

Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel

Online Glücksspiel Atlas der Deutschen Gesellschaft für Glücksspiel
(mit Rückblick auf das 1. Quartal 2024)

Autoren

Sabine Löwenberger

Benjamin Dzierzk

Sonja Çeven

Inhaltsverzeichnis

Editorial: Was ist die Slot Akademie?	4
Die Dozenten im Profil	6
Slot Akademie Awards 2024	12
Fazit von DGGG Geschäftsführer Florian Werner	23
Marktüberblick und Fortschritte: Was hat sich verändert?	24
Neuigkeiten im Glücksspielmarkt	33
Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrages: Eine erste Bestandsaufnahme	34
Wachsender Schwarzmarkt	38
Fazit	40



EDITORIAL

Was ist die Slot Akademie?

Ihre fünfte Ausgabe des Online Glücksspiel Atlas nimmt die DGGS Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel mbH (DGGS) zum Anlass, einem breiteren Publikum eine eigenentwickelte Dienstleistung zu präsentieren. Unter Berücksichtigung aller geltenden Gesetze und Vorgaben sowie der Anzeigepflicht gegenüber der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL) hat die DGGS im Dezember 2023 die Slot Akademie gegründet.

Hierbei handelt es sich um eine in Online-Spielotheken integrierbare Video-Plattform, die registrierten und verifizierten Nutzerinnen und Nutzern zur Verfügung steht. Zum Zeitpunkt dieser Veröffentlichung ist die Slot Akademie bislang nur in die hauseigenen Online-Spielotheken von JackpotPiraten.de und BingBong.de eingebunden. Die Bereitstellung der Dienstleistung für andere legale Marktteilnehmer ist möglich.

Die Slot Akademie ist ein virtueller Raum, in welchem am Glücksspiel interessierte Personen Einblicke in die Spielabläufe der virtuellen Automaten Spiele erhalten, ohne selbst direkt am Glücksspiel teilzunehmen. Der Fokus der Schulungen liegt auf einer realistischen Darstellung von Online-Glücksspielen und dem verantwortungsbewussten Umgang mit diesen.

Eingeloggte Nutzerinnen und Nutzer können die Schulungen live mitverfolgen oder bereits beendete Sitzungen per Video abrufen. Die genauen Inhalte der einzelnen Schulungen werden von den Dozenten geplant und umgesetzt.

Mit der Slot Akademie bieten wir den Spielerinnen und Spielern sichtlichen Mehrwert, der in der Welt des legalen Glücksspiels in Deutschland in dieser Form einzigartig ist. Entsprechend gut wird die Dienstleistung von Beginn an angenommen. Die Video-Schulungen grenzen sich dabei klar von sogenannten Glücksspiel-Streams ab, die im Rahmen der Nebenbestimmungen zur Glücksspielwerbung von der GGL verboten wurden.

Im Hintergrund der illegalen Streaming-Angebote auf YouTube, Twitch, Kick und anderen Video-Plattformen steht häufig eine Kooperation der Streamer mit illegalen Online-Casinos. Während der Live Streams generierte teils hohe Gewinne sollen die Zuschauerinnen und Zuschauer dazu animieren, die vorgestellten (illegalen) Spiele selbst zu spielen. Eine Manipulation der illegalen Spiele zu diesem Zwecke kann mangels Regulierung dabei nicht ausgeschlossen werden. Gesetzliche Vorgaben zum Spielerschutz (Einsatzlimit, Spieldauer, etc.) werden ebenso wenig sichergestellt wie der Schutz Minderjähriger, die auf den einschlägigen Plattformen neben Video-Gaming-Streams am wahrscheinlichsten mit den Glücksspiel-Streams in Kontakt kommen.

Die Video-Schulungen der Slot Akademie stehen daher im klaren Gegensatz zum illegalen Streaming. Der Zugriff durch Minderjährige oder vom Glücksspiel gesperrte Spieler ist zum einen nicht möglich, zum anderen dienen die Inhalte in erster Linie der Aufklärung rund um verantwortungsbewusstes Glücksspiel.

Der zusätzliche Entertainment-Faktor durch die Möglichkeit der Interaktion mit den Dozenten und anderen Usern sichert die Attraktivität der Dienstleistung. Während die Spielerinnen und Spieler die vielen Einschränkungen in den legalen Online-Spielotheken als störend empfinden, lässt sich mit der Slot Akademie ein greifbarer Vorteil gegenüber illegalen Anbietern wahrnehmen.

In unserer aktuellen Ausgabe des Online Glücksspiel Atlas beleuchten wir das Konzept der Slot Akademie Schulungen im Detail und stellen die einzelnen Dozenten vor. Darüber hinaus berichten wir von dem ersten im Kontext der Slot Akademie veranstalteten Live Event in Berlin, den Slot Akademie Awards 2024. Wie in den vorherigen Ausgaben veröffentlichen wir zudem Quartalszahlen und Fakten zur Entwicklung des legalen Glücksspielmarkts.

Die Dozenten im Profil

Unsere Dozenten sind nicht nur Experten in der Welt der Online-Slots, sondern legen auch großen Wert auf den Schutz ihrer Spieler. Jeder von ihnen bringt eine einzigartige Perspektive und Expertise mit, um sicherzustellen, dass die Teilnehmer ihrer Schulungen nicht nur Spaß am Spiel haben, sondern auch verantwortungsbewusst und sicher spielen.

Ein besonderer Schwerpunkt ihrer Arbeit liegt auf dem Spielerschutz. Durch gezielte Schulungen und klare Richtlinien vermitteln sie Freude am Spiel, ohne die Risiken aus den Augen zu verlieren. Unsere Dozenten achten darauf, dass kein Teilnehmer falsche Vorstellungen über Gewinnchancen entwickelt und dass das Spiel niemals als Lösung für finanzielle Probleme dargestellt wird.

Ihr Engagement geht weit über die reine Wissensvermittlung hinaus – sie sind wahre Botschafter für ein verantwortungsvolles und bewusstes Spielerlebnis. Im Folgenden stellen wir die Dozentinnen und Dozenten auf Basis der von ihnen gewünschten Angaben vor.

MARTIN & LIZ

Für Liz „Miss ScarRed“ sind Spielautomaten reines Entertainment. Für sie ist es wichtig, immer achtsam zu sein und mit einem gesunden Limit zu spielen. Die Slot-Expertin ist zudem Sängerin, Songwriterin und Vocalcoach. Zudem ist sie Frontfrau der Melodic Death Metal Band Nuking Moose.

In Sachen Gaming & Gambling gehört Martin zu den erfahrensten Dozenten. Das gilt nicht nur für PC-Games, sondern auch für Spielautomaten. Zu den Lieblingsspielen von Martin gehören Spiele wie Book of Ra Magic oder Cluster Tumble. Bei aller Leidenschaft vergisst der erfahrene Slot-Profi jedoch nicht die Risiken, die das Online-Automatenspiel mitbringen kann. Dies teilt er auch während seiner Schulungen mit.

Aber Martin hat auch eine künstlerische Seite. Seit 1994 ist er Sänger und Gitarrist in der Hard-Rock-Gruppe Enrichment. Den Durchbruch schaffte er im Jahre 2003, als er in der TV-Show „Star Search“ zum Sieger gekürt wurde. Darüber hinaus ist Martin auch als Sprecher für Hörspiele, Moderator und Songwriter aktiv. Liz und Martin sind häufig auf Veranstaltungen wie der Tattoo-Convention und der Gamescom zu finden.

Bei den Schulungen fokussiert sich das Duo nicht allein auf das Automatenspiel. Sie haben auch stets ein offenes Ohr für ihre Fans. Die User sollen sich willkommen und in die Community eingebunden fühlen, nicht nur als Spieler, sondern vor allem als Mensch.

TIMM & NIKO

Timm & Niko kommen aus Niedersachsen und sind nach eigener Aussage passionierte Slot-Fans. Bereits seit längerer Zeit sind sie in der virtuellen Automatenwelt unterwegs, aber auch in terrestrischen Spielhallen. Dabei ist im Laufe der Jahre eine Menge Wissen zusammengekommen, das sie nun in der Slot Akademie mit den Usern teilen wollen.

Zu ihren Favoriten gehören die Spiele von Pragmatic Play, insbesondere der Online-Slot Big Bass Bonanza. Aber sie spielen auch gern ein paar Runden mit Book of Dead von Play'n GO.

