

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser

Herzlichen Dank, dass Sie die neuste Ausgabe unseres Magazins Gaming in Germany lesen.

Gaming in Germany ist eine Unternehmensgemeinschaft, die Fachwissen und Networking für alle die bietet, die beruflich mit dem regulierten deutschen Online-Glücksspielmarkt zu tun haben. Unser Ziel ist es, zu einer unabhängigen Plattform zu werden, die den konstruktiven Dialog und die Zusammenarbeit zwischen allen Interessengruppen fördert: den Anbietern, der Regulierungsbehörden, den Zulieferern und Dienstleistern.

Betrachtet man den aktuellen Stand des regulierten iGaming-Marktes in Deutschland, so erkennt man, dass signifikante Fortschritte gemacht wurden. Alle sechzehn deutschen Bundesländer haben einen Rechtsrahmen angenommen, Dutzende von Anbietern sind in den regulierten Markt eingetreten und Deutschlands neue staatliche Glücksspielbehörde, die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL), hat ihre Arbeit aufgenommen.

Gleichzeitig wird allerdings auch immer deutlicher, dass die zugelassenen Glücksspielanbieter es schwer haben, gegen den illegalen Markt anzukommen. Gut gemeinte Verbraucherschutzmaßnahmen drängen die Spieler weg vom regulierten Markt und direkt in die Arme der brandrodenden Konkurrenz. Natürlich muss diese Entwicklung wieder rückgängig gemacht werden.

Ich würde deshalb gerne alle Beteiligten auffordern, Ihren Teil der Verantwortung zu übernehmen, indem ein verantwortungsvoller und nachhaltiger Markt geschaffen wird. Die Betreiber sollten akzeptieren, dass der Preis, den sie zahlen müssen, um auch in Zukunft im Geschäft zu bleiben, die Sicherheit ihrer Spieler ist. Die Fürsprecher des Spielerschutzes müssen einfach verstehen, dass verantwortungsvolle Glücksspielmaßnahmen die Verbrauchern nicht schützen können, die dem regulierten Markt den Rücken kehren. Die gute Nachricht ist, dass Deutschland nicht der einzige neu regulierte Markt ist, der mit diesen Problemen zu kämpfen hat. Man kann von den Beteiligten anderer Rechtsprechungen lernen. Letztere werfen vielleicht einen Blick auf Deutschland als Beispiel eines regulierten Marktes und wo man sich dazu entschieden hatte, den Spielerschutz von Anfang an sehr ernst zu nehmen.

In den verschiedenen Artikeln dieses Magazins werden zwar einige dieser Themen angesprochen, doch wo noch viel mehr darüber gesagt und gesprochen werden wird, ist auf der Deutschlandkonferenz 2023, die am 16. Oktober im Chamaleon-Theater in Berlin stattfindet.

Unter den Rednern, die ihre Beteiligung bei der 2023 Gaming in Germany Conference schon bestätigt haben und auch bei der dazugehörenden IMGL Masterclass, sind: Benjamin Schwanke, Co-Vorsitzender der GGL; Mathias Dahms, Präsident des DSWV; Dr. Dirk Quermann, Präsident des DOCV; Dr. Jörg Hofmann, Senior Partner bei Melchers Law; Pontus Lindwall, CEO von Betsson AB; Quirino Mancini,

Präsident der IMGL; Birgitte Sand, CEO bei Birgitte Sand & Associates; und viele andere.

Bevor ich dieses eh schon zu lange Vorwort beende, möchte ich noch allen unseren strategischen Partnern und Sponsoren meinen Dank aussprechen. Ohne Sie wäre es einfach nicht möglich.

Ich wünsche Ihnen alles Gute und freue mich darauf, Sie in Berlin zu sehen!

Willem van Oort
Gründer der Gaming in Germany

VERLEGER Willem van Oort
HERAUSGEBER Jeroen Laemers
ART DIRECTOR Bertrand Bieber
PROJEKTLEITER Loes Wetzer
BACK OFFICE Sarah Tilley
DRUCK Newprint, Berlin

Inhalt

- 1 Vorwort
- 4 Interview | „Unser Ziel ist es, sicherzustellen, dass illegales Online-Glücksspiel langfristig wirtschaftlich nicht tragbar ist“
- 7 Der Glücksspielstaatsvertrag 2021 - eine Zwischenbilanz
- 10 Die Ansprüche der Spieler und europäisches Recht Maltas Gesetzentwurf 55 und die Klage bei EuGH
- 13 Der Markt für Online-Sportwetten und virtuelle Automatenspiele
- 16 Genaue Einschätzung des deutschen (Offshore-)Marktes
- 19 Interview | Gleichgewicht zwischen Spielerschutz und Produktattraktivität
- 23 Zwei Jahre in Kraft: Der Glücksspielstaatsvertrag 2021
- 25 Glücksspiel in Deutschland Schwierigkeiten, Herausforderungen und Potenziale
- 28 Leistungsorientiertes Online-Marketing
- 30 Interview | Künftiges Spielerverhalten vorhersagen
- 34 Interview | Riskantes Glücksspielverhalten und unterbewusste Gehirnfunktionen
- 38 Interview | Der GlüStV 2021 - eine Debatte
- 40 Who is Who

„Unser Ziel ist es, sicherzustellen, dass illegales Online-Glücksspiel langfristig wirtschaftlich nicht tragbar ist“

Ab dem 1. Januar 2023 ist die neue Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) in Deutschland voll verantwortlich für die Überwachung des deutschen Online-Gambling-Marktes. Wir haben uns mit dem Co-Vorsitzenden der GGL, Benjamin Schwanke, zusammengesetzt, um die aktuelle Marktlage, die Durchsetzungsstrategie der Regulierungsbehörde und das Ausmaß, in dem die GGL zugelassene Betreiber als wichtige Diskussionspartner betrachtet, zu erörtern.

1. Wenn Sie zurückdenken, was waren die größten Herausforderungen beim Aufbau der GGL?

Der Aufbau der notwendigen Strukturen und Prozesse um die Aufgaben der Aufsicht und Erlaubnis sowie der Bekämpfung des illegalen Glücksspiels im Internet effektiv wahrnehmen zu können, war sicher die größte Herausforderung. Dazu kam die Aufgabe, entsprechend qualifiziertes Personal zu finden.

2. Sind Sie mit dem aktuellen Stand zufrieden?

Ja; wir können sehr zufrieden sein. Die Zeit für den Aufbau war mit eineinhalb Jahren knapp bemessen, aber es ist uns gelungen, die GGL zu einer schlagkräftigen Organisation als Erlaubnis- und Aufsichtsbehörde für die Regulierung des länderübergreifenden Glücksspielmarktes aufzubauen. Wir können gute Erfolge vorweisen und haben lediglich beim IP-Blocking eine rechtliche Baustelle. Der Einsatz des IP-Blockings als Vollzugsinstrument erlitt mit der Entscheidung des OVG Rheinland-Pfalz vom März 2023 einen Dämpfer. Das Gericht entschied, dass die Rechtsgrundlage für Netzsperrungen im GlüStV 21 ungeeignet ist, da die Internet-Service-Provider im Sinne des Telemediengesetzes nicht verantwortlich gemacht werden dürfen. Es handelt sich jedoch zunächst nur um eine Entscheidung im Eilrechtsverfahren. Die Hauptsacheverfahren stehen noch aus.

3. Was unterscheidet den Glücksspielmarkt aus Sicht der Regulierungsbehörden von anderen Märkten?

Die Regulierung des Glücksspielmarktes hat im Gegensatz zu anderen regulierten Märkten keine wettbewerbspolitische Aufgabe. Der Glücksspielmarkt ist wirtschaftlich so zu begrenzen, dass keine Sucht- und Kriminalitätsgefahren drohen und der Jugend- und Spielerschutz gewährleistet ist. Als Regulierungsbehörde ist es jedoch unsere Aufgabe, gleiche Wettbewerbsbedingungen für alle erlaubten Anbieter sicherzustellen und zu überwachen. Wir sehen im Glücksspielmarkt zudem auch eine stärkere Tendenz der schnelleren Umsetzung von neuesten IT-Technologien und Trends als in anderen regulierten Märkten.

4. Inwieweit betrachten Sie die zugelassenen Betreiber als Partner, mit denen Sie zusammen einen gesunden Markt schaffen?

Die GGL spricht mit allen Stakeholdern des Glücksspielbereiches, sei es mit der Anbieter-Industrie als auch mit der staatlichen Seite sowie mit Wissenschaft/ Forschung und Präventionsverbänden. Wir stehen dafür, dass wir auf Augenhöhe miteinander sprechen. Die Anliegen die uns von Anbieterseite zugetragen

werden prüfen wir sorgfältig, und soweit wir sie berücksichtigen können setzen wir sie auch um. Aber letztendlich verbleibt die Entscheidung, was im Sinne des Gesetzgebers als gute Marktentwicklung angesehen wird, bei uns als zuständige Erlaubnis- und Aufsichtsbehörde.

5. In welchen Bereichen müssen Sie als Regulierungsbehörde eine gewisse Distanz zu den zugelassenen Betreibern wahren?

Als Regulierungsbehörde besitzen wir ja ein großes Knowhow zu allen rechtlichen Anforderungen und Rahmenbedingungen des Glücksspielstaatsvertrages. Im Bereich der Spieltechnologien jedoch müssen wir permanent Knowhow aufbauen und aktualisieren um hier wirklich auf Augenhöhe zu kommunizieren und nicht darauf angewiesen zu sein, das Knowhow bei Glücksspielanbietern einzukaufen.

6. Wie zugänglich sollte die Regulierungsbehörde sein? Was tun Sie, um eine gesunde und gegenseitig nutzbringende Beziehung zu Ihren Lizenznehmern zu gewährleisten?

Wir sind immer offen für Gespräche und die Anliegen der Erlaubnisinhaber. Das ist unsere grundsätzliche Strategie und gilt für unsere Kommunikation mit allen Akteuren im Glücksspielmarkt.

7. Wie groß ist die Bedrohung für einen gesunden regulierten Markt durch illegale Anbieter?

Die Bekämpfung des illegalen Glücksspiels ist die Kehrseite eines großen erlaubten Glücksspielmarktes. Unser Ziel ist es dafür zu sorgen, dass sich das Geschäftsmodell, illegales Glücksspiel im Internet anzubieten, langfristig nicht lohnt.

Gleichzeitig müssen wir dafür Sorge tragen, dass sich alle erlaubten Anbieter an die Regeln halten und Verstöße Konsequenzen nach sich ziehen. Damit der illegale Markt erfolgreich bekämpft wird, bedarf es auch der Kooperation aller beteiligten Behörden und Institutionen wie Staatsanwaltschaften, Steuerbehörden oder der Landesmedienaufsichten, die für die Bekämpfung illegaler Werbung im Fernsehen und Rundfunk verantwortlich sind.

Wir können auf jeden Fall verzeichnen, dass die Bekämpfung des illegalen Marktes erfolgreich stattfindet und sein Rückgang sichtbar ist. Die Bedrohung des regulierten Marktes durch illegale Anbieter ist nach unserer Einschätzung rückläufig.

8. Was können Sie uns über Ihre Durchsetzungsstrategie mitteilen? Haben Sie besonderer Erfolg gehabt?

Unser Vollzugskonzept fokussiert zunächst auf diejenigen Angebote, die eine besondere Marktbedeutung haben, sei es, weil sie ein hohes Werbevolumen haben, oder die Internetseite besonders hohe Clickraten aufweist oder weil der Name sehr prominent ist. Hinsichtlich der Durchsetzbarkeit können wir auf jeden Fall feststellen, dass das Vollzugsinstrument der Zahlungsunterbindung, also das Payment-Blocking, sehr erfolgreich wirkt. Die Zahlungsdienstleister zeigen sich hier sehr kooperativ, der Großteil hat sich bereitwillig aus dem Geschäft mit den unerlaubten Glücksspielanbietern zurückgezogen.

9. Wie denken Sie über die Bedeutung und Machbarkeit einer datengesteuerten Aufsicht?

Ich halte das für einen sehr positiven Ansatz. Das Safe-Server-System ist ja das zentrale Herzstück unserer zukünftigen Aufsichtstätigkeit. Mit diesen datengesteuerten Aufsichtssystemen werden wir in die Lage versetzt, automatisiert und in anonymisierter Form alle Spiel- und Spieleraktivitäten nachvollziehen zu können und damit zu überprüfen, ob die Anbieter sich an die gesetzlichen Vorgaben und Auflagen halten.

Das ist die Grundvoraussetzung um den Jugend- und Spielerschutz beim Online-Glücksspiel zu gewährleisten.

10. Haben Sie besondere Hoffnungen für die Zukunft des deutschen Online-Marktes?

Im Zuge der zunehmenden Digitalisierung unserer Gesellschaft ist damit zu rechnen, dass der Online-Glücksspielmarkt weiterwächst. Insofern ist unsere Hoffnung, dass sich die noch offenen Rechtsfragen möglichst zeitnah klären lassen, sodass wir auf einer soliden Rechtsgrundlage den Online-Glücksspielmarkt effektiv regulieren können und die Spieler und Spielerinnen ein sicheres Umfeld haben und vor Suchtgefahren geschützt werden. Zu diesen offenen Rechtsfragen gehören die anhängigen Gerichtsverfahren zu den Nebenbestimmungen die sich in den Erlaubnissen finden, oder auch Fragen bei der Bekämpfung des illegalen Glücksspiels, wie die Anwendbarkeit des IP-Blockings. ■

Dr. Andreas H. Woerlein, Melchers Rechtsanwälte

Es ist schon über zwei Jahre her, seitdem der Glücksspielstaatsvertrag oder GlüStV 2021 in Kraft getreten ist. Die Frage, ob der neue Vertrag auch erfolgreich war, hängt sehr stark von der Perspektive des Betrachters ab. Auf der einen Seite könnte man einfach sagen, dass der illegale Markt immer noch völlig unkontrolliert ist und die Umsetzung dieses Vertrages überwiegend gescheitert ist. Auf der anderen Seite könnte man die Ansicht vertreten, dass wir funktionierende Regelungen haben und dass die neue gemeinsame Glücksspielbehörde ein großer Erfolg ist. Wie immer liegt die Wahrheit irgendwo dazwischen.

Der Glücksspielstaatsvertrag 2021 - eine Zwischenbilanz

Zwei Jahre mit der neuen Regelung - zusätzlich zu den schon angedeuteten Extrempositionen - und basierend auf den vorhandenen Daten und Fakten machen zumindest eine Annäherung an den aktuellen Stand möglich. Im Folgenden soll eine Zwischenbilanz für den GlüStV 2021 gezogen werden und zwar basierend auf Gerichtsentscheidungen und Berichten. Diese Bilanz sollte dann abschließend einen Blick in die nahe Zukunft der staatlichen Regulierung des Glücksspiels werfen.

Hintergrund und Kontext

Jeder, der den GlüStV 2021 einer Bewertung unterziehen möchte, muss auch den geschichtlichen Zusammenhang mit berücksichtigen. Blickt man auf den GlüStV 2008 und den GlüStV 2012 zurück, kann man weitreichende Verbote von Internet-Glücksspielen finden sowie auch die nicht gelungene Experimentierklausel für Sportwetten (siehe § 10a, Abschnitt 10a GlüStV 2021). Der jetzige Staatsvertrag ist sicherlich eine Verbesserung von allem dem.

Es ist deshalb zweifellos als Erfolg seitens der staatlichen Regulierung zu verzeichnen, dass laut der jetzigen Whitelist (Stand: Juli 2023) bereits 30 Lizenzen für Sportwetten, 39 Lizenzen für virtuelle Geldspielautomaten und fünf Lizenzen für Online-Pokerspiele an (private) Betreiber vergeben wurde. Mit der Regulierung durch den GlüStV 2021 und dessen Übergangsregelung, konnten nun die wichtigsten Online-Glücksspiele zum ersten Mal in ganz legal in ganz Deutschland angeboten werden. Zuvor war dies nur in Schleswig-Holstein und nur unter bestimmten Umständen möglich.

