftsrecht regelt der Bund das gewerbliche Automatenenspiel in Spielhallen, Gaststätten und Wettbüros von Buchmachern und Wettvermittlern.

Auf Länderebene war das Glücksspielrecht in unterschiedlichen und eigenen Glücksspielgesetzen der 16 Bundesländer geregelt. Mit dem Abschluss des Lotteriestaatsvertrags LottStv am 18.12.2003 und seinem Inkrafttreten am 1.7.2004 schufen die Länder eine bundeseinheitliche Regelung mit Lotterie und Sportwetten Monopol des Staates. In einem Urteil vom 28.3.2006 erklärte das Bundesverfassungsgericht diesen Staatsvertrag aber für verfassungswidrig, unter anderem aufgrund extensiver Werbung für den staatlichen Sportwetten Anbieter Oddset und wegen mangelnder Suchtprävention und Aufklärung über Risiken. Zur Ablösung des Lotteriestaatsvertrags schlossen die Länder daher den Glücksspielstaatsvertrag ab.

Der Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland wurde ebenfalls erlassen, um auf Bundesebene einen einheitlichen Rahmen für das Glücksspiel hierzulande zu schaffen. Dieser Glücksspielstaatsvertrag, kurz GlüStv, trat erstmalig am 1. Januar 2008 in Kraft. Er bildet auch heute noch den Grundstein für die Regulierung und Liberalisierung des Glücksspiels hierzulande, ist aber gleichzeitig mit Schuld an der nach wie vor undurchsichtigen, komplizierten deutschen Rechtslage und der nicht-regulierten Grauzone, in der sich das Online Glücksspiel bewegt.

8.1.1. Glücksspielstaatsvertrag

Die 16 deutschen Bundesländer haben mit dem Glücksspielstaatsvertrag Vorschriften zum Glücksspielwesen in Deutschland erlassen. Der Vertrag galt in seiner ursprünglichen Fassung ab dem 1. Januar 2008 und war zeitlich bis zum 31. Dezember 2011 beschränkt. Ein neuer Vertrag, der Erste Glücksspieländerungsstaatsvertrag, trat im Jahr 2012 in Kraft. Hier war schon besonders, dass Schleswig-Holstein dieser Fassung nicht zustimmte und einen eigenen Sonderweg beschritt. Eine zweite Auflage des Glücksspieländerungsstaatsvertrags scheiterte ebenfalls an einer Ratifizierung durch alle Bundesländer. Die wesentlichen Bestimmungen gelten als Landesgesetze in den Bundesländern fort, erneut mit Ausnahme Schleswig-Holsteins.

In Paragraf Eins unter "Ziele des Staatsvertrages" nennt die ursprüngliche Fassung des Vertrags folgende Punkte ⁹¹ :

1. Das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt

⁹¹ https://recht.nrw.de/lmi/owa/br_vbl_show_pdf?p_id=10742

Dieser Vorrang des Spieler- beziehungsweise Gesundheitsschutzes und der Suchtbekämpfung ist wichtig für die weiter angeführten Konflikte, die sich aus nationalem und europäischem Recht ergeben. Die ursprüngliche Version des Staatsvertrags hielt am Staatsmonopol fest, wie das Beispiel von Oddset zeigt. Dieser staatliche Anbieter von Sportwetten blieb mit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrags der einzige zugelassene Buchmacher. Das Bundesverfassungsgericht hatte bereits am 28. März 2008 geurteilt ⁹², dass ein staatliches Monopol für Sportwetten mit dem Grundrecht der Berufsfreiheit vereinbar sei, solange es konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet sei.

Dem widersprach allerdings der Europäische Gerichtshof. Private Anbieter hatten vor deutschen Verwaltungsgerichten geklagt. Streitpunkte waren unter anderem Artikel 43 und 49 des Vertrags der Europäischen Gemeinschaft, welche sich mit der Niederlassungsfreiheit und dem freien Dienstleistungsverkehr beschäftigen. Die Kläger sahen diese durch das Staatsmonopol verletzt und kritisierten, dass die restriktiven Maßnahmen nicht wirklich auf eine Suchtbekämpfung, sondern auf eine Wettbewerbsverzerrung abzielten. Sie führten an, dass der Monopolinhaber Werbung betreibt und andere Glücksspiele außer Sportwetten durchaus von privaten Anbietern veranstaltet werden könnten. Der Europäische Gerichtshof sah das EU Recht durch den Staatsvertrag in der Tat verletzt und stützte sich in seinem Urteil vom 8. September 2010 ⁹³ unter anderem darauf, dass die Vorgaben zur Suchtprävention nicht zureichend erfüllt wurden.

Was die weiteren Glücksspiele betrifft: Interessanterweise taucht der Begriff „Online Casino“ in der ersten Fassung des Glücksspielstaatsvertrags überhaupt nicht auf. Das Wort „Internet“ findet sich weniger als fünfmal. In § 4 Absatz 4 heißt es:

Das Veranstellen und das Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet ist verboten.

Der Sonderweg Schleswig-Holsteins ergab sich erst mit der ersten Überarbeitung des Staatsvertrags. Gemäß der ursprünglichen Fassung sind alle nicht-staatlich konzessionierten Online Angebote illegal. Außerdem heißt es: „Werbung für öffentliches Glücksspiel im Fernsehen, im Internet sowie über Telekommunikationsanlagen ist verboten.“

Kritik an der ursprünglichen Fassung des Glücksspielstaatsvertrags gab es beispielsweise auch von Spielbanken, da sich die staatlichen Betreiber stärker kontrolliert sahen als die Betreiber von gewerblichen Spielhallen. Der Deutsche Lottoverband befand, dass die Lotterien gegenüber anderen Arten von Glücksspiel überreguliert seien ⁹⁴. Allerdings erlaubte § 25 Absatz 6 die auf ein Jahr befristete Erlaubnis von Online Lotterien unter bestimmten Voraussetzungen.

8.1.2. Erster Glücksspieländerungsstaatsvertrag

Der Erste Glücksspieländerungsstaatsvertrag, kurz GlüÄndStV ⁹⁵, trat am 1. Juli 2012 in Kraft und ersetzte die ursprüngliche Fassung des Staatsvertrags. Diese erste Änderungsfassung gilt auch heute noch und der Glücksspieländerungsstaatsvertrag endet zum 30. Juni 2021. Wichtig ist, dass nur 15 Bundesländer diesem Vertrag zugestimmt haben: Schleswig-Holstein hat den Vertrag nicht ratifiziert.

⁹² https://www.bundesverfassungsgericht.de/entscheidungen/rs20060328_1bvr105401.html

⁹³ <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=de&jur=C,T,F&num=C-316/07&td=ALL>

⁹⁴ <https://www.deutscherlottoverband.de/pressemitteilung/europaescher-gerichtshof-verurteilt-das-deutsche-gluecksspielrecht/>

⁹⁵ <https://www.berlin-suchtpraevention.de/wp-content/uploads/2016/12/Gluecksspielaenderungsstaatsvertrag.pdf>

Wichtige Punkte des Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrags sind:

- Die Vermittlung von staatlichen Lotterien ist seitdem auch online möglich
- Eine Werberichtlinie regelt unter anderem das Bewerben von Spielbanken
- Mit dem Vertrag begann eine auf sieben Jahre angelegte Experimentierphase für Sportwetten
- Für Spielhallen ist eine behördliche Erlaubnis nötig, außerdem gibt es weitere Regelungen

Aus diesen Punkten ergaben sich folgende Neuerungen, die zu Kritik und Problemen führten:

Spielhallen

Nicht nur der eigene Weg Schleswig-Holsteins zog eine mehrgleisige Regelung des Glücksspiels in Deutschland nach sich: Da das Umsetzen der Regelungen Ländersache ist, führte der Glücksspieländerungsstaatsvertrag in den einzelnen Bundesländern zu Spielhallengesetzen, Ausführungsgesetzen und Landesglücksspielgesetzen verschiedener Art. Diese setzten mehr oder weniger streng den Spielerschutz um mit Vorschriften und Auflagen für Standorte und die Vergabe einer Erlaubnis.

Kritik, Protest und letztlich auch Klagen gab es von Betreibern und Verbänden vor allem wegen des sogenannten Mindestabstands. In zahlreichen Bundesländern wurde ein minimaler Abstand nicht nur zu anderen Spieleinrichtungen, sondern etwa auch zu Schulen oder öffentlichen Einrichtungen vorgeschrieben. Dies führte zum einen zur Einschränkung von Neueröffnungen, zum anderen aber auch zu einer Vorschrift der Ausdünnung des vorhandenen Bestands mit Schließungen im Losverfahren.

Der Verband der Deutschen Automatenindustrie e. V. hat in einer Übersicht⁹⁶ die länderspezifischen Spielhallenregelungen und Überarbeitungen zusammengestellt. Ohne weiter auf einzelne Klagen einzugehen: Die Verfassungsbeschwerden gegen landesrechtliche Einschränkungen für Spielhallen blieben letztlich erfolglos. Betreiber von Spielhallen in Berlin, in Bayern und im Saarland hatten die Ausübung ihrer Berufsfreiheit verletzt gesehen und Beschwerde eingereicht.

In einem Beschluss vom 7.3.2017⁹⁷ hat das Bundesverfassungsgericht die Beschwerden zurückgewiesen. Keiner der angesprochenen Punkte wie das Verbundverbot, also das Verbot mehrerer Glücksspiel Standorte in einem Gebäude, sowie Abstandsgebot, gesetzliche Beschränkung der Anzahl von Spielbanken oder eine gesetzlich vorgeschriebene Gerätehöchstzahl verletzten Grundrechte oder Berufsfreiheit. Selbst die unterschiedliche Behandlung von Spielhallen und Spielbanken sah das Bundesverfassungsgericht aufgrund von unterschiedlichem Suchtpotenzial für gerechtfertigt an.

Sportwetten

Der § 10 des Glücksspieländerungsstaatsvertrags führt die Experimentierklausel für Sportwetten ein. Diese hob das staatliche Monopol für die Veranstaltung von Sportwetten auf. Für sieben Jahre sollten maximal 20 Konzessionen für Buchmacher vergeben werden. Das Verfahren zur Vergabe dieser Zulassungen startete am 8. August 2012 unter Zuständigkeit des hessischen Innenministeriums. Entscheidungen fälltte das Glücksspielkollegium, ein Gremium mit Vertretern aller Bundesländer.

⁹⁶ <http://www.vdai.de/frames.htm#glstv.htm>

⁹⁷ https://www.kostenlose-urteile.de/BVerfG_1-BvR-1314121-BvR-1874131-BvR-1694131-BvR-163012_Verfassungsbeschwerden-gegen-landesrechtliche-Einschraenkungen-fuer-Spielhallen-erfolglos.news24125.htm

Da für etliche private Sportwetten Anbieter im Vergabeverfahren keine Lizenzen vorgesehen waren, kam es zu Klagen, welche letztlich das Verfahren stoppten. Das Verwaltungsgericht Wiesbaden bewertete die Vergabe in einem Urteil ⁹⁸ als intransparent und sah außerdem die EU Dienstleistungsfreiheit verletzt. Nach einer Beschwerde des Landes Hessen bestätigte der Hessische Verwaltungsgerichtshof das Urteil und die beklagte Intransparenz der Lizenzvergabe. Die Vergabe der Lizenzen durch das Glücksspielkollegium widerspreche dem Grundgesetz ⁹⁹.

Zu den 20 ursprünglichen Lizenzen sollten 15 weitere Konzessionen kommen, jedoch stoppte das Urteil das gesamte Vergabeverfahren. Dazu kam ein weiteres Urteil des Europäischen Gerichtshofes, welches das Vergabeverfahren für Sportwetten-Konzessionen im Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrag als nicht vereinbar mit EU Recht sah.

8.1.3. Zweiter Glücksspieländerungsstaatsvertrag

Am 4. Februar 2016 entschied der Europäische Gerichtshof, dass die Vergabe von Sportwetten-Konzessionen im deutschen Verfahren unionsrechtswidrig sei. Um mit EU Recht konform zu sein, bedürfe der Glücksspieländerungsstaatsvertrag einer Anpassung. Das Urteil ¹⁰⁰ stützte sich auf den freien Dienstleistungsverkehr gemäß Artikel 56 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union. Das Schutzkonzept des Staatsvertrags sei nicht ausreichend, um ein faktisches Staatsmonopol auf Sportwetten und einen Eingriff in die Dienstleistungsfreiheit zu rechtfertigen.

Bereits im Juli 2014 hatte die Europäische Kommission eine Empfehlung mit „Grundsätzen für den Schutz von Verbrauchern und Nutzern von Online-Glücksspieldienstleistungen und für den Ausschluss Minderjähriger von Online-Glücksspielen“ veröffentlicht ¹⁰¹. Die darin beschriebenen Maßnahmen für einen umfassenden europäischen Rahmen für das Online Glücksspiel waren nicht verbindlich, stellten aber einen Vorschlag zur Liberalisierung einerseits oder für ein konsequentes Schutzkonzept andererseits dar.

Aus gegebenem Anlass sollte also ein Zweiter Glücksspieländerungsstaatsvertrag Abhilfe schaffen. Die Regierungschefs der Länder unterzeichneten am 16. März 2016 auf der Ministerpräsidentenkonferenz einen entsprechenden Gesetzesentwurf ¹⁰², der vielfach begrüßt wurde. Die 20 bisherigen Inhaber von Lizenzen für Sportwetten sowie die 15 zusätzlichen Anbieter sollten eine vorläufige Erlaubnis erhalten mit einer Gültigkeit bis zum 1. Januar 2019. Die Begrenzung der Anzahl von Lizenzen sollte zukünftig entfallen, um diese und weitere Beanstandungen des Europäischen Gerichtshofs aus dem Weg zu räumen.

Bereits im Oktober 2015 hatte Hessen konkrete Vorschläge für eine moderne Regulierung des Glücksspiels in Deutschland veröffentlicht ¹⁰³. Darunter fanden sich etwa die Regulierung von Casino und Poker Spielen im Internet sowie die Gründung einer gemeinsamen Anstalt des öffentlichen Rechts, um die Arbeit des Glücksspielkollegiums fortzuführen. Der Zweite Glücksspieländerungsstaatsvertrag befasste sich zwar nach wie vor nicht mit der Zulassung von Online Casinos, sah aber immerhin die Einrichtung dieser Geschäftsstelle für das Glücksspielkollegium in Sachsen-Anhalt vor. Nordrhein-Westfalen sollte die bundesweite Vergabe von Sportwetten Lizenzen übernehmen.

98 http://www.lareda.hessenrecht.hessen.de/lexsoft/default/hessenrecht_lareda.html#docid:7405067

99 http://www.lareda.hessenrecht.hessen.de/lexsoft/default/hessenrecht_lareda.html#docid:7428152

100 <http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=GI%25C3%25BCcksspielstaatsvertrag&docid=174105&pageIndex=0&doclang=DE&mode=req&dir=&occ=first&part=1&cid=156322#ctx1>

101 -

102 <http://www.parldok.thueringen.de/ParlDok/dokument/64542/thueringer-gesetz-zu-dem-zweiten-gluecksspielaenderungsstaatsvertrag.pdf>

103 <https://innen.hessen.de/pressearchiv/pressemitteilung/hessen-macht-konkrete-vorschlaege-fuer-eine-moderne-gluecksspielregulierung>

Die zweite Überarbeitung des Staatsvertrags sollte am 1. Januar 2018 in Kraft treten, allerdings kam es nicht zur Ratifizierung. Schleswig-Holstein drängte auf eine stärkere Liberalisierung und eine Neuverhandlung des Vertrags. Auch Nordrhein-Westfalen verweigerte die Ratifizierung. Ohne die nötige Zustimmung aller 16 Bundesländer kam der Zweite Glücksspieländerungsstaatsvertrag nicht zustande.

8.1.4. Lizenzen Schleswig-Holstein

Was war beziehungsweise ist besonders am von Schleswig-Holstein eingeschlagenen Sonderweg bei der Regulierung des Glücksspiels? Das Bundesland bildete beim Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrag die Ausnahme und beteiligte sich zunächst. Der Landtag in Kiel beschloss im September 2011 ein eigenes Gesetz¹⁰⁴ zur "Neuordnung des Glücksspiels". Die große Neuerung war neben der Zulassung von privaten Sportwetten Anbietern die Lizenzierung von Online Casinos. Diese Genehmigungen waren auf fünf Jahre befristet.

Das Glücksspielgesetz Schleswig-Holsteins hatte die Landesregierung unter Führung der CDU auf den Weg gebracht, jedoch änderte sich die Konstellation mit der Landtagswahl im Jahr 2012. Auf Drängen der übrigen Bundesländer knickte die neue, SPD geführte Regierung ein und trat im Januar 2013 dem ersten Änderungsstaatsvertrag bei. Allerdings entschied der Europäische Gerichtshof im Juni 2014 im Nachhinein, dass die Sonderlösung Schleswig-Holsteins mit der liberaleren Glücksspielpolitik die "Kohärenz der strikteren Politik der übrigen deutschen Länder nicht in Frage" stelle. Im Urteil¹⁰⁵ heißt es:

Das in fast allen Bundesländern geltende Verbot der Veranstaltung von Glücksspielen im Internet und der Werbung dafür kann in angemessenem Verhältnis zu den verfolgten Zielen des Allgemeininteresses stehen.

Im Gegensatz zum Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrag sah die EU Kommission die Lösung aus dem deutschen Norden als europarechtskonform an.

8.2. Die aktuelle Rechtslage in Deutschland im Jahr 2019

Was ist nun der Stand der Dinge zu Beginn des Jahres 2019? Wir haben die wichtigsten Eckpunkte der Rechtslage in Deutschland zusammengefasst.

8.2.1. Schleswig-Holstein Lizenzen

Während der kurzen Dauer der Ausnahme vom Glücksspielstaatsvertrag hat das Bundesland im Rahmen des Glücksspielgesetzes Schleswig-Holsteins Lizenzen an 23 Online Casinos und 25 Sportwetten Anbieter vergeben. Diese liefen aber Ende 2018 oder zu Beginn 2019 aus. Streng genommen richteten sich die somit erlaubten Angebote ohnehin nur an Einwohner Schleswig-Holsteins: Laut einem Urteil des Oberverwaltungsgerichts NRW handelt es sich bei der Teilnahme aus anderen Bundesländern um illegales Glücksspiel¹⁰⁶. Trotzdem fand mitunter eine bundesweite

¹⁰⁴ <http://www.gesetze-rechtsprechung.sh.juris.de/jportal/?quelle=jlink&query=GlSpielG+SH&psml=bssshoprod.psml&max=true&aiz=true>

¹⁰⁵ <https://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2014-06/cp140085de.pdf>

¹⁰⁶ http://www.justiz.nrw.de/nrwe/ovgs/ovg_nrw/j2014/13_B_827_14_Beschluss_20141113.html

Bewerbung der Angebote statt. Dagegen waren aber die Landesmedienanstalten vorgegangen ¹⁰⁷ .