In jeder Schulung wird ein bestimmtes Thema aufgegriffen. Häufig veranstalten sie „Slot-Battles“. So lassen sie zum Beispiel Spielautomaten mit ähnlicher Thematik „zum Kampf antreten“, bspw. Roman Legion vs. El Torero oder Doom of Egypt vs. Dawn of Egypt.

DER SLOTAKADEMIKER

Der SlotAkademiker ist 33 Jahre alt und lebt in Rheinland-Pfalz. Er ist gelernter Kaufmann im Bereich Projektmanagement. Neben dem Automatenenspiel gehören Reisen und Sport zu seinen Interessen. Er liebt es aber auch, Menschen zu unterhalten und fand so seinen Weg in die Slot Akademie.

Sein Interesse für Online-Slots wurde zufällig geweckt, nachdem sich ein Freund in einem Online-Casino angemeldet und direkt gewonnen hatte. Zu seinen favorisierten Spieleentwicklern gehören Pragmatic Play und Novomatic. Sein Favorit ist der Online-Slot Captain Venture.

CHAOSSHIVA

Chaosshiva ist 40 Jahre alt, kommt ursprünglich aus Thüringen und lebt heute im Schwarzwald. Er spielt gern am PC, kommuniziert mit Freunden auf Discord, schaut Serien aus den 90er Jahren und ist oft in der Natur unterwegs.

Seit seinem 18. Lebensjahr spielt er in Online-Spielotheken und hat später Live-Übertragungen moderiert. Chaosshiva ist nach eigener Aussage für jeden Spaß zu haben, solange es im gesetzlichen Rahmen bleibt. Sein Lieblingslot ist Testament von Play'n GO, er schätzt aber auch die Titel von Novomatic und Nolimit.

GLASKUGEL

Glaskugel lebt in Brandenburg. Er ist ein weltoffener Mensch, der gerne reist und neue Gegenden erkundet. Er tauscht sich gern mit Menschen aus und knüpft neue Kontakte.

Gleichzeitig pflegt er einen minimalistischen Lebensstil und liebt es zu kochen.

Es gibt aber auch Momente im Leben, da möchte er nicht vorm PC sitzen. Dann schnappt er sich Hängematte, Schlafsack und Kleinigkeiten und macht sich auf den Weg. Er macht das Handy aus und ist für einige Tage in der Natur, um sich zu erden. Dies ist sein Ausgleich zum Alltag.

Vor zehn Jahren war er erstmals mit einem Freund in einer Spielhalle. Da ihm die Anreise dorthin jedoch zu mühsam erschien, suchte er nach alternativen Online-Angeboten. Seitdem ist das Online-Glücksspiel Teil seines Lebens, doch stets mit Limits.

Sein Lieblingslot ist Rise of Merlin, dessen Scatter-Symbol die Inspiration für seinen Nickname bot. Generell präferiert er die Spiele von Merkur, schätzt aber auch die Spieletitel von Big Time Gaming.

KRAUSI

Der Slot-Experte Krausi ist 46 Jahre alt und kommt aus dem Rheinland. Er ist Einzelhandelskaufmann in einem Elektrofachmarkt. In seiner Freizeit ist er nach eigener Aussage passionierter Gamer und spielt die Action-Rollenspiele Dark Souls und Eldenring.

Doch auch das Automatenspiel gehört zu seinen Leidenschaften. Zu seinen Lieblingsspielen gehören Jack Potter & the Book of Dynasties 6, Street Magic, The Last Sundown und Big Bass Bonanza

SLOTGURU

Unser Slot-Dozent Slotguru kommt aus Stuttgart in Baden-Württemberg. Er spielt leidenschaftlich gern Fußball, verbringt viel Zeit mit seiner Familie und ist gern auf Reisen. Als Online-Spielotheken zunehmend präsenter wurden, hat auch er in diesen sein Glück versucht und Gefallen daran gefunden.

Für ihn ist das Spiel mit Online-Slots von zuhause gemütlicher und entspannter als in der terrestrischen Spielhalle. Zu seinen Lieblingsanbietern gehören Greentube (Novoline) und Pragmatic Play, während sein Lieblingstitel Garden of Riches von Greentube ist.

DENNIS

Dennis kommt aus dem Raum Augsburg. Er spielt gern in Online-Spielotheken, ist aber auch häufig auf Reisen, um die Welt zu entdecken. Darüber hinaus unternimmt er viel mit Freunden und Familie.

Zu seinen Lieblingsspielen gehört Legacy of Dead von Play'n GO, aber auch die Spiele von Pragmatic Play sagen ihm persönlich zu.

AZIZ

Ursprünglich kommt Aziz aus dem hohen Norden, aus Kiel. Er wurde 1994 geboren und seine Wurzeln liegen in der Türkei, was seiner Identität und seinem Lebensstil eine interessante kulturelle Dimension verleiht. Er arbeitet im Detailing und der Aufbereitung von Autos, was auch sein Hobby ist. Er verbringt seine Freizeit sehr gern mit seiner Familie.

Online-Spielotheken sind für ihn besonders attraktiv, da sie im Vergleich zu klassischen Spielhallen mehr Komfort bieten. Sein Lieblingsspiel ist El Torero von Merkur, da er das Sticky Wilds Feature sehr ansprechend findet. Pragmatic Play ist aufgrund der vielen Innovationen innerhalb der Produkte aber insgesamt sein bevorzugter Anbieter.

MATZE

Matze ist 27 Jahre alt und kommt aus NRW. In seiner Freizeit ist er eher selten am Rechner zu finden. Doch wenn er einmal Zeit findet, die er am Schreibtisch verbringen kann, taucht er gern in die Spielwelt ein. Ansonsten findet man ihn nach eigener Aussage dort, wo es nette Leute und gutes Bier gibt.

Seinen Weg in die Online-Glücksspielwelt hat er durch Freunde und Bekannte gefunden. Sein Lieblingsanbieter ist Play'n GO und sein favorisierter Online-Slot ist Reactoonz.

LYNAH

Mit ihren 18 Jahren ist Lynah eine der jüngsten Dozentinnen in der Slot Akademie. Sie ist in Hamburg beheimatet und unternimmt gerne viel mit ihren Freunden. Von den Spielotheken der Hansestadt hat sich Lynah bisher ferngehalten und stattdessen Online-Slots für sich entdeckt.

Einen bestimmten Lieblingsprovider hat die Hamburgerin nicht, dafür mit Black Mamba aber ein absolutes Lieblingsspiel.

DAN

Dan stammt aus der Uckermark in Nordbrandenburg, lebt aber heute mit seiner Familie in der Nähe von Rostock in Mecklenburg-Vorpommern. In seiner Freizeit ist der 31-Jährige gern in der Natur unterwegs, um dort beim Laufen und Angeln dem Alltag zu entfliehen.

Dan ist auch Familienmensch. Er verbringt sehr viel Zeit mit seinen drei Töchtern.

Mit dem Automatenenspiel beschäftigt sich Dan bereits seit acht Jahren. Hierbei bevorzugt er Online-Slots. Eine terrestrische Spielothek hat er nur einmal besucht, denn zu groß sind seiner Meinung nach die Vorteile des virtuellen Spiels im Vergleich zur klassischen Spielhalle.

Am liebsten spielt Dan Titel von Pragmatic Play und Gamomat. Sein Lieblingsspiel von Pragmatic ist Big Bass Bonanza, ist er doch selbst leidenschaftlicher Hobbyangler. Der für Dan schönste Spieletitel der Softwareschmiede Gamomat ist Ramses Book, ein Bücher-Slot mit Ägypten-Thema. Darüber hinaus spielt er auch gern die Online-Slots des deutschen Entwicklers Merkur.

THERAPEUZ

Julian, der in der Slot Akademie den Namen Therapeuz gewählt hat, lebt in Rheinland-Pfalz und ist passionierter Gamer und Gambler. Bereits im Alter von 18 Jahren drückte er gern den Play-Button in Spielhallen. Aber neben spannenden Sessions am Spielautomaten verbringt er seine Zeit auch gern an der Spielkonsole.