Ein weiterer Erfolg des GlüStV 2021 ist, dass die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) in Halle (Saale) die erste zentrale Behörde mit Aufsichtsverantwortung des Online-Glücksspiels in allen Bundesländern ist. Jedoch muss darauf hingewiesen werden, dass die vermeintliche „Zentralität“ schon durch die erste Änderung des GlüStV 2021 und der damit verbundenen Ausgliederung der Sperrfilter nach Hessen (siehe Abschnitt 8-8d, 23 GlüStV 2021) gebrochen wurde.

Und trotz dieser unumstritteneren Erfolge bleiben immer noch drei kontroverse Themen, die wir im Folgenden erörtern werden: 1) die Auswirkungen des GlüStV 2021 auf die Glücksspielwerbung; 2) die Umsetzung der Vorschriften gegenüber illegalen Anbietern; 3) der Schutz der Spieler. Nachdem diese Themen erörtert wurden, werfen wir einen Blick auf die erste Zwischenbilanz des GlüStV 2021, welche zum Ende des Jahres veröffentlicht werden soll.

Glücksspiel-Werbung und GlüStV 2021

Durch den Abschnitt 5 des GlüStV 2021 wurde ein Wendepunkt durch die Bundesländer eingeleitet und die Glücksspiel-Werbung und das Sponsoring zum ersten Mal zugelassen. Dieser Wechsel war nötig, um eine ausreichende Kanalisierung der Spieler in den legalen Markt zu ermöglichen. Dies führte jedoch anscheinend auch zu mehr Werbung - Sportwetten zum Beispiel - in Rundfunk und Fernsehen, sodass es nun erste Forderungen seitens der Politik gibt, die Werbung für Sportwetten ganz zu verbieten. Und

obwohl es sinnvoll ist, über adäquate Werbebedingungen zu diskutieren, wäre ein komplettes Verbot mit der von den Bundesländern geschaffenen Rechtslage nur schwer zu vereinbaren. Als Gesetzgeber kann man nicht über die Kanalisierung in den legalen Markt reden und es dann aktiv verhindern.

Die Nebenbestimmungen bezüglich der Werbung bei den bisher erteilten Lizenzen haben zu viel rechtlicher Verwirrung geführt. Eines von vielen Beispielen wäre die Auslegung des Influencer- und Affiliate-Marketing. Trotz dieser und anderer begründeter Bedenken wurden diese Werbebestimmungen vom Oberverwaltungsgericht Sachsen-Anhalts bestätigt. In seinem Urteil vom April 2023 hatte das Verwaltungsgericht entschieden, dass die im Verfahren angefochtenen Werbevorschriften rechtens seien. Obwohl diese Entscheidung sicherlich nicht die letzte ihrer Art sein wird, muss die Branche ihr Angebot dementsprechend anpassen.

In der Debatte um die Regulierung der Werbung wird oft der Fehler begangen, die Gemeinsame Glücksspielbehörde für die Rechtsunsicherheit verantwortlich zu machen. Hier sollte jedoch angemerkt werden, dass diese Unsicherheit eher das Ergebnis der Bestimmungen des GlüStV 2021 ist (den die GGL anwenden muss), als die internen Entscheidungsfindungen der GGL. Nichts desto trotz entbindet dies die Behörde jedoch nicht von ihrer Pflicht, Entscheidungen zu treffen, die gegen die Ziele des § 1 GlüStV 2021 sind.

Durchsetzung gegenüber illegaler Anbieter

Die Bundesländer setzten sich mit dem GlüStV 2021 zum Ziel, stärker gegen illegale Anbieter vorzugehen und die deutschen Verbraucher vor deren Angebote zu schützen. Zwei zentrale Rechtsinstrumente der Behörde sind dabei die Sperrung von Zahlungen (vgl. § 9 Abs. 1 Satz 3 Nr. 4 GlüStV 2021) und die IP-Sperre (vgl. § 9 Abs. 1 Satz 3 Nr. 5 GlüStV 2021). Die Rechtmäßigkeit beider Rechtsinstrumente wird in der einschlägigen Literatur kontrovers beurteilt.

Jedoch wurden vom Verwaltungsgericht Koblenz diese Beurteilungen, zumindest in Bezug auf die IP-Sperrung, jetzt unterstützend klargestellt. In seiner Entscheidung vom Mai 2023 stuft das Gericht die IP-Sperrungsverfügung gegen einen Anbieter von Telekommunikationsdiensten als rechtswidrig ein, was ernsthafte Zweifel an der praktischen Anwendbarkeit dieses Rechtsinstruments aufkommen lässt. Eine wirksameres Ergebnis für die Gemeinsame Glücksspielbehörde lässt sich bei der Sperrung der Zahlung erzielen. Aus dem Jahresbericht der Behörde, der im Juni 2023 veröffentlicht wurde, geht hervor, dass insgesamt 160 Websites sowie 1800 Einzahlungsversuche überprüft wurden, die danach alle ausgewertet wurden. Die Behörde hat jetzt ebenfalls erste Unterstützer bei den Gerichten. So zum Beispiel bestätigte das Verwaltungsgericht Hannover im Januar 2023 die Rechtmäßigkeit des Vorgehens der Behörde bei einer Zahlungssperre.

Schutz der Spieler

Das Thema, das nach wie vor am meisten sowohl die Branche als auch die Suchthilfeverbände beschäftigt, ist die Frage des Spielerschutzes durch die staatliche Regulierung des Glücksspiels. Hierbei wäre anzumerken, dass der Gesetzgeber im GlüStV 2021 umfangreiche Bestimmungen vorgesehen hatte, damit die spezifischen Gefahren des Online-Glücksspiels berücksichtigt werden, die schon so oft erwähnt wurden. Der § 6a-6j des GlüStV 2021 enthält umfassende Bestimmungen für einen wirksamen Spielerschutz.

Die Gemeinsame Glücksspielbehörde widmete in ihrem Jahresbericht mehrere Seiten den neuen Vorschriften bezüglich des Schutzes der Spieler. Zweifellos gab es noch nie einen so umfassenden Spielerschutz wie heute. Und trotz zahlreicher Kritik haben sich die zugelassenen privaten Anbieter bis jetzt weitgehend an diese Vorschriften gehalten, auch wenn ihnen dadurch ein nicht unerheblicher Nachteil gegenüber dem illegalen Markt entstanden ist. Dazu kommt noch, dass immer noch sehr viele Klagen von Betreibern bei den zuständigen Verwaltungsgerichten immer noch bearbeitet werden. Es bestehen Zweifel daran, dass alle diese Fälle diese Vorschriften tatsächlich als rechtmäßig bestätigten können.

Verlässliche Daten, die die Zunahme, den Rückgang oder einen konstanten Anteil der problematischen oder abhängigen Spieler zeigen, gibt es noch nicht. Die Gemeinsame Glücksspielbehörde macht in ihrem Jahresbericht ebenfalls nur vorsichtige Aussagen und hat sich mehr auf andere Bereiche konzentriert. Das kann sich jedoch mit dem ersten Auswertungsbericht ändern.

Erste Zwischenbewertung des GlüStV 2021

Auf der Grundlage des § 32 Satz 2 des GlüStV 2021, wird Ende des Jahres (2023) ein erster Zwischenbericht zu den Auswirkungen des GlüStV 2021 vorgelegt werden. Dieser Bericht soll vor allem der Einfluss der zentralen Vorschriften des Staatsvertrages auf die Entwicklung und das Vorkommen von illegalem Glücksspiel auf dem Schwarzmarkt analysieren sowie die Arbeit bis dato der Gemeinsame Glücksspielbehörde. Es bleibt zu hoffen, dass zusätzlich zu dem schon vorhandenen Erfolg ebenfalls kritische Aspekte offen angesprochen und Lösungen dafür vorgeschlagen werden.

Sollte der Bericht zu dem Ergebnis kommen, dass das derzeitige GlüStV 2021 an einigen Stellen teilweise geändert werden muss, sollte ein entsprechender Gesetzentwurf rasch erarbeitet und allen Länderparlamenten vorgelegt werden, sodass Änderung spätestens im Januar 2025 in Kraft treten können. Nur so wird es möglich sein, in dem bis Ende 2026 vorzulegenden abschließenden Bewertungsbericht auch mit einzubeziehen, ob die Änderungen einen positiven Einfluss auf die festgestellten Probleme gehabt haben.

Schließlich hat die Zwischenbilanz des GlüStV 2021 zwei Seiten. Positive muss erwähnt werden, dass der GlüStV 2021 im Wesentlichen die Weiterentwicklung der staatlichen Glücksspiel-Vorschrift in die richtige Richtung darstellt. Dies trifft insbesondere im Zusammenhang mit den historischen Misserfolgen des letzten Jahrzehnts zu. Die ersten legalen Angebote von Online-Sportwetten, virtuellen Spielautomaten und Pokerspielen wiesen den Weg in die Zukunft. Die Vorstellung einer zentralen Glücksspielaufsichtsbehörde sollte auch nochmals positiv hervorgehoben werden.

Als negativ muss jedoch bewertet werden, dass sich diese Behörde immer noch mit vielen Aufgaben vertraut machen muss, was oft zu unverhältnismäßig langen Wartezeiten für die Betreiber führt, die endlich auf dem legalen Markt aktiv werden möchten. Der bisher begrenzte Erfolg bei der Umsetzung der Vorschriften gegen die illegalen Betreiber birgt ebenfalls Gefahren für die Zukunft, wenn es darum geht, zugelassene Glücksspielanbieter auf dem legalen Markt zu halten. Die Bewertung des GlüStV 2021 muss deshalb ebenso die Frage behandeln, wie das legale Angebot auch zukünftig attraktiv gehalten werden kann. In diesem Zusammenhang wird eine Ausweitung der erlaubten Wetten und Wettarten (z.B. auf eSports Veranstaltungen) vorgeschlagen.

Zum Schluss sollte noch angemerkt werden, dass Regulatoren im Allgemeinen in Betracht ziehen müssen, wofür und für wen sie ihre begrenzten Ressourcen und Zeit einsetzen möchten. Für einen objektiven Beobachter mag es schwer zu verstehen sein, dass die überwiegenden Mehrheit der anhängigen Gerichtsverfahren nicht von illegalen Betreibern eingereicht wurden, sondern von zugelassene Glücksspielanbieter.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass wir zwar schon einen weiten Weg zurückgelegt haben, uns jedoch immer noch langer Weg bevorsteht, wenn wir die Interessen aller Beteiligten angemessen berücksichtigen wollen. ■

Dr. Joerg Hofmann, Senior Partner der Anwaltskanzlei Melchers Rechtsanwälte

Zwei Entwicklungen in Malta sorgen derzeit in Deutschland für Aufregung. Sowohl der Gesetzesänderungsentwurf 55 als auch das Vorabentscheidungsverfahren vor dem Europäischen Gerichtshof - eingeleitet von einem maltesischen Gericht im Zusammenhang mit dem Online-Glücksspielangebot von Lottoland - betreffen im Wesentlichen ein und dieselbe Frage: die Ansprüche deutscher Spieler gegenüber in Malta zugelassene Glücksspielanbieter. Einige dieser Spieler argumentieren, dass die von ihnen abgeschlossene Glücksspielverträge aufgrund des Fehlens einer deutschen Lizenz rechtlich ungültig seien.

Die Ansprüche der Spieler und europäisches Recht: Maltas Gesetzentwurf 55 und die Klage bei EuGH

Es müssen beide Phänomene - der Gesetzentwurf 55 und das Vorabentscheidungsverfahren - im Zusammenhang gesehen werden, um ihre Tragweite verstehen zu können. Lassen Sie uns das in drei Schritten tun: Werfen wir zunächst einen kurzen Blick auf den Gesetzentwurf 55, dann auf das Vorabentscheidungsverfahren und abschließend werden wir eine genaue Einschätzung vornehmen, ob und welche Folgen dies für die in Deutschland zugelassenen Betreiber, aber auch für die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) haben kann.

1. Was reguliert der Gesetzentwurf 55?

Der Gesetzentwurf 55 ist eine Ergänzung zum maltesischen Glücksspielgesetzes, das die maltesischen Gerichte ermächtigt, die Anerkennung und Vollstreckung ausländischer Gerichtsentscheidungen unter bestimmten Umständen zu verweigern. Dieses bezieht sich hauptsächlich auf die Ansprüche der Spieler auf die Erstattung von verlorenen Einsätzen. Nach dem Rechtsgutachten, das dem Änderungsgesetz zugrunde liegt, verstoßen solche Entscheidungen gegen die maltesische öffentliche Ordnung ("ordre public"). Auf ihrer Webseite informiert die Malta Gaming Authority (MGA), die Glücksspielbehörde Maltas: „Die Bestimmungen sollten nur dann angewandt werden, wenn das Vorgehen eines Betreibers gegen einen Spieler oder das eines Spielers gegen einen Betreiber im Widerspruch zur maltesischen Gesetzgebung steht und diese auch untergräbt und sich auf eine Tätigkeit bezieht, die rechtmäßig ist im Sinne des Glücksspielgesetzes und anderen Regulierungsinstrumenten, die für die Lizenznehmer der Malta Gaming Authority, der Glücksspielbehörde Maltas, gelten.“

2. Worum geht es bei der Vorabentscheidung (Lottoland) vor dem EuGH?

Einfach ausgedrückt, geht es in diesem Verfahren um die Forderungen eines deutschen Spielers, der die verlorenen Einsätze bei den verschiedenen Glücksspielen, die unter der Marke Lottoland angeboten wurden, erstattet haben möchte. Dies bezieht sich hauptsächlich auf Einsätze in Casinospiele und Zweitlotterieangebote. Der Fall wird beim Gerichtshof in Malta unter dem Aktenzeichen 95/2023GM geführt und wurde von diesem Gericht an den EuGH verwiesen, wo er das Aktenzeichen C-440/23 hat.

Die Frage bezüglich einer Vorabentscheidung betrifft, zum einen, das deutsche Verbot von Glücksspielangeboten, die in EU-Mitgliedstaaten (aber nicht in Deutschland) zugelassen sind und auf der anderen Seite das gleichzeitige Fehlen eines nicht diskriminierenden lokalen Lizenzsystems mit übergeordnetem EU-Recht - und zwar (aber nicht nur) zu dem Zeitpunkt des ersten Glücksspielstaatsvertrages.

Insbesondere solle geprüft werden, ob eine mögliche Verletzung der "allgemeinen Regelung der Dienstleistungsfreiheit" gemäß Paragraph 56 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union vorläge. Sollte der EuGH in diesem Verfahren Mängel bei den deutschen Vorschriften finden, würden die

in Gesetzentwurf 55 dargelegten Bedenken Malτας auf der Grundlage gesetzlicher Verbote als überholt bestätigt.

3. Die Ansprüche der Spiele und die Sicherheit in der Zukunft: Bedeutung für Betreibern und die GGL

Sollte der EuGH der Verweisung zur Entscheidung stattgeben, ist davon auszugehen, dass die seit Jahren aufgeworfene Frage nach der Vereinbarkeit des Online-Glücksspielverbots mit dem Unionsrecht vom zuständigen Gericht verbindlich und eindeutig bejaht oder verneint werden wird. In dem Fall, dass der EuGH die entsprechende deutsche Vorschrift für unionsrechtswidrig einschätzen sollte, gibt es kein anwendbares Verbot für Glücksspiele, gegen das ein Verstoß die Nichtigkeit von Glücksspielverträgen zur Folge haben könnte, d.h. eine Rechtsgrundlage für die Spieler, die die Ungültigkeit von Spielverträgen geltend machen wollen, wäre nicht gegeben.