Dirk Hundertmark, Pressesprecher des Innenministeriums Schleswig-Holstein, kommentierte die Situation Schleswig-Holsteins im Januar 2019 wie folgt:

" Derzeit sind Genehmigungen für Online-Casinospiele nicht möglich, da diese nach dem Glücksspielstaatsvertrag mit den anderen Bundesländern nicht erlaubnisfähig sind. Die Landesregierung und der Landtag von Schleswig-Holstein verfolgen das Ziel, das Verbot von Online-Casinospielen aufzuheben. Nur so können aus unserer Sicht die Glücksspielsucht und der Schwarzmarkt bekämpft sowie der Jugend- und Spielerschutz gestärkt werden. "

Schleswig-Holstein gibt aber auch im Jahr 2019 erneut den Vorreiter: Am 3. März hat die Landesregierung aus CDU, FDP und Grünen mit Unterstützung des oppositionellen Südschleswigschen Wählerverbands SSW einen Gesetzesentwurf ¹⁰⁸ vorgelegt. Dieser sieht eine Übergangsregelung vor mit pauschaler Verlängerung der Lizenzen Schleswig-Holsteins für Online Casinos und Sportwetten Anbieter. Diese soll für zwei Jahre gelten. Stichtag ist damit der 30. Juni 2021, an dem auch die Geltungsdauer des aktuellen Glücksspielstaatsvertrags ausläuft. Damit drängt Schleswig-Holstein auf eine gesamtdeutsche Lösung. Im Entwurf heißt es:

" Spätestens für die Zeit ab Mitte 2021 ist daher ein neuer Regulierungsrahmen zu entwickeln. Die Länder stehen aktuell in einem engen Dialog miteinander, um für die Zeit nach Auslaufen des Glücksspielstaatsvertrages am 30. Juni 2021 eine für alle Länder tragfähige Gesamtlösung, die alle relevanten glücksspielrechtlichen Aspekte abdeckt und regelt, herbeizuführen. In diesen Dialog bringen sich alle Länder konstruktiv und zielorientiert ein. "

107 <https://www.tagesschau.de/inland/gluecksspiel-privatsender-101.html>

108 http://www.cdu.ltsh.de/files/cdu/publikationen/20190313_GE_mit_begruendung.pdf

8.2.2. Glücksspielstaatsvertrag die Dritte?

Wie bereits erwähnt ist der ursprüngliche Staatsvertrag bis zum 30. Juni 2021 befristet. Es gelten die umgesetzten Landesgesetze zum Glücksspiel. Am 21. März 2019 fand in Berlin die Konferenz der Ministerpräsidenten der Länder statt, bei der es auch um die Glücksspielgesetze Deutschlands ging. Wichtigstes Ergebnis ist, dass die von Schleswig-Holstein bereits ausgestellten Lizenzen um zwei Jahre verlängert werden und damit bis Mitte 2021 fortgelten.

Gleichzeitig besteht nun die Erwartungshaltung, dass die Länder innerhalb dieser Frist einen dritten Glücksspielstaatsvertrag aushandeln, der dem Vorbild Schleswig-Holsteins folgt und zumindest eine teilweise Liberalisierung des Marktes mit sich bringt. Strittige Punkte sind Verbot oder Erlaubnis von Live-Wetten und Casino Spielen und eine Obergrenze für Einzahlungen innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens. Unklar ist auch, ob die Glücksspielkommission als zentrale Anstalt des öffentlichen Rechts organisiert wird, wie es bereits mit dem Zweiten Glücksspieländerungsstaatsvertrag geplant war.

8.2.3. Das EU Recht und die Online Casinos in Deutschland

Das Bundesverwaltungsgericht ist der Auffassung, dass ein Verbot von Online Casinos, aber eine Erlaubnis von der Vermittlung von Sportwetten über das Internet mit Verfassungs- und Unionsrecht vereinbar sind. In den zwei parallelen Verfahren BVerwG 8 C 14.16¹⁰⁹ und BVerwG 8 C 18.16¹¹⁰ urteilte das Bundesverwaltungsgericht im Jahr 2017, dass mit einer Differenzierung der unterschiedlichen Arten von Glücksspiel kein Verstoß gegeben sei. In der dazugehörigen Pressemitteilung¹¹¹ heißt es:

Casino-, Rubbellos- und Pokerspiele im Internet zu veranstalten oder zu vermitteln, auch nach der teilweisen Öffnung des Vertriebswegs, "Internet" für Sportwetten und Lotterien mit Verfassungs- und Unionsrecht vereinbar ist.

Allerdings gab es von der EU Kommission bereits Anfang 2017 Zweifel, ob die Ungleichbehandlung von Online Casinos und Sportwetten ein wirklich stimmiges Konzept für die Regulierung darstellt. Urteile des Bundesverfassungsgerichts oder des Europäischen Gerichtshofes hierzu sind bislang noch nicht gefallen. Das Abwarten einer gegenläufigen Entscheidung wäre natürlich hinfällig, falls vorher tatsächlich eine dritte Version des Glücksspielstaatsvertrags die europarechtskonforme Liberalisierung und Marktöffnung für Online Casinos in Deutschland bringen sollte.

8.2.4. Rechtsunsicherheiten

Im beschriebenen Dschungel der Paragraphen, dem Konflikt zwischen deutschem und europäischem Recht und den verschiedenen Auflagen des Glücksspielstaatsvertrags geht schnell die Übersicht verloren. Aufgrund der rechtlichen Grauzone, Wunschenken bei Spielern und der Situation in anderen EU Staaten, aber auch der Nicht-Ahndung vieler Rechtsverletzungen bestehen einige vermeintliche Rechtssicherheiten, die sich gerade im Internet hartnäckig halten

109 <https://www.bverwg.de/261017U8C14.16.0>

110 <https://www.bverwg.de/de/261017U8C18.16.0>

111 <https://www.bverwg.de/pm/2017/74>

und in verschiedenen Formen immer wieder die Runde machen, wenn es darum geht, Online Glücksspiel und Online Casinos zu rechtfertigen. Ohne Anspruch auf Vollständigkeit oder jegliche Gewähr der Rechtsverbindlichkeit wollen wir die häufigsten "Rechtsunsicherheiten" kurz anreißen.

EU Lizenzen als behördliche Erlaubnis

Viele deutsche Spieler sind der Ansicht, dass eine "behördliche Erlaubnis", wie sie Paragraph 284 des Strafgesetzbuches vorsieht, auch mit einer Lizenz einer ausländischen EU Regulierungsbehörde, etwa aus Malta oder Gibraltar, gegeben ist. Daher lautet die Annahme, dass beispielsweise Online Casinos mit einer MGA Lizenz auch mit deutschem Recht konform sind. Dies stimmt so leider nicht.

Die nötige Erlaubnis muss nach nationalem Recht von einer deutschen Behörde stammen. Es besteht kein Zwang, die Zulassung durch Behörden anderer EU Mitgliedsstaaten anzuerkennen beziehungsweise diese führen nicht zu einer automatischen Legalisierung der entsprechenden Glücksspiel- und Casino-Seiten. Gleichzeitig darf das deutsche Recht nicht gegen EU-Richtlinien verstoßen und beispielsweise nicht die Dienstleistungsfreiheit einschränken, es sei denn, die Glücksspielgesetze wären als Gesamtkonzept stimmig.

Strafverfolgung

Für viele deutsche Spieler ist irreführend, dass es zu keiner nennenswerten Strafverfolgung von Spielern kommt. Spieler können in Deutschland illegale Online Glücksspiel Angebote ungeahndet wahrnehmen.

Dazu kommt, dass der Staat momentan noch nicht einmal Zahlungen an illegale Online Glücksspiel Unternehmen blockieren kann. Beim sogenannten Einfrieren von Konten oder der Blockade von Zahlungen in Zusammenarbeit mit Banken und Finanzdienstleistern ergeben sich datenschutzrechtliche Bedenken¹¹². Die Zahlungsdienstleister selbst können nicht zwischen Transaktionen an legale und illegale Betreiber unterscheiden. Strafanzeigen gegen Banken oder Zahlungsunternehmen, etwa durch die Bundesfinanzaufsicht, blieben bislang aus.

Verlorenes Guthaben

Gänzlich Kopf zu stehen scheint das Recht, wenn Spieler in Deutschland ihre beim Online Glücksspiel verlorenen Einsätze zurückfordern. Mehrere Dienstleister und Rechtsanwälte werben damit, im Internet verspielte Beträge im Namen von deutschen Spielern einzuklagen. Die Argumentation lautet, dass der Glücksspielstaatsvertrag nicht nur Online Glücksspiel ohne Erlaubnis verbietet, sondern auch die „Mitwirkung an Zahlungen im Zusammenhang mit unerlaubtem Glücksspiel“. Paragraph 134 des Bürgerlichen Gesetzbuches BGB ließe sich nun so auslegen, dass Transaktionen an illegale Betreiber nichtig sind, so die zugrunde liegende Rechtsauffassung.

Genau genommen wird das Geld also vom Zahlungsdienstleister zurückgefordert, dem es dann überlassen ist, das Geld auch vom Online Casino einzutreiben. Sollte das Casino wiederum seine Forderung von den betroffenen Spielern eintreiben wollen, müsste es vor Gericht die Bezahlung einer illegalen Dienstleistung einklagen. Diesen Weg wird kein Betreiber gehen wollen, so die Auffassung. Die Erfolgsaussichten dieser Rückforderungen wollen wir hier nicht bewerten.

112 <https://www.datenschutzzentrum.de/artikel/860-Datenschutzrechtliche-Bewertung-der-Regelungen-zum-Financial-Blocking-zur-Verhinderung-illegalen-Gluecksspiels-im-Internet.html>

8.2.5. Die wichtigsten Urteile

In Bezug auf die EU Rechtskonformität der deutschen Rechtslage haben wir im Folgenden eine Übersicht relevanter Urteile zusammengestellt. Diese sind zunächst nach Rang des Gerichtshofes und dann nach Chronologie sortiert.

Europäischer Gerichtshof

- Europäischer Gerichtshof vom 8.9.2010 C-46/08 – “Carmen Media”¹¹³ : Der Europäische Gerichtshof entschied, dass Glücksspielgesetze die Dienstleistungsfreiheit grundsätzlich einschränken dürfen, wenn sie die Spielsucht bekämpfen. Ein staatliches Monopol ist grundsätzlich unionsrechtskonform, wenn keine diskriminierenden Kriterien vorliegen.
- Europäischer Gerichtshof vom 8.9.2010 - C-316, 358, 359, 360, 409, 410/07 – “Markus Stoß”¹¹⁴ : Der Europäische Gerichtshof urteilte hier in mehreren verbundenen Rechtssachen, das deutsche Monopol auf Glücksspiele sei rechtswidrig: "Mit dem im Rahmen der Organisation von Sportwetten und Lotterien in Deutschland errichteten staatlichen Monopol wird das Ziel der Bekämpfung der mit Glücksspielen verbundenen Gefahren nicht in kohärenter und systematischer Weise verfolgt."
- Europäischer Gerichtshof vom 8.9.2010 C-409/06 – "Winner Wetten"¹¹⁵ : Auch hier urteilt der Europäische Gerichtshof gegen das deutsche Staatsmonopol, unter anderem, weil Werbung für Glücksspiel-Angebote nicht mit der Prävention vereinbar ist: "Zum einen führen nämlich die Inhaber der staatlichen Monopole intensive Werbekampagnen durch, um die Gewinne aus den Lotterien zu maximieren, und entfernen sich damit von den Zielen, die das Bestehen dieser Monopole rechtfertigen. Zum anderen betreiben oder dulden die deutschen Behörden in Bezug auf Glücksspiele wie Kasino- oder Automaten Spiele, die nicht dem staatlichen Monopol unterliegen, aber ein höheres Suchtpotenzial aufweisen als die vom Monopol erfassten Spiele, eine Politik, mit der zur Teilnahme an diesen Spielen ermuntert wird. Unter diesen Umständen lässt sich das präventive Ziel des Monopols nicht mehr wirksam verfolgen, so dass das Monopol nicht mehr gerechtfertigt werden kann."
- Vorabentscheidung des Europäischen Gerichtshofes vom 12.6.2013 – C-156-13 – „Digibet Ltd und Gert Albers gegen Westdeutsche Lotterie GmbH & Co“¹¹⁶ : Laut des Urteils stellt Schleswig-Holsteins liberaleres Glücksspielgesetz die Kohärenz der strikteren Politik in den übrigen Bundesländern nicht in Frage. Das Verbot von Online Casinos und Online Glücksspiel sowie entsprechender Werbung kann im angemessenen Verhältnis zu den verfolgten Zielen des allgemeinen Interesses stehen.
- Europäischer Gerichtshof vom 4.2.2016 – C-336/14 – “Sebat Ince”¹¹⁷: Laut des Urteils bestand das staatliche deutsche Monopol auf Glücksspiele trotz der Versuche der Regulierung weiter fort. Da der Glücksspielstaatsvertrag nicht mit EU Recht vereinbar sei, ist die strafrechtliche Verfolgung und Sanktionierung von privaten Wettvermittlern ohne Lizenz nicht weiter zulässig.

113 <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=de&num=C-46/08>

114 <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-316/07&language=de>

115 <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=de&num=C-409/06>

116 <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=de&jur=C,T,F&num=C-156/13>

117 <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?language=de&jur=C,T,F&num=C-336/14>

Bundesgerichtshof

- Bundesgerichtshof vom 28.9.2011 – I ZR 189/08 ¹¹⁸ : Dieses Urteil stuft den Glücksspielstaatsvertrag und speziell das Internetverbot nach Paragraf 4 Absatz 4 als unionsrechtskonform ein.
- Bundesgerichtshof vom 18.10.2012 – III ZR 196/11 ¹¹⁹ und III ZR 197/11 ¹²⁰ : In diesen zwei Urteilen wies der Bundesgerichtshof Schadenersatzforderungen wegen Gewinnausfällen von Sportwetten Veranstaltern zurück.

Oberlandesgericht Naumburg

- Oberlandesgerichts Naumburg vom 27.9.2012 – 9 U 73/11 ¹²¹ : Das Oberlandesgericht Naumburg urteilte, dass ein europäischer Anbieter in Deutschland auch ohne behördliche Erlaubnis Online Sportwetten vermitteln dürfe. Damit stellte der Beschluss die Dienstleistungsfreiheit über das Staatsmonopol. Im Detail sei zwar das Internetverbot als kohärente Beschränkung der Grundrechte zulässig, nicht aber das Staatsmonopol.

8.3. Die Rechtslage von Online Casinos in Europa

Im folgenden Abschnitt betrachten wir die Rechtssituation in anderen europäischen Nationen, wenn auch weniger ausführlich als für Deutschland.

8.3.1. Belgien

Betreiber eines normalen, terrestrischen Angebotes können in Belgien zusätzlich eine Lizenz für Online Casino Spiele, Arcade Spiele oder Internet Wetten erwerben. Für die Regulierung einschließlich Lizenzvergabe ist die Glücksspiel Kommission zuständig.

8.3.2. Bulgarien

Die Regulierung in Bulgarien erfolgt durch eine staatliche Glücksspiel Kommission, die zwischen terrestrischen und Internet Angeboten unterscheidet. Eine doppelte Lizenzvergabe ist möglich. Die Gesetzgebung sieht vor, unlicenzierte Glücksspielseiten zu blocken, was in der Praxis auch stattfindet. Allerdings kommt es zu keinen weiteren rechtlichen Schritten gegen unlicenzierte Betreiber.

8.3.3. Dänemark

Die dänische Glücksspiel Behörde regelt normale und Online Angebote. Der Markt ist nur teilweise liberalisiert. Für Online Casinos, Online Poker und Sportwetten sind Lizenzen erhältlich, während Lotterien sowie einige weitere Spiele wie Bingo, Rubbellose, Keno sowie Pferde- und Hundewetten dem Staatsmonopol der „Danske Spil“ unterliegen. Gemeinnützige Lotterien können vom Monopol ausgenommen werden.

118 <http://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&Datum=2011-9&Seite=1&nr=58538&pos=57&anz=309>

119 <http://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=62053&pos=0&anz=1>

120 <http://juris.bundesgerichtshof.de/cgi-bin/rechtsprechung/document.py?Gericht=bgh&Art=en&nr=62067&pos=0&anz=1>

121 <http://www.landesrecht.sachsen-anhalt.de/jportal/portal/t/buq/page/bssahprod.psml?doc.hl=1&doc.id=KORE228772012&showdoccase=1&doc.part=L¶mfromHL=true>

8.3.4. Estland

Die estnische Zoll- und Steuerbehörde kümmert sich um die Lizenzvergabe. Das Glücksspielrecht des Landes kennt mehrere Besonderheiten: Das Mindestalter für einen Casino Besuch liegt bei 21 Jahren, während die Teilnahme an Lotterien bereits ab 16 Jahren möglich ist. Weiterhin definiert die Gesetzgebung Online Glücksspiel nicht als eigene Form des Glücksspiels, wenn Wetten oder Einsätze über das Internet zustande kommen. Erst wenn das Ergebnis auch von einem elektronischen Gerät beziehungsweise einer Software produziert wurde, handelt es sich um Online Glücksspiel als eigene, vom terrestrischen Glücksspiel separate Form. Demnach sind Internet Wetten und Live Casino Spiele kein Online Glücksspiel.

Die Regulierung des Marktes in Estland begann im Jahr 2010. Ausländische Anbieter werden nur mit estnischer Lizenz zugelassen. Nicht zugelassene Seiten werden blockiert.

8.3.5. Finnland

In Finnland gilt noch ein Staatsmonopol, aber auch hier sind nationale Gesetze im Konflikt mit EU Recht. Ray war der staatliche Anbieter von Tischspielen und Slots, Oy Veikhaus Ab hat Lotterien, Sportwetten sowie Sofortgewinn Angebote vertrieben, während Fintoto Oy Pferdewetten angeboten hat. Im Jahr 2017 wurden alle drei Anbieter unter dem Namen Veikhaus zusammengelegt.

Online Glücksspiel ist nach dem finnischen Gesetz lediglich ein eigener Vertriebsweg, aber keine eigene Form von Glücksspiel. Ausländische Anbieter sind in Finnland untersagt, aber Spieler in Finnland können straffrei Seiten im Ausland besuchen und nutzen, weshalb viele bekannte Online Casinos und Sportwetten Anbieter ein finnisches Angebot zur Verfügung stellen.