Mit seinem Video-Content möchte er diese Leidenschaften mit anderen teilen. Seit Julian seine Leidenschaft für das Automatenspiel entdeckt hat, ist er von dem Online-Slot Book of Ra aus dem Hause Novoline fasziniert, und diese Liebe ist bis heute ungebrochen.

Julian stellt aber auch Spieletitel anderer Provider in seinen Schulungen vor. Vor allem die Automaten Spiele von Merkur, dem größten deutschen Spieleentwickler, haben es ihm angetan.

PINK PANTER

Tino bringt bereits eine große Community mit, denn der Pink Panther ist bereits seit mehr als zehn Jahren im Bereich Video-Creation aktiv. Der Berliner hat das Glücksspiel als sein Steckenpferd entdeckt und kennt sich nicht nur in Spielhallen aus, sondern ist auch ein echter Profi in der Welt der Online-Slots.

Tino weiß, was Glück beim Glücksspiel bedeutet, denn einmal hat er 36.000 € bei einem Online-Spielautomaten gewonnen! Am liebsten spielt er die Automaten von Pragmatic Play, vor allem seinen Lieblings-Slot The Dog House.

Pink Panther verpackt sein Slot-Wissen in Entertainment. Mit seiner witzigen Art präsentiert er die Slots verschiedener Hersteller und erklärt die Spiele und ihre Funktionen mit viel Humor gewürzt.

Live-Video-Schulungen zur Spieleraufklärung

Gemäß § 4d des Glücksspielstaatsvertrags (GlüStV 2021) unterliegt die Erweiterung der Spieleraufklärung einer Anzeigepflicht gegenüber der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL). Diese wurde durch die DGGG Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel mbH gegenüber der Behörde am 1. Juli 2021 erfüllt und bildet damit die Grundlage für die Einführung der Slot Akademie.

Weitere wichtige Voraussetzungen müssen die Dozenten erfüllen, um ihrem Auftrag einer zeitgemäßen und ehrlichen Aufklärung gerecht werden zu können. Zu diesem Zweck werden alle neuen Slot-Dozenten ausführlich geschult. In den Schulungen werden den Dozenten alle wichtigen Werte im Bereich des Spielerschutzes, des Jugendschutzes und der Prävention vermittelt. Relevante Themen wie die Erklärung der Funktionsweise von

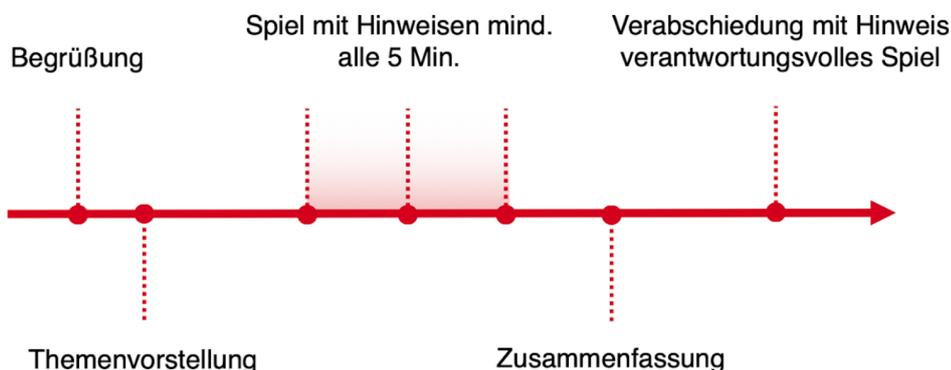
Spielautomaten, die Aufklärung über Gewinnwahrscheinlichkeiten und Auszahlungsquoten oder die Funktionsweise persönlicher Spielerschutz-Limits stehen hier im Fokus. Weiterhin werden die Dozenten in sensiblen Bereichen wie dem ethischen Verhalten und dem geltenden Recht im Bereich des Glücksspiels geschult.

Im Sinne des Spieler- und Jugendschutzes verfolgt die Slot Akademie weitere relevante Ziele. Zugriff auf die Inhalte genießen ausschließlich registrierte und verifizierte Spieler. Minderjährige oder vom Glücksspiel ausgeschlossene Spieler können die Aufklärungsvideos nicht betrachten. Regelmäßige Hinweise zum Umgang mit dem Glücksspiel bieten zudem einen Mehrwert für alle ordnungsgemäß verifizierten Zuschauer.

Ablauf der Live Video Schulungen

Um authentisch, ungeschönt und gleichzeitig lehrreich Inhalte übermitteln zu können, folgen die Live Video Schulungen einem identischen Muster. Die Dozenten beginnen mit einer Begrüßung ihrer Zuschauer und einer kurzen Vorstellung des Hauptthemas der jeweiligen Schulung. Während der Schulung müssen mindestens alle fünf Minuten Hinweise zum verantwortungsbewussten Glücksspiel mitgeteilt werden. Durchgehend verfolgen die Dozenten dabei das Ziel der Aufklärung, ebenso räumen diese mit falschen und unwahren Behauptungen rund um das Glücksspiel auf. Dauerhaft berücksichtigt werden zudem das geltende Recht sowie ethisch korrekte Verhaltensweisen. Auf Hilfsangebote bei einem auffälligen Glücksspielverhalten verweisen die Dozenten ebenfalls.

Im Anschluss an den Hauptteil einer jeden Schulung erfolgt eine kurze Zusammenfassung mit einer anschließenden Verabschiedung. Auch diese ist noch einmal geprägt durch einen Hinweis auf das verantwortungsvolle Spiel.



Idealtypischer Ablauf einer Schulung in der Slot Akademie.



SLOT — AKADEMIE AWARDS 2024

17. AUGUST 2024 / 17.00 – 23.00 UHR

Die Slot Akademie Awards 2024

Die DGGS Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel mbH (DGGS), Betreiberin der Glücksspiel-Plattformen JackpotPiraten und BingBong, hat am Samstag, dem 17. August 2024 zur Verleihung der Slot Akademie Awards 2024 geladen.

In der Eventlocation Wartehalle in Berlin hatten Dozenten, Spielerinnen und Spieler, Repräsentanten der DGGS sowie Branchenvertreter die Möglichkeit, sich persönlich kennenzulernen und einen Abend voller guter Unterhaltung zu genießen.

Branchenexperten gewähren Einblick hinter die Kulissen

Nach der Begrüßung um 17:30 Uhr starteten die Interviews mit Branchenexperten. Zu den geladenen Gästen gehörten unter anderem Aaron Dadzie, der Vertreter eines Tech-Unternehmens, sowie Robert Lenzhofer von Hölle Games.



Aaron Dadzie und Robert Lenzhofer (v.l.) beantworten Fragen der Spieler

Dadzie und Lenzhofer beantworteten Fragen der Spielerinnen und Spieler, um einen Einblick in die Glücksspiel-Industrie zu gewähren. Bei den Fragen drehte es sich unter anderem um die Entwicklung der Spiele und den Einfluss der deutschen Glücksspielgesetzgebung auf die Branche.

Aber auch zu ihren persönlichen Präferenzen wurden die Branchenvertreter befragt. Hier ist eine Auswahl einiger Fragen und Antworten:

Robert, welches ist dein Lieblingsspiel aus eurem Portfolio?

Holla die Waldfee. Es ist optisch einfach schön, aber auch der Name. Ich war mit Gründungskollegen auf Kneipentour in Neukölln und nach ein paar Bier hat ein Spieler gespielt und gerufen „Holla die Waldfee“. Und wir haben dann gesagt, daraus müssen wir einen Slot machen. Mittlerweile haben wir ein paar Folgetitel, nämlich Holla die Waldfee Hold & Win und Book of Holla Bonus Spin. Wir wollen daraus einen Franchise machen.

Robert, was ist der Kerncharakter der Slots von Hölle Games?

Wir versuchen, deutscher als deutsch zu sein. Wir haben uns den Markt und die anderen Spiele angesehen und fanden alles ziemlich langweilig und gleich. Wir haben auch gesehen, dass die deutschen Anbieter wenig für den deutschen Kunden tun und sich wenig mit deutschen Themen auseinandersetzen. Mit Holla die Waldfee, Siegfried der Drachentöter, Höllische Sieben und Autobahn Automat versuchen wir, mit dem deutschen Spieler zu sprechen. Es geht nicht darum, das nächste Fruchtespiel oder das nächste Buchspiel zu machen, sondern Spaß zu haben.

