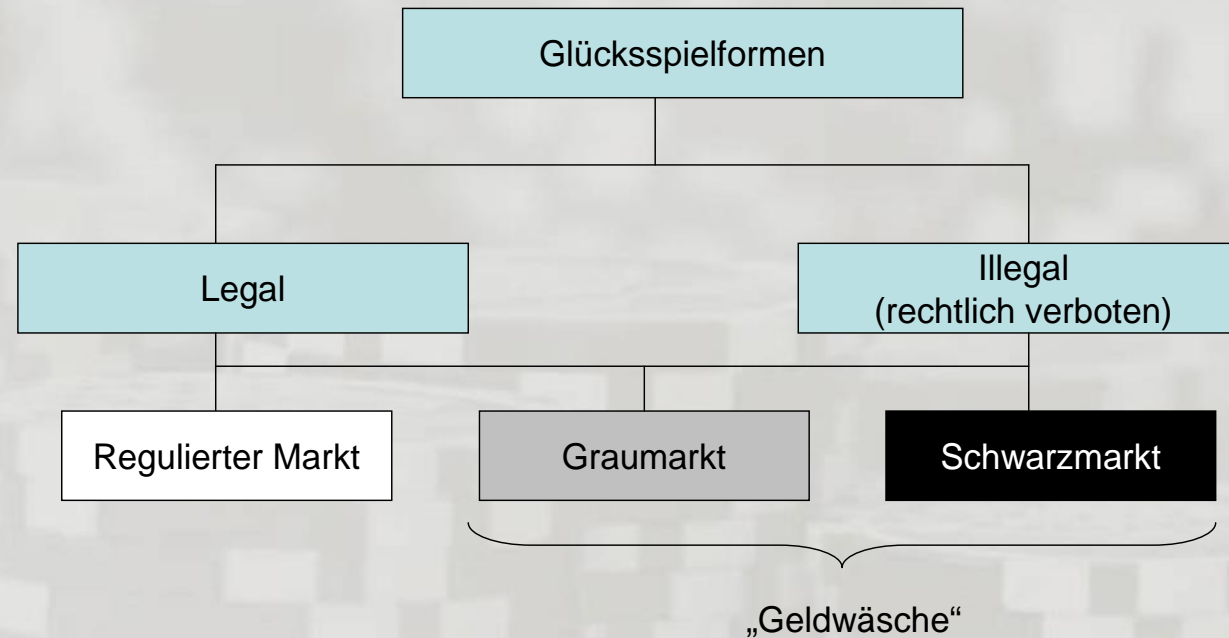


Prof. Dr. Dr. Peren

Geldwäsche-Prävention bei Online-Pokerspielen

Geldwäsche funktioniert nur im Schwarzmarkt



- Nur Glücksspiel im Schwarzmarkt ermöglicht Geldwäsche und verhindert zudem wirksamen Spielerschutz sowie spielsuchtpräventive Maßnahmen.

Peren, F.W. / Clement R. (2013)