8.3.6. Frankreich

Glücksspiel ist in Frankreich nicht legalisiert oder liberalisiert. Reguläre Casinos, Sport- und Pferdewetten sowie Lotterien fallen unter ein Staatsmonopol. Auf Druck der EU Kommission hat Frankreich aber den Online Glücksspiel Markt etwas geöffnet: Seit dem Jahr 2010 sind Sport- und Pferdewetten im Internet möglich sowie sogenannte "Club Spiele", die auf Glück und Können basieren. Poker ist hier die einzige zugelassene Spielart. Online Casinos sind nach wie vor verboten. Für die Lizenzierung von Online Glücksspiel ist ARJEL zuständig, die "Autorité de régulation des jeux en ligne".

8.3.7. Griechenland

Griechenland hat im Jahr 2011 ein Glücksspielgesetz verabschiedet, das eine öffentliche Ausschreibung für Lizenzen vorsah. Obwohl solch ein Verfahren seitdem nicht stattgefunden hat, wurde Online Glücksspiel zwischenzeitlich vorübergehend erlaubt. Anbieter mit einer EU Lizenz werden zugelassen, wenn Sie einer Besteuerung zustimmen. Die griechische Glücksspiel Aufsicht verlässt sich dabei hauptsächlich auf die Auflagen und Vorgaben der ausländischen Zulassungsstellen und wird selten selbst tätig.

Seit dem Jahr 2018 gibt es einen neuen Gesetzesentwurf, der eine Vergabe von Lizenzen für jeweils fünf Jahre vorsieht. Voraussetzung ist nicht mehr ein Ausschreibungsverfahren, sondern das Erfüllen festgelegter Kriterien. Das neue Gesetz soll das alte ersetzen, wurde aber bislang noch nicht verabschiedet.

8.3.8. Irland

Die Republik Irland kennt Gesetze für Glücksspiel und Lotterien sowie für Wetten. Casino Spiele sind darunter weitestgehend verboten. Es gibt eine Staatslotterie mit einem Quasi-Monopol. Glücksspielgeräte können mit Lizenz betrieben werden, während der Erwerb einer Casino Lizenz nicht möglich ist. Einige Anbieter operieren jedoch als private Clubs.

Ein Gesetzeszusatz aus dem Jahr 2015 regelt Online Buchmacher und Wettvermittler, die sich an irische Kunden richten. Eine Lizenz ist erforderlich, auch wenn es derzeit noch kein entsprechendes Verfahren gibt. Bis dahin können ausländische Betreiber ihre Dienste zwischenzeitlich in Irland ohne Einschränkung anbieten.

8.3.9. Italien

Der Glücksspielmarkt in Italien unterliegt einer staatlichen Regulierung, die Liberalisierung und Spielerschutz zu vereinen sucht. Das Angebot von Glücksspiel ohne Lizenz stellt eine Straftat dar. Die nationale Glücksspielbehörde ADM, "Agenzia delle Dogane e dei Monopoli" oder auch Italienische Agentur für Zoll und Monopol, regelt die Zulassungen. Die Lizenzen sind jeweils vier Jahre gültig und werden in einem Ausschreibungsverfahren vergeben. Anbieter aus dem EU Ausland benötigen eine ADM Lizenz, um den italienischen Markt bedienen zu können.

8.3.10. Lettland

Lettland lässt keine ausländischen Anbieter zu. Neben dem staatlichen Betreiber "Latvijas Loto" gibt es nur sechs lizenzierte Anbieter für Casino Spiele, Poker und Wetten. Dem Staat ist das Angebot von Lotto, Keno und Bingo vorbehalten. Regulierung und Aufsicht sind in der Hand der Lotterie- und Glücksspielaufsicht Lettlands. Das Mindestalter für Glücksspiel in Lettland beträgt 21 Jahre. Nicht-lizenzierte Seiten werden geblockt.

8.3.11. Litauen

In Litauen trat die jüngste Glücksspiel Gesetzgebung am ersten Januar 2016 in Kraft. Der Markt ist streng reguliert und bewegt sich nur langsam von einem früheren Staatsmonopol weg. Olifeia ist der größte Anbieter, mit Ausnahme von Sportwetten. Es besteht ein Verfahren für die Vergabe von Lizenzen, jedoch müssen die Anbieter auch terrestrische Spielstätten in Litauen betreiben, wenn sie online aktiv sein wollen. Das Mindestalter für Glücksspiele in Litauen beträgt 18 Jahre, liegt für Casino Spiele jedoch bei 21 Jahren. Illegale Angebote werden blockiert.

8.3.12. Luxemburg

Das wichtigste Glücksspielgesetz Luxemburgs stammt aus dem Jahr 1977, wurde aber mehrmals ergänzt. Seit dem Jahr 2009 bietet die Staatslotterie, und auch nur diese, Sportwetten und Lotterien im Internet an. Das Justizministerium ist für die Erlaubnis für private Anbieter zuständig. Casino 2000 Montdorf ist das einzige zugelassene Casino. Poker ist nur im Casino zulässig.

Der Gesetzgeber unterscheidet nicht klar zwischen terrestrischem und Online Glücksspiel. Einer Liberalisierung des Marktes steht das Quasi-Monopol der Staatslotterie im Wege. Luxemburg befindet sich im Clinch mit Vorgaben der EU Kommission. Eine Blockade von ausländischen Seiten und Anbietern findet derzeit nicht statt.

8.3.13. Malta

Wie wir bereits gesehen haben, ist der maltesische Markt durch die Malta Gaming Authority MGA reguliert. Hauptmerkmal ist die Unterscheidung zwischen B2C und B2B Lizenzen für Betreiber, die sich an Endkunden richten und Provider, welche Unternehmen beliefern. Die Lizenzvergabe erfolgt durch die MGA. Betreiber aus dem EU Ausland können sich um eine Lizenz bewerben.

8.3.14. Niederlande

Die niederländische Glücksspiel Aufsicht ist die KSA, oder "Kansspelautoriteit". Nach der Gesetzgebung von 1964 herrscht ein Monopol, mit einem Liberalisierungsversuch im Jahr 2014, der zum ersten Januar 2015 als Gesetz in Kraft treten sollte. Bis heute gibt es jedoch keinen gesetzlichen Rahmen für Online Glücksspiel. Alle Arten sind derzeit verboten, eine Bewerbung um eine Lizenz ist nicht möglich. Streitpunkt bei Gesetzesentwürfen ist unter anderem die Besteuerung. Eine Öffnung des Marktes ist nicht in Sicht, jedoch könnte sich durch den Zusammenschluss von privaten Anbietern eine Art privates Monopol bilden.

8.3.15. Norwegen

In Norwegen besteht de facto ein Staatsmonopol: Eine Bewerbung um eine Erlaubnis für die Veranstaltung von Glücksspielen ist möglich, wird aber nicht erteilt. "Norsk Tipping" und "Norsk Rikstoto" sind die einzigen autorisierten Anbieter gemäß dem Lotteriegesetz. Die Glücksspielgesetze des Landes unterscheiden nicht zwischen landbasierten und Online Angeboten. Anbieter ohne Erlaubnis sind entsprechend illegal, werden aber mit Ausnahmen weitestgehend nicht verfolgt. Norwegische Spieler können legal auf ausländischen Seiten spielen.

8.3.16. Österreich

Österreich hat ein Glücksspielgesetz, das Lotterien, reguläre Casinos, Online Glücksspiel in der Form von Lotterien und Poker reguliert. Besonders an Österreich ist, dass Poker als reines Glücksspiel definiert ist, Sportwetten dagegen nicht. Geldspielgeräte wie Slots werden auf Ebene der Bundesländer reguliert.

Die Österreichische Lotterien GmbH hält ein Monopol auf Lotterien, während die Veranstaltung von Casino Games nur der Casinos Austria AG zusteht, sowohl online als auch offline. Im Gegensatz zu Casino Spielen können private Anbieter von Sportwetten in den Bundesländern Lizenzen erwerben und dann auch online agieren.

Höhere Gerichte in Österreich haben immer wieder widersprüchlich entschieden, ob die österreichische Gesetzgebung EU konform ist oder nicht. Das Verfassungsgericht ist dieser Auffassung, Verwaltungsgerichte der Länder widersprechen. Eine EU Gerichtsentscheidung steht aus.

8.3.17. Polen

Das jüngste polnische Glücksspielgesetz stammt aus dem Jahr 2009, im Jahr 2016 folgten etliche Ergänzungen. Statt einer Liberalisierung verfolgt der Gesetzgeber aber einen restriktiven Ansatz. Sowohl online als auch offline Angebote werden von einem Monopol bestimmt. Wetten auf Sport oder Ereignisse können auch von privaten, lizenzierten Anbietern vermittelt werden. Für die Regulierung ist der Finanzminister zuständig. Anbieter aus dem EU Ausland können sich um eine Lizenz bewerben.

8.3.18. Portugal

Die portugiesische Glücksspielbehörde ist die SRIJ. Einige Glücksspiele unterliegen einem Staatsmonopol, weshalb keine Lizenzvergabe möglich ist. Dazu zählen Lotterien und Sportwetten mit variablen Quoten, während Wetten zu festen Quoten auch außerhalb des Monopols möglich sind. Online Glücksspiel darf nur von in Portugal lizenzierten Anbietern offeriert werden. Die Gesetzgebung des Landes orientierte sich an EU Vorgaben und Einschränkungen des Marktes sollen dem Spielerschutz dienen.

8.3.19. Rumänien

Die Nationale Glücksspiel Behörde regelt das Glücksspiel in Rumänien. Technisch gesehen ist Online Glücksspiel seit dem Jahr 2010 legal, aber erst seit dem Jahr 2013 können sich Anbieter um eine Lizenz bewerben, auch aus dem EU Ausland. Für Lotterien gilt ein Staatsmonopol. Sportwetten sieht der Gesetzgeber nur bedingt als Glücksspiel an.

8.3.20. Schweden

Schweden hat im Juni 2018 ein neues Glücksspielgesetz verabschiedet, das zum ersten Januar 2019 in Kraft getreten ist. Glücksspiel auf dem schwedischen Markt erfordert demnach eine Lizenz. Das Verfahren sieht Zulassungen für ein Staatsmonopol sowie für terrestrisches und Online Glücksspiel und Wetten vor. Anbieter aus dem EU Ausland sollen sich bei der schwedischen Glücksspielbehörde um eine Konzession bewerben können. Das neue Glücksspielgesetz gilt nur für den schwedischen Markt, nicht für schwedische Spieler, die auf ausländischen Seiten spielen. Eine Umsetzung des neuen Gesetzes bleibt noch abzuwarten.

8.3.21. Schweiz

Auch in der Schweiz gilt seit dem ersten Januar 2019 ein neues Glücksspielgesetz, unter dem Online Glücksspiel mit Lizenz erlaubt ist. Bis zum Jahr 2024 stehen nur den terrestrischen Schweizer Casinos Online Lizenzen zu. Danach gibt es ein Vergabeverfahren für eine beschränkte Anzahl an Zulassungen. Auch ausländische Betreiber können sich hier bewerben. Allerdings müssen Sie mit einem Schweizer Lizenznehmer eine Partnerschaft eingehen oder eine Unternehmenspräsenz in der Schweiz etablieren. Die Blockierung von illegalen Angeboten ist vorgesehen. Für Lotterien und Wetten ist in der Schweiz die interkantonale Regulierungsstelle Comlot zuständig. Casino Spiele, Poker und weitere Glücksspiele unterliegen dem Bundesamt für Glücksspiel.

8.3.22. Slowakei

In der Slowakei besteht noch ein Staatsmonopol für Zahlenlotterien, Bingo, Bargeld Lotterien und Internet Spiele. Letztere sind als Spiele mit einem Server klassifiziert, bei denen die Spieler gegen eine Software oder andere Spieler spielen. Einige private Anbieter vermitteln aber Wetten zu festen Quoten auch über das Internet. Der staatliche Anbieter ist Tipos.

Zum 1. März 2019 sollte ein neuer Gesetzesentwurf in Kraft treten, womit auch eine eigene Glücksspielbehörde geschaffen werden soll. Eine Zulassung für ausländische Anbieter innerhalb der EU mit Lizenz ist ebenfalls vorgesehen sowie eine Öffnung des Marktes für private Betreiber. Erste Lizenzen sollen zum 1. Juli 2019 vergeben werden.

8.3.23. Slowenien

Online Glücksspiel ist in Slowenien nicht verboten, allerdings erhalten nur Betreiber von regulären Casinos und Spielstätten eine notwendige Lizenz. Daher teilt sich der Markt auf die zwei slowenischen Lotterie-Unternehmen und Casino Lizenznehmer auf. Das derzeitige Glücksspielgesetz sieht nur 15 Casino Lizenzen und 45 Konzessionen für Spielhallen vor.

Ein Entwurf für eine Gesetzesänderung aus dem Jahr 2015 sah eine Marktöffnung für ausländische Unternehmen vor sowie weniger restriktive Bedingungen für Online Casino Spiele. Ende 2018 befand sich das neue Glücksspielgesetz immer noch in der Überarbeitung.

8.3.24. Spanien

In Spanien gibt es die Generaldirektion für die Regulierung von Glücksspielen, kurz DGOJ oder „Dirección General de Ordenación del Juego“. Online Glücksspiel ist in der Form von Wetten, Slots und Casino Spielen sowie Poker möglich, Lotterien sind aber den zwei staatlichen Anbietern SELAE und ONCE vorbehalten. Die Veranstaltung von Glücksspielen erfordert eine spanische Lizenz, ohne die ausländische Unternehmen nicht operieren dürfen.

8.3.25. Tschechien

Auch Tschechien befand sich im Streit mit der Europäischen Union und hat deshalb im Jahr 2017 alte Glücksspielgesetze überarbeitet und neue verabschiedet. Das Finanzministerium vergibt entsprechende Lizenzen für Online Glücksspiel Angebote wie Lotterien, Wetten, Bingo und Live Spiele, nicht aber Casino Spiele. Ausländische Unternehmen haben gewisse Auflagen zu erfüllen, beispielsweise eine Internetseite in tschechischer Sprache. Gegen illegale Angebote geht der Staat mit einer Schwarzen Liste und der Blockierung von Seiten vor.

8.3.26. Ungarn

Aufgrund einer restriktiven Glücksspielgesetzgebung fielen die letzten europäischen Gerichtsurteile zu Ungunsten des ungarischen Staates aus. Gemäß dem jüngsten

Glücksspielgesetz aus dem Jahr 2015 gilt noch ein Staatsmonopol für Sport- und Pferdewetten. Für Online Poker und Casino Spiele ist eine ungarische Zulassung erforderlich. Das Vergabeverfahren sieht die Erlaubnis nur für ungarische Unternehmen vor, die auch terrestrische Angebote betreiben.

8.3.27. Vereinigtes Königreich

Mit der UK Gambling Commission haben wir uns bereits beschäftigt. Mit einer Lizenz der Regulierungsbehörde sind Glücksspiele wie Poker, Bingo, Slots und Casino Spiele, aber auch Sportwetten und Lotterien möglich. Ausländische Anbieter benötigen ebenfalls zwingend eine Zulassung für den Markt. Die entsprechende Gesetzgebung stammt aus den Jahren 2005 und 2014.

8.3.28. Zypern

Die allermeisten Formen des Online Glücksspiels sind in Zypern verboten. Allerdings unterscheidet der Gesetzgeber nicht zwischen inländischen und ausländischen Unternehmen. Eine Lizenz der nationalen Wettbehörde ist zwingend erforderlich. Ein Vergabeverfahren für Konzessionen für Sportwetten Anbieter ist in Arbeit, jedoch soll es beim Verbot für andere Formen des Glücksspiels bleiben.

8.3.29. Übersicht: Online Glücksspiel im EU Ausland

LAND	Online Glücksspiel erlaubt?	Online Casino	Online Sportwetten	Online Poker	Online Lotto	Online Angebote nur mit EU Lizenz möglich?*
Belgien	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Bulgarien	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Dänemark	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Estland	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Finnland	ja - nur Staatsmonopol	nein	nein	nein	nein	nein
Frankreich	ja	nein	ja	ja	nein	nein
Griechenland	ja	temporär	temporär	temporär	temporär	mit Erlaubnis
Irland	ja	nein	ja	nein	nein	ja
Italien	ja	ja	ja	ja	ja	mit Erlaubnis
Lettland	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Litauen	ja	nein	nein	nein	ja	nein
Luxemburg	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Malta	ja	ja	ja	nein	nein	ja
Niederlande	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Norwegen	nein	nein	nein	nein	ja	nein
Österreich	ja	nein	ja	nein	nein	nein
Polen	ja	nein	ja	nein	nein	nein
Portugal	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Rumänien	ja	ja	nein	ja	ja	mit Erlaubnis

Schweden	ja (neu seit 2019)	mit Erlaubnis				
Schweiz	ja	ja	ja	ja	ja	mit Erlaubnis
Slowakei	ja	nein	ja	nein	nein	ja
Slowenien	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Spanien	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Tschechien	ja	nein	ja	ja	ja	nein
Ungarn	ja	ja	ja	nein	nein	nein
Vereinigtes Königreich	ja	ja	ja	ja	ja	nein
Zypern	ja	nein	nein	nein	nein	ja

* Erklärung: Die letzte Spalte gibt an, ob Online Anbieter, die über eine EU Lizenz einer europäischen Regulierungsbehörde verfügen, Ihre Dienste ohne Zulassung durch die nationale Regulierungsbehörde des jeweiligen Landes anbieten dürfen. Nur in den wenigsten Ländern ist dies der Fall; in manchen Staaten reicht eine einfache Erlaubnis statt einer zusätzlichen Lizenz aber aus.

8.4. Der volkswirtschaftliche Nutzen von Glücksspiel

Einer sinnvollen Glücksspiel Gesetzgebung liegen letztlich auch wirtschaftliche Aspekte zugrunde. Da es zu den ersten Zielen des Glücksspielstaatsvertrags gehört, Spieler zu schützen und Suchtgefahren zu mindern beziehungsweise zu verhindern, ist prinzipiell die Frage berechtigt, ob eine restriktive Politik oder ein Totalverbot dem nicht besser nachkäme. Der Gesetzgeber scheint davon auszugehen, dass der Nutzen für die Allgemeinheit überwiegt und die Steuereinnahmen einen Gewinn bringen. Eine entsprechende Kalkulation bildet auch die Grundlage für die Kontrolle und Besteuerung von Suchtmitteln wie Alkohol und Tabak.

In Deutschland gibt es klinische Forschung zum Thema Glücksspiel, welche hauptsächlich Spielsucht und ihre Aspekte behandelt. Dazu kommen zunehmend aber auch Untersuchungen und Studien zu einer Kosten-Nutzen-Analyse, die soziale Kosten des Glücksspiels berücksichtigen. Nennenswert sind hier beispielsweise die Arbeiten des Forschungsinstituts für Glücksspiel und Wetten¹²² sowie der Forschungsstelle Glücksspiel der Universität Hohenheim¹²³.