Aaron, was reizt euch als Entwickler an einem Projekt wie der Slot Akademie?

Es ist spannend zu sehen, wie die Resonanz ist, sowohl vonseiten der Spieler als auch der Dozenten. Die technische Seite ist hochkomplex und die Anforderungen sind hoch. Und das ist es, was uns daran reizt.

Robert, würdet ihr gerne auch andere Spiele außer Slots entwickeln?

Ja, aber in Deutschland ist es aufgrund der Regulierung nur begrenzt möglich. Aber wir sind auch international tätig. Wir entwickeln gerade auch andere Spielekategorien. Tisch- und Crash-Spiele sind gerade Thema. Auch Instant Spiele oder Keno gehören zu den Projekten in diesem und im nächsten Jahr.

(Anm. d. Red.: Bei Crash Spielen setzen Spieler auf den Wert einer sich ständig ändernden Zahl. Häufig werden diese Zahlen mithilfe eines Flugzeugs o.Ä. visualisiert. Die Spieler setzen auf eine bestimmte Zahl, bei der es zum „Crash“ kommt. Bei Crash Spielen steht besonders die soziale Komponente im Fokus, da die Spieler im Live-Chat interagieren.)

Robert, wie viele Personen sind an der Entwicklung eines Slots beteiligt?

Wir sind ein sehr kompaktes Team. In Summe sind wir jetzt zehn Personen und wir kennen Unternehmen, die 10- bis 20-mal mehr Personen beschäftigen. Wir sind drei Techniker, drei Grafiker, jemand ist im Produktmanagement und irgendwie sind alle beteiligt an dem Spiel. Du brauchst jemanden fürs Visuelle, jemanden, der die Mathematik macht, und du brauchst jemanden, der Backend und Frontend macht. Also drei oder vier Leute reichen im Kernteam. Das ist auch unsere Stärke. Mit einer kleinen Mannschaft bekommen wir gemeinsam viel zustande.

Slot Akademie Community wird Teil des Hölle Games Teams



Robert Lenzhofer möchte einen Slot nach Wünschen der Spieler entwickeln

Für die Spielerinnen und Spieler gab es eine besondere Überraschung. Robert Lenzhofer erklärte sich bereit, exklusiv für die Glücksspiel-Webseiten JackpotPiraten und BingBong ein Spiel zu entwickeln.

Die Community soll dabei aktiv mitwirken, um einen Spieletitel zu kreieren, der ihren Wünschen und Vorstellungen entspricht. Alle anwesenden Gäste notierten ihre Vorschläge und Ideen, die im Anschluss eingesammelt und ausgewertet wurden. Wie das Spiel genau aussehen wird, soll jetzt noch nicht bekannt gegeben werden.

Spieler fragen die Dozenten



Bastian Mundt von der DGGS moderierte die Veranstaltung

Nicht nur die Branchenvertreter stellten sich den Fragen der Spieler-Community, sondern auch die Dozentinnen und Dozenten. Moderator Bastian Mundt verlas die Fragen der Community, die ein zufällig gewählter Dozent beantworten musste.

Einige Fragen griffen insbesondere die Themen Spielerschutz und verantwortungsvolles Spiel auf, Themen, die der DGGS sehr wichtig sind. Auf diesem Kernthema ist auch die Slot Akademie aufgebaut. Es soll Wissen rund um sicheres Glücksspiel vermittelt werden, aber Aspekte wie Unterhaltung, Spiel und Spaß sollen dabei nicht zu kurz kommen.



Dozenten, die die Fragen beantworteten, wurden zufällig gewählt.

FOLGENDE FRAGEN RICHTETEN SICH AN DIE DOZENTINNEN UND DOZENTEN:

Wie integrierst du das Thema verantwortungsbewusstes Spiel in deine Schulung?

Ich sage den Spielern, sie sollen am Ende des Monats spielen, wenn alle Rechnungen bezahlt sind.

Was motiviert dich, Dozent in der Slot Akademie zu sein?

Ihr motiviert mich. Es macht sehr viel Spaß, die Slots zu erklären und mein Wissen zu vermitteln. Wenn man weiß, wie es funktioniert, kann man sich am besten vor Spielsucht schützen.

Wie siehst du die Zukunft des Glücksspiels und meinst du, die Slot Akademie trägt zur positiven Veränderung bei?

Die Zukunft ist im Wachstum. Das Schöne in der Slot Akademie ist, dass man auch etwas gewinnen kann, ohne selbst Geld einzahlen zu müssen. Man wird auch ein bisschen wachgerüttelt und versteht, dass nicht alles Gold ist, was glänzt.

**ALLGEMEINE FRAGEN ZUM THEMA ONLINE-GLÜCKSSPIEL BEANTWORTETEN
DIE DOZENTEN EBENFALLS GERN:**

Was ist dein Lieblingsspiel?

Mein Lieblingsspiel ist Book of Power

Wie hoch war der höchste Gewinn, den du jemals hattest?

Mein höchster Gewinn war 1.476 €

Wie hoch war dein höchster Verlust an einem Abend?

600 €

Wer ist dein Lieblingsentwickler?

Mein Lieblingsentwickler ist Play'n GO.

Was ist dein Lieblingsfeature in einem Slot?

Mein Lieblingsfeature ist die Schatzkartenjagd Treasure Hunt bei Jolly Roger 2.

Spielst du auch andere Spiele außer Slots?

Ich spiele auch andere Spiele wie Rollenspiele. Es macht Spaß und lenkt ab. Man hängt auch nicht so an den Slots.

Was würdest du in den Online-Spielotheken ändern, wenn du könntest?

Ich würde die 5 Sekunden-Regel abschaffen.

Die beste Dozentin, der beste Dozent - Verleihung der Awards



Die Spieler wählen die besten Dozenten der Slot Akademie

Im Anschluss an die Fragerunden folgte die feierliche Verleihung der Slot Akademie Awards, das Highlight des Abends. Gekürt wurden:

- Bestes Spielerschutzkonzept
- Bestes Schulungskonzept
- Beste Schulung
- Bestes Gewinnspiel
- Bester Dozent
- Beste Dozentin

Der Dozent Glaskugel überzeugte die Spielerinnen und Spieler mit seinem Spielerschutzkonzept. Indem er die Vorgaben der Glücksspielgesetzgebung in ein Gewinnspiel einbindet, vermittelt er Wissen zum Thema Spielerschutz auf unterhaltsame Art und Weise. Mit 47 % der Stimmen erhielt Glaskugel den Preis für sein Konzept.



Dozent „Glaskugel“ hat mit dem besten Spielerschutzkonzept überzeugt



Martin & Liz überzeugten mit dem besten Schulungskonzept



LoftyVTR wurde zum besten Dozenten der Slot Akademie gewählt.

BESTES SCHULUNGSKONZEPT

Das Dozenten-Duo Martin & Liz erhielten den Preis für das gelungenste Schulungskonzept. 28,5 % der Spieler-Community gaben dem Zweiergespann ihre Stimme für das Spiel

BESTE SCHULUNG

Der Preis für die beste Schulung ging mit 28,7 % der Stimmen ebenfalls an das dynamische Duo Martin & Liz.

BESTES GEWINNSPIEL

Für ihr Pferderennen-Game erhielten ebenfalls Martin & Liz den Award in der Kategorie bestes Gewinnspiel.

BESTER DOZENT

LoftyVTR wurde mit 18,9 % der Stimmen zum besten Dozenten der Slot Akademie gewählt. Leider war es Lofty nicht möglich, live bei der Award-Verleihung vor Ort zu sein, aber in einer Videobotschaft richtete er sich an die Community und sprach seinen Dank aus.



Liz „MissScarRed“ teilt ihren Preis mit den Dozentinnen Juli und Lynah, denn nur gemeinsam konnte die Slot Akademie zum Erfolg werden.

BESTE DOZENTIN

Liz alias „MissScarRed“ wurde zur besten Dozentin gewählt. Als sie die Bühne betrat, um ihren Preis in Empfang zu nehmen, bat sie auch die beiden anderen Dozentinnen der Slot Akademie dazu, um den Preis zu teilen. Diese Geste zeigt, wie eng die Community zusammengewachsen ist und dass am großen Erfolg der Slot Akademie alle Beteiligten einen wichtigen Beitrag leisten.



