

Online-Glücksspiel: „Ende des PayPal-Käuferschutz für Glücksspiele ist ein Signal für mehr Konflikte im nicht-regulierten Wett-Markt“

Baden-Baden, 10. November 2016. „Ab 19. November 2016 wird das Online-Bezahlungssystem PayPal keinen sogenannten Käuferschutz mehr für Zahlungen an Glücksspiel- und Wettanbieter im Internet mehr übernehmen. Das ist ein Zeichen, dass der Markt rasant wächst, in Deutschland insbesondere durch hier nicht regulierte Anbieter“, sagt Otto Wulferding, Vorstandsvorsitzender des Deutschen Spielbanken Verbandes DSbV. In den neuen Käuferschutzrichtlinien, schreibt PayPal: „3.2 Anspruch auf Käuferschutz kann ... mit folgenden Ausnahmen bestehen: ...jegliche Wetteinsätze und sonstige Glücksspielaktivitäten.“

Wulferding interpretiert die Aktualisierungen der PayPal-Richtlinien mit Blick auf den Wettspielmarkt in Deutschland. So geht das Marktforschungsinstitut Goldmedia davon aus, dass 2016 zum ersten Mal die Grenze von 5 Mrd. Euro für Wetteinsätze überschritten wird. 4,9 Mrd. Euro gehen an private, 0,2 Mrd. an staatliche Anbieter. „Das Ergebnis von 5 Milliarden Euro ist erstaunlich, da außer einem staatlichen Anbieter bisher keine privaten offiziell zugelassen sind. Da das Volumen des Online-Glücks- und Wettspiels dennoch stark wächst, könnte auch die Anzahl der Konflikte zunehmen. Es ist zu vermuten, dass PayPal die analog zum Markt wachsenden möglichen Risiken nicht mehr tragen will. Es agieren zahlreiche unseriöse Anbieter aus Übersee, deren Plattformen nicht über Sicherheiten verfügen wie das stationäre Glücksspiel. Durch das Spiel im anonymen Internet fehlt oft

ausreichender Schutz bei Transaktionen von Geld“

Wulferding verweist auf eine Studie des britischen Marktforschungsinstituts Juniper Research. Danach werden die Bruttoumsätze allein aus Virtual Reality Glücksspielen von über 58,5 Mio. Dollar 2016 auf etwa 520 Mio. Dollar 2021 steigen. Das bedeutet ein Plus von 800 Prozent. Besonders Online Casinos, so Juniper, werden daran partizipieren: Sie vereinen 40 Prozent des Virtual Reality Gambling Sektors 2021 auf sich. Noch stehen die hohen Kosten für Zusatzgeräte einer massenhaften Verbreitung entgegen, so dass u Beginn nur fortgeschrittene und erfahrene Smartphone-Nutzer sowie PC-Spieler das neue Angebot nutzen. Doch der Trend zu Virtual Reality Spielen fügt sich ein in ein Gesamtwachstum von Online und Mobile Glücksspiel: Juniper prognostiziert für 2012 weltweit Sportwett-Einsätze von einer Billion Dollar. Derzeit seien es etwa 550 Milliarden Dollar.

„Dass staatliche Aufsichtsbehörden durchaus intervenieren können, zeigen die Niederlande“, sagt Wulferding. Hier hatte die Aufsichtsbehörde für Wetten und Glücksspiele Anfang Oktober 2016 den niederländischen App Store kontrolliert und die Löschung von über 50 Glücksspiel-Apps verfügt.