122 <http://www.forschung-gluecksspiel.de>

123 <https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/>

8.4.1. Spielsucht und problematisches Spielverhalten

Zunächst einmal Zahlen zur Spielsucht und zum problematischen Spielverhalten in Deutschland. Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung BZgA ¹²⁴ hat im Jahr 2017 die sechste repräsentative Befragung zum Glücksspielverhalten der Bundesbevölkerung durchgeführt und die Ergebnisse im Februar 2018 in einem Forschungsbericht ¹²⁵ veröffentlicht. Die Quote des problematischen Glücksspielverhaltens liegt demnach bei 0,56 % oder 0,64 % der männlichen Befragten und 0,47 % der weiblichen Befragten. Pathologisches Glücksspielverhalten zeigen 0,31 % der Bevölkerung, oder 0,55 % der Männer und 0,06 % der Frauen. Der Anteil der Bevölkerung mit mindestens problematischem Glücksspielverhalten liegt damit bei 0,87 %, was hochgerechnet knapp mehr als eine halbe Million Personen sind. Dieser Wert ist im Vergleich zur Erhebung im Jahr 2015 relativ konstant geblieben.

Die Teilnahme an Online Casino Spielen lag im Jahr 2017 laut dem BZgA-Bericht bei 0,6 % der Befragten. Als besonders riskante Formen des Glücksspiels werden das „Kleine Spiel“ in der Spielbank bzw. in Spielhallen sowie Internet Casinos genannt. Unter den Befragten fanden sich als mindestens problematisch Spielende am häufigsten unter Personen, die in den letzten 12 Monaten folgende Spielformen genutzt hatten:

- 21,1 %: Automatenspiel („Kleines Spiel“) in Spielhallen oder Spielbanken
- 18,4 %: Internet Casinospiele
- 12,3 %: Bingo (12,3 %)
- 10,5 %: Geldspielautomaten
- 9,8 %: Oddset Spielangebote
- 9,6 %: Keno

Die Bundeszentrale sieht einen Zusammenhang zwischen Problemspielverhalten und jungem Erwachsenenalter, niedriger Bildung, Migrationshintergrund und männlichem Geschlecht als bestätigt und daher speziellen Bedarf für einen entsprechenden Ansatz von Präventionsmaßnahmen.

Was ist Spielsucht?

Sucht nach Glücksspiel oder auch Spielsucht ist eine Verhaltensstörung. Das Krankheitsbild wird als pathologisches oder zwanghaftes Spielen bezeichnet und zählt zu den stoffungebundenen Süchten, ist aber mit anderen, stoffgebundenen Süchten wie beispielsweise Alkoholsucht in der Krankheitslehre gleichgestellt mit vielen Übereinstimmungen in der Diagnose. Spielsüchtige sind unfähig, dem Trieb zum Glücksspiel zu widerstehen, selbst wenn dies schwere finanzielle oder sonstige Folgen haben kann.

8.4.2. Hauptspielformen in der Suchthilfestatistik

Die Forschungsstelle Glücksspiel an der Universität Hohenheim hat zum problematischen und pathologischen Glücksspiel in ambulanten und stationären Suchthilfestellen Zahlen veröffentlicht ¹²⁶. Im Jahr 2017 meldeten 571 ambulante Einrichtungen und 134 stationäre Einrichtungen die folgenden Werte für die Hauptspielformen von Spielern in Deutschland.

¹²⁴ <https://www.bzga.de/>

¹²⁵ <https://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/gluecksspielverhalten-und-gluecksspielsucht-in-deutschland/>

¹²⁶ https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/sucht#jfmulticontent_c227878-3

	AMBULANT		STATIONÄR	
Glücksspielform	Klienten	Prozent	Klienten	Prozent
TERRESTRISCH				
Spielautomaten Spielhallen	7388	70,1	1446	51,5
Spielautomaten Gastronomie	692	6,6	403	14,3
Kleines Spiel Spielbank	58	0,6	17	0,6
Großes Spiel Spielbank	96	0,9	20	0,7
Sportwetten	388	3,7	63	2,2
Pferdewetten	9	0,1	0	0,0
Lotterien	58	0,6	21	0,7
Andere	54	0,5	15	0,5
ONLINE				
Automatenspiel	288	2,7	38	1,4
Casino Spiele ohne Poker	133	1,3	19	0,7
Online Poker	139	1,3	27	1,0
Sportwetten	345	3,3	30	1,1
Pferdewetten	5	0,0	0	0,0
Lotterien	4	0,0	20	0,7
Andere	197	1,9	28	1,0
Gesamt	10534	100	2810	100

8.4.3. Kosten-Nutzen-Analyse

Den Umsatz von Online Casinos haben wir bereits in Kapitel 4 betrachtet. Aber wie lassen sich nun Kosten und Nutzen des Glücksspiels miteinander verrechnen? Grundsätzliches Problem ist die Vergleichbarkeit: Auf der Seite der Kosten gibt es Effekte, die sich einerseits nur schwer als Geldwert beziffern lassen, und andererseits erst nach längerer Zeit zum Tragen kommen können. Nutzen und Steuereinnahmen haben dagegen einen kurzfristigeren, statistischen Effekt. Unter dem Titel "Volkswirtschaftliche Nutzeneffekte des gewerblichen Geld-Gewinnspiels" ¹²⁷ haben Professor Doktor Franz W. Peren und Professor Doktor Reiner Clement vom Forschungsinstitut Glücksspiel und Wetten im Oktober ein Wirtschaftswissenschaftliches Gutachten veröffentlicht. Es stellt einen Versuch dar, neben fiskalischen Effekten dynamische Effekte des Glücksspiels quantitativ zu bewerten und zu beziffern. Fiskalische Effekte resultieren aus Glücksspiel Umsätzen, aus Beschäftigung mitsamt Steuern und Sozialabgaben sowie aus gezahlten Steuern der Unternehmer und Spieler. Zu den dynamischen Effekten des gewerblichen Glücksspiels zählen:

- **Direkte Effekte:** Ausgehend von den Unternehmen sind hier Arbeitsplätze und Wertschöpfung, Ausgaben für Personal und Produktion sowie für die Instandhaltung zu nennen.
- **Indirekte Effekte:** Die Ausgaben der Unternehmen generieren Wertschöpfung und Beschäftigung in nachgelagerten Branchen.
- **Multiplikator-Effekte Nachfrage:** Konsum, Investitionen und Ausgaben der Beschäftigten regen Produktion, Beschäftigung und Einkommen an.
- **Multiplikator-Effekte Angebot:** Investitionen der Unternehmen schaffen neue Kapazitäten und Ausgaben für Forschung und Entwicklung führen zu Innovationen.

In der Zusammenfassung zeichnet das genannte Gutachten folgendes Bild für den volkswirtschaftlichen Nutzen des Glücksspiels für die Jahre 2008 bis 2011:

EFFEKTE	2008	2009	2010	2011
Fiskalisch	1.300 Mio. €	1.350 Mio. €	1.400 Mio. €	1450 Mio. €
Multiplikator Nachfrage				
Konsum	270-360 Mio. €.	285-380 Mio. €	300-400 Mio. €	300-400 Mio. €
Investitionen	54-90 Mio. €	57-95 Mio. €	60-100 Mio. €	60-100 Mio. €
Multiplikator Angebot				
Investition	k.A.	k.A.	k.A.	k.A.
Innovation	k.A.	k.A.	k.A.	k.A.
GESAMT EFFEKT	1.624-1.750 Mio. €	1.692-1.825 Mio. €	1.760-1.900 Mio. €	1-810-1.950 Mio. €

¹²⁷ <http://www.forschung-gluecksspiel.de/images/Publikationen/Dynamische-Effekte6.03.pdf>

Die sozialen Kosten liegen bei 225 bis 300 Millionen Euro jährlich¹²⁸. Zieht man diese beispielsweise für das Referenzjahr 2010 der Studie vom sozialen Nutzen ab, so ergibt sich ein positiver Wert von 1.460 Millionen Euro im schlechtesten Fall und ein Wert von 1.675 Millionen Euro im besten Fall. Der gemäß dem Gutachten quantifizierte soziale Nutzen ist also bis zu achtmal höher als die sozialen Kosten.

Die wichtigsten Schlüsse aus dem Gutachten "Volkswirtschaftliche Nutzeneffekte des gewerblichen Geld-Gewinnspiels" sind:

- Zum Zeitpunkt des Erscheinens im Jahr 2012 ist von mindestens rund 1,7 Milliarden Euro volkswirtschaftlichem Nutzen durch das gewerbliche Glücksspiel auszugehen. Während die sozialen Kosten in etwa konstant bleiben, solange der Anteil an pathologischem Glücksspiel und problematischem Spielverhalten in der Bevölkerung nicht dramatisch zunimmt, ist eine Nutzenoptimierung möglich.
- Die Forschungsarbeit bewertet den Nutzen für die rund 99 % der deutschen Spieler ohne Spielsuchtverhalten mit mehr als fünf Milliarden Euro in Folge von verbesserter Lebensqualität. Für die Berechnung werden 100 % Lebensqualität mit 100.000 € bewertet und die Annahme getroffen, dass 5 Millionen regelmäßige Spieler dadurch ihre Lebensqualität um 1 % verbessern. 5 Mio. x 1.000 € (1 % von 100.000 €) = 5 Mrd. €.
- Gleichzeitig weisen die Autoren auf die Probleme mit dem nicht-regulierten und illegalen Markt hin: Gerade durch Online Glücksspiel besteht die Gefahr einer zunehmenden "volkswirtschaftlichen Schieflage" mit rückläufigen Umsätzen der regulierten Angebote, was in Mindereinnahmen und einem suboptimalen Kosten-Nutzen-Faktor des Glücksspiels resultiert.
- Eine weitere und tiefere Kosten-Nutzen-Analyse auf Grundlage aktueller Zahlen und empirischer Ergebnisse ist notwendig, um die Relation erfolgreich auszubalancieren und die Regulierungsziele

8.5. Zusammenfassung der wichtigsten Punkte

- Das Rennwett- und Lotteriegesez ist eine der ältesten Steuerarten, die auch heute noch in Deutschland angewendet werden. Das Glücksspiel wird durch Strafrecht, Verwaltungsrecht und Zivilrecht geregelt.
- Im Strafgesetzbuch ist festgehalten, dass die Veranstaltung von Glücksspiel eine "behördliche Erlaubnis" erfordert. Darin ist das bis heute geltende Staatsmonopol begründet.
- Der erste Glücksspielstaatsvertrag vom 1. Januar 2008 legte den Grundstein für die Liberalisierung in Deutschland. Er wurde im Jahr 2012 vom Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrag abgelöst.
- Das Bundesland Schleswig-Holstein ging beim ersten Glücksspielstaatsvertrag zunächst einen Sonderweg mit einem Gesetz zur "Neuordnung des Glücksspiels". Schleswig-Holstein trat dem Staatsvertrag nachträglich bei - bereits erteilte Online Glücksspiel Lizenzen gelten aber bis zum Jahr 2021, ohne dass neue Zulassungen erteilt werden können.
- Der Europäische Gerichtshof bewertete die Lösung Schleswig-Holsteins als europarechtskonform, während sich der Glücksspielstaatsvertrag im Konflikt mit EU Recht befand.

¹²⁸ [http://www.forschung-gluecksspiel.de/pdf/Kosten-Nutzen-GGSG-Kurzfassung\[5.0\].pdf](http://www.forschung-gluecksspiel.de/pdf/Kosten-Nutzen-GGSG-Kurzfassung[5.0].pdf)

- Ein Monopol oder eine Einschränkung des Glücksspiels lässt sich mit einem Schutzkonzept vereinen, wie die EU Kommission und der Europäische Gerichtshof ausdrücklich betonen.
- Nach wie vor strittig ist, ob die deutsche Lösung der Glücksspiel Regulierung mit EU Recht vereinbar ist. Das Bundesverwaltungsgericht ist dieser Auffassung.
- Ein Dritter Glücksspieländerungsstaatsvertrag könnte Klarheit schaffen. Bis dahin gelten die Landesgesetze zum Glücksspiel. Im ersten Quartal 2019 war noch unklar, wie weit die Bundesländer bei der Liberalisierung gehen wollen und ob die Verabschiedung vor dem Auslaufen bestehender Zulassungen erfolgen wird. Schleswig-Holstein und auch andere Bundesländer haben signalisiert, den Markt zumindest teilweise öffnen zu wollen.
- Deutsche Spieler sind zunehmend verunsichert, was die Rechtslage von Online Casinos anbelangt. Nach deutschem Recht reicht die Lizenz aus einem anderen EU Staat nicht als "behördliche Erlaubnis" aus. Eine Strafverfolgung illegaler Anbieter und deren Nutzer findet weitestgehend nicht statt.
- Andere europäische Länder haben ähnliche Konflikte wie Deutschland zwischen nationalem Recht und EU Recht. Trotzdem gelingt es einigen Staaten, ein Monopol oder ein Verbot von Online Glücksspiel, ob gänzlich oder teilweise, erfolgreich und europarechtskonform umzusetzen.
- Großbritannien ist ein Beispiel für die weitgehende Liberalisierung von Glücksspiel einschließlich Online Angeboten. Die zuständige Regulierungsbehörde ist die UK Gambling Commission. Online Casinos sind hier seit 2014 erlaubt.
- Der deutsche Glücksspielstaatsvertrag nennt Spielerschutz und Minderung der Suchtgefahren als Ziel. Werden Glücksspielgesetze mit der Suchtprävention und Spieler- beziehungsweise Gesundheitsschutz begründet, sollten Kosten und Nutzen für das Gemeinwohl berücksichtigt werden, um Effektivität und Effizienz der Regulierungsmaßnahmen bewerten zu können. Durch Spielsucht und problematisches Spielverhalten entsteht ein volkswirtschaftlicher Schaden, der von Nutzeneffekten mindestens ausgeglichen werden muss, um eine Regulierung auf Grundlage des Gesundheitsschutzes legitimieren zu können.
- Studien wie die Arbeiten des Forschungsinstituts für Glücksspiel und Wetten zeigen, dass die sozialen Kosten des Glücksspiels relativ konstant bleiben, solange sich das problematische Spielverhalten in einem entsprechenden Rahmen bewegt. Der quantifizierbare Nutzen des Glücksspiels übersteigt die sozialen Kosten bei weitem und ließe sich durchaus optimieren.

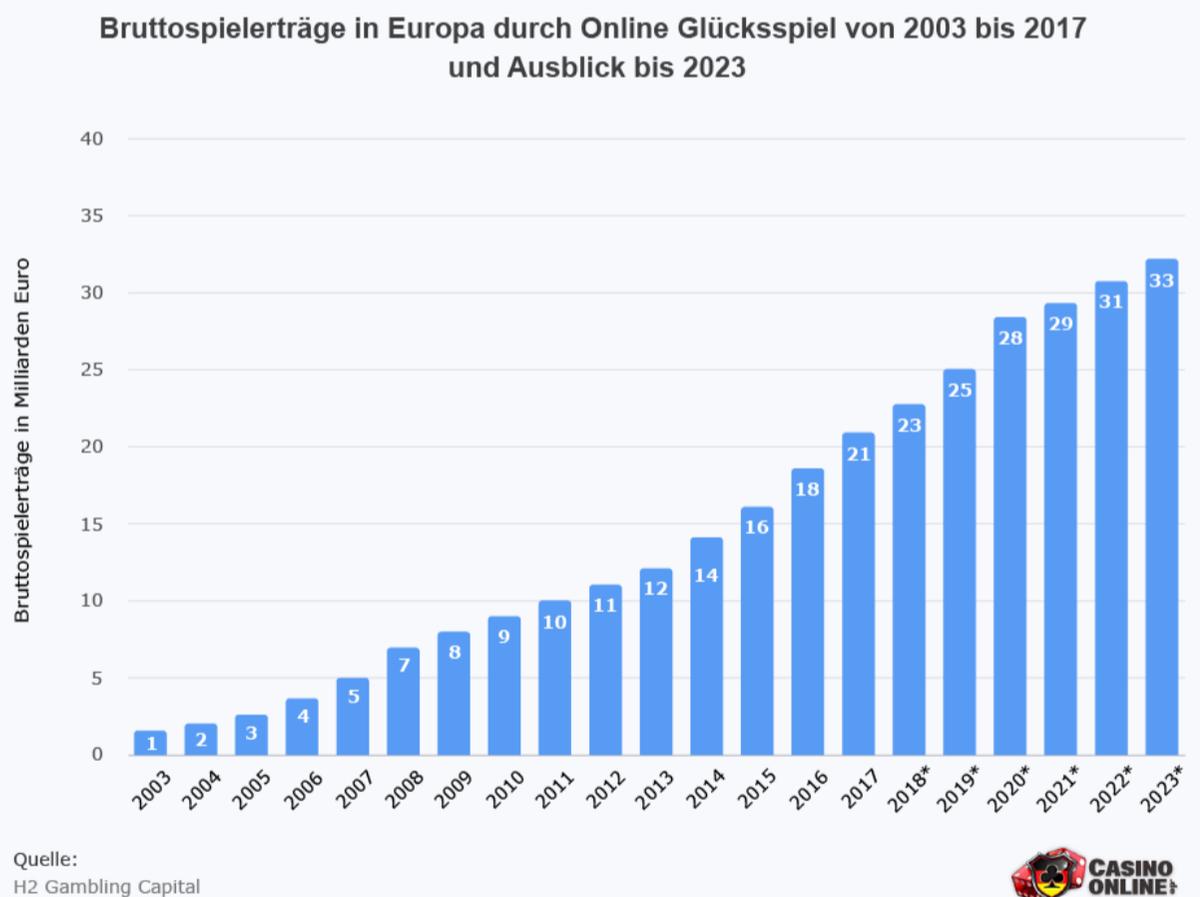
9. Einordnung des deutschen Marktes und Ausblick auf die Entwicklung

In diesem letzten Kapitel betrachten wir abschließend, wohin sich der Online Glücksspiel Markt in Deutschland entwickeln könnte. Nach einer Betrachtung des Wachstums untersuchen wir mögliche Vorbildmodelle für eine Regulierung, um die Richtung für die Entwicklung einzuordnen. Dabei konzentrieren wir uns vor allem auf Großbritannien / das Vereinigte Königreich mit möglichen positiven volkswirtschaftlichen Effekten. Zu guter Letzt geben die Autoren eine persönliche Einschätzung ab, welche Richtung die Entwicklung des deutschen Marktes in den nächsten Jahren einschlagen könnte.

9.1. Wachstumsprognose

Bei der Analyse der Umsätze der Branche haben wir bereits gesehen, in welcher Größenordnung sich das Wachstum des Marktes bewegt. Es ist davon auszugehen, dass sich diese Tendenz in den nächsten Jahren fortsetzen und das Wachstum weiter ansteigen wird.