Die Spieler-Community trifft auf Dozenten und Mitarbeiter der Online-Spielotheken

Dozenten treffen die Spieler-Community – Online-Spielothek tritt aus der Anonymität



Spieler machen Selfies mit ihren Lieblingsdozenten

Nach der Verleihung der Awards hatten alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Gelegenheit, Kontakte zu knüpfen und den Abend entspannt mit netten Gesprächen ausklingen zu lassen.

Die Spielerinnen und Spieler, die teilweise lange Anreisen auf sich nahmen, trafen ihre Lieblingsdozenten sowie Vertreter der Branche, um sich auszutauschen und persönlich kennenzulernen.

Damit erreichte die Verleihung der Slot Akademie Awards 2024 ihr Ziel, aus dem anonymen virtuellen Raum hervorzutreten und Gesicht zu zeigen. Dies bietet die Basis, dieses Konzept noch weiter auszubauen. Die DGGS glaubt daran, dass der persönliche Kontakt zur Spielergemeinschaft zur Transparenz beiträgt, was wiederum dem verantwortungsbewussten Spiel förderlich ist.



DGGG-Geschäftsführer Florian Werner ist zufrieden mit der Veranstaltung.

Fazit von DGGG Geschäftsführer Florian Werner

Mit den Slot Akademie Awards 2024 haben wir von der DGGG einen Vorstoß in einen Bereich des Glücksspiel-Kosmos gewagt, den kein Akteur der Branche bislang derart konsequent ins Visier genommen hat:

Völlige Transparenz gegenüber der Öffentlichkeit sowie den Teilnehmern sowie Nutzerinnen und Nutzern unserer Produkte und Dienstleistungen – Online-Glücksspiel zum Anfassen. Wer sind wir, die hinter der DGGG, den Marken JackpotPiraten und BingBong und natürlich der Slot Akademie stehen? Und wer sind eigentlich unsere User und Zuschauer?

Für uns als erster legaler Anbieter virtueller Automaten Spiele in Deutschland ist es allein schon aus Sicht des Spielerschutzes ein Anliegen, unsere Kunden genauer zu verstehen und ihnen gegenüber präsent zu sein. Daher liegt auch der inhaltliche Fokus der Video-Schulungen der Slot Akademie auf dem verantwortungsvollen Umgang mit dem Glücksspiel als Unterhaltungsprodukt.

Seit dem Launch unserer Slot Akademie konnten wir beobachten, wie sich rund um die Dozentinnen und Dozenten eine feste Community gebildet hat. Unser Pilotprojekt hat sich also sehr schnell als großer Erfolg präsentiert. Die Veranstaltung war daher der nächste logische Schritt, um diese Community besser kennenzulernen und an einem Ort zusammenzubringen.

Die überwältigende Resonanz auf das Event hat nicht nur unsere Erwartungen übertroffen, sondern uns weiter darin bestärkt, dass wir einen richtigen Weg eingeschlagen haben. Umso mehr freuen wir uns auch, dass andere Branchenvertreter wie Spieleentwickler und Plattformbetreiber unser Konzept und Produkt schätzen und im Rahmen des Events Präsenz gezeigt haben.

Wir sind daher sehr gespannt, wie es in den nächsten Monaten und Jahren mit der Slot Akademie weitergehen wird und inwieweit diese den Markt um uns herum prägen wird.

MARKTÜBERBLICK UND FORTSCHRITTE:

Was hat sich verändert?

Whitelist: Wie viele Glücksspiel-Lizenzen wurden bisher vergeben?

Im ersten Halbjahr 2023 waren große Veränderungen im deutschen Glücksspielmarkt zu beobachten. Vor allem im Segment der virtuellen Automaten Spiele hat die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder zahlreiche neue Lizenzen vergeben. Im zweiten Halbjahr stagnierte diese Entwicklung. Wie sieht es mit dem Lizenzierungsprozess im ersten Quartal 2024 aus?

Lotterien auf dem regulierten Glücksspielmarkt

Lotterien dominieren auch Anfang 2024 den deutschen Glücksspielmarkt. Im vierten Quartal 2023 besaßen 105 Anbieter Lizenzen für 115 Online-Lotterie-Webseiten. Anfang 2024 ist ein weiterer Anbieter hinzugekommen. Insgesamt gibt es jetzt in Deutschland 106 Erlaubnisse für 117 Portale.

ALLE LOTTERIEN

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	107	125
Q2 2023	108	126
Q3 2023	114	115
Q4 2023	105	115
Q1 2024	106	117

In Bezug auf verfügbare legale Lotterie-Angebots im Internet gab es kaum Veränderungen. Die einzelnen Segmente der Lotterien sollen nun gesondert betrachtet werden.

Lotterien des Deutschen Lotto-Toto-Blocks

Im Deutschen Lotto- und Totoblock sind die Landeslotteriegesellschaften aller 16 Bundesländer unter einem Dach vereint. Auf diese Weise sind einheitliche Gewinnzahlen und Quoten möglich. Bundesweit existieren rund 25.000 Annahmestellen sowie 16 Online-Portale.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	16	16
Q2 2023	16	16
Q3 2023	16	16
Q4 2023	16	16
Q1 2024	16	16

LOTTERIEN MIT GERINGEREM GEFÄHRDUNGSPOTENTIAL

Veranstalter gemäß § 12 Abs. 3 GlüStV 2021

Gemäß § 12 Abs. 3 GlüStV 2021 dürfen Lotterien mit geringem Gefährdungspotential veranstaltet werden. Für diese Spielangebote gilt, dass sie keinen wirtschaftlichen Zwecken dienen dürfen. Von dieser Regelung ausgenommen sind alle Angebote, die „über den mit dem Hinweis auf die Bereitstellung von Gewinnen verbundenen Werbeeffekt hinausgehen“.

Die damit generierten Erträge sind ausschließlich und unmittelbar für gemeinnützige, kirchliche oder mildtätige Zwecke zu verwenden. Darunter fallen etwa Lotterien wie die Aktion Mensch e.V. und die Postcode-Lotterie.

Im Vergleich zum vierten Quartal 2023 gab es in den ersten drei Monaten 2024 keine Veränderungen. Immer noch verfügen 8 Betreiber über Erlaubnisse für 19 Online-Portale.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	7	18
Q2 2023	7	18
Q3 2023	7	18
Q4 2023	8	19
Q1 2024	8	19

Veranstalter von Sparlotterien mit regionalem Vertrieb

Sparlotterien werden von Sparkassenverbänden und Volksbanken veranstaltet. Auch sie gelten als Lotterien mit geringem Gefährdungspotential. Ein großer Anteil vom Loseinsatz wird gespart und ein kleinerer Anteil ist der Einsatz in einer Lotterie.

Veränderungen gab es im ersten Quartal 2024 nicht. In dieser Kategorie befinden sich immer noch 28 Betreiber mit hybriden und stationären Vertriebswegen. Die Anzahl der Online-Angebote bleibt konstant bei 22 Portalen.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	29	20
Q2 2023	29	20
Q3 2023	28	22
Q4 2023	28	22
Q1 2024	28	22

KLASSENLOTTERIEN

Die GKL Gemeinsame Klassenlotterie der Länder ist ein staatlicher Anbieter von Klassenlotterien und Glücksspielen in Deutschland. Die GKL wurde durch den Zusammenschluss der Nordwestdeutschen Klassenlotterie (NKL) und der Süddeutschen Klassenlotterie (SKL) gebildet. Damit wurde Deutschlands erster von allen 16 Bundesländern getragener Lottereanbieter hervorgebracht. Für die GKL gibt es eine Lizenz.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	1	1
Q2 2023	1	1
Q3 2023	1	1
Q4 2023	1	1
Q1 2024	1	1

LOTTERIE-EINNAHMEN MIT EINER ERLAUBNIS FÜR DEN INTERNETVERTRIEB

Inhaber einer Zulassung für den Vertrieb von Lotterie-Produkten mit Erlaubnis für den Internetbetrieb dürfen die Lose im Namen und für Rechnung der Gemeinsamen Klassenlotterie der Länder (GKL) anbieten.