2013-05-08

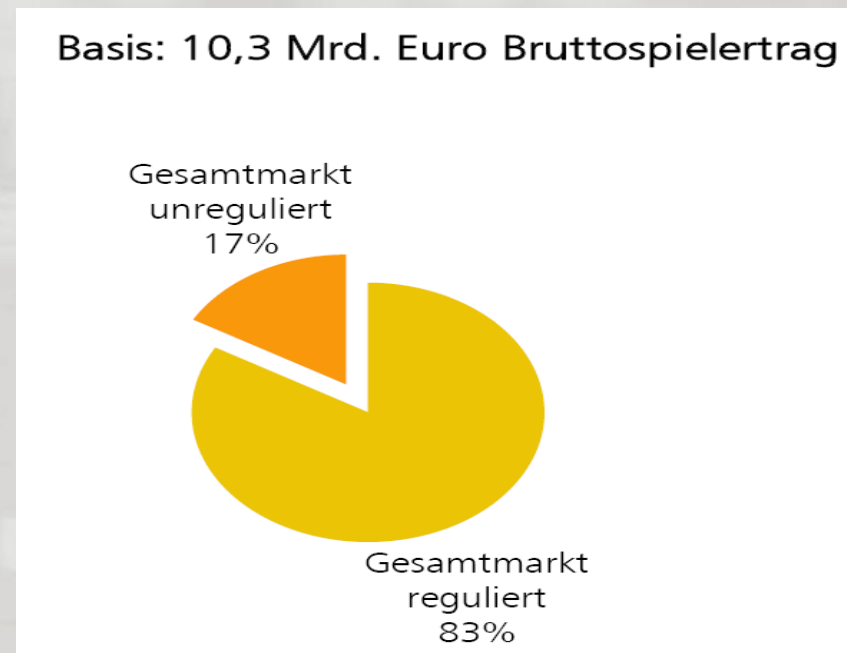
www.forschung-gluecksspiel.de

Seite 2

Copyright © Prof. Dr. Dr. Peren. Alle Rechte vorbehalten.

Reguliert versus unreguliert

Anteil des unregulierten und regulierten Marktes am Gesamtmarkt gemessen am Bruttospielertrag in Deutschland 2009



Quelle: Vgl. Goldmedia (2010)

Die folgenden Fragen sind relevant:

- Führt die (Über-)Regulierung von legalen Märkten zu einem Anwachsen illegaler Märkte und zu einem Kontrollverlust?
- Kann eine (zeitgemäße) Regulierung zu einer Umwandlung illegaler in legale Märkte führen?

Ein grundlegendes Verbot oder eine Überregulierung kann zu einer Kriminalisierung der Bürger führen und sie in den Schwarzmarkt abdrängen. Dies hat nicht nur fiskalische Mindereinnahmen zur Folge, sondern führt auch dazu, dass pathologische Spieler möglicherweise nicht identifiziert und nicht suchtpreventiv kontrolliert werden können.

Quelle: Peren, F.W. (2012):
www.landtag.nrw.de/portal/WWW/dokumentenarchiv/Dokument/MMA16-30.pdf

Ein verbotsorientierter Regulierungsansatz würde in ausländische Angebote kanalisieren

FORSCHUNGSINSTITUT FÜR
GLÜCKSSPIEL UND WETTEN

Bei einem Verbot oder bei einer Überregulierung von Internet-Angeboten würden rund 40% aller Nutzer von Online-Glücksspielen auf Angebote aus dem Ausland ausweichen.

„Diese Zahl belegt, dass ein verbotsorientierter Regulierungsansatz einen erheblichen Anteil der Nutzer in ausländische Angebote und damit letztlich auch in Grau- oder Schwarzmärkte treiben würde.“¹

Innerhalb Europas ist UK der größte Markt für Online-Glücksspiele (2010: 2 Mrd. Euro). Dann folgen Deutschland (2010: 1 Mrd. Euro) sowie Italien (2010: < 1 Mrd. Euro) und Frankreich (2010: < 1 Mrd. Euro).²

¹ BITKOM, Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (2010)

² Vgl. PWC (2011)

Der unkontrollierte und nicht-regulierte Markt in Deutschland könnte wachsen

Die BITKOM stellt für Deutschland fest:

„Es besteht ein klares Bedürfnis vieler Glücksspiel-Kunden nach Online-Angeboten – besonders Lotto, Sportwetten und Poker. Die letzten zwei Jahre haben gezeigt, dass die Nutzer das Verbot deutscher Anbieter nicht akzeptieren und umgehen.“³

Aus ökonomischer Sicht bedeutet dies, dass einer offensichtlich großen Nachfrage nach Online-Glücksspielen ein zu geringeres Angebot im regulierten Bereich gegenübersteht.

- Als Folge könnte dadurch der unkontrollierte und nicht-regulierte Markt in Deutschland wachsen.⁴

³ http://www.bitkom.org/de/presse/62013_61903.aspx

⁴ Vgl. Daumann, F. (2012)

Möglichkeiten zur Geldwäsche bei Online-Glücksspielen

Phase	Online-Ansatzpunkte
Placement	Spielerkonten (anonyme Bargeldeinzahlungen und Bargeldtransfers)
Layering	Chip-Dumping; Multi-Account-Missbrauch; Absprache (Kollusion) zur Inkaufnahme absichtlicher Verluste oder zur Teilung von Gewinnen
Integration	Transfers von Spielerkonten in den (legalen) Wirtschaftskreislauf

Wie lassen sich die Risiken wirksam und nachhaltig reduziert?