„Die Bedenken Malτας, die im Gesetzentwurf 55 geäußert wurden, wären bestätigt.“

Die Aussetzung der laufenden Klageverfahren von Spielern vor den deutschen Zivilgerichten bis zur Entscheidung des Gerichtshofs erscheint daher sinnvoll.

Vor allem aber hat der Gesetzentwurf 55 eine kontroverse Diskussion ausgelöst, die zu Fragen hinsichtlich der Glücksspielaufsicht in Deutschland geführt hat. Anwälte und Prozessfinanzierung, die sich auf die Ansprüche der Spieler konzentriert haben, schlagen (unter anderem) vor, dass die GGL ihre Lizenznehmer überprüfen sollte. Sollten Glücksspielanbieter, die den Schutz der maltesischen Rechtsdurchsetzung gegen deutsche Gerichtsurteile geltend machen, als unzuverlässig angesehen werden?

Die Antwort ist einfach: auf keinen Fall!

Die Zuverlässigkeit (nach dem Glücksspielgesetz) in §. 4a Abs. 1 Nr. 1 IST ist der gewerberechtlichen Zuverlässigkeit in § 35 Abs. 1 Satz 1 er Gewerbeordnung (GewO) nachgebildet. Demnach ist unzuverlässig, wer nach dem Gesamteindruck seines Verhaltens nicht die Gewähr dafür bieten kann, dass er seine Geschäfte auch in Zukunft ordnungsgemäß geführt werden können. Dies muss mittels einer Prognose beurteilt werden, die sich an den bestehenden tatsächlichen Verhältnissen des Einzelfalls orientiert.

Im Falle des Gesetzentwurfs 55, geht es um die Berufung auf ein neues, aber bereits geltendes Recht in einem EU-Mitgliedstaat geht, zu dem auf das sich die Glücksspielanbieter dort berufen können. Die Berufung auf das Gesetz kann jedoch nicht zu dem Argument führen, dass ein Glücksspielanbieter aufgrund des Gesamteindrucks hinsichtlich Verhaltens keine Garantie dafür bietet, dass er seine Geschäfte in Zukunft nicht ordnungsgemäß führen wird.

„Sollten Glücksspielanbieter, die den Schutz der maltesischen Rechtsdurchsetzung gegen deutsche Gerichtsurteile geltend machen, als unzuverlässig angesehen werden?“

Auch kann allein aus einer solchen Durchsetzungspraxis nicht automatisch geschlossen werden, dass die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit des Glücksspielanbieter in Frage steht. Letzteres gilt insbesondere im Hinblick auf die hinterlegte Sicherheitsleistung und die im Genehmigungsverfahren nachgewiesenen ausreichenden Eigenmittel. Die GGL kann durch die Einsichtnahme in die vom Betreiber regelmäßig

vorgelegten Jahresabschlüsse schnell und hinreichend Abklärung schaffen, um konkrete Bedenken bezüglich der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit eines Betreibers auszuräumen.

Mögliche Ansprüche von Spielern, die ohne Ausnahme normalerweise aus einer Zeit stammen, in der es noch keine Regulierung gab und ihre Abrechnung spielten im Genehmigungsverfahren zu Recht keine Rolle. Diese mit einzuschließen wäre mit den Grundprinzipien der Übergangsregelung nicht vereinbar gewesen. Die notwendige Prognose für die Einschätzung der Zuverlässigkeit muss mit Blick auf die Zukunft erfolgen. Sie kann man sich dabei sogar nur darauf stützen, ob der Händler den Handel in Zukunft ordnungsgemäß führen wird oder nicht.

Da sich der EuGH bereits aktiv mit den bisher geltenden Online-Glücksspielverboten in Deutschland befasst, gibt es weder Grund noch Rechtfertigung, der Gerichtsentscheidung vorzugreifen. Die Klärung der europarechtlichen Einschätzungen des Gesetzentwurfs 55 liegt nicht in der Verantwortung der GGL. Damit werden sich die Kommission und der EuGH befassen. ■

Prof. Dr. Tilman Becker

In den letzten Monaten gab es in Deutschland heftige Diskussionen über die Größe des legalen Online-Wettmarktes und die verhältnismäßige Bedeutung des illegalen Marktes. Genaue Daten über die Größe des regulierten Marktes sind erforderlich, um Veränderungen im Laufe der Zeit zu messen. Verlässliche Daten über die Größe des legalen Marktes bilden zusammen mit Informationen über die Größe des illegalen Marktes auch die Grundlage für die Berechnung der Marktkanalisierungsrate.

Der Markt für Online-Sportwetten und virtuelle Automatenspiele: Methodologie und Entwicklung

Der Umsatz ist ein verlässlicherer Maßstab als die BSE

Die Diskussionen über die Größe des regulierten Wettmarktes in Deutschland bieten eine hervorragende Gelegenheit, die richtigen Methoden zur Berechnung des Umsatzes auf den Märkten für Sportwetten und virtuelle Spielautomaten zu prüfen und verschiedene Fehlinterpretationen und Irrtümer auszuräumen. Häufig wird davon ausgegangen, dass die Bruttospielerträge (BSE), die im Jahresbericht der Glücksspielaufsichtsbehörde veröffentlicht werden, eigentlich ein genaues Maß für die Größe des regulierten Marktes darstellen. Die BSE, die von der Glücksspielbehörde veröffentlicht werden, werden anhand des gemeldeten Umsatzes der Betreiber (abgeleitet aus allgemein zuverlässigen Steuerdaten) und einer angenommenen Ausschüttungsquote von 0,85 berechnet.

Leider gehen die Meinungen der Experten über die tatsächliche Ausschüttungsquote weit auseinander. Darüber hinaus unterscheiden sich die Ausschüttungsquoten für Online-Angebote von den Ausschüttungsquoten für landbasierte Angebote. Da die berechnete BSE stark von den anzunehmenden (und nicht den tatsächlichen) Ausschüttungsquoten der Spieler abhängt, ist der Rohumsatz derzeit ein zuverlässigeres Maß für die Größe des deutschen Online-Glücksspielmarktes als die BSE - zumindest für die Beobachtung und Bewertung der Marktentwicklung.

Verlässliche Daten zum Gesamtumsatz auf dem Markt für Sportwetten und dem Markt für virtuelle Spielautomaten liefern die Steuereinnahmen der Bundesländer. Daraus lassen sich dann die Einsätze der Spieler berechnen.

Bis 2021 wurden Sportwetten mit einem festen Prozentsatz des Einsatzes des Spielers und der fälligen Steuer besteuert, z. B. 5 % des Einsatzes + Steuer. Mit der Ergänzung des Bundesrennwett- und Lotteriegengesetzes zum 1. Juli 2021 hat der Gesetzgeber die Bemessungsgrundlage um den Betrag der Steuerschuld reduziert. Damit wollte man die Vereinheitlichung bei der Ermittlung der Bemessungsgrundlage für alle Arten von Glücksspielsteuern, die durch das Rennwett- und Lotteriegengesetz geregelt sind, durchführen. Um die gesunkene Bemessungsgrundlage auszugleichen, hat der Gesetzgeber den nominalen Steuersatz für die Steuer bei Sportwetten um 0,3 Prozentpunkte von 5 % auf 5,3 % angehoben. Da die darin enthaltene Steuer jedoch nicht mehr in die Bemessungsgrundlage einfließt, erhöhte sich der effektive Steuersatz nur um 0,03 % auf 5,03 %.

Diese Änderungen der Bemessungsgrundlage und des effektiven Steuersatzes (seien sie auch noch so gering) müssen bei der Berechnung des Einsatzes auf der Grundlage der Steuer für Sportwetten berücksichtigt werden. Die Bemessungsgrundlage soll ab Mitte 2021 korrigiert werden und die Höhe der Steuer für Sportwetten muss ebenfalls mit berücksichtigt werden.

Außerdem ist zu berücksichtigen, dass es Sportwettenanbieter gibt, bei denen die Steuer für Sportwetten dem Spieler bei Abschluss der Wette in Rechnung gestellt wird. Damit würde die Steuer der Sportwetten

zu einem Teil der Einsätze werden. Andere Anbieter erheben die Steuer für Sportwetten nur dann, wenn der Spieler gewinnt (eine Praxis, die derzeit Gegenstand eines Gerichtsverfahrens ist). Letzteres würde bedeuten, dass nur 85 Prozent der Sportwetteinsätze (unter der Annahme einer Ausschüttungsquote von 85 Prozent) besteuert werden würden. Andere Anbieter belasten den Spieler nicht direkt mit der Steuer für Sportwetten. Dies bedeutet, dass die Steuer für Sportwetten nicht Teil des Einsatzes selbst wäre, sondern indirekt an den Spieler weitergegeben würde. Letztere schein in Deutschland auf dem Markt für Sportwetten gängig zu sein.

Die Entwicklung auf dem Sportwettenmarkt in Deutschland

Am 1. Juli 2021 trat der neue Glücksspielstaatsvertrag in Kraft. Bereits im Herbst 2020 wurden die ersten bundesweiten Lizenzen an Sportwettenanbieter erteilt. Zuvor gab es in nur in Schleswig-Holstein Genehmigungen für das Anbieten von Sportwetten.

Jahr	Einkünfte aus der Steuer für Sportwetten in Mio. EUR	Spieler-Einsätze in Mio. EUR
2019	464,47	8.846,97
2020	389,42	7.417,54
2021	470,23	9.162,69
2022	431,30	8.593,13

Alle Anbieter, die Steuer für Sportwetten im Jahr 2019 entrichtet haben, waren ohne Lizenz und damit illegal, mit Ausnahme der ausschließlich in Schleswig-Holstein lizenzierten Anbieter. Und obwohl es keine Lizenzen gab, zahlten die Anbieter trotzdem Steuern. Dies traf teilweise auch für die Jahre 2020 und 2021 zu.

Daraus geht eindeutig hervor, dass es für die Betreiber wichtige Anreize gab, die Steuer für Sportwetten zu entrichten auch wenn keine gültige Glücksspielerlaubnis vorlag. Aufgrund der hohen (strafrechtlichen) Strafen für Steuerhinterziehung und der Zusammenarbeit der Steuerbehörden in Europa, ist das Steuerrecht ein scharfes Schwert im Vergleich zum Aufsichtsrecht mit seinen niedrigen Strafen und der problematischen Durchsetzung im Ausland.

Ab Herbst 2020 und verstärkt ab 2021 wurden dann Lizenzen an eine steigende Anzahl von Sportwettenanbietern vergeben. Aufgrund des unklaren Rechtsrahmens könnten es einige Betreiber vorgezogen haben, weiterhin ohne Lizenz zu arbeiten und im Jahr 2020 keine Steuern zu zahlen, wie der Rückgang der Steuereinnahmen im Jahr 2020 zeigt.

Dagegen sind die Sportwetteneinsätze sind seit 2021 weitgehend konstant geblieben. In der ersten Hälfte des Jahres 2022, betrug der Gesamtbetrag der Einsätze 4,57 Milliarden Euro, im zweiten Halbjahr sank er auf 4,02 Milliarden Euro, um dann im ersten Halbjahr 2023 wieder auf 4,41 Milliarden Euro anzusteigen.

Zeitraum	Einkünfte aus der Steuer für Sportwetten in Mio. EUR	Spieler-Einsätze in Mio. EUR
HJ1 2022	229,55	4.573,45
HJ2 2022	201,75	4.019,66
HJ1 2023	221,32	4.409,52

Die Entwicklungen auf dem virtuellen Spielautomatenmarkt in Deutschland

Man kann den Umsatz auf dem virtuellen Spielautomatenmarkt aber auch anhand der Steuereinnahmen berechnen. Mit der Änderung des Rennwett- und Lotterieggesetzes zum 1. Juli 2021 wird nun auch hier eine Steuer fällig. Die Steuer für virtuelle Spielautomaten wird auf der Grundlage des Spieleinsatzes abzüglich der Steuer für virtuelle Automaten berechnet. Die Steuer auf virtuelle Spielautomaten beläuft sich auf nominal 5,3 % der Steuerbemessungsgrundlage. In der Regel wird die Steuer für virtuelle Maschinen dem Spieler nicht gesondert in Rechnung gestellt, sondern indirekt an ihn weitergegeben.

Im Gegensatz zu den Sportwetten hat sich der Einsatz der Spieler bei den virtuellen Automatenspielen zunächst erhöht, sich aber dann wieder drastisch verringert. Während der Anteil im 2. Halbjahr 2021 bei 3,78 Mrd. € lag und im 1. Halbjahr 2022 auf 5,09 Mrd. € anstieg, betrug er im 2. Halbjahr 2022 nur noch 3,47 Mrd. € und sank dann im 1. Halbjahr 2023 sogar auf 2,96 Mrd. €.

Zeitraum	Einkünfte aus der Steuer für virtuelle Spielautomaten in Mio.E	Spieler-Einsätze in Mio.E
HJ2 2021	189,58	3.777,072
HJ1. 2022	255,46	5.089,757
HJ2. 2022	174,24	3.471,499
HJ1. 2023	148,64	2.961,567

Die Dimension des legalen Marktes, gemessen am Umsatz der Betreiber, kann anhand der Steuerdaten sehr genau berechnet werden. Jedoch sollte jedoch auch berücksichtigt werden, dass es auch Betreiber gibt, die die Steuer zwar zahlen, aber keine Lizenz haben. Die Glücksspielaufsichtsbehörde schätzt, dass dieser Anteil im Jahr 2022 etwa 5 Prozent der Steuereinnahmen ausmachen wird.

Der Schwarzmarkt?

Und schließlich gibt es Anbieter, die in Deutschland keine Steuern zahlen und keine Lizenz der deutschen Glücksspielaufsichtsbehörde haben. Derzeit liegen keine seriösen Angaben über den Umfang des illegalen Marktes vor. Die Schätzungen könnten jedoch auf der Grundlage eines Vergleichs der Klickraten für Links, die zu den Websites von lizenzierten und nicht lizenzierten Betreibern führen, gemacht werden. Dies ist ein Bereich, in dem die deutsche Glücksspielbehörde tätig werden könnte und diese Informationen direkt von Google anfordern könnte.

Ganz allgemein könnten auch die Suchergebnisse von Suchmaschinen sowie einschlägige Diskussionsforen gewisse Hinweise auf die Bedeutung des illegalen Marktes geben. Auch könnten Methoden des Web-Scrapings angewandt werden. Da aber keine so zuverlässigen Quellen wie die der Steuerdaten gibt, um den Umfang des Schwarzmarktes zu ermitteln, wäre es ratsam, mehrere dieser Methoden zusammen anzuwenden. ■

Ed Birkin, Senior Analyst, H2 Gambling Capital

Das Jahr 2023 wird wahrscheinlich so oder so als eines der entscheidenden Jahre für die Regulierung des deutschen Online-Glücksspiels in die Geschichte eingehen. Am 1. Januar hat die neue Bundesregulierungsbehörde, die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL), alle laufenden Genehmigungs- und Regulierungsaufgaben von den verschiedenen Landesbehörden übernommen. Außerdem erhielten mehrere neue Betreiber Lizenzen und traten in den regulierten Markt ein. Aber wie können wir feststellen, ob die Marktregulierung erfolgreich war?

Genau Dimensionierung des deutschen (Offshore-)Marktes: Mehr als nur ein Zahlenspiel

Onshore versus offshore

Was den Erfolg (oder Misserfolg) der Marktregulierung angeht, so würden viele sofort die Marktkanalisierungsrate anführen, d. h. den Prozentsatz der gesamten Online-Marktaktivität, der über lokal zugelassene Anbieter geleitet wird. Als Spezialisten für Marktgrößenbestimmung sind wir der Meinung, dass genaue Branchendaten und konkrete Beweise bei der Verfolgung eines Marktkanalisierungskurses von grundlegender Bedeutung sind. Wir glauben aber auch, dass es ebenso wichtig ist, einen Konsensansatz zu haben, bei dem alle Beteiligten (GGL, die Landesregierungen, die neu lizenzierten Betreiber, Wohlfahrtsverbände zum Schutz der Spieler und die Fachmedien) auf dem neuen deutschen Markt zusammenarbeiten, um sich so auf eine genaue Kanalisierungszahl zu einigen.