Wie auch im vierten Quartal 2023 besaßen Ende des ersten Quartals 2024 41 Betreiber Lizenzen für 42 Online-Portale. In diesem Marktsegment gab es demnach keine Veränderungen.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	43	45
Q2 2023	43	45
Q3 2023	41	42
Q4 2023	41	42
Q1 2024	41	42

GEWERBLICHE SPIELVERMITTLUNG

Unternehmen, die ohne Annahmestelle, Lottereeinnehmer, Wettvermittlungsstelle oder Örtlichkeit eines Buchmachers aktiv sind, zählen gemäß dem Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV) zu gewerblichen Spielvermittlern. Diese Anbieter vermitteln Spielverträge an einen Veranstalter von Lotterien oder führen Spielinteressierte zu Spielgemeinschaften zusammen, um deren Spielbeteiligung dem Veranstalter von Lotterien zu vermitteln. Der Vermittler hat hierbei zum Ziel, durch seine Angebote Gewinne zu generieren. In diesem Segment gab es eine interessante Entwicklung, denn im ersten Quartal 2024 hat Lottoland Deutschland GmbH für Lottoland-deutschland.de und Lottohelden-deutschland.de die Zulassung für zwei Online-Portale erhalten. Somit sind nun in Deutschland 12 professionelle Spielvermittler mit 18 Portalen aktiv.

Interessant ist diese Entwicklung daher, weil der in Malta und Gibraltar ansässige Mutterkonzern Lottoland Limited bereits vor Erhalt der Lizenz seine Zweitlotterien in Deutschland anbot, allerdings illegal. In einer Meldung vom 7. Oktober 2022 warnte die GGL sogar noch explizit vor den Spielangeboten von Lottoland.

Mit der Gründung der deutschen Tochter Lottoland Deutschland GmbH erhielt das Unternehmen im März 2024 die Erlaubnis für den regulierten deutschen Markt. Wie sich Lottoland am Ende mit der deutschen Regulierungsbehörde einigen konnte, ist nicht bekannt.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	10	15
Q2 2023	11	16
Q3 2023	11	16
Q4 2023	11	16
Q1 2024	12	18

Rückgang der Pferdewetten-Angebote

Im ersten Quartal 2024 gab es in Bezug auf die Anzahl lizenzierter Anbieter für Pferdewetten eine Veränderung. Die österreichische Jaxx GmbH hat sich mit ihrem Portal Pferdewetten-jaxx.de vom Markt zurückgezogen. Somit gibt es derzeit nur noch fünf Erlaubnisse für sechs Wettportale.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	6	7
Q2 2023	6	7
Q3 2023	6	7
Q4 2023	6	7
Q1 2024	5	6

DIE FIRMENSITZE DER UNTERNEHMEN BEFINDEN SICH IN FOLGENDEN LÄNDERN:

- Zwei Betreiber haben ihren Sitz in Deutschland
- Drei Unternehmen befinden sich in Malta

Leichter Rückgang der Anzahl der Sportwetten-Portale

Am Ende des ersten Quartals 2024 besaßen 30 Anbieter Lizenzen für den Betrieb von 37 Sportwetten-Portalen. Damit hat ein Unternehmen mit zwei Portalen den deutschen Markt verlassen.

Die Whitelist zeigt, dass der maltesische Betreiber BV (Germany) Limited mit seinen Portalen bildbet.de und betvictor.de den Markt verlassen hat. Hintergrund ist, dass die Ende 2020 geschlossene Markenkooperation zwischen der Axel Springer Mediengruppe und dem britischen Sportwetten-Anbieter BetVictor im Dezember 2023 ausgelaufen ist. Zwar versuchte BetVictor einen Relaunch, stellte am 7. Februar 2024 sein Angebot in Deutschland endgültig ein.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	36	40
Q2 2023	30	36
Q3 2023	31	37
Q4 2023	31	39
Q1 2024	30	7

FIRMENSITZE DER SPORTWETTEN-UNTERNEHMEN:

- Zwei Anbieter sitzen in Deutschland
- Drei Unternehmen sind in Österreich ansässig
- Ein Unternehmen stammt aus Frankreich
- 24 Betreiber haben ihren Sitz in Malta

Keine Veränderung bei der Anzahl zugelassener Anbieter virtueller Automatenspiele

Die Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel (DGGS) ist im Juni 2022 mit ihren Plattformen JackpotPiraten und BingBong als erster zugelassener deutscher Anbieter online gegangen. In den darauffolgenden Monaten hat sich der Markt für virtuelles Automatenspiel stark entwickelt.

Die letzten Neuzugängen auf der Liste der Portale für virtuelles Automatenspiel im vierten Quartal waren merkurbets.de von Cashpoint Malta Limited am 3. November 2023 sowie loewen-player.de von der Löwen Play digital GmbH am 13. Dezember 2023. Im ersten Quartal 2024 gab es keine Veränderungen. Wie auch im vierten Quartal 2023 besitzen auch heute noch 39 Anbieter Zulassungen für 120 Glücksspiel-Webseiten.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	29	70
Q2 2023	30	119
Q3 2023	40	120
Q4 2023	39	120
Q1 2024	39	120

FIRMENSITZE DER ANBIETER VIRTUELLER AUTOMATENSPIELE:

- Neun Anbieter haben ihren Sitz in Deutschland
- Ein Betreiber sitzt in Österreich
- 29 Unternehmen firmieren in Malta

Keine Veränderungen des Online-Poker-Angebots

Die Angebote virtuellen Pokerspiels haben sich seit der letzten Erhebung nicht verändert. Aktuell befinden sich fünf Anbieter auf der Whitelist, die sieben Online-Poker-Plattformen betreiben. Alle Betreiber haben ihren Firmensitz in Malta.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	4	6
Q2 2023	5	7
Q3 2023	5	7
Q4 2023	5	7
Q1 2024	5	7

Erstes legales Angebot von Online-Casinospielen

Für klassische Casinospiele wie Roulette, Blackjack und Baccarat gab es bis Ende 2023 kein zugelassenes virtuelles Angebot in Deutschland. Dies änderte sich am 15. Januar 2024, als die staatliche Lotterie- und Spielbankenverwaltung die Zulassung für den Betrieb von Online-Casinospielen erhalten hat. Dies ermöglicht es Spielern, erstmals legal auf Online-Casinospiele wie Roulette und Blackjack zuzugreifen. Auch ein Live-Casino ist im Spielangebot enthalten.

Zwar dürfte diese Nachricht für Liebhaber des klassischen Casinospieles positiv sein, allerdings ist das Angebot ausschließlich für Personen mit Wohnsitz in Bayern verfügbar. Grund dafür sind die Vorgaben des GlüStV, die die Zuständigkeit für die Lizenzierung und Regulierung von Online-Casinos den 16 Bundesländern übertragen hat.

Zeitraum	Anzahl der Erlaubnisse	Anzahl Portale
Q1 2023	0	0
Q2 2023	0	0
Q3 2023	0	0
Q4 2023	0	0
Q1 2024	1	1

Neuigkeiten im Glücksspielmarkt

Ziel des GlüStV ist es, das Glücksspiel in regulierte Bahnen zu lenken. Zuständig ist die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL). Die Regulierungsbehörde hat die Aufgabe, den Spielerschutz zu gewährleisten und den Schwarzmarkt zu bekämpfen. Voraussetzung ist jedoch unter anderem die Bereitstellung eines attraktiven Spielangebots. Dazu gehören auch beliebte klassische Casinospiele wie Roulette, Blackjack, Baccarat und Casino Hold'em.

Während die Regulierung des virtuellen Automatenspiels und des Online-Poker-Angebots unter die Zuständigkeit der GGL fallen, obliegen die Lizenzierung, Regulierung und Überwachung des klassischen Casinospieles den einzelnen Bundesländern.

DAZU HEISST ES IM GLÜSTV:

„Für stationär angebotene Spielformen wie Spielhallen, Spielbanken und Wettvermittlungsstellen enthält dieser Staatsvertrag Rahmenregelungen, welche die Länder durch weitere Bestimmungen unter Berücksichtigung der Besonderheiten des jeweiligen Landes ausfüllen. Dasselbe gilt für das Online-Casinospiel, das ebenso wie das stationäre Casinospiel (Spielbanken) der Regulierung in Länderhoheit unterstehen soll. Den Ländern obliegt es hierbei, jeweils für ihr Hoheitsgebiet innerhalb des von diesem Staatsvertrag gesetzten Rahmens eine in sich systemgerechte, kohärente Regulierung des Glücksspielmarktes sicherzustellen. [...]“

Das bedeutet, die jeweiligen Landesregierungen entscheiden, wie sie ihr Online-Spielangebot gestalten. Es ist sogar möglich, dass sich einzelne Bundesländer auch gegen die Bereitstellung von Online-Casino-Angeboten entscheiden.

Erstes legales Online-Casino in Bayern verfügbar

Im Jahre 2023 gab es bundesweit noch kein einziges Online-Casino. Dies hat sich im Januar 2024 geändert, als die staatliche Lotterie- und Spielbankenverwaltung die Erlaubnis für die Bereitstellung von Online-Casinospielen erhalten hat. Am 5. März ging die neue Spieleplattform live.

Das Spielangebot umfasst Roulette, Blackjack und Texas Hold'em gegen die Bank. Ausgebildete Croupières und Croupiers leiten an allen neun Standorten der Bayerischen Spielbanken das Spielgeschehen an den Live-Tischen. Die Einsätze beginnen bereits bei 0,10 € pro Spielrunde. Doch im Vergleich zum virtuellen Automatenpiel ist das Einsatzlimit im Live-Casino weitaus höher. So sind beim Blackjack Höchstesätze von 100 € pro Hand erlaubt. Am Roulette-Tisch können Spielerinnen und Spieler sogar bis zu 3.000 € pro Spielrunde setzen. Für Liebhaber des klassischen Casinospieles dürfte die Zulassung des ersten Online-Casinos eine positive Nachricht sein. Allerdings steht das Spielangebot ausschließlich Spielerinnen und Spielern mit Wohnsitz in Bayern zur Verfügung. Es ist nicht bekannt, wann und ob es ein weiteres Angebot in anderen Bundesländern geben wird.

Evaluierung des Glücksspielstaatsvertrags: Eine erste Bestandsaufnahme

Die Innenminister der Länder haben auf ihrer Innenministerkonferenz vom 19. bis 21. Juni 2024 den von der Branche lang erwarteten Zwischenbericht zur Evaluierung des Staatsvertrags zur Neuregulierung des Glücksspielwesens zur Veröffentlichung freigegeben. Dieser Bericht ist eine erste vorläufige Bewertung des GlüStV. Zu den zentralen Zielen des GlüStV gehört die Bekämpfung des illegalen Glücksspiels, das eine Kanalisierung in den regulierten Markt erschwert. Die Evaluierung des GlüStV soll aufzeigen, ob die in der Gesetzgebung festgelegten Instrumente Wirkung zeigen. Der Bericht ist in vier Abschnitte unterteilt.

Die Evaluierung allgemeiner Vorgaben

Zunächst haben die Regulierungsbehörden untersucht, ob die zentralen Ziele Gesundheitsschutz, Kanalisierung, Spieler- und Jugendschutz erreicht wurden. Zwar liege nach Angaben der Aufsichtsbehörden eine umfassende Marktanalyse noch nicht vor, dennoch sei „das Ziel der Transformation des (ehemals) bestehenden umfassenden Schwarzmarktes mit der Liberalisierung von virtuellen Automatenspielen und Online-Poker „in einem ersten Zwischenschritt“ erreicht worden“. Der noch bestehende Schwarzmarkt sei auf illegale Angebote von Zweitlotterien zurückzuführen. Die Wirkung der Maßnahmen in Bezug auf den Spielerschutz ließen sich nur mit wissenschaftlicher Unterstützung evaluieren. Erkenntnisse der von der GGL beauftragten Studien sollen in den Evaluierungsbericht einfließen, dessen Veröffentlichung für Ende 2026 vorgesehen ist.

Darüber hinaus seien von der Glücksspielform unabhängige Regelungen vorläufig evaluiert worden:

- Besondere Erlaubnisvoraussetzungen für Sportwetten, Online-Poker und virtuelle Automatenspiele (§§ 4a bis 4d GlüStV 2021);
- Glücksspielwerbung (§ 5 GlüStV 2021);
- Regulierung von Online-Angeboten (§§ 6a bis 6j GlüStV 2021);
- Sozialkonzept und Aufklärung (§§ 6, 7 GlüStV 2021);
- Spielersperrsystem (§§ 8 bis 8d GlüStV 2021);
- Glücksspielaufsicht (§ 9 GlüStV 2021).

Das Verbot von Werbung für virtuelle Automatenspiele, Online-Poker und Online-Casinospiele im Rundfunk und Internet zwischen 6:00 Uhr und 21:00 Uhr wurde ebenfalls im Bericht thematisiert.

Im weiteren Verlauf der Evaluierung wollten sich die Aufsichtsbehörden eingehender mit neuen Medien im Bereich der Werbung für öffentliches Glücksspiel auseinandersetzen und gegebenenfalls Regelungen zum Umgang mit Werbung in sozialen Medien prüfen.

Im Bericht wird die Absicht der Glücksspielaufsicht kommuniziert, dass auch künftig an den Werbebeschränkungen festgehalten werde und mit weiteren Regelungen nachgeschärft werden solle.

Da Sponsoring eine zentrale Finanzierungsquelle für den deutschen Sport darstelle, habe die Frage Relevanz, in welchem Umfang Sponsoring künftig zugelassen werden solle. Im Zwischenbericht fordern die Aufsichtsbehörden eindeutigeren Vorgaben im GlüStV.

Evaluierung der Glücksspielformen

Hinsichtlich der Evaluierung der einzelnen Glücksspielformen hätten sich die Regulierrungsbehörden insbesondere auf neu eingeführte Vorgaben und Änderungen mit regulatorischen Implikationen fokussiert. Dies betreffe vor allem Sportwetten, virtuelles Automatenspiel und Online-Poker.

SPORTWETTEN

Was Sportwetten betreffe, so hätten sich die Verfahrensregelungen zur Erlaubnis einzelner Wettarten, die Regulierung der Wettvermittlungsstellen und die Bündelung der Zuständigkeit für Sportwetten bei der GGL bewährt.

In Bezug auf die Liberalisierung des zulässigen Wettprogramms (Ereigniswetten und er-

weitere Möglichkeiten der Live-Wette) fehle es zur Einschätzung der Auswirkungen auf die Ziele des GlüStV 2021 an einer hinreichenden Beurteilungsgrundlage.

Mit Blick auf die Prüfung der staatsvertragskonformen Ausrichtung außereuropäischer Sportveranstaltungen fehle es der Glücksspielaufsicht an Erkenntnissen. Eine Mitwirkungspflicht der Anbieter, die diese Events in ihr Wettprogramm aufnehmen wollten, könne Abhilfe schaffen.

VIRTUELLES AUTOMATENSPIEL

Hinsichtlich des Spielerschutzes im Segment der virtuellen Automatenspiele hätten die Aufsichtsbehörden Nachbesserungsbedarf festgestellt. Es sei nun geplant, das Erlaubnisverfahren für einzelne virtuelle Automatenspiele künftig auch auf die Entwicklerstudios auszulagern. Auf diese Weise könne das Erlaubnisverfahren zugunsten der Anbieter virtueller Automatenspiele beschleunigt werden.

ONLINE-POKER

Handlungsbedarf beim Erlaubnisverfahren für Online-Poker gebe es derzeit nicht. Hier seien die Studienergebnisse im Bereich Spielerschutz im Internet abzuwarten.

Evaluierung der GGL

Bestandteil des Zwischenberichts war auch die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL), die als zentrale Glücksspielaufsichtsbehörde aller Länder die regulatorischen Neuerungen des GlüStV 2021 überwachen soll. Die GGL soll über die Landesgrenzen hinweg den effektiven Vollzug der Glücksspielgesetzgebung gewährleisten. Im Bericht wird betont, dass es sich um einen neuen Akteur auf dem Gebiet des Glücksspielrechts handle. Zwar sei der Aufbau der GGL bis dato als erfolgreich zu bezeichnen, aber um eine effiziente Wahrnehmung der Aufgaben durchführen zu können, sei es notwendig, die noch offenen Personalstellen zu besetzen. Von 104 Vollzeitstellen seien aktuell nur 80 besetzt.