Die Risiken einer möglichen Geldwäsche bei Online-Glücksspielen wie Poker lassen sich vor allem auf folgende Kernfragen reduzieren:

- Zu klären ist, ob eine einwandfreie Identifizierung von Spielern respektive ein weitgehend anonymes Spielen möglich sind?
- Zu klären ist, ob und inwieweit die in den einzelnen Phasen des Spiels möglichen Risiken für Geldwäsche sich durch geeignete Maßnahmen reduzieren lassen?

Das Europäische Parlament

„fordert daher den starken Ausbau der Zusammenarbeit zwischen nationalen Regulierungsstellen unter der Koordinierung der Europäischen Kommission, um gemeinsame Standards zu entwickeln sowie um gemeinsam gegen den unregulierten Schwarzmarkt vorzugehen; insbesondere für die Identifikation von Spielern und die Bekämpfung von Geldwäsche sind nationale Insellösungen nicht erfolgreich; das GREF-Netzwerk sowie das Binnenmarkt-Informationssystem könnte hierfür als Basis dienen.“⁵

⁵ Europäisches Parlament (2011)

10-Punkte-Plan zur Prävention von Geldwäsche bei Online-Glücksspielen

Vorgeschlagen wird ein Modell, das eine Identifizierung entsprechend der tatsächlich bestehenden Geldwäscherisiken vorsieht.

Phase	Maßnahme zur Risikoprävention	10-Punkte Plan
Placement	<ol style="list-style-type: none">1. (Abgestufte) Identifizierung der Spieler2. Risikomatrix für Spieler (KYC-Profil/Score)3. Limits4. Pro Spieler ein Konto	
Layering	<ol style="list-style-type: none">5. Einsatz umfangreicher, IT-gestützter Analyseverfahren6. Transfer von Beträgen erst nach vollständiger Identifizierung7. Beobachtung von Auffälligkeiten	
Integration	<ol style="list-style-type: none">8. Zusammenarbeit mit Kreditinstituten/Kreditkartenanbietern9. Sicherstellung der Transparenz von Zahlungsströmen10. Anwendung von KYC-Prinzipien bei Zahlungsverfahren	

Peren F.W./Clement R. (2013)

1. (Abgestufte) Identifizierung der Spieler

Placement / Layering

Phase	Identifizierungserfordernis	Ausgeschlossen
Zulassung zum Spiel	Basisidentifikation (Anonymität vermeiden)	- Minderjährige - Spielsüchtige
	Temporäre Einzahlungslimits	
Spielphase, Pre-Spielphase	Übertragung von Geldern vom Spielkonto auf das Zahlungskonto des Spielers, nur nach vollständiger Identifizierung im Sinne von § 9b GwG-E	

„Anonymes Spielen mit Auszahlung von Gewinnen ist daher nicht möglich, so dass es für Spieler keinen Anreiz gibt, ihre Identität zu verbergen.“

TÜV, German Technical Control Board (2009)

2. Risikomatrix für Spieler (KYO-Profil/Score)

Placement

- **Spieler** lassen sich gemäß einer **Risikomatrix** klassifizieren.
- ✓ Sinnvoll erscheinen eine regelmäßige **Überprüfung** respektive ein **dynamisches Monitoring**.
- ✓ **Scoring-Modell** (ähnlich **AsTERiG** zur Messung und Bewertung von Suchtpotentialen von Glücksspielprodukten).

Placement

- Die Höhe des **Limits** kann von verschiedenen Faktoren abhängig gemacht werden:
 - (1) Die Festlegung bestimmter Einzahlungshöchstgrenzen je nach Einzahlungsmethode und Eignung des Spielers.
 - (2) Eine (regelmäßige) Erhöhung der Einzahlungshöchstgrenze erfolgt nur nach entsprechender Eignungsprüfung, insbesondere der Überprüfung der Spielhistorie. Dabei dürfen keine Auffälligkeiten festgestellt werden.
 - (3) Der Spieler kann jederzeit ein niedrigeres Limit festlegen lassen.

4. Pro Spieler ein Korb

Placement

➤ Pro Spieler nur **ein Konto**.

Ferner ist zu gewährleisten, dass eine Person nicht mehrere Spielerkonten eröffnet.