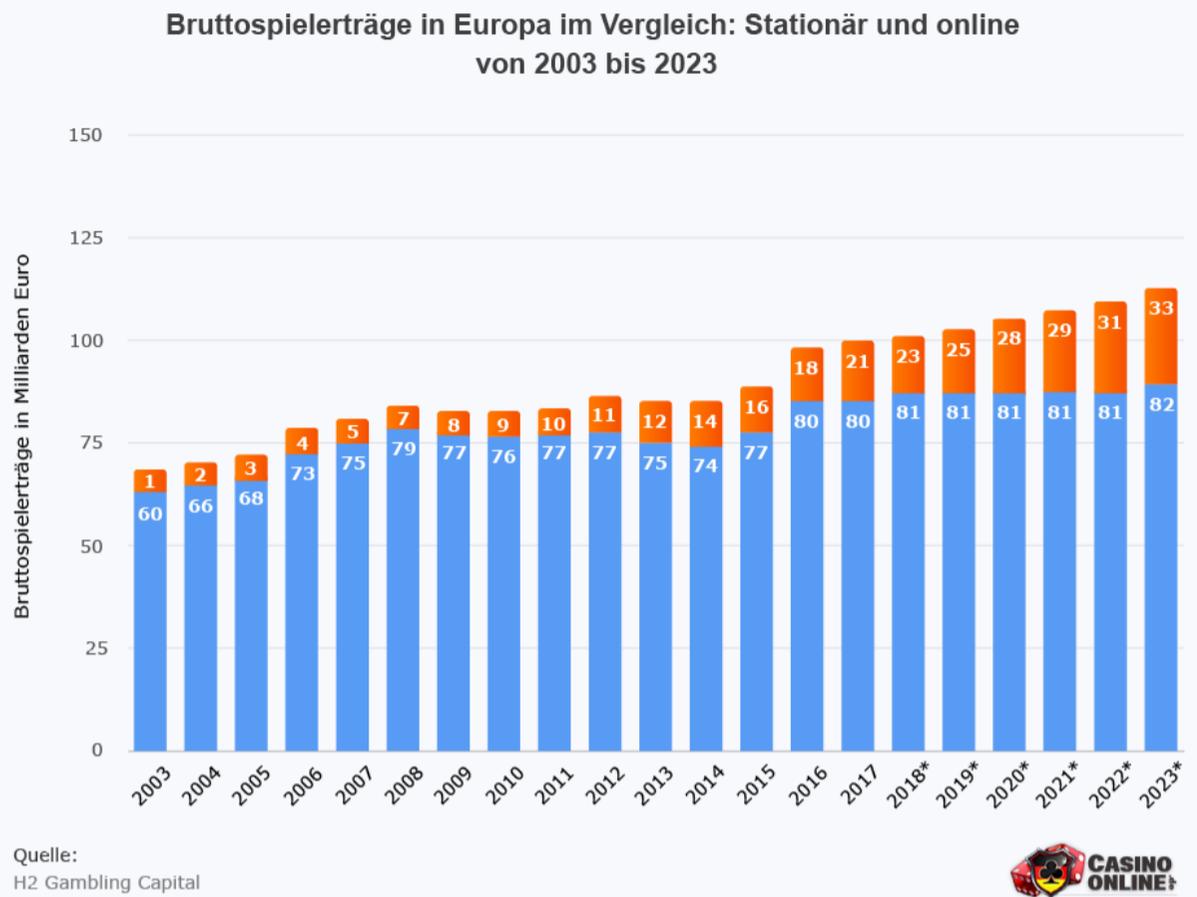
Hier noch einmal zur Wiederholung: Die folgende Grafik zeigt die Tendenz zum Wachstum des Marktes und zu steigenden Umsätzen mit Online Glücksspiel in Europa. Im Jahr 2017 wurden 21 Milliarden Euro insgesamt umgesetzt, was eine Verdreifachung in weniger als zehn Jahren darstellt.



Bruttospielerträge im europäischen Online Glücksspielmarkt in den Jahren 2003 bis 2017 mit einer Prognose bis 2023 (in Milliarden Euro).¹²⁹

129 <https://www.bet-at-home.ag/cms/file/153875/000000000006ecab/small/153875.pdf>

Online Casinos und Glücksspiel im Internet sind aber weit davon entfernt, das terrestrische Geschäft gänzlich zu verdrängen. Für den gesamten europäischen Markt wird beim Online und stationären Glücksspiel weiteres Wachstum erwartet, wie die bisherige und prognostizierte Entwicklung der Bruttospielerträge zeigt:



Bruttospielerträge im gesamten europäischen Glücksspielmarkt von 2003 bis 2017 und Prognose bis 2023 (in Milliarden Euro).¹³⁰

Für sich genommen weist der regulierte Markt in Deutschland, zu dem bislang die Online Casinos nicht zählen, ebenfalls eine Entwicklung mit gesteigerten Umsätzen in der Prognose aus. Bis zum Jahr 2021 soll der Markt auf 18,3 Milliarden Euro anwachsen, wie Berechnungen von Statista auf Grundlage von Erhebungen des Bundesamtes für Statistik und des IWF zeigen. Allerdings wurden hier nur Unternehmen mit einem Umsatz von mehr als 17.500 Euro berücksichtigt.



Prognostizierte Umsatzentwicklung in der Glücksspielbranche in Deutschland in den Jahren von 2007 bis 2021 (in Milliarden Euro).¹³¹

130 <https://www.bet-at-home.ag/cms/file/153875/000000000006ecab/small/153875.pdf>

131 <https://de.statista.com/statistik/studie/id/3071/dokument/branchenreport---spiel--wett--und-lotteriewesen/>

9.1.1. Zunehmende Digitalisierung

Unter dem Titel "Die Digitalisierung des Glücksspiels" haben Doktor Sven Jung, Doktor Jan Kleibrink und Professor Doktor Bernhard Köster vom Handelsblatt Research Institute im Oktober 2017 eine für Westlotto und Löwen Entertainment GmbH erstellte Studie veröffentlicht¹³². In der Zusammenfassung verweisen die Autoren ebenfalls auf das starke Wachstum des Marktes für Online Glücksspiel mit einer jahresdurchschnittlichen Zuwachsrate von mehr als zehn Prozent in den letzten zehn Jahren, gemessen an den Bruttospielerträgen. Wie wir bereits gesehen haben, entfällt die Hälfte des globalen Online Marktes auf Europa, wobei die Studie die Ursache hierfür in den liberalisierten Märkten sieht: Gerade das Vereinigte Königreich oder Dänemark können einen hohen Online Marktanteil vorweisen. Hierzulande waren es im Jahr 2017 rund 16 Prozent, wobei ein Großteil allerdings auf den nicht-regulierten Markt entfiel.

Abgesehen vom Wachstum beeinflusst die Digitalisierung den Glücksspielmarkt zunehmend. Längst sind alle klassischen Formen des Glücksspiels auch digital vertreten. Zum digitalen Vertriebsweg kommt eine zunehmende digitale Veranstaltung und neue Spielformen wie Fantasy und Virtual Sports, oder der digitale Sportwettkampf bei eSports mit klassischen Wetten darauf. Mit Virtual Reality und teilweise auch Mobilgeräten gibt es bereits neue Arten und Formen, Glücksspiel zu erleben. Einige Spielentwickler nutzen dies bereits und so gibt es in manchen Online Casinos Spiele mit 3D-Brille. Es findet jedoch keine Neuerfindung statt: Noch sind keine Casino Spiele auf dem Markt, die ausschließlich für rein digitale Plattformen verfügbar wären.

9.1.2. Online und terrestrische Angebote: Koexistenz oder Konkurrenzkampf?

Bislang gibt es keine Belege dafür, dass der wachsende Online Markt das klassische Glücksspiel in der Form von Staatslotterien, Spielbanken und Spielhallen zurückdrängt. Lobbys des stationären, gewerblichen Glücksspiels und auch die Politik argumentieren zwar immer wieder gegen eine liberale Regulierung der Online Angebote und vor allem der Online Casinos, die oft heraufbeschworene "Kannibalisierung" blieb aber aus und lässt sich zumindest nicht in Zahlen belegen. Im Gegenteil, der terrestrische Markt verzeichnet ebenfalls Wachstum, sowohl im globalen Durchschnitt als auch vor allem in den liberalisierten Märkten Europas. Zu diesem Ergebnis kommt auch die Studie "Global Gaming Outlook"¹³³, die das Beraterunternehmen PricewaterhouseCoopers bereits im Jahr 2015 veröffentlicht hat. Diese Untersuchung von Casinos und Online Glücksspiel geht davon aus, dass Spieler eher zusätzlich Online Angebote wahrnehmen.

9.1.3. Rückläufige Zahlen für die Spielhallen in Deutschland

Ist die Zahl der Spielhallen in den deutschen Ländern wirklich rückläufig, und wenn ja, ist dies allein Schuld der Online Casinos? Im Abschnitt zum Glücksspieländerungsstaatsvertrags haben wir bereits die Landesgesetze zu Spielhallen angesprochen, die für entsprechende Einschränkungen sorgten. Hier belegen wir den Rückgang der gewerblichen Glücksspielangebote noch einmal in Zahlen.

Der Arbeitskreis gegen Spielsucht e. V.¹³⁴ untersucht seit vielen Jahren die "Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland". Die 14. Auflage der sogenannten Trümper-Studie von Jürgen Trümper und Christiane Heimann erschien im September 2018 mit Stand vom 1.1.2018¹³⁵. Die erhobenen Daten stammen von

¹³² https://research.handelsblatt.com/assets/uploads/Gluecksspiel%20Studie2_20171024.pdf

¹³³ <https://www.pwc.com/gr/en/publications/assets/global-gaming-outlook-2011-2015.pdf>

¹³⁴ <http://akspielsucht.de/>

¹³⁵ http://akspielsucht.de/?page_id=1345

1.650 Ordnungsämtern in Deutschland, welche einen Fragebogen zu Konzessionen und Standorten von Spielhallen in der jeweiligen Kommune beantworteten. Die 14. Auflage der Studie ist deshalb besonders interessant, weil sie in den Worten der Autoren "erste Antworten" auf die Auswirkungen des Ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrags und die Landesgesetze der Bundesländer lieferte. Zum Stichtag waren die meisten der eingeführten Übergangsregelungen für Spielhallen bereits ausgelaufen, sodass Bestimmungen wie Abstandsgebot und Verbot von Mehrfachkonzessionen bereits griffen. Kurz gesagt, der Bestandschutz für deutsche Spielhallen war zum Zeitpunkt der Befragung größtenteils aufgehoben.

Damit wären zahlreiche Spielhallen zur Schließung gezwungen. Aufgrund noch nicht entschiedener Verfahren gegen Kommunen operieren diese Spielstätten weiterhin mit einer Art Duldung. In der Studie wurden diese Einrichtungen als geöffnet gezählt. So oder so dokumentiert die Studie "Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland" rückläufige Zahlen des stationären Automatenspiels. Noch konkretere Zahlen werden erst im Jahr 2021 vorliegen, wenn weitere Übergangslösungen ausgelaufen sind und etliche Verfahren entschieden sind.

In den Worten des Verfassers Jürgen Trümper:

" Vor diesen Hintergründen kann die vorliegende Untersuchung nur ‚erste Antworten‘ bieten. Die Untersuchung wirft aber gleichzeitig die Frage auf, warum es weder der Politik noch den Verantwortlichen in den Kommunen gelungen ist, die fünfjährige Übergangszeit für Bestandsspielhallen sinnvoll zu nutzen und Rechts- bzw. Verfahrenssicherheit zu schaffen. "

Angebotsstruktur der Spielhallen in Deutschland zum 1.1.2018

GESAMT	2018	2016	2012
Spielhallenstandorte	8.774	9.037	9.219
Spielhallenkonzessionen	13.691	14.793	14.829
Geldspielgeräte in Spielhallen	143.778	154.342	152.504
Geldspielgeräte in Gastronomie	62.077	55.289	48.794
Geldspielgeräte pro Spielhallenstandort	16,22	17,08	16,54
Geldspielgeräte pro Spielhallenkonzession	10,50	10,43	10,28
Spielhallenfreie Kommunen	248	256	255
Einwohner pro Spielhallenstandort	6.938,04	6.754,05	k.A.
Jährlicher Spieleinsatz pro Einwohner in €			
in Spielhallen	75,27	73,70	k.A.
in Gastronomie	20,65	17,45	k.A.

Diese Zahlen zeigen einen Rückgang, aber der "Spielhallen-Kahlschlag" mit einem Rückgang von bis zu 70 %, wie er beispielsweise von der Automatenwirtschaft beschrieben wurde, ist bislang ausgeblieben. Für ganz Deutschland betrachtet sind die Spielhallenstandorte von 2016 auf 2018 um 201 Standorte zurückgegangen, was 2,22 % entspricht. Im Vergleich zu 2012 sind es 445 weniger Standorte, oder

4,83 %. Bei den Konzessionen war von 2016 auf 2018 ein Rückgang von 1.127 Zulassungen oder 7,62 % zu verzeichnen. Von 2012 bis 2018 waren es 1.269 oder 8,56 %. Aufgrund der neuen Gesetzgebung war außerdem erstmalig eine rückläufige Konzentration von Spielorten und Zulassungen seit 2006 zu erkennen. Detaillierte Ergebnisse¹³⁶ sind nicht nur bundesweit, sondern auch für die einzelnen Kommunen verfügbar.

9.1.4. Gedankenexperiment: Abwanderung von 50 %

Auf Grundlage der Angebotszahlen aus der „Trümper-Studie“ 2018 unternehmen wir ein weiteres Gedankenexperiment: Was wäre, wenn auch nur die Hälfte der Spieler, die Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten nutzt, zu Online Casinos abwandert und fortan nur noch im Internet spielt? Welches Wachstum würde dies für den Markt bedeuten?

¹³⁶ <http://akspielsucht.de/wp-content/uploads/2018/09/Ergebnisse.pdf>

Die "Angebotsstruktur der Spielhallen und Geldspielgeräte in Deutschland" berichtet von einem Kasseneintrag pro Jahr von 4.627.799.739 € für Spielhallen und 1.053.113.957 € für Geräte in gastronomischen Betrieben. Die Hälfte davon betragen 2.313.899.869,50 € für Spielhallen und 526.556.978,50 € für Gaststätten.

Da keine Zahlen zur Rentabilität der Standorte oder Geräte vorliegen, ist unklar, wie viele Spielstätten in diesem Fall zur Schließung gezwungen wären. Um dasselbe Verhältnis von Spielern beziehungsweise Einwohnern zu Standorten zu erhalten, müssten folglich mit einer Abwanderung von 50 % auch die Hälfte der Standorte schließen.

9.1.5. Digitalisierung des klassischen Glücksspiels

Wichtig ist der digitale Aspekt nicht nur beim Vertriebsweg, sondern die Digitalisierung beeinflusst aber auch das klassische Spielerlebnis, sodass stationäre Angebote durch Multimedia, Virtual Reality und elektronische Erweiterungen an Wert gewinnen. Mit eSports und Fantasy Sports sowie sozialen Netzwerken und Social Games ohne Echtgeld Einsatz verwischen die Grenzen zwischen herkömmlichen Spielen und Glücksspiel. Gerade in Formen der digitalen Unterhaltung, Computerspielen und sozialen Plattformen finden sich zunehmend Glücksspiel Elemente.

9.1.6. Fortsetzung der Konsolidierung

Mit Sicherheit werden die großen Glücksspiel Unternehmen versuchen, so gut wie möglich auf Änderungen der Rechtslage vorbereitet zu sein, um eine Liberalisierung gerade in Deutschland erfolgreich ausnutzen zu können. Etablierte Sportwetten Anbieter und Internet Buchmacher könnten dann der bestehenden Kundenbasis zusätzlich Casino Spiele offerieren. Diese Vorbereitung der Plattform als auch die Plattformbildung selbst finden bereits statt und äußern sich in der Form von Unternehmensübernahmen und Zusammenschlüssen. Synchron zum Beispiel der Tech- und IT-Unternehmen ist davon auszugehen, dass die Zahl der marktbeherrschenden Unternehmen nicht zunimmt, sondern dass die Größe der bestehenden Casino Gruppen anwächst und deren Gesamtzahl langsam aber stetig abnimmt. Die Chancen für kleinere Unternehmen liegen eher darin, sich auf der Provider Seite zu etablieren und als Software-Entwickler, innovativer Zahlungsdienstleister oder IT-Zulieferer Teil des Marktes zu werden als mit einem neuen Online Casino einen Marktanteil erkämpfen zu wollen.

9.1.7. Regulierung und Spielerschutz durch Digitalisierung

Was die Regulierung angeht, kann die Digitalisierung beim Spielerschutz, bei der Sicherheit von Zahlungen und Konten und beim Glücksspiel mit Verantwortung unterstützend wirken. Dies ist wichtig für die Vertrauensbildung bei Spielern. Viele Deutsche vertrauen bereits auf die Sicherheit von Online Banking oder Online Shopping, während das Vertrauen in digitale Glücksspiele noch am Anfang steht. Strenge regulatorische Forderungen und Vorgaben können helfen, die Innovation zu beschleunigen und voranzutreiben. Die Handelsblatt Research Institute Studie zeigt, dass gerade deutschen Online Spielern die faire Durchführung von Casino Spielen wichtig ist. 43 Prozent der Befragten gaben an, auf sichere Auszahlungen hohen Wert zu legen, während die faire Spieldurchführung und hohe Gewinnchancen jeweils für 32 Prozent der Umfrageteilnehmer relevant war. 35 Prozent gaben die Legalität als wichtiges Kriterium an. Etwas weniger von Bedeutung waren Spielort und Uhrzeit, denn nur 19 Prozent schätzten an Online Spielen die Möglichkeit, diese jederzeit durchführen zu können. Immerhin 30 Prozent der Online Glücksspieler gaben die Unabhängigkeit des Ortes als entscheidendes Merkmal an.

Interessant beim Profil des deutschen Glücksspielers ist, dass Online Spielangebote nicht nur von jungen Spielern wahrgenommen werden. 35 Prozent der deutschen Einwohner gaben in einer repräsentativen Umfrage für die Handelsblatt Research Studie an, bereits an Online Glücksspielen teilgenommen zu haben. Dabei bleibt die Teilnahme über alle Altersgruppen hinweg relativ hoch, wobei junge Spieler insgesamt seltener spielten, dafür hauptsächlich

online. Es ist davon auszugehen, dass der Anteil der Online Spieler weiter zunehmen wird. Neue Spielformen wie Wetten auf eSports, Fantasy Sports und Social Games finden vor allem ein junges Publikum.

9.2. Warum die Regulierung von Online Casinos in Deutschland stockt

Bereits im Februar 2011 hat Doktor Luca Rebeggiani, an der Wirtschaftswissenschaftlichen Fakultät der Leibniz Universität Hannover im Auftrag der Lotterie-Initiative ein Gutachten erstellt, das sich mit den volkswirtschaftlichen Auswirkungen des Glücksspielstaatsvertrags und der Regulierung des deutschen Glücksspielmarktes beschäftigt. Das Forschungsinstitut für Glücksspiel und Wetten hat "Die Vorschläge der Länder zur Reform des GlüStV – Eine ökonomische Analyse"¹³⁷ veröffentlicht. Hintergrund war die Diskussion um die Neuregulierung des deutschen Glücksspielmarktes vor dem Ersten Glücksspielstaatsänderungsvertrag, welche durch die Urteile des Europäischen Gerichtshofes vom 8. September 2010 zusätzliche Dringlichkeit erfuhr, wie wir bereits im vorangehenden Kapitel aufgezeigt haben.

Die drei diskutierten Gesetzesvorschläge in der Übersicht:

1. Dieser Entwurf hielt am Staatsmonopol und seinem präventiven Charakter fest, wollte aber weitere Glücksspielarten im Rahmen des Staatsvertrags regulieren bei gleichzeitiger Verschärfung der Vorschriften für Online Angebote und Werbung.
2. Der zweite Entwurf sah vor, Konzessionen an staatliche und private Anbieter zu vergeben, ohne das Monopol an sich zu verändern.

9.2.1. Ausblick auf die Öffnung des deutschen Marktes

An dieser Stelle für uns interessant sind vor allem Rebeggianis Betrachtungen und Ausführungen zum zweiten Vorschlag mit seinen positiven fiskalischen Effekten, die einen Ausblick darauf geben, was von einer Öffnung des deutschen Marktes zu erwarten wäre.

Hervorzuheben ist die "Kanalisation" des Spieltriebs und der "regulierte Rahmen für Glücksspiele", der durch eine den Gefahren adäquate Regulierung geschaffen werden sollte. Ausnahmen für das generelle Verbot von Glücksspiel sah diese regulierte Marktöffnung auch nur mit Erlaubnis vor, gekoppelt an umfangreiche Pflichten der Glücksspielanbieter nach dem Vorbild anderer EU Staaten. Rebeggiani beurteilte diese Lösung als vielversprechend aus ordnungs- und fiskalpolitischer Sicht.

Der zurückhaltende Eingriff des Staates sorgt für Konformität mit marktwirtschaftlichen Prinzipien, vor allem wenn alle Spielarten von der Regulierung erfasst werden. Die staatlichen Einnahmen hatten mit diesem Vorschlag die besten Aussichten durch Werbe- und Vertriebsinnahmen. Dazu kämen die Steuereinnahmen durch die Regulierung des "grauen Marktes". Rebeggiani hatte Zusatzeinnahmen für die Länder von bis zu zehn Milliarden Euro bis 2016 errechnet.

137 <http://www.forschung-gluecksspiel.de/pdf/Luca-Rebeggiani.pdf>

9.2.2. Politischer Entscheidungsprozess

Zusätzlich interessant und erwähnenswert sind Rebeggianis Bemerkungen über den politischen Entscheidungsprozess. Zwei der drei Vorschläge hielten eisern am Glücksspiel-Monopol des Staates und damit am Status Quo fest, während der vielversprechende zweite Vorschlag kein Nullsummenspiel darstellte. Gerade die für alle Beteiligten erstrebenswerteste Lösung stieß aber auf die größte Resistenz, wohl auch, weil sie die größte Veränderung bedeutet hätte. Bei rein ökonomischer Betrachtung hätte die Wahl klar sein müssen, so Rebeggiani, weshalb er mögliche Erklärungen für die Irrationalität der Politik anführt.

Einnahmen aus dem Monopol, wie es bei ländereigenen Lotteriegesellschaften der Fall ist, können Politikern bei der Profilierung helfen, da diese Einnahmen für gesellschaftliche "Wohltaten" in Bereichen wie Soziales, Bildung oder Kunst ausgegeben werden können und entsprechend mit Gunst oder Ansehen des Volkes verbunden sind. Die gesellschaftliche Wohlfahrt ließe sich zwar mit regulären Steuern und Abgaben auf Glücksspiel maximieren, jedoch fließen die Mittel in den normalen Staatshaushalt. Damit könnten sie zwar allen bedürftigen Ressorts zukommen, die attraktive und wohltätige Sonderstellung ginge aber verloren, ganz so, wie es etwa bei Nikotin und Alkohol der Fall ist: Welcher Verbraucher kann schon sagen, was mit der Abgabe auf diese Genussmittel im Detail finanziert wird?

Weiterhin führt das Gutachten den Status-Quo-Vorbehalt an, wie er in der Verhaltensökonomik existiert und nachgewiesen werden kann. Irrationalerweise steht der Mensch Innovationen und positiven Neuerungen skeptisch gegenüber und favorisiert das Bekannte, Althergebrachte, selbst wenn rationale und ökonomische Überlegungen das Gegenteil nahelegen. In anderen Worten: Die Politik bewertet die sicheren Monopolgewinne höher als die größeren, aber womöglich unsichereren Einnahmen eines geöffneten Marktes. Ein unausgegrenzter Staatsvertrag ist demnach sicherer und kalkulierbarer als das Wagnis drastischer, großer Schritte, die positive Veränderung bedeuten können - aber eben auch ein politisches oder wirtschaftliches Risiko bergen.

Letztlich stellt Rebeggianis Gutachten auch die Frage, ob nicht auch die Lobby-Arbeit in der Politik als Erklärung für das klammernde Festhalten am Staatsmonopol dienen kann. So wie wir bei der Vorstellung der Online Casino Branche auf diverse Interessenvertreter eingegangen sind, so gibt es in Deutschland auch einflussreiche Lobbygruppen für das klassische Glücksspiel, die mit unterschiedlichen Zielen Einfluss auf den Gesetzgeber nehmen wollen. Der größte Nutzen für die Gesellschaft wird dann nur zu einer von vielen Optionen, neben dem größten Nutzen für die einflussreichsten Interessenvertreter. Die ländereigenen Lottogesellschaften, Sportwetten Vermittler, der Casino Verband sowie die Automatenwirtschaft profitieren alle auf unterschiedliche Weise von einem Ausschluss von Online Angeboten. Unter dem Gesichtspunkt des Lobbyismus bietet sich eine ganz eigene Lesart für die unterschiedlichen Glücksspielgesetze der deutschen Länder, die je nach Bundesland Favoriten erkennen lässt.

9.2.3. Regulierung auch für Online Casinos?

Die ökonomische Analyse der Vorschläge der Länder zur Reform des Glücksspielstaatsvertrags von Doktor Luca Rebeggiani hat bereits im Jahr 2011 darauf hingewiesen, dass die Regulierung alle Formen des Glücksspiels berücksichtigen sollte. Legitimiert der Staat das Monopol durch das Ziel der Suchtprävention beziehungsweise den Spielerschutz, muss in der Regulierung auch das unterschiedliche Gefährdungspotenzial der einzelnen Spielarten erkennbar sein, um gesellschaftliche Kosten und Nutzen korrekt gegenüberzustellen beziehungsweise zu verrechnen. Leider hat das der Glücksspielstaatsvertrag bislang nicht erfüllen können. Der Europäische Gerichtshof hat aber in mehreren Urteilen verdeutlicht, dass nicht nur die Suchtprävention allein legitime Monopolbegründung ist, sondern räumt mit weiteren Begründungen wie Schutz vor Betrug oder Manipulation dem Gesetzgeber bei der Regulierung des Glücksspielmarktes weitreichende Freiheiten ein, die der deutsche Staat auch nutzen sollte.

Vor diesem Hintergrund sowie durch den zeitlich begrenzten Rahmen, unter anderem bedingt durch das Auslaufen der im März 2019 verlängerten Lizenzen Schleswig-Holsteins im Jahr 2021, bleibt es abzuwarten, wie sehr sich die deutschen Bundesländer zu einer Reformierung bekennen werden und ob ein etwaiger Dritter Glücksspieländerungsstaatsvertrag die Regulierung richtig in Gang setzt oder abermals stockend das Monopol hochhält.

9.3. Wie sich die liberale Regulierung auf den Markt auswirkt

Theoretische volkswirtschaftliche Überlegungen erlauben eine plausible Einschätzung, wie sich der deutsche Glücksspielmarkt entwickeln könnte. Aber empirische Daten eines regulierten Marktes sind am ehesten in der Lage, die Argumentation für eine Marktöffnung zu untermauern. Am besten eignet sich hier der weltgrößte legalisierte Online Glücksspiel Markt: Bereits im Jahr 2005 hat das Vereinigte Königreich mit dem Gambling Act die rechtliche Grundlage für die Regulierung durch die Gambling Commission geschaffen.

9.3.1. Beispiel Vereinigtes Königreich

Ein gutes Beispiel dafür, dass die Regulierung den Markt stimulieren kann, gibt das Vereinigte Königreich ab: Seit der Einführung neuer Gesetze im Jahr 2014 ist der Online Glücksspiel Sektor um mehr als 300 Prozent gewachsen und erreichte Ende 2017 einen Wert von knapp sechs Milliarden Euro ¹³⁸.

Weitere Zahlen geben einen guten Abriss vom Stand des Marktes im Vereinigten Königreich im Dezember 2018, soweit nicht anders angegeben:

POSITION	ZEITRAUM	ANSTIEG ZUM VORJAHRESZEITRAUM	BETRAG
Bruttospielerträge Großbritannien	04/2017–03/2018	4,5 %	16,75 Mrd. € (14,4 Mrd. £)
Bruttospielerträge Online Sektor	04/2017–03/2018	13,7 %	6,3 Mrd. € (5,4 Mrd. £)
Bruttospielerträge Online Casino Slots	04/2017–03/2018	19,3 %	2,33 Mrd. € (2 Mrd. £)
Gesamtzahl der Beschäftigten in der Glücksspielbranche Großbritanniens	Zum März 2018	0,6 %	107.940
Marktanteil im Bereich Online Casino, Wetten und Bingo	04/2017–03/2018	3 %	37,3 %

¹³⁸ <https://www.gamblinginsider.com/in-depth/5770/the-online-gaming-industry-is-going-up-up-and-away>

Gesamtzahl der stationären Wettshops in Großbritannien	Zum September 2018	1,8 %	8.406
Gesamtzahl der stationären Casinos in Großbritannien	Zum September 2018	1 Casino mehr als im März 2018	152
Gesamtzahl der Geldspielgeräte in Großbritannien	04/2017–03/2018	0,5 % Rückgang	181.309
Gesamtzahl gültiger Lizenzen für Glücksspiele in alkohollizenzierten Räumlichkeiten, Clubs und Familienunterhaltungszentren in Großbritannien	Stand 31. März 2018	6 % Rückgang zum März 2014	52.292
Gesamtzahl ausgestellter Lizenzen	12 Monate endend zum März 2018	1 % Rückgang zum März 2014	4.518
Gesamtzahl der abgegebenen oder widerrufenen Genehmigungen			5.274
Anzahl Online Glücksspiel Lizenzen (Stand Januar 2018)	12 Monate endend zum März 2018	28 % Anstieg zum März 2014	495 (310 B2C, 185 B2B)
Anteil der Online Casinos an den gesamten Online Bruttospielerträgen			55 %
Bevölkerungsanteil der im letzten Monat an Glücksspielen teilgenommen hat			46 %
Anteil der männlichen Bevölkerung, die im letzten Monat gespielt hat			51 %
Anteil der weiblichen Bevölkerung, die im letzten Monat gespielt hat			41 %
Anteil der Bevölkerung, der im letzten Monat online gespielt hat			18 %
Online Spieler, die zu Hause spielen			96 %
Online Spieler, die ein Mobilgerät nutzen			55 %
Anteil der Personen ab 16 Jahren in Großbritannien, die als Problemspieler eingestuft werden	Stand: 2016		0,7 %

Im Vergleich mit anderen europäischen Nationen ist Großbritannien bei der Regulierung von Glücksspiel am fortschrittlichsten. Der gesetzliche Rahmen wurde im Jahr 2014 durch den Gambling Licensing and Advertising Act erweitert, der grundsätzliche Neuerungen für Online Glücksspiele und Werbung einführte. Anbieter benötigen seitdem eine Lizenz für Großbritannien, unabhängig davon, wo das Unternehmen seinen Sitz hat und wo die Server stehen. Erwirtschaftete Gewinne werden mit 15 Prozent besteuert.

Seitdem zeichnet sich weiter ab, dass die UK Gambling Commission dazu neigt, die Regulierung mit Vorgaben und Pflichten eher zu verschärfen als zu lockern, was dem Wachstum keinen Abbruch tut. Vor der Neuerung im Jahr 2014 betrug der Anteil des Online Marktes am Gesamtmarkt in Großbritannien rund ein Zehntel. Bereits im Jahr 2016 war er auf rund ein Drittel oder 5,4 Milliarden Euro angestiegen. Damit liegt der gesamte Online Bereich, also Casino Spiele, Wetten und Bingo, vor allen anderen Marktsegmenten in Großbritannien. Der britische Markt ist 1,3-mal so groß wie der deutsche.

Den Online Casinos kommt in Großbritannien seit der Gesetzesnovelle von 2014 eine besondere Rolle zu. Mit rund drei Milliarden Euro an Bruttospielerträgen im Jahr 2016 liegen die Online Casino Spiele seitdem an erster Stelle der Spielformen auf dem Online Markt. Das entspricht einem Marktanteil von 54 Prozent, während Sportwetten lediglich rund 38 Prozent ausmachen, gefolgt von rund 3 Prozent für Wettbörsen und Bingo. Anzumerken ist, dass die Spielerträge vor 2014 im nicht-regulierten Bereich lagen und damit weder erfasst noch besteuert wurden. Die Abgabe von 15 Prozent sorgte für zusätzliche öffentliche Einnahmen im dreistelligen Millionenbereich.

Die UK Gambling Commission selbst beobachtet den Markt sehr genau und veröffentlicht einen jährlichen Bericht speziell zum Online Markt und dessen Regulierung. Die jüngsten Zahlen stammen vom März 2018¹³⁹.

Die Regulierungsbehörde sieht für die kommenden Jahre weiteres Wachstum voraus, wenn auch etwas weniger steil als zur Anfangsphase nach 2014. Damit einher gehen die Annahme des Online Segments und der technologischen Neuerungen durch die Spieler, was wiederum die Branche beflügelt, Innovation und Entwicklung voranzutreiben. Die Gambling Commission geht davon aus, dass im Jahr 2020 beispielsweise mehr als 50 Prozent der Bruttospielerträge durch mobile Vertriebswege generiert werden, während einige Marktführer hier Werte von bis zu 75 Prozent vorhersehen. Der Erwartung zufolge wird der Online Markt in den nächsten Jahren auf die Hälfte des Gesamtmarktes anwachsen. Wichtige Faktoren hierfür sind Kundenverhalten und technologische Entwicklung, aber auch das Erschließen neuer Kunden und gesteigerte Personalisierung von Glücksspiel-Produkten.

Die UK Gambling Commission gibt sich konservativ bei der Einschätzung, wie sehr der stationäre Betrieb unter diesem Wachstum leiden wird, schließt aber ebenfalls eine dramatische „Kannibalisierung“ aus. Stattdessen ist davon auszugehen, dass Computerspiele und eSports sowie Social Games Neukunden gewinnen werden. Gleichzeitig räumt die Regulierungsbehörde aber ein, diese Spielformen sowie virtuelle Währungen noch weiter erforschen zu wollen. Fest steht, dass der traditionelle Glücksspielmarkt vor technologischen Herausforderungen und Veränderungen steht, denen er keinesfalls mit Stillstand begegnen sollte.

139 <https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Online-review-March-2018.pdf>

Wachstum des Online Marktes in Großbritannien

Die Übersicht zeigt das signifikante Wachstum des Online Marktes in Großbritannien nach einzelnen Segmenten in absoluten Zahlen in Millionen Pfund Sterling und anteilig sowie die jährliche Wachstumsrate.

Produkt	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
	- 2009	- 2010	- 2011	- 2012	- 2013	- 2014	- 2015	- 2016	- 2017
Casinos	865 £	1.070 £	1.239 £	1.311 £	1.527 £	1.636 £	2.160 £	2.366 £	2.620 £
Wetten	624 £	685 £	733 £	884 £	1.045 £	1.226 £	1.245 £	1.735 £	1.939 £
Bingo	43 £	60 £	73 £	98 £	114 £	127 £	161 £	151 £	162 £
Gesamt	1.532 £	1.815 £	2.045 £	2.292 £	2.686 £	2.989 £	3.565 £	4.252 £	4.722 £
Wachstum jährlich	k. A.	18 %	13 %	12 %	17 %	11 %	19 %	19 %	11 %

Anteile der Online Bruttospielerträge am jeweiligen Sektor-Gesamtertrag

Die Übersicht zeigt den Anteil der Bruttospielerträge von Online Casinos, Online Wetten und Online Bingo an den gesamten Bruttospielerträgen des jeweiligen Sektors Casinos, Wetten und Bingo (on- und offline).

Produkt	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
	- 2009	- 2010	- 2011	- 2012	- 2013	- 2014	- 2015	- 2016	- 2017
Casino	52 %	59 %	61 %	60 %	61 %	60 %	65 %	70 %	69 %
Wetten	25 %	30 %	31 %	36 %	39 %	43 %	44 %	53 %	56 %
Bingo	8 %	13 %	15 %	19 %	22 %	25 %	31 %	29 %	31 %

Wachstum der Bruttospielerträge

Die Übersicht zeigt das Wachstum der drei Hauptsegmente des britischen Marktes über jeweils ein Jahr, drei Jahre und acht Jahre – ohne Anpassung an die Inflationsrate.

		8 Jahre	3 Jahre	1 Jahr
Casino	online	203 %	60 %	11 %
	terrestrisch	46 %	5 %	17 %
Wetten	online	211 %	58 %	12 %
	terrestrisch	-15 %	-4 %	-1 %
Bingo	online	278 %	28 %	8 %
	terrestrisch	-25 %	3 %	-2 %

Unterschiede zwischen stationären und Online Angeboten

Für das stärkere Wachstum des Online Marktes führt die UK Gambling Commission unter anderem folgende Gründe an:

- **Marktsättigung:** Der terrestrische Betrieb ist relativ gesättigt und bietet daher wenig Wachstumschancen, während das vergleichsweise junge Online Glücksspiel noch Wachstumspotenzial hat.
- **Gesellschaft und Technologie:** Technologischer Fortschritt und Kundenverhalten auf dem Glücksspielmarkt verlaufen in etwa parallel beispielsweise zum E-Commerce. Die Bevölkerung verbringt mehr Zeit online und gibt im Internet zunehmend mehr Geld aus.
- **Kosten und Einschränkungen:** Online Unternehmen sind unabhängig von Zeit und Ort und erfordern nicht den Unterhalt einer Spielstätte. Skalierungseffekte halten also die Betriebskosten für Online Glücksspiel Anbieter gering: Ausgaben für Miete und Unterhalt sowie Risikomanagement und Personal fallen geringer aus. Während Online Anbieter mit niedrigerer Profitmarge und personalisierten Produkte operieren können, müssen stationäre Anbieter Auflagen bei der Anzahl der Spielgeräte sowie Einsätzen und Preisen erfüllen.

Eine Abwanderung der Kunden weg von den landbasierten hin zu Online Angeboten war messbar, aber mäßig. Der Abstand zwischen Online Spielern und Nutzern terrestrischer Angebote war relativ beständig mit einer Tendenz zur Verengung. Der Regulierungsbehörde lagen nur begrenzte Zahlen zum Konsumverhalten vor, aber aus der Kombination der Teilnahme an Glücksspiel Angeboten und den Bruttospielerträgen ergibt sich, dass die britischen Spieler tendenziell online mehr beziehungsweise höhere Einsätze tätigen.

9.3.2. Glücksspielsucht und problematisches Spielverhalten

Haben die Briten nun die Marktöffnung für Online Angebote und die damit verbundenen Mehreinnahmen für den Staat sozusagen mit einem gesellschaftlichen Verfall und gesteigerter Spielsucht in der Bevölkerung „erkauft“? Die Zahlen der Regulierungsbehörde zum Suchtverhalten und zum problematischen Glücksspiel widersprechen dem. Im Gegenteil, durch die Regulierung liegen der UK Gambling Commission genauere Zahlen und detailliertere Erhebungen vor, welche wiederum eine Feineinstellung der Regulierungsmaßnahmen hin zu mehr Schutz, Sicherheit und Zufriedenheit für die Spieler erlauben.

Eine Erhebung von NatCen Social Research aus dem Jahr 2016 in Großbritannien wurde für die UK Gambling Commission erstellt und im September 2018 veröffentlicht. Die Studie legt den Problem Gambling Severity Index PGSI zugrunde, um Spieler in verschiedene Risikogruppen einzustufen. Der Fokus lag dabei auf Spielern mit niedrigem und mittlerem Risiko zu problematischem Spielverhalten.

0,6 % der Bevölkerung über 18 Jahre zeigten problematisches Spielverhalten, oder rund 1 Prozent der männlichen Bevölkerung und 0,2 Prozent der weiblichen Bevölkerung. 2,4 % aller Erwachsenen wurden mit einem geringen Risiko zur Entwicklung problematischen Spielverhaltens eingestuft, während weitere 1,1 % aller Erwachsenen mit einem mittleren Risiko klassifiziert wurden. Das entspricht in absoluten Zahlen im Jahr 2016 rund 1.190.000 Personen mit geringerem Risiko und 550.000 Personen mit mittlerem Risiko.

Ausschlaggebend für die Bewertung der Regulierungsmaßnahmen ist aber die historische Entwicklung. Die Studie zeigt, dass die Rate der Spieler mit problematischem Verhalten vergleichsweise stabil geblieben ist: im Jahr 2012 waren es 0,6 Prozent der erwachsenen Bevölkerung, 2015 0,8 Prozent und im Jahr 2016 0,7 Prozent.

Weiteren Aufschluss geben neuere Erhebungen für die UK Gambling Commission¹⁴⁰: Die folgende Übersicht zeigt die Teilnahme an Online Glücksspielen in den letzten vier Wochen von spielenden Umfrageteilnehmern in Großbritannien nach Spielformen:

Spielform	Jahr bis 12/2014	Jahr bis 12/2015	Jahr bis 12/2016	Jahr bis 12/2017
Staatslotterie	25,4 %	27,7 %	28 %	32,5 %
Sonstige Lotterie	21,5 %	34,5 %	38,4 %	42,4 %
Bingo	32,1 %	25 %	20,4 %	39,8 %
Fußball Toto	48,2 %	46,5 %	55,6 %	55,8 %
Pferdewetten	26,7 %	37,9 %	48,8 %	45,2 %
Sportwetten	60,6 %	65,3 %	67 %	72,5 %
Fußballwetten	k. A.	k. A.	65,1 %	71,3 %
Sonstige Wetten	53,9 %	57,4 %	62,7 %	71,5 %
Casino Spiele	53,9 %	55,5 %	62,6 %	67,5 %

140 <http://www.gamblingcommission.gov.uk/Docs/Survey-data-YEAR-TO-December-2017.xlsx>

Die letzte Umfrage zum Dezember 2017 ergab, dass sich die Zahl der Online Casino Spieler, die also alle Arten von Casino Spielen spielen, in Großbritannien auf rund 900.000 pro Jahr beläuft. 89 Prozent davon sind männlich, das Durchschnittsalter beträgt 32 Jahre. Im Durchschnitt gibt ein Online Casino Spieler 1.000 Pfund Sterling pro Jahr für das Spiel aus. Arbeitssuchende sind in dieser Gruppe überrepräsentiert und 12 Prozent sind als Spieler mit problematischem Spielverhalten einzustufen.

Die Regulierungsbehörde führt Online Slots Spieler, welche nur Online Spielautomaten spielen, separat auf und gibt hier eine Gesamtzahl von 1,3 Millionen Kunden pro Jahr an, von denen 61 Prozent männlich sind. Das Durchschnittsalter liegt hier bei 34 Jahren und Arbeitssuchende sind ebenfalls überrepräsentiert. Im Schnitt geben diese Spieler 1.300 Pfund Sterling pro Jahr für das Spielen aus. 8 Prozent dieser Spieler weisen problematisches Spielverhalten auf.

Auf den ersten Blick mögen die Werte für das problematische Spielverhalten hoch erscheinen, für einen Vergleich beispielsweise mit Deutschland müssen diese Zahlen jedoch auf die Gesamtbevölkerung hochgerechnet werden. Dementsprechend geben die folgenden Übersichten Aufschluss über Spielsüchtige und Spieler mit mittlerem und geringem Risiko für problematisches Spielverhalten gemäß PGSI für die Jahre 2014 bis 2017 in Großbritannien:

Spieler mit problematischem Spielverhalten

Spieler nach Geschlecht und Alter	Jahr bis 12/2014	Jahr bis 12/2015	Jahr bis 12/2016	Jahr bis 12/2017
Alle Teilnehmer	0,5 %	0,2 %	0,7 %	0,6 %
Männlich	0,8 %	1 %	1,2 %	1 %
Weiblich	0,2 %	0 %	0,1 %	0,1 %
16-24 Jahre	1,2 %	1,1 %	1,4 %	1 %
25-34 Jahre	0 %	0,7 %	0,8 %	1,2 %
35-44 Jahre	0,4 %	0,4 %	1,1 %	0,3 %
45-54 Jahre	0,7 %	0,3 %	0,3 %	0,3 %
55-64 Jahre	0,7 %	0,9 %	0,2 %	0,5 %
65+ Jahre	0,2 %	0,1 %	0,4 %	0,2 %

Spieler mit mittlerem Risiko für problematisches Spielverhalten

Spieler nach Geschlecht und Alter	Jahr bis 12/2014	Jahr bis 12/2015	Jahr bis 12/2016	Jahr bis 12/2017
Alle Teilnehmer	1,6 %	0,8 %	1,8 %	1,9 %
Männlich	2,5 %	1,4 %	2,5 %	2,8 %
Weiblich	0,8 %	0,3 %	1,2 %	1,2 %
16-24 Jahre	4 %	0,6 %	1,9 %	2,1 %
25-34 Jahre	2,3 %	1,5 %	3,3 %	3,8 %
35-44 Jahre	1,3 %	0,9 %	2,1 %	3,2 %
45-54 Jahre	1,2 %	0,4 %	1,6 %	1 %
55-64 Jahre	1,2 %	1,4 %	1,6 %	1,1 %
65+ Jahre	0,8 %	0,3 %	0,7 %	0,8 %

Spieler mit niedrigem Risiko für problematisches Spielverhalten

Spieler nach Geschlecht und Alter	Jahr bis 12/2014	Jahr bis 12/2015	Jahr bis 12/2016	Jahr bis 12/2017
Alle Teilnehmer	2,2 %	1,4 %	3,7 %	3,2 %
Männlich	2,7 %	1,8 %	5,2 %	3,9 %
Weiblich	1,7 %	1 %	2,3 %	2,5 %
16-24 Jahre	5,4 %	2,1 %	6 %	5,2 %
25-34 Jahre	2,8 %	2,4 %	6,2 %	5,6 %
35-44 Jahre	3 %	1,5 %	3,2 %	2 %
45-54 Jahre	0,6 %	1,4 %	3,8 %	3,2 %
55-64 Jahre	0,7 %	0,7 %	1,6 %	1,8 %
65+ Jahre	1,3 %	0,3 %	2 %	2,1 %

Die UK Gambling Commission sieht Online Glücksspiel Anbieter in der Pflicht, anhand der verfügbaren Daten Probleme und Risiken im Zusammenhang mit Spielsucht und problematischem Spielverhalten zu ermitteln und zu minimieren. Die Bürde liegt bei den Betreibern, entsprechendes Spielverhalten der Kunden ausfindig zu machen und gegebenenfalls effektiv zu intervenieren. Die Regulierungsbehörde bemängelt, dass die Branche hier den vorgegebenen Pflichten und Erwartungen bislang noch nicht in vollem Umfang nachgekommen ist. Immer mehr Anbieter nehmen diese Verantwortung aber als zentralen Teil ihrer Unternehmenskultur auf.

Grundlage für die Maßnahmen bilden von GambleAware¹⁴¹ und der Remote Gambling Association¹⁴² beauftragte Studien, auf deren Grundlage Empfehlungen und Richtlinien¹⁴³ für die Datenanalyse erarbeitet wurden. Die Regulierungsbehörde erwartet von Betreibern, diese anzunehmen und entsprechend mit Algorithmen Kundendaten auszuwerten, um möglicherweise problematisches Spielverhalten früh zu erkennen und weitere Schritte in die Wege leiten zu können. In diesem Zusammenhang werden verschiedene Hilfsmittel wie Benachrichtigungen und Kundeninteraktionen erprobt, um auf unterschiedliche Spielertypen variiert reagieren zu können. Gleichzeitig wird das Selbstausschlussverfahren GAMSTOP¹⁴⁴ implementiert.

Während die Arbeit der Erforschung von problematischem Spielverhalten und den Zusammenhängen mit Online Glücksspiel Angeboten weitergeht, lässt sich anhand der vorliegenden Daten für Großbritannien ein Anstieg der Suchtproblematik nach der Marktöffnung ausschließen. Die Regulierung ermöglicht es, Glücksspiel Anbieter selbst in die Erhebung von Daten miteinzubeziehen, um schneller und effizienter relevante Ergebnisse vorliegen zu haben. Die UK Gambling Commission ist in der Lage, auf neue Erkenntnisse zu reagieren, kann aber auch mit Vorschriften und Bestimmungen präventiv agieren. Der politische Handlungsspielraum ist im Vergleich zu Deutschland deutlich größer, da hierzulande weitestgehend kein Einfluss auf den nicht-regulierten Markt genommen wird.

9.3.3. Fortschritt der Regulierung

Die Arbeit der UK Gambling Commission widerlegt auch das „Dammbbruch“ Argument, dass eine Marktöffnung zu einer Flut unkontrollierbarer Online Glücksspiel Angebote führen würde. Ganz im Gegenteil dazu neigt die britische Regulierungsbehörde eher zur Verschärfung der Auflagen und Maßnahmen und beurteilt auch die eigene Arbeit kritisch. In ihrem Bericht vom März 2018 nennt die Behörde beispielsweise vier wichtige Bereiche, in denen Erweiterungsbedarf für das aktuelle Regelwerk besteht. Dazu kommen fünf Bereiche, welche der weiteren Datenauswertung und Analyse bedürfen, um entsprechende Entscheidungen über weitere Regulierungsmaßnahmen zu treffen.

Handlungsbedarf sah die UK Gambling Commission in diesen vier Bereichen:

- 1. Altersnachweis:** Obwohl die Daten zeigen, dass nur ein Bruchteil der minderjährigen Bevölkerung trotz Verbot Zugang zu Glücksspielen erlangt hat, will die Behörde eine 72-Stunden-Frist für Betreiber beim Altersnachweis aufheben. Die meisten Anbieter erlauben Kunden Echtgeld Einzahlungen und Einsätze erst nach abgeschlossenem Altersnachweis, anstatt diesen innerhalb einer Frist von 72 Stunden durchzuführen. Die Behörde erwägt, die Frist gänzlich zu streichen. Gleichzeitig soll geprüft werden, ob auch kostenlose Spiele, also Einsätze von Spielgeld, erst nach einem abgeschlossenem Altersnachweis möglich sein sollen.

141 <https://about.gambleaware.org/>

142 <https://www.rga.eu.com/>

143 <https://www.rga.eu.com/wp-content/uploads/Final-RGA-Behavioural-Analytics-Guidelines-Feb-2018.pdf>

144 <https://www.gamstop.co.uk/>

- 2. Identitätsnachweis:** Die Regulierungsbehörde sieht es als Schwachstelle an, dass die Online Glücksspiel Anbieter in der Tendenz erst ausführliche Identitätsnachweise von Kunden anfordern, wenn es um Echtgeld Auszahlungen geht. Durch frühzeitiges Sammeln von Informationen könnten Spieler mit problematischem Spielverhalten sowie Kriminelle besser und früher erkannt und eingeschränkt werden. Die Behörde will Vorschriften zur Sorgfaltspflicht prüfen und die Einführung von Pflicht-Limits prüfen, die sich erst gegen einen entsprechenden Identitätsnachweis anheben lassen.
- 3. Geschäftsbedingungen:** Zusammen mit der Wettbewerbsbehörde CMA ¹⁴⁵ des Vereinigten Königreichs hat die Regulierungskommission eine Überprüfung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen im Online Bereich gestartet. Dabei wurden die Bedingungen etlicher Betreiber beanstandet ¹⁴⁶, gerade im Bereich Boni und Angebote. Die Wettbewerbsaufsicht überprüft die Einhaltung derselben Standards in der gesamten Branche. Die Kommission berät über Änderungen der Lizenzbedingungen ¹⁴⁷ und plant die Veröffentlichung von Richtlinien und Streitschlichtungsangeboten in Bezug auf unfaire Geschäftsbedingungen. Für Spieler soll klarer sein, an wen sie sich bei unfairer Behandlung wenden können. Dadurch soll die Zusammenarbeit mit der Wettbewerbsbehörde vertieft werden.
- 4. Interaktion mit Kunden:** Wie bereits erwähnt sieht es die Regulierungsbehörde als notwendig an, dass Online Glücksspiel Anbieter intensiver mit Spielern agieren, um auf Grundlage von Datenauswertungen positiven Einfluss auf das Spielverhalten zu nehmen und Problemspieler zu erkennen. Dementsprechend hat die UK Gambling Commission Empfehlungen veröffentlicht ¹⁴⁸ und berät über eine Anpassung der Lizenzbestimmungen.

Forschungsbedarf sah die UK Gambling Commission in diesen fünf Bereichen:

- **Verbraucherschutz:** Gesammelte Kundendaten müssen von Online Glücksspiel Anbietern zum Schutz der Spieler eingesetzt werden, um etwa problematisches Spielverhalten frühzeitig zu erkennen. Bei der Auswertung dieser Daten muss der Datenschutz eingehalten werden. Gleichzeitig ist zu prüfen, wie effizient und effektiv verwendete Maßnahmen zur Beschränkung des Spiels sind.
- **Risikoeinschätzung:** Die Regulierungsbehörde strebt die Entwicklung fairer und transparenter Glücksspiele an. Anreize zum längeren oder intensiveren Glücksspiel können problematisch sein und ein problematisches Spielverhalten fördern beziehungsweise hervorrufen. Weitere Forschung über den Zusammenhang zwischen gewissen Spieleigenschaften und problematischem Spielverhalten ist notwendig. Die Kommission behält sich vor, gegebenenfalls bei gewissen Spieleigenschaften zu intervenieren.
- **Spielerkonten:** Die Regulierungsbehörde strebt einen Markt an, der Spielern dabei hilft, zwischen einzelnen Anbietern abgesehen vom Preis auch auf Grundlage weiterer Faktoren zu entscheiden. Dazu zählt der Schutz von Spielerkonten und Spielerguthaben durch die Anbieter. Aktuell zeigt sich noch nicht, dass verschiedene Stufen des Schutzes das Kundenverhalten beeinflussen. In Zusammenarbeit mit der Wettbewerbsaufsicht sollen hier weitere Erhebungen stattfinden, vor allem in Zusammenhang mit Kontoführungsgebühren und Verwaltungsgebühren für inaktive Spielerkonten.

145 <https://www.gov.uk/government/organisations/competition-and-markets-authority>

146 <http://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/news/2018/Online-firms-told-to-take-immediate-action-against-unfair-terms-and-conditions.aspx>

147 <http://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/consultations/Proposed-changes-to-LCCP-fair-and-open.pdf>

148 <https://www.gamblingcommission.gov.uk/for-gambling-businesses/Compliance/General-compliance/Social-responsibility/Customer-interaction-guidance-for-remote-gambling-operators.aspx>

- **Spiele auf Kredit:** Glücksspiel auf Kredit erhöht nach Meinung der Regulierungsbehörde das Risiko, dass Spieler mehr verspielen, als sie sich leisten können. Eine Erhebung zum Thema Spielen auf Kredit soll das weitere Vorgehen beeinflussen.
- **Auszahlungen:** Da einige Betreiber ihrer Sorgfaltspflicht in Bezug auf den Identitätsnachweis erst zum Zeitpunkt der Auszahlung nachkommen, erwägt die Behörde eine Änderung der Vorschriften. Grundsätzlich sollen Auszahlungen so einfach wie möglich für Spieler sein. Wird der Identitätsnachweis zu einem früheren Zeitpunkt durchgeführt, ist später eine schnellere Auszahlung möglich. Weitere Einschränkungen bei den Auszahlungen wie etwa hohe Mindestauszahlungen oder Durchspielbedingungen sollen auf den Prüfstand kommen.

Zur weiteren, andauernden Arbeit der UK Gambling Commission zählen aber auch das Anheben der Standards in der Online Glücksspiel Branche und beständige Konformitätsprüfungen. Besonders wichtig in diesem Zusammenhang ist das Einhalten von EU Vorschriften rund um das Verhindern von Geldwäsche.

9.3.4. Beispiel Dänemark

Die Regulierung in Dänemark ist mit dem Vereinigten Königreich vergleichbar. Die hauptsächliche Gemeinsamkeit besteht darin, dass der Gesetzgeber die Herausforderung des Online Glücksspiels erkannt hat und in den letzten Jahren den entsprechenden rechtlichen Rahmen geschaffen hat. Grundlage ist der Act of Gambling¹⁴⁹ aus dem Jahr 2010. Die dänische Regulierungsbehörde Spillemyndigheden¹⁵⁰ arbeitet zentral wie auch die UK Gambling Commission und erlässt Verordnungen für die Durchführung von Online Glücksspielen.

Dänemark ist ein gutes Beispiel dafür, wie die staatliche Regulierung die Entwicklung des Marktes beeinflussen kann, ohne das Wachstum zu hemmen, und dass bei einer Steuerbelastung von 20 %. Die Wachstumsrate des gesamten Glücksspielmarktes ist seit dem Jahr 2008 nur leicht angestiegen. Allerdings haben sich die Marktanteile zugunsten der Online Angebote verschoben. Im Jahr 2016 machten daher Online Glücksspiele mehr als ein Drittel des Gesamtmarktes von 1,18 Milliarden Euro aus mit Bruttospielerträgen von rund 400 Millionen Euro. Ende 2016 betrug der Anteil der terrestrischen Geldspielgeräte am Gesamtmarkt knapp

17 % und war in etwa identisch mit dem jeweiligen Marktanteil der Online Casinos ohne Online Poker und Sportwetten im Internet. Das Monopol für Lotterien liegt beim staatlichen Anbieter Danske Spil, der damit auf einen Marktanteil von 36,5 % kam. Der reine Online Markt entfällt mit jeweils knapp unter 50 % auf Online Casinos und Sportwetten, während die verbleibenden 5 % Online Poker Anbietern zuzuordnen sind.

9.3.5. Beispiel USA

Kein Ort der Welt ist so sehr vom Glücksspiel geprägt wie Las Vegas im US Bundesstaat Nevada. Gerade aus europäischer Perspektive werden die Vereinigten Staaten von Amerika deshalb oft mit uneingeschränkter Zockerei in Verbindung gebracht, aber die Realität sieht anders aus. Das stationäre Glücksspiel hat in den USA tatsächlich einen weitaus stärkeren Erlebnis-Charakter als in Europa, weshalb Stätten des Glücksspiels oft Teil von sogenannten Casino Resorts sind, wo das Spielen nur ein Teil der all-inclusive Unterhaltung ist.

149 <https://www.spillemyndigheden.dk/en/legal-framework#legal-framework->

150 <https://www.spillemyndigheden.dk/en>

Die wichtigsten Orte für das terrestrische Glücksspiel in den USA sind Nevada mit Las Vegas und Atlantic City im Bundesstaat New Jersey. Dazu kommen die sogenannten "Tribal Casinos", die nach spezieller Gesetzgebung in Reservaten von Ureinwohnern erlaubt sind, sowie regionale Casinos in einigen Bundesstaaten.

Ansonsten herrscht eine strenge Regulierung des Glücksspiels und der „Unlawful Internet Gambling Enforcement Act“¹⁵¹ aus dem Jahr 2006 verbietet das Angebot von Online Glücksspiel nahezu gänzlich. Das Gesetz hat es Banken und Zahlungsdienstleistern unmöglich gemacht, Transaktionen an Offshore Glücksspiel-Seiten durchzuführen. Die Teilnahme an Online Glücksspielen selbst ist für US-Bürger allerdings nicht illegal.

Was Casino Spiele, Pferde- und Sportwetten sowie Poker und Lotterien im Internet angeht, variieren die Gesetze von Bundestaat zu Bundesstaat. Das Anbieten einiger Spielformen kann durchaus erlaubt sein, jedoch ist immer zu beachten, dass die Teilnahme nicht grenzüberschreitend zwischen einzelnen Bundesstaaten möglich sein darf. Weiterhin gibt es den „Federal Wire Act of 1961“¹⁵², abgekürzt Wire Act. Dieses Gesetz verbietet das Platzieren von Sportwetten per Telefon. Da das Gesetz entsprechend alt ist und das Internet an sich nicht erwähnt, sind das Online Glücksspiel betreffend unterschiedliche Interpretationen möglich, die sich in der Vergangenheit auch in verschiedenen Richtersprüchen niedergeschlagen haben.

Nennenswert ist hier der 15. April 2011, auch als "Black Friday" (Schwarzer Freitag) bekannt. Das US Department of Justice, das Justizministerium, ging gegen verschiedene Online Poker Anbieter vor¹⁵³. In der Folge wurden PokerStars, Full Tilt Poker und Absolute Poker wegen Bankbetrug, Geldwäsche und illegalem Glücksspiel angeklagt und für schuldig befunden.

Ende 2016 war der US-amerikanische Glücksspielmarkt rund zweieinhalbmal so groß wie der deutsche Markt, während die USA ein nominales Bruttoinlandsprodukt von mehr als 5-facher Größe im Vergleich zu Deutschland vorweisen konnten. Die Bruttospielerträge im Jahr 2016 lagen in den USA bei 35,07 Milliarden Euro, von denen lediglich 0,19 Milliarden im Online-Geschäft erzielt wurden.

Im internationalen Vergleich ist der US-amerikanische Markt auch heute noch eher zu vernachlässigen, auch wenn die Wachstumsraten ansteigen. Online-Angebote sind derzeit nur in Nevada, New Jersey und Delaware zulässig, Zulassungen für Lotterien bestehen aber auch in anderen Bundesstaaten. New Jersey liegt hier vorne, da Nevada dazu neigt, das existierende stationäre Geschäft zu schützen. Schätzungen zufolge könnte der gesamte Online Markt auf bis zu drei Milliarden Euro im Jahr 2020 anwachsen. Von einer weiteren Öffnung des Marktes ist auszugehen. Das wahrscheinlichste Szenario ist, dass viele kleine Schritte der einzelnen Bundesstaaten den Gesetzgeber schließlich zu neuen Bundesgesetzen veranlassen werden. Immer mehr Staaten erlassen Gesetze, die zumindest einzelne Formen des Online Glücksspiels legalisieren, etwa Sportwetten oder Poker. Die American Gaming Association¹⁵⁴ spricht sich für eine Legalisierung auf Bundesebene aus.

9.3.6. EU Bewertung regulatorischer Maßnahmen

Im November 2018 hat die Europäische Kommission einen Bericht zur „Bewertung regulatorischer Instrumente zur Durchsetzung von Online Glücksspiel Regeln und zur Kanalisierung der Nachfrage zu regulierten Angeboten“¹⁵⁵

151 <https://www.fdic.gov/news/news/financial/2010/fil10035a.pdf>

152 <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/18/1084>

153 <https://caselaw.findlaw.com/us-2nd-circuit/1657709.html>

154 <https://www.americangaming.org/>

155 <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/6bac835f-2442-11e9-8d04-01aa75ed71a1/language-en>

veröffentlicht. Verfasser des Berichts „Evaluation of Regulatory Tools for Enforcing Online Gambling Rules and Channelling Demand towards Controlled Offers“ ist die Generaldirektion Binnenmarkt, Industrie, Unternehmertum und KMU ¹⁵⁶.

Der Bericht erkennt die Schwierigkeit der effektiven Regulierung von grenzübergreifenden Online Angeboten bei gleichzeitig begrenztem Zugriff der Jurisdiktionen und nationalen Regulierungsbehörden. Im Flickenteppich der unterschiedlichen Regulierungsansätze der EU Staaten erkennen die Autoren aber auch viele Gemeinsamkeiten, vor allem bei den Zielen der Regulierung von Online Glücksspiel: Eindämmung der Spielsucht als Angelegenheit des Allgemeinwohls, Spielerschutz im Sinne des Jugend- und Verbraucherschutzes einschließlich Minimierung irreführender Werbung und unlauterer Geschäftspraktiken, Unterbindung von Manipulation und Betrug in Spiel und Sport, Schutz vor Geldwäsche sowie Verbrechensbekämpfung allgemein.

Die EU Kommission hat zwar durchaus erkannt, dass Online Glücksspiel für den Binnenmarkt eine Herausforderung¹⁵⁷ darstellt, aber auch gleichzeitig kommuniziert, derzeit keine sektorspezifischen EU-Rechtsvorschriften vorlegen zu wollen ¹⁵⁸. Es existiert eine Expertengruppe zu Glücksspiel-Dienstleistungen ¹⁵⁹, die Regulierung ist aber ausdrücklich den Nationalstaaten überlassen. Der Bericht bewertet aber mehrere Maßnahmen, die von EU Staaten eingesetzt werden:

- **Blockierung von Online Glücksspiel-Seiten:** 18 EU-Staaten blockieren illegale Angebote, während 12 dies nicht tun, darunter auch Deutschland. Die Blockade von Internetseiten an sich wird weithin als ineffektiv angesehen, da sie sich mit relativ einfachen technischen Mitteln überwinden lässt. Die einsetzenden Regulierungsbehörden schätzten die Maßnahme dennoch als erfolgreich ein, da Spieler mit einer Sperrseite konfrontiert werden, die der Aufklärung und der Analyse von Aufrufen dient. Eine Sperrseite verhindert jedoch nicht die Verteilung und Nutzung von Glücksspiel Apps, weshalb die Regulierungsstellen mit App Store Betreibern wie Google und Apple zusammenarbeiten, um illegale Apps entfernen zu lassen.
- **Blockierung von Zahlungen:** Bei der Blockierung von Zahlungen an Online Glücksspiel Anbieter geht es darum, Banken und Zahlungsdienstleister dazu zu zwingen, Transaktionen an illegale Angebote zu verhindern beziehungsweise zu sperren. Das Problem besteht darin, diese Transaktionen sicher als solche zu erkennen und einen Fehlalarm auszuschließen. Nur 12 EU Staaten stehen derartige Maßnahmen zur Verfügung, und in nur drei Fällen werden Blockaden für alle vier unterschiedlichen Arten von Zahlungen beziehungsweise Zahlungsdienstleistern durchgeführt. Erneut ist anzumerken, dass in Deutschland aktuell überhaupt keine Versuche einer Zahlungsblockierung unternommen werden. Auf indirekte Weise lassen sich drei Regulierungsmaßnahmen durchführen: 1. Blockade von Einzahlungen durch Spieler; 2. Blockade von Auszahlungen an Spieler; 3. Unterbinden einer Zusammenarbeit von Zahlungsdienstleistern mit illegalen Anbietern. Der Bericht erkennt die Schwierigkeit des erfolgreichen Ermitteln von Zahlungen an illegale Seiten an, nennt aber auch die Gesetze gegen Geldwäsche und Terrorismusfinanzierung als Chance, die Zahlungsregulierung allgemein um notwendige Vorgaben zu erweitern.

156 https://ec.europa.eu/info/departments/internal-market-industry-entrepreneurship-and-smes_de

157 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/HTML/?uri=CELEX:52011DC0128&from=EN>

158 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/HTML/?uri=CELEX:52012DC0596&from=EN>

159 <http://ec.europa.eu/transparency/regexpert/index.cfm?do=groupDetail.groupDetail&groupID=2868&Lang=DE>

- **Werbebestimmungen:** 67 % der EU-Staaten regulieren die Werbung für Glücksspiel und 25 % erfordern eine vorherige Überprüfung und Freigabe. Ein Problembereich hier sind soziale Netzwerke und Online Werbung allgemein. Nur ein Viertel der nationalen Regulierungsbehörden hat eine Vereinbarung oder eine Kooperation mit den entsprechenden Unternehmen, um Inhalte entfernen zu lassen. 83 % der Regulierungsstellen behaupten, auch Online Werbung zu regulieren, aber nur 57 % wenden die Vorgaben auf Affiliates, Influencer oder Markenbotschafter an, während lediglich 6 % Inhalte in diesem Zusammenhang entfernen ließen. Zusätzliche Probleme ergeben sich bei der Klärung, was eine Werbe-Maßnahme darstellt und was nicht-kommerzielle, Nutzer-generierte Inhalte sind. Werbung, die nicht als solche zu erkennen ist, lässt sich folglich auch nicht regulieren.
- **Sanktionen gegen Betreiber, Spieler, Spiel- und Wettvermittler:** 80 % der EU-Staaten können sowohl verwaltungs- als auch strafrechtliche Sanktionen verhängen oder aussprechen, während nur 8 % nur strafrechtliche Maßnahmen zur Verfügung haben und 12 % nur verwaltungsrechtliche Regulierungsmaßnahmen. Eine große Herausforderung ist die Zusammenarbeit einzelner Staaten bei der grenzüberschreitenden Verfolgung von illegalen Anbietern. Interessant an Deutschland ist, dass die Sanktionen mehr als doppelt so häufig Spieler statt Betreiber betreffen. In den Jahren 2015, 2016 und 2017 wurden von jeweils 502, 555 und 504 Maßnahmen gegen Spieler berichtet, während es gegen Betreiber nur 204, 236 und im Jahr 2017 gar keine waren. Die Kriminalisierung von Spielern setzt voraus, dass diese bewusst eine Straftat begehen, sich also der Illegalität eines Angebotes bewusst sind. EU Staaten mit einer höheren Anzahl an Sanktionen gegen Betreiber haben alle eine nationale Regulierungsbehörde.
- **Regulierung von Providern:** Die Regulierung von Zulieferern von Software und Technologie an Online Glücksspiel Anbieter ist hauptsächlich ein Weg, Mindestanforderungen an die Qualität sicherzustellen. Grundsätzlich ließe sich die Zusammenarbeit mit illegalen Anbietern unterbinden, jedoch wäre auch hier eine grenzübergreifende Zusammenarbeit der Regulierungsbehörden notwendig.

Was die Rahmenbedingungen für die Bewertung der Wirksamkeit der Regulierungsvorschriften und Maßnahmen angeht, so verweist Deutschland laut dem Bericht auf den Glücksspielstaatsvertrag. Die Empfehlung der Verfasser des Berichts für solch einen Rahmen listet folgende Elemente: Messung des Erreichens der regulatorischen Ziele, Messung der Kanalisierung des Spiels in regulierte Angebote, Messen der Steuereinnahmen und Messen des Effekts der Sanktionen gegen illegale Angebote. Die für Deutschland vorliegenden Zahlen zeigen gerade auch im europäischen Vergleich die unzureichende Regulierung hierzulande auf.

9.4. Ausblick und Einschätzung der Autoren

Es ist abzusehen, dass sich für den europäischen Wirtschaftsraum kurz- und mittelfristig keine einheitliche Regulierung des Online Glücksspielmarktes ergeben wird. Das ist von der Europäischen Kommission weder vorgesehen noch durch Urteile des Europäischen Gerichtshofes bekräftigt. Die Anbieter müssen sich darauf einstellen, auch in Zukunft in den unterschiedlichen rechtlichen Rahmen der europäischen Nationalstaaten zu agieren. Der Europäische Gerichtshof hat mit vergangenen Urteilen bestätigt, dass sich Teil- oder Totalverbote und sogar Monopollösungen von Staaten als europarechtskonform aufrechterhalten lassen, wenn diese durch Spielerschutz, Suchtprävention oder auch Betrugs- und Geldwäscherschutz hinreichend begründet und konsequent umgesetzt sind. Herausforderungen und Schwierigkeiten ergeben sich durch Unternehmen, die in mehreren Territorien agieren und die Vorteile von grenzüberschreitenden Einnahmen, Kapitalflüssen und Gewinnen für betriebliche, finanzielle und steuerliche Vorteile nutzen wollen. Aus Gründen der Wettbewerbsfähigkeit wird sich der bestehende Trend zu Unternehmensübernahmen, Zusammenschlüssen und Casino Gruppen mit Sicherheit weiter fortsetzen.

Die Beispiele verschiedener europäischer Länder, allen voran das Vereinigte Königreich, zeigen, dass die Marktöffnung und Regulierung das existierende und prognostizierte Wachstum der Branche und des Marktes nicht unbedingt hemmen muss. Steuereinnahmen lassen sich durch eine Marktregulierung optimieren, ohne dass deswegen Prävention und Spielerschutz zurückgestellt werden müssen. Gleichzeitig sollte eine unverhältnismäßig hohe Besteuerung nicht als Regulierungsmaßnahme genutzt werden, zumindest nicht als alleinige.

Was die Ungleichbehandlung von Formen des Glücksspiels angeht, so ist zu erwarten, dass auch hier die Lösungen der einzelnen EU Staaten fortgesetzt werden. Prinzipiell lässt die EU Kommission eine Ungleichbehandlung von beispielsweise Sportwetten und Live Wetten oder Casino Spielen und Lotterien zu. Argumentiert der Gesetzgeber jedoch mit einer Suchtprävention, müssen sich die Suchtrisiken der ungleich behandelten Spielformen aber auch unterscheiden. Zu diesem Thema ist ebenfalls die Arbeit der UK Gambling Commission interessant, da die Erforschung der Risiken und die Risikoeinschätzung andauern und die Regulierung nachhaltig beeinflussen.

Da die Digitalisierung des Marktes nicht aufzuhalten ist, sollte sich die Politik aktiv damit auseinandersetzen. Big Data, also das Sammeln und Auswerten von großen Datenmengen, Smart Products, Produkte mit digitaler Komponente sowie plattformübergreifende Angebote sind wichtiger Bestandteil der Zukunft des Glücksspiels. Hier bestehen Chancen, neue, personalisierte Angebote zu schaffen und innovative Formen des Spielerschutzes einzuführen, aber auch das Gebot, Interessen von Verbrauchern im Bereich Datenschutz und Privatsphäre zu wahren.

Das Verbot von Online Casino Spielen in Deutschland an sich und als solches ließe sich theoretisch europarechtskonform realisieren. Bei einer derartigen Dominanz von nicht-regulierten Casino Spielen auf dem deutschen Online Markt kann aber niemand ernsthaft behaupten, dass dem Spielerschutz Genüge getan wird. Illegale Angebote werden weder geahndet noch gesperrt, während der Staat Einnahmen und Abgaben einstreicht. Inkonsequente Werberichtlinien tragen nicht zur effektiven und angemessenen Aufklärung von Spielern bei. Die Kanalisierung des Spiels in den regulierten Bereich funktioniert in Deutschland zum Stand 2019 eindeutig nicht.

Dabei müsste der Gesetzgeber keineswegs das Rad neu erfinden: Ein rechtlicher Spielraum ist durch EU-Gesetzgebung abgesteckt, von der EU Kommission liegen Bewertungen regulatorischer Maßnahmen vor, und die Fortschritte anderer EU Staaten wie eben Großbritannien stellen Modelle dar, von denen sich einiges übernehmen ließe, wenn der Wille zum Handeln vorhanden wäre.