Dringender Handlungsbedarf

Im vierten Teil ihres Berichts fassen die Aufsichtsbehörden zusammen, an welchen Stellen dringender Handlungsbedarf bestehen soll. Nun sei der ständige Arbeitskreis I der Innenministerkonferenz beauftragt worden, den identifizierten dringenden Handlungsbedarf einer detaillierten, weitergehenden Prüfung zu unterziehen und gegebenenfalls einen Änderungsstaatsvertrag zu erarbeiten.

In folgenden Segmenten bestehe dieser Bedarf:

1. AUFSICHTSRECHTLICHE KOMPETENZERWEITERUNGEN:

Es werde bemängelt, dass die GGL derzeit nur Erkenntnisse über antragstellende Glücksspielanbieter bei inländischen Sicherheitsbehörden des Bundes und der Länder abfragen dürfe. Über die im Ausland ansässigen Anbieter könnten Erkenntnisse nur durch die Presse oder aus dem Internet gewonnen werden. Die Glücksspielaufsichtsbehörden empfehlen daher die Ermächtigung zur behördlichen Abfrage bei – perspektivisch in- und ausländischen – Sicherheitsbehörden für alle Glücksspielaufsichtsbehörden. So könnten strafrechtlich relevante Erkenntnisse über Anbieter bzw. Antragsteller, die eine Glücksspielerlaubnis begehren, gewonnen werden. Dies betreffe auch die Befugnis, Erkenntnisse bei der Zentralstelle für Finanztransaktionsuntersuchungen (Financial Intelligence Unit – „FIU“) einzuholen, um auch geldwäscherechtlich relevante Erkenntnisse über Anbieter bzw. Antragsteller zu erhalten.

2. NACHSCHÄRFUNG BEIM IP-BLOCKING:

Aufsichtsbehörden dürfen Maßnahmen zur Sperrung unerlaubter Glücksspielangebote gegen verantwortliche Diensteanbieter ergreifen. Nach Gerichtsentscheiden sei die derzeitige Ausgestaltung dieser Befugnisse unzureichend, da eine klare Rechtsgrundlage fehle. Die Glücksspielaufsichtsbehörden empfehlen in ihrem Zwischenbericht eine rechtskonforme Anpassung des § 9 Abs. 1 Satz 3 Nr. 5 GlüStV 2021. Damit gehe auch ein Vorgehen gegen Werbung illegaler Glücksspielangebote einher.

3. NACHBESSERUNG BEI DER EINZELZULASSUNG VON VIRTUELLEN AUTOMATENSPIELEN:

Aktuell muss jedes einzelne Automatenspiel von der GGL überprüft werden. Dieses Prozedere habe sich als zu zeit- und personalintensiv erwiesen. Zur Beschleunigung des Verfahrens und zur Entlastung der GGL soll das Erlaubnisverfahren für einzelne Spiele aus dem Erlaubnisverfahren der Anbieter herausgelöst und von einem isolierten Produktgenehmigungsverfahren ersetzt werden. So könne die GGL sich direkt an die Entwickler wenden und mit ihnen gemeinsam die rechtskonforme Umsetzung der virtuellen Automaten Spiele erarbeiten.

Ausblick

Es liegt nun beim Arbeitskreis I, sich mit den aus dem Zwischenbericht gewonnenen Erkenntnissen auseinanderzusetzen. Der am 31. Dezember 2025 erwartete zusammenfassende Evaluierungsbericht wird als nächster großer Meilenstein betrachtet. Bis dahin werde mit weiteren Erkenntnissen gerechnet.

Zudem werde erwartet, dass bis zu diesem Zeitpunkt weitere Bundesländer den Markt für Online-Casinospiele geöffnet haben, um auch diese einer Evaluierung zu unterziehen. Man rechne auch damit, dass derzeit durchgeführte Studien zum Abschluss gekommen sein würden.

Wachsender Schwarzmarkt

Während der noch bestehende Schwarzmarkt nach Angaben des Zwischenberichts auf illegale Angebote von Zweitlotterien zurückzuführen sei, spricht die Studie des Wirtschaftswissenschaftlers Gunther Schnabl von der Universität Leipzig eine andere Sprache.

Erkenntnissen der Studie zufolge hätten im März 2023 insgesamt 49,3 % aller Spielinteressierten auf illegalen Glücksspiel-Portalen gespielt. Somit liege die Kanalisierungsrate bei nur 50,7 %. Der Wissenschaftler gehe davon aus, dass rund 75 % aller Bruttospielerträge dem Schwarzmarkt zuzurechnen seien.

Dies habe hohe Steuerausfälle zur Folge, was bereits im Online Glücksspiel Atlas vom 4. Quartal 2023 ausgeführt wurde. Der Experte gehe von einem Marktvolumen von bis zu 500 Mio. Euro aus, Tendenz steigend.

Um dem Phänomen entgegenzuwirken, sprechen sich die deutschen Glücksspielverbände für folgende Änderungen aus:

- Beschleunigung des Genehmigungsprozesses seitens der GGL
- Erhöhung der Spieleinsatzgrenzen für virtuelles Automatenspiel
- Ausweitung des Wettprogramms bei Sportwetten
- Abschaffung der künstlichen Wartezeit (fünf Minuten) beim Wechsel von Spielform oder Anbieter
- Erhalt der Werbemöglichkeiten für erlaubte Anbieter
- Besteuerung der Bruttospielerträge statt der derzeitigen europaweit einzigartigen Spieleinsatzsteuer

Letzterem schließt sich auch Prof. Dr. Tilman Becker, Agrarökonom, Hochschullehrer und Glücksspielexperte von der Universität Hohenheim, an. Die hohe Besteuerung erschwere es den legalen Betreibern, mit illegalen Anbietern zu konkurrieren:

„Wenn ein legaler Anbieter nicht dauerhaft Verluste machen will, muss die Auszahlungsquote deutlich unter 95 Prozent liegen. Aus Grund der Besteuerung können illegale Anbieter eine um 5 Prozent höhere Auszahlungsquote anbieten. Beispielweise [sic!] könnte ein illegaler Anbieter eine Auszahlungsquote von 99 Prozent und ein vergleichbarer legaler Anbieter nur eine Auszahlungsquote von 94 Prozent bieten. Damit kann ein Spieler mit dem gleichen Einsatz fünfmal länger spielen, wenn er bei einem illegalen Anbieter spielt, als bei einem legalen Anbieter. Gerade für die Spieler, die intensiv spielen, dürfte dieser Grund ausschlaggebend sein.“

Darüber hinaus seien Spiele wie Blackjack und Roulette aktuell fast ausschließlich bei illegalen Anbietern zu finden. Auf illegalen Sportwetten-Plattformen sei der Umfang der angebotenen Wetten größer.

„Angesichts der hohen Steuerabgaben und angesichts der Schwierigkeiten beim Vorgehen gegen illegale Angebote, [sic!] dürfte Deutschland europaweit einer der attraktivsten Märkte für ein illegales Angebot sein. Nach meiner Einschätzung liegt der Umsatzanteil des Schwarzmarktes bei Sportwetten und dem virtuellen Automatenspiel in Deutschland im zweistelligen Bereich und ist bei dem virtuellen Automatenspiel deutlich höher als bei den Sportwetten. Doch genauere Angaben lassen sich derzeit nicht machen.“

Fazit

Wie auch im vierten Quartal 2023 hat sich im ersten Quartal 2024 nur wenig verändert. Eine Neuerung war die Zulassung des ersten Angebots für virtuelle Casinospiele. Allerdings können nur Spielerinnen und Spieler in Bayern darauf zugreifen.

Nach dem Evaluierungsbericht der Glücksspielaufsichtsbehörden bleibt nun abzuwarten, welche Änderungen es im regulierten deutschen Glücksspielmarkt geben wird, die dabei helfen könnten, das Ziel einer hohen Kanalisierungsrate zu erreichen.

Informationen & Zusatzmaterial

Nachfolgend finden Sie Links zu unserer Website und unseren Plattformen sowie druckfähiges Bildmaterial zum Download.

Pressebereich der Webseite: <https://www.dggs-online.de/presse>

Plattformen

<https://www.bingbong.de>

<https://www.jackpotpiraten.de>

DGGS Deutsche Gesellschaft für Glücksspiel mbH

Florian Werner

Moritzstraße 23, 13597 Berlin

werner@dggs-online.de