Ein Online-Markt wird traditionell unterteilt in einen Onshore-Markt (der aus Betreibern besteht, die in diesem Markt zugelassen sind) und einen Offshore-Markt (in diesem befinden sich die Betreiber, die in einem anderen Land zugelassen sind, wo der Endverbraucher aber nicht ansässig ist). Ein Problem bei der Analyse des deutschen Marktes ist die Tatsache, dass es eine dritte Ebene der Marktkategorisierung gibt - eine hybride Einheit von Betreibern, die in Deutschland Steuern zahlen, aber dort keine Lizenz haben. Aus diesem Grund sind die mitgeteilten Steuerdaten nicht unbedingt repräsentativ für den Onshore-Markt. Für die Zwecke dieser Analyse wird jeder als Teil des Onshore-Marktes mit einbezogen, der Steuern zahlt, was der jüngsten Klassifizierung des „erlaubten“ Marktes durch die GGL entspricht.

Dimensionierung des Offshore-Marktes

Die GGL selber hat in ihrem Jahresbericht vom Juli 2023 darauf hingewiesen, dass mehr als 95 % der Sportwetten onshore stattfinden. Die Aufsichtsbehörde schätzt das derzeitige Gesamtvolumen der illegalen Glücksspielaktivitäten auf 300 bis 500 Millionen Euro jährlich. In dem Bericht der deutschen Aufsichtsbehörde für das Jahr 2021 stand, dass die Offshore-Sekundärlosterbetreiber im Jahr 2020 schätzungsweise einen Bruttogewinn von 228 Mio. € und im Jahr 2021 von 235 Mio. € erwirtschaftet hatten.

Die Spanne von 300-500 Mio. € illegaler Bruttogewinne zeigt daher, dass Offshore-Wett- und Glücksspielanbieter in Deutschland im Jahr 2022 Bruttogewinne in Höhe von ca. 65-265 Mio. € erwirtschafteten - was mit den Schätzungen im Bericht von 2021 übereinstimmt.

Kein Analyst wird jemals in der Lage sein, Ihnen sagen zu können, dass er einen illegalen Online-Glücksspielmarkt genau dimensionieren kann. Aus diesem Grund bedarf es eines Ansatzes, der sich auf Softwareanalyse, Datenaggregation und Marktabschätzung konzentriert. Im Falle Deutschlands muss noch die Tatsache berücksichtigt werden, dass es im Onshore-Wettmarkt erhebliche Produktbeschränkungen gibt und der kommerzielle Onshore-Glücksspielmarkt keine Tischspiele (außer Poker) zulässt, während die

Spielautomaten ebenfalls erhebliche Beschränkungen und einen relativ schlechten Return to Player (RTP) oder Spielerrendite für die Spieler aufweisen.

Wir von H2 verfolgen den deutschen Offshore-Markt mit unserem eigenen, unabhängigen Verfahren und glauben, dass die Zahlen der GGL die Dimensionen des illegalen Online-Glücksspielmarktes in Deutschland erheblich unterbewertet haben. H2 glaubt, dass nach den Analysen des Web-Verkehrs, den Read-Across-Vergleichen mit anderen Märkten und der von bestimmten Betreibern gemeldeten Marktgröße vor der Regulierung, die Größe des Offshore-Marktes in Deutschland, unter der Berücksichtigung der Sekundärlosterien, eher bei 1 Mrd. € liegen könnte und bei ca. 600 Mio. €, wenn man nur Offshore-Online-Wetten und -Glücksspiele mit einbezieht.

Der von H2 geschätzte Offshore Onlinewettmarkt-Bruttogewinn von ca. 200 Mio. € im Jahr 2022 setzt eine Onshore Onlinewetten-Kanaliserungsrate von weniger als 70 % voraus. Ein geschätzter Offshore-Bruttogewinn bei Online-Slots und Online-Casinos von ca. 400 Mio. € impliziert eine Onshore Kanaliserungsrate für Online-Glücksspiele von ca. 70 % unter der Annahme, dass alle „vorläufigen“ Betreiber, die derzeit Steuern zahlen (gleichgültig, ob sie offiziell zugelassen sind oder nicht), zu der Onshore-Kategorie gezählt werden. Wichtig hier ist, dass nur der graue Offshore-Markt (also Betreiber, die anderswo Lizenzen besitzen) berücksichtigt wird. Die Zahl könnte noch viel höher sein, wenn wir die Aktivitäten auf dem schwarzen Offshore-Markt (also Betreiber, die gar keine Lizenz besitzen) mit einbeziehen würden.

Bringt die Spieler nach Hause

Nach den oben gemachten Ausführungen ist die Kanalisierung von Offshore-Marktaktivitäten zurück Richtung Onshore mehr als nur ein Zahlenspiel.

Aufgrund der Erfahrungen, die H2 bei der Regulierungsüberprüfung des Sektors auf zahlreichen Märkten weltweit gesammelt hat, halten wir es für wichtig, sowohl die wesentlichen Antriebskräfte des illegalen Marktes zu verstehen und zu verfolgen als auch die Kanalisierungsrateselbst, wenn dabei das Ziel sein sollte, Offshore-Aktivitäten einzuschränken und gleichzeitig das Niveau der Onshore-Aktivitäten zu erhöhen.

Die Haupteinkenntnis, die man aus diesen neu regulierten Märkten ziehen kann, ist, dass die Eliminierung eines bestehenden illegalen Marktes, wenn er erst einmal etabliert ist, absolut keine leichte Aufgabe ist. Die allgemeine Verbreitung und der Anstieg des Bekanntheitsgrads von Onlinewetten und Glücksspielen nach der Markteinführung führt tendenziell auch zu einem höheren Interesse und einem Anstieg der Nachfrage nach Offshore-Angeboten. Folglich kann der gesamte illegale Markt nach oben und nicht nach unten ausschlagen.

Die effektivste Methode zur Reduktion der Größe der Offshore-Aktivitäten ist die Reduktion der Hauptantriebsfaktoren des illegalen Marktes. Unserer Meinung nach sind die vier Hauptfaktoren diese:

1. Das Produkt: Der Hauptgrund, warum Kunden Offshore-Glücksspielseiten nutzen, liegt wahrscheinlich an der größeren Auswahl oder an dem besseren Angebot an Produkten.
2. Die Preisgestaltung: Allgemein können Offshore-Anbieter aufgrund ihrer niedrigeren Kostenbasis bessere Boni, Werbeaktionen und Preise anbieten als inländische Anbieter.
3. Die fehlende Sensibilisierung der Verbraucher: Am besten ist ein Rechtsrahmen, der verantwortungsvolle Werbung und Vermarktung durch zugelassene Anbieter fördert. Bedeutende Werbe- und Sponsoringbeschränkungen sind mit zahlreichen erheblichen Nachteilen verbunden. Und am wichtigsten ist, dass die Spieler erkennen können, welche Websites legal und sicher sind. Zudem verschaffen die Beschränkungen der Onshore-Werbung den Betreibern ohne Lizenz einen unfairen Vorteil, da sie bereits offen online über Affiliate-Marketing-Websites von Dritten werben.

4. Hochwertige Spieler verstehen: Die letztlich wohl am meisten unterschätzte Herausforderung besteht darin, die Treue der hochwertigen Spieler onshore zu erhalten. Obwohl es sich bei den hochwertigen Spielern um erfahrene Spieler handelt, die wahrscheinlich mehrere Konten haben und in den meisten Fällen aktiv nach Alternativen zu lizenzierten Onshore-Angeboten suchen, ist es wichtig, sie im Hinblick auf die Einnahmen zu berücksichtigen. Denn eine allgemeine Faustregel besagt, dass sie zwar nur ca. 5-10 % des Kundenstamms eines Betreibers repräsentieren, aber oft ca. 30-40 % der Gesamteinnahmen ausmachen können.

Zukunftsprognosen

Wir sind der Meinung, dass der deutsche illegale Markt zukünftig schrumpfen wird, da der legale Onshore-Markt ein erhebliches Wachstumspotenzial hat - auch wenn das Produktangebot derzeit noch sehr beschränkt ist. Die Prognose, die H2 trotz alledem erstellt, ist die, dass die Kanalisierung von online Onshore-Wetten deutlich unter 90 % bleiben wird und dass die Kanalisierung von Online-Glücksspielen bis 2028 ca. 85 % erreichen wird.

Und da die Aufsichtsbehörde angekündigt hat, dass sie 100 % der Online-Einnahmen onshore erzielen möchte, wurde die Messlatte sicherlich hoch gesetzt. Ein Ziel von 100 % ist sicherlich bewundernswert, jedoch bei den derzeitigen Gesetz- und Produktbeschränkungen fast unerreichbar. Und tatsächlich hat noch kein Online-Glücksspielmarkt der Welt dieses hochgesteckte Ziel erreicht.

In der Zwischenzeit besteht ein eindeutiger Bedarf an 1) einer genauen Erfassung der Marktkanalisierungsrate unter allen Beteiligten und 2) einem gemeinsamen Ansatz für die deutsche Marktregulierung, die sich aus diesen allgemein akzeptierten Marktzahlen ergibt. Dies könnte in der zweiten Hälfte des Jahres 2023 zu einem wichtigen Diskussionspunkt für alle Beteiligten werden. ■

Interview | Franz Schwarz

Die Regulierung des deutschen Online-Glücksspielmarktes bot sowohl ausländischen als auch inländischen privaten Glücksspielanbietern neue Möglichkeiten. Die neue Marktordnung bietet aber auch neue Chancen für die bereits etablierten deutschen traditionellen landbasierten Monopolisten. Wir sprachen mit Frank Schwarz, Geschäftsführer von Sachsenlotto und den Spielbanken Sachsen, über den deutschen Online-Glücksspielmarkt und die Vorbildfunktion der staatlichen Anbieter im neuen Online-Umfeld.

„Die Balance zwischen Spielerschutz und Produktattraktivität ist schwierig.“

Könnten Sie unseren nicht-deutschen Lesern bitte ein wenig mehr über Sachsenlotto und die Spielbanken Sachsen erzählen?

Sachsenlotto und Spielbanken Sachsen sind die staatlichen Anbieter von Lotterie- und Casinospielen im Bundesland Sachsen. Und obwohl es sich um zwei voneinander getrennte Unternehmen handelt, haben sie laut Gesetz denselben Geschäftsführer - und das bin ich.

Sachsenlotto und Spielbanken Sachsen sind für den Freistaat Sachsen sehr wichtig. Beide zusammen erwirtschaften jährlich Gewinne und Steuern in Höhe von rund 130 Mio. €.

Können Sie uns auch ein wenig über Ihren persönlichen Hintergrund erzählen?

Ich habe eine Ausbildung im Informatik- und IT-Bereich. Ich habe lange Zeit als Partner für IBM gearbeitet, wo ich mich intensiv mit der Medienbranche befasst habe. Ich würde sogar sagen, dass sich Medien und Lotterien gar nicht so sehr unterscheiden. Sowohl die Lotterie als auch die Medien müssen sich damit befassen, dass der Trend Richtung online geht. Die Markenbildung ist für beide Sektoren von zentraler Bedeutung, und die Produktideen müssen in regelmäßigen Abständen aufgefrischt werden. Beide versuchen außerdem, dass ihre Kunden eine schöne Zeit verbringen.

Schließlich verfüge ich über eine langjährige Berufserfahrung in der Region Sachsen. Die Lotterie ist zumindest in Deutschland immer noch ein sehr regionales Produkt. Und das nicht nur aus regulatorischen und rechtlichen Gründen, sondern auch, wenn es um die Kundenerwartungen und die Markentreue geht. Deshalb ist es sehr wichtig, ein gutes Gespür für die lokalen Präferenzen zu haben.

Was hat sich seit Ihrem Amtsantritt bei Sachsenlotto und den Spielbanken Sachsen geändert?

Ich wurde vor zweieinhalb Jahren in mein jetziges Amt berufen. Ich denke, dass es uns seitdem gelungen ist, die Fokussierung immer mehr auf das Produkt und den Kunden zu lenken. Dazu gehört zum Beispiel die Einführung von Sofortgewinnspielen in unserem Lotterieportfolio.

Auf einer eher grundsätzlicheren Ebene sind wir jetzt viel stärker auf Zahlen und Ergebnisse ausgerichtet.

Als ein traditioneller langbasierter Monopolist, haben wir sowohl den gesetzlichen Auftrag als auch die Verpflichtung, unseren Kunden vor Ort sichere und verantwortungsvolle Glücksspiele anzubieten. Aber um diesen Auftrag richtig erfüllen zu können, müssen wir das anbieten, was der Kunde möchte. Und die Zahlen und Ergebnisse helfen uns zu verstehen, was dies alles beinhaltet.

Im November 2022 erhielten Sie außerdem eine landesweite Lizenz für virtuelle Spielautomaten. Warum haben Sie sich entschlossen, diese Lizenz zu beantragen und wie haben Sie den Beantragungsprozess dieser Lizenz empfunden?

Wie ich zuvor schon gesagt habe, gibt es einen allgemeinen Trend Richtung online. Wir wollen ein sicheres und verantwortungsbewusstes Glücksspielprodukt anbieten, aber wir können dies nicht tun, wenn wir nicht dort präsent sind, wo es unsere Kunden sind. Das alleine erfordert schon, dass wir virtuelle Spielautomaten anbieten, die bei unseren Kunden bereits sehr beliebt sind.

Der Beantragungsprozess der Lizenz war langwierig und nicht unproblematisch. Dennoch war immer klar, was von uns verlangt wurde. Außerdem ist die GGL leicht zu erreichen.

Kurz gesagt, das Verfahren war zwar nicht einfach, aber ausnahmslos professionell.

Wie war der Teil der technischen Umsetzung für Sie, d. h. der Anschluss an LUGAS?

Auch dies war eine Herausforderung, aber keine allzu außerordentliche. Für uns bestand die größte Herausforderung darin, eine funktionale Verbindung zwischen LUGAS und der Plattform unseres Providers herzustellen. Während des Prozesses gab es einige Änderungen an der LUGAS-Schnittstelle und wir mussten uns entsprechend anpassen. Doch wechselnde Schnittstellen gehören einfach zu IT-Projekten dazu.

Sind Sie auch dabei, eine online Casino-Lizenz zu beantragen?

Wir haben tatsächlich schon eine Lizenz für ein virtuelles Casino beantragt, die es uns ermöglichen würde, zusätzlich zu unserem Angebot an virtuellen Spielautomaten auch Bankhalter-Spiele online anzubieten. Aber wie Sie sicherlich wissen, sind online Casino-Tischspiele in jedem Bundesland einzeln geregelt. Deshalb sind unsere Casinospiele auch nur in Sachsen erhältlich.

Was denken Sie über den Rechtsrahmen für Online-Glücksspiele in Deutschland, den GlüStV 2021?

Ich denke, dass die Vorschriften sehr klar sind. Es ist eine deutliche Verbesserung gegenüber der vorherigen Situation, wo es in Deutschland mehrere Regelungen für Online-Glücksspiele gab. Dies führte uns zu der Situation, dass schleswig-holsteinische Anbieter im bundesweiten Fernsehen ungehindert für Dienste werben konnten, die den Einwohnern aller anderen Bundesländer offiziell verboten waren. Natürlich ist das kein Zustand.

Jedoch ist die Balance zwischen Spielerschutz und Produktattraktivität unter dem GlüStV 2021 sehr schwierig. Obwohl es legale Marktalternativen gibt, konkurrieren wir immer noch mit einem sehr großen und sehr ausgeklügelten Schwarzmarkt. Es gibt viele Spieler, die einfach nicht unter dem derzeitigen Marktregime spielen wollen. Aus diesem Grund erwarte ich für die Zukunft einige Änderungen der Rechtsvorschriften.

Glücklicherweise ist die derzeitige Steuersituation bei einer Netto-Einsatzsteuer von 5,03 % weniger belastend, als wir ursprünglich erwartet hatten. Bestimmt nicht ideal, aber alles in allem nicht das wichtigste Problem. Die Produktattraktivität stellt ein viel größeres Problem dar.

Glauben Sie, dass die Regulierung des Online-Marktes ein Erfolg war?

Ja und nein. Ich bin sehr zufrieden damit, dass der Online-Markt reguliert wurde. Im Allgemeinen beginnen neue Spieler nicht mehr mit Lotteriespielen wie in der Vergangenheit. Wenn Sie diesen jungen Spielern aber keine legale Alternative bieten, wird man sie garantiert an den Schwarzmarkt verlieren. Wie wir alle wissen, ist dieses Szenario mit erheblichen Risiken für den Spielerschutz verbunden.

Auf der anderen Seite verlieren die lizenzierten Betreiber – und dazu gehören auch die Betreiber des grauen Marktes, die mit der neuen Verordnung konform gegangen sind - derzeit Marktanteile an den Schwarzmarkt. Aus diesem Grund wird der regulierte Markt im Vergleich zu den Schwarzmarktalternativen immer kleiner. Wir wissen, dass die Steuererklärungen der Betreiber virtueller Spielautomaten jetzt niedriger sind als im Vorjahr. Aber die Spieler spielen immer noch.

Natürlich ist diese Entwicklung äußerst unerwünscht und wir müssen alles in unserer Macht Stehende tun, um diesen Trend umzukehren.

Was sind für Sie als Inhaber einer Lizenz für virtuelle Spielautomaten die größten Herausforderungen?

Da wir völlig neu auf diesem Markt sind, besteht unsere erste Herausforderung darin, ein Gefühl für die tatsächlichen Zahlen zu bekommen. Wir wissen, wie wir abschneiden, aber ist das im Vergleich zum Gesamtmarkt gut oder schlecht? Was ist die allgemeine Dynamik dieses Marktes? Das sind essenzielle aber schwierige Fragen, die man beantworten muss.

Praktischer ausgedrückt sind wir ein Start-up in einem staatlichen Unternehmen. Und das wiederum bringt eigene Herausforderungen mit sich. Natürlich braucht eine neue Softwareplattform immer etwas Zeit, um sich zu stabilisieren. Das ist zwar eine weitere Herausforderung, aber eine, die besser vorhersehbar ist als andere.

Was tun Sie, um eine Kultur der sozialen Verantwortung in Ihrer Organisation zu fördern?

Ich würde sagen, dass diese Kultur traditionell schon präsent ist. Das liegt sozusagen in unseren Genen. Wir müssen diese Kultur jedoch so anpassen, dass sie auch in einer Online-Umgebung anwendbar ist. Natürlich wenden wir alle möglichen technischen Maßnahmen an, um das Verhalten der Spieler zu überwachen.

Aber eigentlich ist das nichts Neues für uns. Unter anderem, weil wir als staatliches Unternehmen erheblichen Risiken hinsichtlich unseres Ansehens ausgesetzt sind, sollten wir Überschreitungen zulassen. Wir sind daher an die Notwendigkeit der Selbstbeschränkung gewöhnt.

Wie sehen Ihre Zukunftserwartungen aus? Wo werden wir in fünf Jahren sein?

Ich gehe davon aus, dass der Markt weiter wächst. Jeder möchte Spiele und Unterhaltung. Das liegt in der Natur des Menschen. Und das ist genau das, was wir unseren Kunden geben möchten. Aber da dieser Trend konstant ist, erwarte ich, dass die Vielfalt des Spielerlebnisses in den nächsten Jahren zunehmen

wird. Konkret erwarte ich länger andauernde, stärker auf eine Thematik ausgerichtete Inhalte sowie eine engere Verbindung zwischen Spiel und Unterhaltung - etwas, das bei Spielen, die nicht online gespielt werden, bereits zu beobachten ist. Kurz gesagt, die Frage „Wie angenehm habe ich meine Zeit verbracht?“ wird immer wichtiger werden.

Ich sehe auch das Potenzial für eine stärkere Verbindung zwischen Sport und Spiel, vor allem im eSport. Wird dies eine neue Kategorie von Spielern anziehen? Möglich wäre es. Ich bin mir da noch nicht sicher.

Es ist jedoch schwer, die Zukunft vorauszusagen. Ich halte es für wichtig, anstatt an einer bestimmten Vision festzuhalten, dazu bereit zu sein, sich ständig anzupassen und zu überdenken, was man tut. Meiner Meinung nach ist das die optimale Vorbereitung auf das, was kommen wird. ■

Dr. Dirk Quermann, Präsident des Deutschen Online Casinoverbandes DOCV

Mit dem Abschluss des Glücksspielstaatsvertrags 2021 (GlüStV 2021) haben die sechzehn Bundesländer einen großen politischen Schritt getan und erstmals die Grundlage für die Öffnung des deutschen Online-Glücksspielmarktes geschaffen. Auch zwei Jahre danach sind die Meinungen immer noch geteilt. Es gibt immer noch sehr viele Dinge, die entweder gar nicht funktionieren oder nur sehr langsam.

Zwei Jahre in Kraft: Der Glücksspielstaatsvertrag 2021

Spielgenehmigung, Umsetzung, Werbung und andere Fragen

Ein Ergebnis der Defizite des GlüStV 2021 ist, dass es derzeit viel zu wenige virtuelle Automaten Spiele gibt, die für den legalen Online-Markt zugelassen sind. Einer der Hauptgründe dafür ist, dass die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) derzeit verpflichtet ist, alle Spiele, die ein lizenziertes Betreiber anbietet, einzeln zu prüfen, unabhängig davon, ob dasselbe Spiel bereits für einen anderen Betreiber schon zugelassen wurde. Diese mehrfache Überprüfung ein und desselben Spiels verlangsamt den gesamten Prüf- und Genehmigungsprozess erheblich und ist in ganz Europa einzigartig. Letztlich stärkt dieses sehr komplizierte und ineffiziente Verfahren nur den illegalen Schwarzmarkt.

Es gibt ebenso dringenden politischen Handlungsbedarf im Bereich der Online-Casinospiele wie Blackjack, Roulette und Baccarat. Viele Bundesländer haben immer noch keine klare Entscheidung getroffen, wie man geregelte Online-Casinospiele anbieten kann.

Es gibt derzeit in keinem Bundesland ein legales Angebot für diese Art von Glücksspiel.

Darüber hinaus ist die Bekämpfung illegaler Anbieter sehr langsam. Die Zahlungssperre wurde noch immer nicht angemessen, die IP-Sperre überhaupt noch nicht umgesetzt. Illegale Anbieter können immer noch völlig gängige Zahlungsmethoden benutzen.

Die Werbung, die für die Konsolidierung des legalen Marktes sehr wichtig ist, wird durch den GlüStV 2021 sehr streng reguliert: keine Rundfunkwerbung vor 21 Uhr und absolut kein Influencer-Marketing. Trotz der bereits geltenden Beschränkungen wird schon jetzt über die Einführung zusätzlicher Werbebeschränkungen diskutiert.

Gleichzeitig ist Werbung für illegale Angebote fast überall zu finden, zum Beispiel auf sogenannten „Vergleichsportalen“ und über Suchmaschinen.

Folgen

Das Ergebnis überrascht nicht: Illegale Anbieter machen derzeit die Hälfte des gesamten deutschen Online-Glücksspielmarktes aus. Dies hat eine Studie, die vom DOCV vor kurzem in Auftrag gegeben wurde, deutlich gezeigt. Die momentane Kanalisierungsrate ist deshalb knapp unter 50 %. Das bedeutet, dass jeder zweite Spieler, der an Online-Glücksspielen teilnimmt, auf einer komplett ungeschützten Plattform ohne jeglichen Spielerschutz spielt. Dies macht das Ausmaß des Problems und die dringende Notwendigkeit sichtbar, Maßnahmen zur Verbesserung des Spielerschutzes zu ergreifen und den Schwarzmarkt weiterhin zurückzudrängen.

Abhilfemaßnahmen

Der DOCV und seine Mitglieder haben eine Reihe von konkreten Vorschlägen gemacht, die bereits zu einer Verbesserung der Gesamtsituation beigetragen haben. Es müssen in naher Zukunft jedoch noch umfangreichere Änderungen durchgeführt werden. Dazu brauchen wir eine auf Fakten basierende Zwischenbewertung des GlüStV 2021, damit deutlich und transparent aufgezeigt werden kann, welche Regulierungen funktionieren und welche nicht. Leider fehlen uns in vielen Bereichen noch aussagekräftige Daten.

Nur wenn es gelingen sollte, die oben genannten Probleme zu lösen und eine wirksamere Durchsetzungsregelung zu schaffen, besteht die Möglichkeit, dass der dritte Jahrestag des GlüStV 2021 ein positiveres Bild ergibt. So müssen beispielsweise auch die Anbieter von Plattformen und Spielen zur Verantwortung gezogen werden. Es darf nicht die Möglichkeit gegeben werden, dass der Schwarzmarkt die gleichen Spiele und Technologien nutzt wie der legale Markt. Außerdem brauchen wir eine Staatsanwaltschaft, die sich ausschließlich mit Straftaten im Zusammenhang mit Glücksspielen befasst.

Schließlich verfolgen wir alle das gleiche Ziel: die Schaffung eines gut regulierten, verantwortungsvollen und sicheren Online-Glücksspielmarktes. Lassen Sie uns alle die notwendigen Schritte unternehmen, um dieses Ziel zu verwirklichen. ■

Mathias Dahms, Präsident des Deutschen Sportwettenverbandes (DSWV)

Millionen von Deutschen verbringen ihre Freizeit mit Sportwetten - sowohl online als auch in Wettbüros. Lange Zeit bewegten sich Spieler und Anbieter in Deutschland jedoch in einer rechtlichen Grauzone, da der Gesetzgeber es versäumt hatte, einen EU-konformen Rechtsrahmen zu schaffen, der sich außerdem auch am realen Leben der Menschen orientiert. Obwohl sich die Situation inzwischen deutlich verbessert hat, gibt es nach wie vor große Hindernisse.

Glücksspiel in Deutschland: Schwierigkeiten, Herausforderungen und Potenziale

Der Glücksspielstaatsvertrag

Seit dem 1. Juli 2021 herrscht nun Rechtssicherheit. An diesem Tag trat der Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV 2021) in Kraft. Mit diesem Staatsvertrag haben die 16 Bundesländer, die für die Glücksspielpolitik zuständig sind, einen einheitlichen, bundesweit gültigen Rechtsrahmen geschaffen.

Aufgrund des GlüStV 2021 ist das Online-Glücksspiel, einschließlich der Sportwetten (für die zuvor Ausnahmen und eine Übergangsregelung galten), nun vollständig legal. Eine neue Behörde wurde für die Überwachung des Online-Glücksspielmarktes geschaffen. Die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) überwacht den legalen Markt und führt Durchsetzungsmaßnahmen gegen Anbieter auf dem Schwarzmarkt durch. Der Deutsche Sportwettenverband (DSWV) spielte im Liberalisierungsprozess eine führende Rolle.

Sportwetten in Deutschland

Das stetige Umsatzwachstum des deutschen Sportwettenmarktes verdeutlicht die zunehmende Beliebtheit von Wetten bei den deutschen Verbrauchern.

Dennoch schrumpfte 2022 der Sportwettenmarkt (-13 %) zum ersten Mal (wenn man vom Pandemiejahr 2020 absieht). Dieses Negativwachstum wurde durch einige drastische Regulierungsmaßnahmen, die im GlüStV 2021 enthalten sind, in Zusammenhang mit einem immer noch wuchernden Schwarzmarkt verursacht. Die Rechtssicherheit hatte ihren Preis.

Regulierungsverpflichtungen und Herausforderungen

Wenn Wettanbieter in Deutschland ein legales Produkt anbieten wollen, müssen sie ein strenges Genehmigungsverfahren durchlaufen. Anbieter sind dazu verpflichtet, die Spieler zu verantwortlichen Wetten anzuhalten und ebenso strenge Spielerschutzmechanismen einzuführen. Damit soll präventiv die Entstehung einer Spielsucht vermieden und der Jugend- und Spielerschutz gewährleistet werden. Gegenwärtig haben 30 Anbieter Lizenzen für Sportwetten in Deutschland.

Dazu kommt noch, dass mit dem GlüStV 2021 verschiedene Präventions- und Überwachungsinstrumente entwickelt wurden.

Das betreiberübergreifende LUGAS-System kombiniert drei dieser Systeme: 1) die zentrale Aktivitätsdatei, die die Spieleraktivitäten überwacht und Parallelspiele verhindern soll; 2) die zentrale Limitierungsdatei, über die das monatliche betreiberübergreifende Einzahlungslimit von 1000 €

durchgesetzt wird und 3) der sichere Server, der der GGL als Aktivitäten-Überwachungsinstrument der lizenzierten Glücksspielbetreiber dient.

Abgesehen von der allgemein strengen Regulierung der zugelassenen Anbieter und ihrer Produkte stehen die Sportwettenanbieter derzeit vor mehreren spezifischen Herausforderungen.

Wettkatalog

Eines der einschränkenden Elemente der derzeitigen Vorschriften ist der sogenannte Wettkatalog: eine Liste der zulässigen Wetten, die von der GGL veröffentlicht wird. Diese Liste enthält Ereignisse, einschließlich Ligen und Turniere, auf die gewettet werden darf, sowie eine Liste der zulässigen Wettarten. Ursprünglich war der Wettkatalog sehr eingeschränkt - und ist es im Vergleich zu anderen regulierten Märkten immer noch. Dank des DSWV werden nun jedoch wesentlich mehr Ereignisse in den Wettkatalog mit aufgenommen, als ursprünglich geplant war.

Jedoch erfordert die Erweiterung des Wettkatalogs einen fortlaufenden Prozess. Ab 2024 können nur noch Verbände der Sportwettenbranche neue Events zur Aufnahme in den Wettkatalog beantragen. Damit die Events aufgenommen werden können, müssen sie nachweislich Teil eines professionellen Wettbewerbs sein und die Teilnehmer dürfen nicht mehrheitlich minderjährig sein. Der DSWV und seine Mitglieder arbeiten derzeit daran, diese Anforderungen noch zu präzisieren mit dem Ziel, einen umfassenderen Wettkatalog zu schaffen, der die Integrität des Sports aktiv fördert.

Schließlich haben zwei DSWV-Mitglieder in enger Zusammenarbeit mit den anderen Mitgliedern rechtliche Schritte eingeleitet, die die Frage abklären sollen, inwieweit die Behörden derzeit einseitig über den Inhalt des Wettkatalogs entscheiden dürfen.

Werbung

Im Gegensatz zu anderen Branchen dürfen lizenzierte Sportwetten in Deutschland 24/7 ausgestrahlt werden. Trotzdem gibt es strenge Richtlinien bezüglich der Gestaltung der Werbung. So ist es zum Beispiel nicht gestattet, aktive Sportlerinnen und Sportler in der Sportwetten-Werbung oder wenn Spiel-Highlights gezeigt werden, zu sehr in den Mittelpunkt zu stellen. Influencer-Marketing ist ebenfalls verboten.

Trotz dieser bestehenden Einschränkungen hält die politische Debatte über die Einführung weiterer Werbebeschränkungen für Sportwetten weiterhin an. Der DSWV beteiligt sich aktiv an diesen Debatten, um sicherzustellen, dass adäquate Werbung für Sportwetten sichtbar bleibt.

Der Schwarzmarkt

Aufgrund der strikten Glücksspielvorschriften in Deutschland sind die zugelassenen Anbieter mit einem wuchernden Schwarzmarkt konfrontiert - sowohl online wie auch in den herkömmlichen Verkaufsflächen. Der DSWV führte 2023 eine Marktstudie durch, bei der mehr als 800 internationale Glücksspiel-Websites untersucht wurden. Bei mehr als 700 war es möglich, von Deutschland aus einen Account zu erstellen. Und das ist vielleicht nur die Spitze des Eisberges. Die GGL, die für die Durchsetzungsmaßnahmen gegen nicht lizenzierte online Glücksspielanbieter verantwortlich ist, hat noch viel Arbeit vor sich.

Auf lange Sicht werden Durchsetzungsmaßnahmen allein nicht ausreichen, um einen gut funktionierenden regulierten Sportwettenmarkt in Deutschland zu schaffen. Genauso wichtig wird es sein, das legale

Sportwettenangebot gegenüber den Schwarzmarktalternativen zu stärken. Konkret bedeutet das, dass die lizenzierten Betreiber ihre Produkte angemessen bewerben dürfen. Außerdem sollten sich Produkt- und Budgetbeschränkungen, wie der Wettkatalog und das monatliche Einzahlungslimit, daran orientieren, was von den Kunden angefragt wird. Regulatorische Beschränkungen, die die Kundennachfrage ignorieren, führen nur zu einer schnellen Abwanderung der Spieler zu nicht regulierten Angeboten, vor allem online.

Ein beträchtliches Potenzial

Trotz dieser Herausforderungen kann man der Zukunft des deutschen Glücksspielmarktes mit Zuversicht entgegensetzen. Deutschland ist das Land mit der größten Bevölkerung in der EU und ebenfalls die größte Volkswirtschaft in Europa. In Verbindung mit einem derzeit unterentwickelten Glücksspielmarkt erschafft dies ein erhebliches Potenzial. Wenn man berücksichtigt, dass der regulierte Markt erst etwas mehr als zwei Jahre alt ist, überrascht es nicht, dass es immer noch „Kinderkrankheiten“ gibt.

Daher sollte die derzeitige Situation die Betreiber nicht davon abhalten, den regulierten deutschen Markt in die Auswahl zu nehmen oder sogar ihm beizutreten. Bereits aktive Betreiber sollten ihr Engagement auf keinen Fall reduzieren. Momentan besteht noch eine echte Chance, den noch jungen Markt zu gestalten. Es mag eine „Wenn du es hier schaffst, kannst du es überall schaffen“ Mentalität erfordern, aber die Vorteile eines etablierten Betreibers werden, sobald der Markt in Zukunft voll funktionsfähig sein wird, die derzeitigen Nachteile überwiegen. Und auch wenn noch ein langer Weg vor uns liegt, sollten die ständigen Bemühungen aller Beteiligten, einschließlich des vollen Engagements des DSWV und seiner Mitglieder, Vertrauen in die Zukunft wecken. ■

Interview | Christian Kleinsorge

Ähnlich wie in anderen Märkten, lenkt das Affiliate- oder Partnermarketing einen beträchtlichen Prozentsatz der Kunden zu den in Deutschland lizenzierten iGaming-Anbietern. Wir sprachen mit Christian Kleinsorge, CEO und Gründer von Ingenious Technologies, über das deutsche iGaming-Affiliate-Marketing und den allgemeinen Stand des Performance-Marketings auf dem deutschen Markt.

„Online PerformanceMarketing hat sich in Deutschland sehr gut etabliert.“

Können Sie uns etwas mehr über Ihre Mitarbeit bei der Entwicklung des online Performance-Marketings in Deutschland erzählen?

Für mich begann es 2004, als ich einer der ersten Investoren und Geschäftsentwickler von Zanox.de war, einem führenden Dienstleister für online Performance-Marketing in Deutschland. Nach der Übernahme von Zanox durch die Axel-Springer-Gruppe war ich im Vorstand des Unternehmens. Im Jahr 2012 habe ich Ingenious Technologies gegründet, einen Plattformanbieter für Partnermarketing. So war ich von Anfang an eng mit der Entwicklung des Performance- und Affiliate-Online-Marketings in Deutschland verbunden.

Ich würde sogar sagen, dass sich das online Performance-Marketing in Deutschland sehr gut etabliert hat. Wir sind der zweitgrößte Affiliate-Markt in Europa nach Großbritannien, das uns in den letzten Jahren immer ein bisschen voraus war. Das online Performance-Marketing wächst in Deutschland weiter an und zwar in enger Verbindung mit dem allgemeinen Wachstum des eCommerce. Ausgenommen dem Jahr 2022, verzeichnet der eCommerce seit mehr als zwei Jahrzehnten ein ununterbrochenes Wachstum und ein Ende ist nicht in Sicht.

Ein Vorteil des E-Commerce ist, dass man überall und jederzeit einen Verkauf tätigen kann. Deswegen lohnt es sich, so viel Werbung wie möglich zu machen. Gleichzeitig wird es dadurch aber auch schwieriger, die Marketingbemühungen richtig zu steuern. Die Kunden können überall sein, aber niemand kann sich eine unbegrenzte Anzahl von Plakatwänden leisten - vor allem, wenn durch jedes Plakat nur ein oder zwei tatsächliche Verkäufe gemacht werden.

Das online Performance-Marketing ist eine Lösung für dieses Problem. Als Werbetreibender zahlt man nur für einen geprüften Lead oder einen tatsächlichen Verkauf. Das ist nicht nur effizient, sondern nimmt auch viel an Unsicherheit weg. Mit dem Performance-Marketing bekommt man immer das, wofür man bezahlt hat.

Was können Sie uns über das Affiliate-Marketing für den Online-Glücksspielsektor sagen?

Ein großer Unterschied zwischen dem Affiliate-Marketing für Online-Glücksspiele und anderen Produkten ist, dass lizenzierte Glücksspielanbieter eher private als öffentliche Affiliate-Netzwerke nutzen.

Wenn Sie zum Beispiel Kleidung online verkaufen, ist das Risiko, Ihre Anzeigen auf einer nur teilweise überprüften Website zu schalten, lediglich gering. Als lizenzierter Glücksspielanbieter gibt es jedoch ein erhebliches regulatorisches Risiko.

Das bedeutet, dass iGaming-Betreiber ihre eigenen Marketingpartner anwerben und ihre eigenen Affiliate-Netzwerke aufbauen. Das grenzt den iGaming-Sektor von den meisten anderen Branchen ab und erfordert deshalb auch besondere Lösungen.

Gibt es für das iGaming-Affiliate-Marketing in Deutschland noch weitere wichtige Einschränkungen?

Das Influencer-Marketing ist nicht erlaubt und das Live-Streaming von Glücksspielen ist verboten. Am wichtigsten ist jedoch, dass der Glücksspielstaatsvertrag 2021 bestimmte erfolgsbezogene Vergütungen für Affiliate-Partner verbietet. Während feste Kosten pro Akquisition erlaubt sind, sind variable Vergütungen, die auf dem Lebenszeitwert der Spieler basieren, gesetzlich verboten.

Aber von der Verpflichtung abgesehen, CPA-Preismodelle zu verwenden, ist das Affiliate-Marketing unter den derzeitigen rechtlichen Rahmenbedingungen in Deutschland durchaus möglich.

Sie stellen eine Plattform für das Partnermarketing zur Verfügung. Wie funktioniert die?

Unsere Plattform ist im Grunde ein Tool, mit dem Sie Ihr eigenes Affiliate-Netzwerk aufbauen können. Es handelt sich um eine SaaS-Lösung, die vollständig als White-Label angeboten werden kann und eine individuelle Designgestaltung bietet. Am wichtigsten ist jedoch, dass unsere Lösung vollständig DSGVO-konform ist.

Unsere Plattform kann Daten genau nachverfolgen und bietet Funktionen für die Verwaltung der Partner, die Rechnungsstellung, den Abgleich und die Durchführung von Zahlungen. Es ist eine Lösung aus einer Hand, die bereits von mehreren in Deutschland lizenzierten iGaming-Betreibern genutzt wird, darunter die Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel (ehemals Mernov), ein Joint Venture von Gauselmann und Novomatic.

Das Onboarding ist weitgehend automatisiert und kann je nach den Umständen in nur wenigen Tagen abgeschlossen werden. ■

Interview | Michael Auer

Die Früherkennung von problematischem Spielverhalten wird für Glücksspielanbieter in regulierten Märkten immer wichtiger. Wir sprachen mit Dr. Michael Auer, Geschäftsführer des Anbieters von Responsible-Gaming-Lösungen neccton, über problematisches Spielverhalten, technologische Lösungen, den deutschen Rechtsrahmen für soziale Verantwortung und natürlich auch über die kürzliche Übernahme von neccton durch den Plattformanbieter OpenBet.

„Die erste Woche eines neuen Spielers ist in der Regel sehr aussagekräftig hinsichtlich seines zukünftigen Verhaltens.“

Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Übernahme durch OpenBet. Welche Auswirkungen wird das auf neccton haben?

Die vielleicht größte Auswirkung könnte sein, dass unser Produktangebot wachsen wird. Unser Ziel ist es, eine Komplettlösung aus einer Hand zu bieten, die alle Erfordernisse an das verantwortungsvolle Spielen, die Einhaltung von Vorschriften, Geldwäschebekämpfung und automatisiertes Kundenmanagement in einem einzigen Datenfeed abdeckt.

Auch wenn wir von OpenBet übernommen wurden, bedeutet das nicht, dass wir den Vertrieb an andere Kunden einstellen werden. Unser Hauptschwerpunkt wird derselbe bleiben: der Verkauf unserer Produkte auf allen regulierten Märkten - aber jetzt eben mit einem noch größeren Team und einer erweiterten Produktpalette.

Was ist die Essenz von dem, was Sie vertreiben und wie würden Sie sie beschreiben?

Im Wesentlichen bieten wir ein automatisiertes Tool an, das alle Arten von unerwünschtem oder verdächtigem Spielerverhalten markiert. Hinsichtlich des verantwortungsvollen Spielens jedoch, sollte ich auch die automatisierte Komponente des Spielerzusammenspiels nennen. Wir haben festgestellt, dass es sehr effektiv sein kann, wenn man Spieler über ihr Verhalten informiert. Je mehr Spieler beteiligt sind, umso mehr unterschätzen sie die Verluste und die verbrachte Zeit. Aus diesem Grund kann ein personalisiertes Feedback von höchster Bedeutung sein, wenn es darum geht, achtsam zu bleiben.

Natürlich stellen wir auch sicher, dass das verantwortungsvolle Spielen oder die Compliance-Mitarbeiter leichten Zugang zu allen relevanten Informationen haben.

Sie behaupten, dass all Ihre Lösungen sich auf KI stützen. Was bedeutet das?

Wir benutzen Algorithmen zur Erkennung von problematischem Verhalten. Der eigentliche Teil der KI besteht darin, dass wir die Algorithmen darauf trainiert haben, bestimmte Muster zu erkennen, die auf mögliche Probleme hinweisen.

Besonders bei der Erkennung von problematischem Glücksspiel wurde uns der Zugang zu den Datenbanken der Betreiber erlaubt, die umfassende Informationen über das tatsächliche Spielerverhalten enthalten.

Anschließend haben wir stichprobenartig aber repräsentativ Spieler gebeten, den Fragebogen zum Problem Gambling Severity Index (PGSI) auszufüllen. So konnten wir bestimmte Verhaltensmuster mit (zukünftigen) problematischem Glücksspielverhalten verknüpfen, und außerdem unsere Algorithmen dazu trainieren, diese Muster unabhängig voneinander in den Datenbanken der aktiven Spieler der Betreiber ausfindig zu machen.

Wie viel menschliches Engagement ist noch nötig?

Wie ich vorhin schon gesagt habe, ist dieser Prozess schon fast völlig automatisiert. Wichtige Nachrichten mit personalisiertem Feedback können automatisch verschickt werden, sobald bestimmte Schwellenwerte erreicht werden. Wir benutzen sogar maschinelles Lernen zur Feststellung, welche Art der Nachrichten am effektivsten sind, um eine Verhaltensänderung herbeizuführen.

Jedoch gibt es natürlich Fälle, in denen das automatische Feedback Problemspieler nicht dazu bringen kann, ihr Verhalten zu ändern. In solchen Fällen brauchen die Anbieter Mitarbeiter, um Eskalationsprozesse zu managen. Erst recht dann, wenn es um Geldwäsche geht. Abgesehen von der obligatorischen Meldepflicht, können die Betreiber kaum andere automatische Warnmeldungen verschicken, um ihre Kunden darüber zu informieren, dass sie der Geldwäsche verdächtigt werden.

Unsere Datenfeeds werden aber sicherlich jeglichen Eskalationsprozesse erleichtern.

Sie haben einen Dokortitel in Psychologie und haben über vierzig Forschungsarbeiten zum Thema problematisches Spielverhalten veröffentlicht. Gibt es wichtige Erkenntnisse über problematisches Glücksspiel, die Sie mit uns teilen könnten?

In der Psychologie können Sie nur Verhalten erkennen. Das heißt, dass ich nicht allzu viel über die Gründe von problematischem Glücksspiel sagen kann. Was ich jedoch sagen kann, ist, dass problematisches Spielverhalten eine hohe Komorbiditätsrate aufweist, was bedeutet, dass problematische Spieler im Allgemeinen mit mehr als nur einem Spielproblem zu tun haben.

Ich würde daher sagen, dass in den meisten Fällen ein krankhaftes Glücksspiel ein psychologischer Bewältigungsmechanismus ist und zwar als Reaktion auf den durch negative Lebensereignisse verursachten Stress. Ich gebe allerdings zu, dass dies eher eine Angelegenheit akademischer Debatte ist.

Hier gibt es ebenso methodische Fragen. Es gibt Forscher, die eher dazu neigen, das Glücksspiel selbst als Ursache für gestörtes Spielverhalten zu betrachten und die in ihrem Fall eher dazu neigen, aus durchaus verständlichen Gründen, nicht mit Glücksspielanbietern zusammenzuarbeiten. Das bedeutet, dass sie sich viel mehr auf Laborstudien als auf Daten des realen Lebens stützen. Aber was will man beweisen, wenn man jemanden dazu bringen kann, sich impulsiv und irrational zu verhalten, wenn kein echtes Geld im Spiel ist, es keine echten Konsequenzen gibt? Ich bin der Meinung, dass darüber zumindest diskutiert werden sollte.

Wenn es um das Verhalten von echten Problemspielern geht, gibt es fast immer bestimmte Merkmale, die auffallen. Das wären Impulsivität, Kontrollverlust, vielfache Einzahlungen und Einzahlungsmethoden und die Angst zu Verlieren.

Diese Verhaltensweisen können sogar sehr früh erkannt werden. Außerdem ist die erste Woche eines neuen Spielers in der Regel sehr aussagekräftig hinsichtlich seines zukünftigen Verhaltens. Das bedeutet aber

auch, dass wir uns weniger auf Verhaltensänderungen als Indikator für problematisches Verhalten konzentrieren sollten, sondern viel mehr und von Anfang an auf bestimmte Verhaltensmerkmale. Nicht zuletzt, weil die meisten „neuen“ Spieler eben gar nicht neu sind. Die meisten Spieler, die sich zum ersten Mal bei einem Betreiber anmelden, haben größtenteils schon vorher irgendwo anders gespielt.

Welche Bedeutung haben diese Erkenntnisse für Betreiber, die ein sichereres Produkt anbieten wollen? Wie ich bereits erwähnt habe, zeichnen sich problematische Spieler durch ihre Impulsivität und ihre Neigung zum Kontrollverlust aus. Aus der Sicht des verantwortungsvollen Spielens, ist das der Punkt, der im Blickpunkt des Betreibers liegen sollte. In der Praxis bedeutet das, dass personalisiertes Feedback zum Verhalten der Spieler, einschließlich der Zeit und des Geldes, das sie verbraucht haben, absolut wichtig sind. Idealerweise sollten die Spieler sich jederzeit bewusst sein, was sie gerade tun. Ich vergleiche das personalisierte Feedback immer mit den Bremsen eines Autos. Es ist etwas, was man unbedingt haben muss, worauf man nicht verzichten kann. Ich glaube auch, dass dies ein Punkt ist, der viel strenger geregelt werden sollte. Die Betreiber sollten dazu verpflichtet werden, diese Informationen ihren Spielern schnell und einfach zur Verfügung zu stellen. Ein, zwei einfache Klicks sollte alles sein, was man dafür tun muss.

Es gibt Betreiber, die mir sagen, dass sie das nicht realisieren können, dass die Umsetzung zu schwierig sei. Aber selbst, wenn es sich um eine echte technische Herausforderung handeln würde, wie nützlich sind dann all Ihre anderen Maßnahmen hinsichtlich des verantwortungsvollen Spielens - die Sicherheitsgurte sozusagen - wenn man nicht einmal funktionierende Bremsen hat?

Als Spieler würde ich den Betreibern vertrauen, die regelmäßig Zusammenfassungen zur Verfügung stellen.

Was denken Sie über den deutschen Rechtsrahmen für verantwortungsvolles Spielen? Was kann Deutschland in dieser Hinsicht noch von anderen europäischen Rechtsprechungen lernen?

Ich denke, dass es ein großes Plus ist, dass in Deutschland zugelassene Anbieter verpflichtet sind, evidenzbasierte Algorithmen zur Erkennung von problematischem Glücksspiel zu verwenden. Auch in Deutschland ist ein Spieler-Feedback erforderlich. Und ich denke, dass das etwas sehr Positives ist.

Auf der anderen Seite, gibt es auch Forderungen, die auf wackligeren Füßen stehen. Der Nutzen des 1 €-Spin-Einsatzlimits ist zum Beispiel unklar. Es gibt einfach keine wissenschaftlichen Untersuchungen, die beweisen oder widerlegen, ob solche Maßnahmen wirksam sind.

Bei den obligatorischen Einzahlungslimits verhält es sich etwas anders. Diese können nützlich sein, aber die konkreten Grenzwerte sind fast immer zu willkürlich, um sinnvoll zu sein. Ein monatlicher Verlust von 200 € ist bei einem Monatseinkommen von 1400 € ein viel größeres, als wenn Ihr Einkommen 3000 € beträgt. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, wie man es jemals richtig machen könnte - oder sogar richtig genug, damit es sinnvoll erscheint. Persönlich angepasste Grenzen sind immer besser.

Im Vergleich zu anderen europäischen Ländern gibt es in Spanien die sehr nützliche Auflage, dass Betreiber Spieler mit hohem Risiko nicht bewerben dürfen. In Großbritannien werden Gewinner dazu gedrängt, sich auszahlen zu lassen, damit der Kreislauf des ständigen Weiterspielens unterbrochen wird. Ich bin der Meinung, dass Maßnahmen wie diese einfach allgemein nützlich sind.

Auf welche Art von neuen Entwicklungen werden Sie sich in Zukunft konzentrieren?

Ich meine, dass wir als Branche an einer stärkeren Standardisierung dessen arbeiten sollten, was problematisches Spielverhalten ausmacht oder was angemessene und zuverlässige Indikatoren für Geldwäsche sind.

Die Betreiber sollten auch mehr darin investieren, das Spielerverhalten als Folge der von ihnen angebotenen Anreize zu betrachten. Ich habe bereits ausführlich über die Bedeutung von personalisiertem Spieler-Feedback gesprochen. Aber selbst, wenn dieses zur Verfügung gestellt wird, wie oft sehen es sich die Spieler an?

Solche Informationen können sowohl von den Betreibern als auch von Dritten verwendet werden, sodass festgestellt werden kann, wie ernst bestimmte Verpflichtungen genommen werden. Meiner Meinung nach gibt es hier noch eine Menge ungenutztes Potenzial. ■

Interview | Rasmus Kjaergaard

Die Ursachen des problematischen Spielverhaltens zu verstehen erleichtert erheblich die frühzeitige Erkennung potenzieller Problemspieler und macht KI-Erkennungsalgorithmen weitaus effizienter. Diese Überzeugung liegt dem Ansatz von Mindway AI zugrunde, effektive automatisierte Lösungen zur Früherkennung von problematischem Glücksspiel zu entwickeln. Wir sprachen mit Rasmus Kjaergaard, dem CEO von Mindway AI, über die Beziehung zwischen Neurowissenschaften und der Früherkennung von problematischem Spielverhalten.

„Ein risikobehaftetes Glücksspielverhalten hängt eng mit unterbewussten Gehirnfunktionen zusammen.“

Bevor wir über die Beziehung zwischen Verhalten und Gehirnfunktion sprechen, könnten Sie uns zunächst etwas mehr über die konkreten Lösungen erzählen, die Sie anbieten?

Momentan bieten wir zwei Lösungen an: GameScanner und Gamalyze. GameScanner ist ein Tool, das problematisches Spielverhalten erkennt, während Gamalyze ein Selbsttest ist, der den Entscheidungsprozess von Spielern beim Glücksspiel analysiert. Ein Vorteil von GameScanner ist, dass es ständig das Verhalten selbst überwacht, nicht nur die Veränderungen im Verhalten. Das heißt, dass so auch die Spieler identifiziert werden können, die von Anfang an ein problematisches Verhalten an den Tag legen.

Soweit wir wissen, ist Gamalyze der einzige Selbsttest auf dem Markt, bei dem es sich nicht um einen Fragebogen handelt. Anstatt dessen misst dieses Tool das Verhalten, während die Testperson ein Spiel spielt, das so weit wie möglich einem echten Glücksspiel entspricht. Wir glauben, dass durch ein beobachtetes Verhalten die Vorhersage des Risikos von Glücksspielschäden besser gemacht werden kann, als wenn man selbst über sein Verhalten berichtet.

Sie argumentieren, dass Ihre Lösungen mit Hilfe von Erkenntnissen aus der Neurowissenschaft entwickelt werden. Können Sie uns Beispiele dafür nennen?

Problematisches Spielverhalten ist allgemein das Ergebnis einer fehlerhaften Entscheidungsfindung und Emotionsregulation in einem bestimmten Teil des Gehirns: dem ventromedialen präfrontalen Kortex. Der Grund dafür kann emotionaler Stress, die Gehirnstruktur oder eine Kombination aus beidem sein.

Während der Ausführung unseres Gamalyze-Selbsttests bekommt der Spieler achtzig Karten, die in vier teilweise gemischte Stapel aufgeteilt sind, von denen jeder sein eigenes, vorher festgelegtes Risikoprofil hat. Die Testpersonen werden darum gebeten, Karten aus diesen vier Stapeln zu ziehen. Jede gezogene Karte führt zu einem virtuellen Gewinn oder Verlust.

Nachdem die Testperson etwa vierzig Karten gezogen hat, ist es ziemlich klar, welcher Stapel die größten Risiken verbirgt, aber gleichzeitig auch die größten potenziellen Gewinne. An diesem Punkt stellt sich die Frage, wie die Testperson mit diesem beobachteten Muster umgeht.

Konkret messen wir, wie sensibel der Spieler auf Gewinne, Verluste, Gewinnhäufigkeit und Ausdauer reagiert. Unter Beobachtung dieser vier Elemente erhalten wir einen ziemlich guten Überblick darüber, wie der neuronale Feedback-Mechanismus der Testperson funktioniert. Oder anders gesagt: Mit einem

einfachen Test können wir bereits einiges über den Entscheidungsprozess und die Impulsivität von Spielern aussagen - zumindest im Zusammenhang mit dem Abschluss von Wetten.

Da ein risikobehaftetes Glücksspielverhalten so eng mit unterbewussten Gehirnfunktionen zusammenhängt, kann eine Neigung in Richtung eines problematischen Glücksspiels schon sehr früh erkannt werden. Und ich würde sagen, dass Gamalyze ziemlich gut darin ist.

GameScanner basiert, beiläufig erwähnt, auf denselben Prinzipien. Jeder Spieler, der in der Datenbank eines Betreibers geführt wird, wird kontinuierlich auf dreizehn Verhaltensmarker überwacht, wie z. B. Toleranz gegenüber dem Verlieren, dem Hinterherjagen von Verlusten oder Chasing losses, stornierte Auszahlungen und viele andere. Diese Marker sollen jedoch nicht nur das tatsächliche Verhalten der Spieler anzeigen, sondern auch die dem zugrunde liegenden neuronalen Entscheidungsprozesse. Denn genau dort zeigt sich das potentielle Problem zuerst. Spieler können ein sehr ungesundes Verhalten an den Tag legen, noch bevor sie anfangen, große Verluste zu erleiden.

Ihre Lösungen basieren auf dem, was Sie „erklärbare KI“ nennen. Könnten Sie uns erklären, was Sie darunter verstehen?

Wir arbeiten mit ausgeklügelten Algorithmen, die ständig weiterentwickelt werden. Natürlich können wir die genaue Funktionsweise dieser Algorithmen nicht enthüllen. Dennoch möchten wir, dass jeder versteht, wie unsere Lösungen funktionieren, d. h., wir möchten, dass unsere Kunden die Beziehung zwischen Input und Output verstehen. Wenn wir sagen würden: „Bei diesem Spieler besteht die Gefahr, dass er eine Spielsucht entwickeln könnte“, möchten wir, dass unsere Kunden verstehen, wie wir zu dieser Schlussfolgerung gekommen sind - basierend auf dem beobachteten Verhalten des einzelnen Spielers - und wie der Betreiber am besten eingreifen kann.

Wir sind keine großen Fans von „Black Box“-Lösungen, bei denen Spieler aufgrund eines Musters markiert werden, das allerdings mit dem tatsächlichen Risikoverhalten etwas zu tun haben kann oder aber auch nicht. Anstatt dessen möchten wir in der Lage sein, unseren Kunden (in entsprechenden Fällen) sagen zu können: „Dieses Verhaltensmuster ist entweder absolut problematisch oder es zeigt die Merkmale auf, die als möglicher Vorläufer für riskantes Verhalten gelten und deshalb sollten Sie eingreifen.“

Konkret bedeutet dies, dass unsere Algorithmen gefährdete Spieler anhand der gleichen Kriterien erkennen sollten, wie ein ausgebildeter menschlicher Psychologe. Als Weltneuheit hat Gaming Laboratories International (GLI) vor nicht allzu langer Zeit herausgefunden, dass mindestens 87 % der Personen, die manuell als potenzielle Problemspieler eingestuft wurden, von unserer GameScanner-Lösung ebenfalls als potenzielle Problemspieler klassifiziert werden. Mit anderen Worten: Wir haben es nicht nur geschafft, die Erkennung von problematischem Glücksspiel zu automatisieren, sondern dies auch auf eine Art und Weise zu tun, die der Leistung von geschulten menschlichen Fachleuten nachahmt.

Dieser Ansatz hat den zusätzlichen Vorteil, dass wir auf auffallendes Spielerverhalten hinweisen können, was individuell abgestimmte Maßnahmen ermöglicht, die auf die persönliche Situation des Spielers abgestimmt sind. Dadurch erhöhen sich die Erfolgchancen dieser Maßnahme enorm.

Aber wie stellen Sie sicher, dass Ihr Algorithmus bei der Erkennung von problematischem Verhalten die Präzision beibehält?

Unserer Algorithmen werden ständig aktualisiert und anhand von Betreiberdaten optimiert. Sollten wir potenzielle Problemspieler entdecken, können wir auf frühere Aufzeichnungen zurückgreifen, um so sehen zu können, ob es damals schon Anzeichen für zukünftiges problematisches Verhalten gab, die wir beim ersten Mal eventuell übersehen hatten. Das Updaten unserer Algorithmen ist ein kontinuierlicher Prozess.

In jedem Datensatz gibt es übereinstimmende Muster, die von KI erkannt und markiert werden können. Natürlich möchten wir Fehlalarme dieser Art vermeiden. Daher verwenden wir den Input von Psychologen, um unsere Algorithmen zu trainieren und sicherzustellen, dass nur sinnvolle Muster markiert werden. Je nachdem, was unsere Kunden wünschen, kann es sich bei diesen Psychologen um lokal ansässige Experten handeln, die über den entsprechenden kulturellen Hintergrund verfügen.

Wie viel menschliches Mitwirken ist aus Sicht des Betreibers noch notwendig, um die Sicherheit der Spieler zu gewährleisten?

Auch wenn es schon eine etwas abgegriffene Floskel ist, so ist „work smarter, not harder“ immer noch ein sehr guter Ratschlag. Und genau das ermöglichen unsere Lösungen. Betreiber, die unsere Lösungen nutzen, können mit der gleichen Anzahl von Mitarbeitern deutlich mehr erzielen. Dadurch, dass wir die Früherkennung automatisiert haben, können die Betreiber ihre Ressourcen bei schwerwiegenderen Fällen einsetzen.

Bei einer manuellen Überprüfung eines einzelnen Kontos auf erste Anzeichen von problematischem Spielverhalten kann der Zeitaufwand leicht zwanzig Minuten dauern. Diesen Zeitaufwand nicht einsetzen zu müssen, kann einen großen Unterschied ausmachen.

Aber auch wenn einige Prozesse zum Schutz der Spieler schon automatisiert werden können, kommt der Moment, an dem diese automatisierten Prozesse nicht mehr ausreichen. Bei schwerwiegenden Fällen reicht eine automatisch generierte E-Mail nicht aus, damit Spieler ihr schädliches Verhalten einstellen. Es kommt der Punkt, an dem das menschliche Eingreifen einfach erforderlich wird. Natürlich macht es Sinn, sein eh schon knappes Personal nur für die Dinge einzusetzen, die nicht automatisiert werden können.

Kurz gesagt, liegt unser Schwerpunkt darin, den Betreibern dabei zu helfen, dass ihre Spieler in einem viel höheren Umfang geschützt werden, als dies bisher möglich war und nicht darauf, das menschliche Mitwirken auszuschalten. Wir sehen die Automatisierung als Mittel, nicht als Zweck.

Was denken Sie über den deutschen Rechtsrahmen für verantwortungsvolles Spielen?

Deutschland ist in dieser Hinsicht sicherlich eines der führenden Länder. Die Betreiber werden dazu verpflichtet, in die Früherkennung zu investieren. Sie müssen außerdem automatisierte Algorithmen zur Überwachung des Spielverhaltens verwenden, die wissenschaftlich bestätigt werden können. Und letztendlich besteht ja auch die Pflicht zur Auswertung der gesammelten Daten. Mit anderen Worten, die Vorschriften für verantwortungsvolles Spielen verlangen genau die Lösungen, die wir anbieten. Das ist natürlich ein Ansatz, an den wir aus ganzem Herzen glauben.

Dennoch gibt es immer noch genügend Spielraum, um noch mehr zu tun. Auf dem Papier sieht alles schön und gut aus, doch werden diese Regelungen auch wirklich aktiv befolgt? Ich denke, das ist der nächste Schritt, der getan werden muss, wenn wir die Spieler schützen wollen.

An welchen neuen Ideen arbeiten Sie?

An einigen sogar! Leider kann ich im Moment nur noch nicht allzu viel darüber sagen. Ich möchte jedoch ganz besonders erwähnen, dass wir uns aktiv an dem Projekt zur Marker-Standardisierung der Schäden beim Glücksspiel beteiligen, das derzeit vom CEN, dem Europäischen Komitee für Normung, durchgeführt wird. Wenn wir einen allgemein akzeptierbaren Mindeststandard dafür festlegen können, welche

Verhaltensweisen auf problematisches Spielverhalten hindeuten, könnte dies sehr wohl ein Wendepunkt für die Stärkung des Spielerschutzes sein. ■

Interview | Robert Hess

Mit der Verabschiedung des Glücksspielstaatsvertrags 2021 (GlüStV 2021) ist die politische Debatte über die Reform des Glücksspiels in Deutschland noch nicht zu Ende. Der Journalist Robert Hess, der zuvor Spitzenpositionen in der Politik, der öffentlichen Verwaltung und in Wirtschaftsunternehmen, einschließlich der Glücksspielindustrie besetzte, teilt seine Gedanken zu den wichtigsten Errungenschaften des GlüStV 2021 und was als nächstes im Rahmen der Glücksspielreform in Deutschland zu tun ist.

„Werbung wird ein besonders heiß diskutiertes Thema werden.“

Was halten Sie allgemein von dem GlüStV 2021?

Die Geschichte der Glücksspielregulierung in Deutschland ist lang und sehr bewegend. Glücksspiel ist ein emotionsgeladenes Thema und die dazugehörige politische Debatte ist nicht immer gerade durch sachliche Argumente geprägt. Mit dem GlüStV 2021 scheint jedoch ein Kompromiss gefunden worden zu sein, der sowohl mit deutschem als auch mit EU-Recht vereinbar ist. Und jetzt, da die politische Diskussion auf Länderebene und bei den Vorsitzenden der Senatskanzleien angekommen ist, scheint es nun einfacher zu sein, Kompromisse zu finden, die sowohl angemessen als auch praktikabel sind.

Ich denke, dass es insgesamt eine gute Balance zwischen den Interessen der Bundesländer, den Unternehmen und dem Verbraucherschutz gibt - besonders wenn es zum Schutz derer kommt, bei denen durch das Glücksspiel die Gefahr besteht, Schaden zu erleiden. Aber ich habe keinen Zweifel daran, dass die Gerichte auch weiterhin beschäftigt sein werden. Vielleicht nicht mehr so sehr mit größeren verfassungsrechtlichen Fragen, aber sicherlich mit Fragen und Angelegenheiten von kleineren Details.

Werfen wir einen Blick auf den GlüStV 2021. Wie schneiden die verschiedenen Interessenvertreter ab?

Meiner Meinung nach gibt es im Großen und Ganzen keine Verlierer. Die staatlichen Lotteriemonopole, zum Beispiel, bleiben sicher. Keines der Bundesländer kann auf dieses zusätzliche Einkommen verzichten. Die Hälfte eines jeden vom Spieler eingesetzten Euros geht an soziale, kulturelle und sportliche Initiativen. Der Lotteriesektor macht derzeit knapp 43 % des Gesamtmarktes aus.

Die einzige Ausnahme sind vielleicht die Spielautomaten in Spielhallen und im Gastgewerbe, deren Marktanteile stark zurückgegangen ist. Das liegt daran, dass die Bundesländer bewusst versucht haben, das nach ihrer Einschätzung ungezügelte Wachstum in diesem Sektor zu reduzieren.

Was sind einige der wichtigsten praktischen Verbesserungen, die durch den GlüStV 2021 eingeführt wurden?

Es gibt hier zwei Punkte, die hervorgehoben werden sollten. Zuerst, die Schaffung einer nationalen Ausschlussdatenbank, die alle Formen des Glücksspiels abdeckt und eine sehr positive Entwicklung im Hinblick auf den Spielerschutz darstellt. Unter Ausschluss einiger Ausnahmen, die die Spielautomaten in Gastronomiebetrieben betreffen, scheint dieses System zu funktionieren.

Zweitens ist die Schaffung der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL) eine sehr positive Entwicklung. Zum ersten Mal haben die Online-Betreiber einen einzigen Ansprechpartner, wenn es um die Klärung rechtlicher Fragen geht. Natürlich kann es immer noch zu Meinungsverschiedenheiten kommen -

schließlich muss man sich erst einmal kennenlernen -, aber es ist ein großer Schritt nach vorn, um rechtliche Klarheit und Rechtssicherheit zu schaffen.

Wie sehen Sie die unmittelbare Zukunft des deutschen Rechtsrahmens für Glücksspiele?

Es werden zwei Auswertungsberichte für später in diesem Jahr erwartet. Der eine Bericht umfasst den Online-Sektor, der andere den traditionellen Sektor. Eine dritte Studie über Glücksspielwerbung wurde gerade in Auftrag gegeben. Die Ergebnisse dieser Berichte werden die Debatte der kommenden Monate prägen. Ich gehe davon aus, dass Werbung ein besonders heiß diskutiertes Thema sein wird. Es wird sicherlich erhebliche politische Lobbyarbeit zu diesen Themen geben.

Dennoch ist es in einer Demokratie mehr als nur natürlich, dass verschiedene Interessengruppen ihre Argumente aktiv in eine öffentliche Debatte einbringen und versuchen, eine politische Mehrheit zur Unterstützung ihrer Position zu schaffen. Lotterianbieter tun dies. Online-Anbieter und die dazugehörigen Vereinigungen tun dies. Verfechter des Spielerschutzes tun dies. Es gibt daran moralisch nichts Verwerfliches, wenn Transparenz herrscht und sich alle Beteiligten an die gesetzlichen Spielregeln halten. ■

Das Who is Who der deutschen Glücksspielindustrie

Joachim Baca

CEO bei Tipico

Joachim Baca ist CEO bei Tipico seit 2016. Von 2006 bis 2016 war Joachim Baca Mitglied der Geschäftsleitung von bwin.party, wo er einen kundenzentrierten Managementansatz umsetzte, das Sportwetten Angebot des Unternehmens ausbaute und Innovationen vorantrieb. Zuvor war er in der Rolle des Geschäftsentwicklungsmanager bei Red Bull und MarchFifteen tätig. Er hat einen Abschluss der Wirtschaftsuniversität Wien.

Prof. Dr. Tilman Becker

CEO bei TC Becker Consult

Prof. Dr. Tilman Becker ist einer der führenden deutschen Wissenschaftler auf dem Gebiet des verantwortungsvollen Glücksspiels. Er war geschäftsführender Direktor der Forschungsstelle für Glücksspiel an der Universität Hohenheim, von deren Gründung im Jahr 2004 bis zu seiner Pensionierung im Jahr 2021. Er hat sowohl die Regierungen der Bundesländer als auch die Bundesregierung Sachsens bezüglich der Glücksspielregulierung beraten und an zahlreichen offiziellen Anhörungen teilgenommen. Zurzeit arbeitet er als unabhängiger Berater und veröffentlicht regelmäßig in nationalen und internationalen Fachzeitschriften. Becker ist auch ein häufiger Gastredner bei Branchenveranstaltungen und Konferenzen.

Ronald Benter

Mitvorsitzender der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder

Ronald Benter, Mitvorsitzender der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL). In dieser Funktion ist er für die Überwachung der Regulierung des deutschen Online-Glücksspielmarktes verantwortlich. Zuvor war Ronald Benter als Leiter der Glücksspielaufsichtsbehörde des Landes Schleswig-Holstein an der Legalisierung und Regulierung des Online-Glücksspiels beteiligt. Aufgrund dieser Erfahrung konnte er maßgeblich an der Ausarbeitung des Glücksspielstaatsvertrags 2021 mitwirken.

Mathias Dahms

Präsident des Deutschen Sportwettenverbandes

Mathias Dahms ist seit der Gründung des Deutschen Sportwettenverbandes (DSWV) im Jahr 2014 Präsident dieses Verbandes. Er ist außerdem Geschäftsführer der Merkur Sports & Gaming GmbH, ein Unternehmensbereich der Gauselmann-Gruppe. Zuvor war er Geschäftsführer von XTIP Deutschland, Gründer und Geschäftsführer der Wettmeister-Gruppe sowie Gründer und CEO der mybet-Gruppe. Er studierte Wirtschaftswissenschaften, Mathematik und Informatik. Er hat einen Abschluss in Computerwissenschaften.

Paul Gauselmann

CEO der Gauselmann-Gruppe

Paul Gauselmann machte sich 1957 selbständig und in seiner Freizeit montiert er Jukeboxen. 1965 machte er sich vollends als Unternehmer selbstständig. Seine erste Spielhalle eröffnete er 1974, und ab 1977 begann sein Unternehmen mit der Produktion von Spielautomaten. Heute erzielt die Gauselmann-Gruppe, die sich in Familienbesitz befindet, einen Jahresumsatz von rund 2,5 Mrd. € und beschäftigt mehr als 13.000 Mitarbeiter.

Dr. Wulf Hambach

Partner bei Hambach & Hambach Anwaltskanzlei

Dr. Hambach ist Rechtsanwalt und einer der Gründungsmitglieder der Anwaltskanzlei Hambach & Hambach. Er ist außerdem einer der Gründer des europäischen Portals Gaminglaw.eu (www.gaminglaw.eu) sowie Mitglied des europäischen Beratungsausschusses der International Association of Gaming Advisors (IAGA) und allgemeines Mitglied der International Masters of Gaming Law (IMGL). Darüber hinaus ist er im Vorstand des Deutschen Verbands für Telekommunikation und Medien (DVTM) sowie im Redaktionsbeirat des Online Gambling Lawyer Magazine. Dr. Hambach ist ein gefragter Referent auf führenden internationalen Konferenzen und Vorstandsberater führender Internetdienstleister.

Dr. Jörg Hofmann

Leiter der Praxisgruppe Wetten und Glücksspiel bei MELCHERS Rechtsanwälte

Dr. Jörg Hofmann Leiter der Praxisgruppe Wetten und Glücksspiel bei MELCHERS Rechtsanwälte. Er ist ehemaliger Präsident der INTERNATIONAL MASTERS OF GAMING LAW (IMGL). Seit 2011 wird er von Chambers Global regelmäßig als „Führungsperson“ im Bereich Gaming & Gambling gelistet und seit 2014 von Handelsblatt und BestLawyers unter „Deutschlands beste Rechtsanwälte“ in der Kategorie „Glücksspielrecht“. Who's Who Legal 2019 hat ihn als Nummer eins der deutschen Anwälte in der Kategorie „Sport und Unterhaltung“ ausgezeichnet. Hofmann arbeitet in Heidelberg. Er veröffentlicht häufig Artikel in internationalen Fachzeitschriften und hält regelmäßig Vorträge auf den führenden Konferenzen zum Glücksspielrecht auf der ganzen Welt.

Rolf Karpenstein

Rechtsanwalt bei Blume Ritscher Nguyen Rega Rechtsanwälte

Rolf Karpenstein ist ein auf europäisches Recht spezialisierter Rechtsanwalt. Seit 2005 war er an mehreren Glücksspiel- und Sportwettenverfahren vor dem Bundesgerichtshof, dem Bundesverwaltungsgericht und dem Europäischen Gerichtshof beteiligt (Digibet (C-156/13), Ince (C-336/14) und Rasool (C-568/16)). Kürzlich vertrat er den Antragsteller in dem Fall, der das Verwaltungsgericht Darmstadt dazu veranlasste, die Unvereinbarkeit des nationalen Sportwettenlizenzierungsverfahrens mit europäischem Recht festzustellen (VG Darmstadt, Entscheidung 1. April 2020, 3 L 446/20. DA).

Kerstin Kosanke

Vorstandsvorsitzende Deutscher Spielbankenverband

Seit 2021 ist Kerstin Kosanke Vorstandsvorsitzende des Deutschen Spielbankenverbands (DSbV), dem nationalen Verband der staatlichen Spielbanken in Deutschland. Sie ist außerdem CEO bei der landeseigenen Land Brandenburg Lotto GmbH und ihrer Tochtergesellschaft, der Brandenburgischen Spielbanken GmbH & Co. KG, Potsdam, mit Casino-Standorten in Cottbus und Potsdam. Kosanke studierte Rechtswissenschaften an der Universität Potsdam und war zuvor als Rechtsanwältin mit den Schwerpunkten Steuerrecht und allgemeine Beratung tätig.

Dr. Dirk Quermann

Präsident des Deutschen Online Casino Verbands

Dr. Dirk Quermann ist Präsident des Deutschen Online Casino Verbands (DOCV) und Vizepräsident des Deutschen Sportwettenverbands e. V. (DSWV). Seit 2003 war er in verschiedenen hochrangigen Führungspositionen innerhalb der Gauselmann-Gruppe tätig, wo er sich mit Glücksspielen, deren Regulierung und Lizenzierung sowie mit öffentlichen Angelegenheiten im Zusammenhang mit der Weiterentwicklung des Online-Rechtsrahmens in Europa befasste.

Lutz Schenkel

Vorstandsvorsitzender des Bundesverbandes deutscher Spielbanken

Lutz Schenkel ist seit 1986 in der Casinobranche tätig und arbeitete in verschiedenen Führungspositionen in Dänemark und Deutschland. Seit 2013 ist er CEO der Spielbank Bad Homburg, die 1841 gegründet wurde und eine der ältesten und angesehensten Spielbanken Deutschlands ist. Im Jahr 2018 wurde Schenkel Vorstandsvorsitzender des Bundesverbandes deutscher Spielbanken (BupriS), dem nationalen Verband der privaten Spielbanken in Deutschland. Seit 2017 ist Schenkel Mitglied des „Düsseldorfer Kreises“, einer Initiative zur Förderung einer Verbraucherschutzorientierten Glücksspielregulierung in Deutschland, die sich mit der Weiterentwicklung des Online-Regulierungsrahmens in Europa befasst.

Guido Schlütz

Geschäftsführer/CEO der Spielbank Schleswig-Holstein

Guido Schlütz ist der alleinige Geschäftsführer der fünf staatlichen Casinos im Land Schleswig-Holstein. Er leitet auch die gesamte Unternehmenszentrale. Zuvor war er bei der Glücksspielregulierungsbehörde Schleswig-Holsteins beschäftigt. In dieser Zeit änderte Schleswig-Holstein sein Glücksspielgesetz und erlaubte zum ersten Mal in Deutschland das reglementierte Angebot von Online-Glücksspielen. Er entwickelte auch ein Zulassungssystem für Sportwettengeschäfte und führte den Safe Server als Kontrollsystem für Glücksspielbetreiber ein. Er wurde 2012 von der IMGL zum „Regulator of the Year“ ernannt.

Benjamin Schwanke

Mitvorsitzender der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder

Benjamin Schwanke, ist Mitvorsitzender der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL). In dieser Funktion ist er für die Überwachung der Regulierung des deutschen Online-Glücksspielmarktes verantwortlich. Benjamin Schwanke ist studierter Jurist und begann seine Laufbahn im Dienste des Landes Schleswig-Holstein. Während dieser Zeit war er vorübergehend an der deutschen Botschaft in Litauen tätig. Von 2018 bis 2020 war Benjamin Schwanke Mitglied der Expertengruppe Glücksspiel der Europäischen Kommission.

Renatus Zilles

Präsident des Deutschen Verbandes für Telekommunikation und Medien

1996 war Renatus Zilles Gründungsmitglied des FST, Vorgänger des Deutschen Verbandes für Telekommunikation und Medien (DVTM). Seit 2010 ist er der Präsident des Verbandes. Zilles verfügt über umfangreiche Erfahrung in der Entwicklung und Monetisierung innovativer Crossmedia-Konzepte. Er ist auch CEO von ConvergeConsulting, einer Beratungsfirma, die sich auf die Verknüpfung bisher getrennter Märkte und Produkte spezialisiert hat. Zilles hat einen Abschluss in Volkswirtschaft der Universität zu Köln.