5. Einsatz umfangreicher, IT-gestützter Analyseverfahren

Layering

Durch eine permanente Beobachtung des Spielgeschehens sind die Risiken aus Chip-Dumping, Multi-Account-Missbrauch und/oder Absprachen (Kollusion) zur Inkaufnahme absichtlicher Verluste oder zur Teilung von Gewinnen relativ sicher zu identifizieren und zu minimieren.⁶

Im Gegensatz z.B. zu konventionellen Spielkasinos, wo ein Tracking aller Spiel-Aktivitäten nicht möglich ist, bietet das Online-Spiel eine ideale Möglichkeit, das Spielverhalten von Spielern extern zu beobachten.⁷

⁶ <http://www.allesit.de/allgemein/sicherheit-beim-online-poker>

⁷ Vgl. Fiedler, I./Wilcke, A.C. (2011).

6. Transfer von Beträgen erst nach vollständiger Identifizierung

Layering

Der Transfer von monetären Beträgen sollte nur zwischen vollständig identifizierten Spielern möglich sein und kann IT-gestützt nachverfolgt werden. Folgende Maßnahmen werden vorgeschlagen und werden teilweise auch bereits in praxi umgesetzt:⁸

- ✓ Stetige Überwachung der Gewinn- und Verlustmargen.
- ✓ Die Auszahlung von Beträgen ist nur nach Spielteilnahme und vollständiger Identifizierung möglich.

⁸ Peren F.W./Clement R. (2013)

7. Beobachtungen von Auffälligkeiten

Layering

- Zahlungsausgänge, Spielhistorien und Spielverlauf lassen sich nach bestimmten algorithmischen Verfahren analysieren.⁹

⁹ Peren F.W./Clement R. (2013)

8. Zusammenarbeit mit Kreditinstituten/ Kreditkartenanbietern

Integration

Zahlungsdienst, -art	in %
Kreditkarten	64 - 65
Cyberwallets	12 – 14
Überweisungen	11 – 13
Guthabekarten	9 – 11

Rund zwei Drittel der Transaktionen im Onlineglücksspielbereich erfolgt über Kreditkarte, weitere etwa 12% erfolgen per Überweisung.¹⁰

¹⁰ Vgl. EU-Kommission (2011)

9. Sicherstellung von Transparenz von Zahlungsströmen

Integration

Für eine effektive Unterbindung von geldwäscherelevanten Aktivitäten im Bereich des Online-Glücksspiels ist die **Mitwirkung der Kreditunternehmen** unentbehrlich, da die Kreditkarte das dominierende Zahlungsmittel ist.⁹

⁹ Vgl. dazu <http://online.casinocity.com/payment-methods/>

10. Anwendung von KYC-Prinzipien bei Zahlungsverfahren

Integration

- Cyberwallets und Guthabekarten (pre-paid Karten), die rund ein Viertel der Zahlungsarten für Online-Glücksspiele ausmachen, sind nach dem Entwurf des GwG nicht mehr möglich.¹³
- Zusätzlich sollten alle Transaktionen einem automatischen Monitoring unterzogen und Auffälligkeiten manuell geprüft werden.

- *“...in a regulated environment, the risks are lower than in land-based gaming and in cash-based businesses, due to the high traceability of transactions, betting limits and customer identification controls in the regulated sector...”¹⁴*
- Die Intention des Gesetzes sollte darin bestehen, Spieler aus dem „Schwarzmarkt“ bzw. dem in Deutschland nicht regulierten „Graumarkt“ in den regulierten Markt zu überführen. Dadurch ließen sich die Risiken zur Geldwäsche deutlich reduzieren.
- Die Bekämpfung von Risiken einer möglichen Geldwäsche erfolgt auch – last but not least – im Interesse des Anbieters von Glücksspielprodukten.

¹⁴ Levi, M. (2009), S. 9.

FORSCHUNGSINSTITUT FÜR GLÜCKSSPIEL UND WETTEN

Prof. Dr. Dr. Franz W. Peren

Prof: Dr. Reiner Clement

Grantham-Allee 2-8
53757 Sankt Augustin • Germany

fon +49 (0) 3212 / 135 0946

fax +49 (0) 3212 / 135 0946

www.forschung-gluecksspiel.de

mail@forschung-gluecksspiel.de

Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit