

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	XXXI
Tabellenverzeichnis	XXXVII
1 Einleitung	1
2 Gründe für die Regulierung von Onlineglücksspielen	3
2.1 Fiskalische Interessen	6
2.2 Schutz der Bevölkerung vor Spielsucht	10
2.2.1 Definition Spielsucht	10
2.2.2 Folgen von Spielsucht.....	13
2.2.2.1 Überschuldung.....	14
2.2.2.2 Arbeitsplatzverlust.....	17
2.2.2.3 Wohnungsverlust	18
2.2.2.4 Reduzierte Lebensqualität.....	19
2.2.2.5 Komorbide Störungen.....	21
2.2.2.6 Zerrüttung von Familienverhältnissen	26
2.2.3 Suchtpotenzial einzelner Formen des Onlineglücksspiels ...	28
2.2.3.1 Qualitative Kriterien des Suchtpotenzials einzelner Spielformen	30
2.2.3.2 Besonderheiten von Onlineglücksspielen hinsichtlich des Suchtpotenzials	32
2.2.3.3 Onlinesportwetten (und Onlinepferdewetten).....	35
2.2.3.4 Onlinecasinos.....	36
2.2.3.5 Onlinepoker	37
2.2.3.6 Onlinelotterien.....	39
2.2.3.7 Beurteilung des Suchtpotenzials und Limitationen	40
2.3 Kriminalitätsprävention	41

2.3.1	Begleitkriminalität im Allgemeinen.....	42
2.3.2	Beschaffungskriminalität	43
2.3.3	Betrugspotenzial durch Anbieter oder Spieler	46
2.3.4	Geldwäsche.....	48
2.3.4.1	Geldwäsche durch den Spieler.....	51
2.3.4.2	Geldwäsche durch den Anbieter	51
2.3.5	Match-Fixing: Sportwettbetrug durch Beeinflussung von Sportereignissen.....	53
3	Sozioökonomische Evaluierungsindikatoren	61
3.1	Fiskalische und ökonomische Indikatoren	62
3.1.1	Steuereinnahmen und öffentliche Ausgaben.....	62
3.1.2	Marktgröße von Onlineglücksspielen	63
3.1.3	Anzahl an Onlineglücksspielern	65
3.1.4	Ausgaben pro Onlineglücksspieler	66
3.1.5	Marktanteil von Onlineglücksspielen	66
3.2	Gesundheitsindikatoren (Public Health)	67
3.2.1	Prävalenz von Spielsucht	67
3.2.2	Prävention, Schadensreduzierung, Therapie	69
3.2.3	Spielerschutz: Sperr- und Limitierungssysteme.....	70
3.2.4	Spielerprofile und Spielerverhalten	71
3.3	Indikatoren der öffentlichen Ordnung (Public Order).....	72
4	Dänemark	75
4.1	Regulatorische Ziele	77
4.2	Regulatorische Ausgestaltung.....	78
4.2.1	Organisation der Aufsicht	79
4.2.2	Besteuerung	80
4.2.3	Spieler- und Verbraucherschutz.....	81

4.2.4	Werbeeinschränkungen.....	82
4.2.5	Maßnahmen der Kriminalitätsbekämpfung	83
4.2.5.1	Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern	83
4.2.5.2	Kampf gegen Sportwettbetrug	84
4.2.5.3	Kampf gegen Betrug.....	84
4.2.5.4	Kampf gegen Geldwäsche	85
4.3	Sozioökonomische Wirkung.....	86
4.3.1	Fiskalische und ökonomische Indikatoren	86
4.3.1.1	Steuereinnahmen und öffentliche Ausgaben.....	86
4.3.1.2	Marktgröße von Onlineglücksspielen	88
4.3.1.3	Anzahl an Onlineglücksspielern	90
4.3.1.4	Ausgaben pro Onlineglücksspieler	90
4.3.1.5	Marktanteil von Onlineglücksspielen	91
4.3.2	Gesundheitsindikatoren (Public Health).....	91
4.3.2.1	Prävalenz von Spielsucht	91
4.3.2.2	Spielerschutz: Prävention von Spielsucht	93
4.3.2.3	Spielerschutz: Sperr- und Limitierungssysteme	94
4.3.2.4	Hilfesystem: Schadensreduzierung und Therapie..	96
4.3.2.5	Spielerprofile und Spielerverhalten	97
4.3.3	Indikatoren der öffentlichen Ordnung (Public Order)	99
4.3.3.1	Marktanteil nicht lizenzierte Anbieter	99
4.3.3.2	Web Ranking nicht lizenzierte vs. regulierte Anbieter	101
4.3.3.3	Geldwäscheverdachtsmeldungen, Betrugsfälle und Begleitkriminalität	106
4.3.3.4	Erfolg der Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern.....	108
5	Deutschland.....	111

5.1	Regulatorische Ziele	112
5.2	Regulatorische Ausgestaltung.....	112
5.2.1	Organisation der Aufsicht.....	114
5.2.2	Besteuerung	116
5.2.3	Spieler- und Verbraucherschutz.....	119
5.2.4	Werbebeschränkungen.....	121
5.2.5	Maßnahmen der Kriminalitätsbekämpfung	122
5.2.5.1	Rechtsdurchsetzung gegenüber unlicenzierten Anbietern	122
5.2.5.2	Kampf gegen Sportwettbetrug	123
5.2.5.3	Kampf gegen Betrug.....	125
5.2.5.4	Kampf gegen Geldwäsche	127
5.3	Sozioökonomische Wirkung.....	128
5.3.1	Fiskalische und ökonomische Indikatoren	128
5.3.1.1	Steuereinnahmen und öffentliche Ausgaben.....	128
5.3.1.2	Marktgröße von Onlineglücksspielen	132
5.3.1.3	Anzahl an Onlineglücksspielern	136
5.3.1.4	Ausgaben pro Onlineglücksspieler	137
5.3.1.5	Marktanteil von Onlineglücksspielen	138
5.3.2	Gesundheitsindikatoren (Public Health)	139
5.3.2.1	Prävalenz von Spielsucht	139
5.3.2.2	Spielerschutz und Prävention von Spielsucht	142
5.3.2.3	Spielerschutz: Sperr- und Limitierungssysteme ..	143
5.3.2.4	Hilfesystem: Schadensreduzierung und Therapie	146
5.3.2.5	Spielerprofil und Spielerverhalten	149
5.3.3	Indikatoren der öffentlichen Ordnung (Public Order)	150
5.3.3.1	Marktanteil nicht lizenzierter Anbieter	150

5.3.3.2	Web Ranking nicht lizenzierte vs. regulierte Anbieter	153
5.3.3.3	Geldwäscheverdachtsmeldungen, Betrugsfälle und Begleitkriminalität	161
5.3.3.4	Erfolg der Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern.....	161
5.4	Studienergebnisse E-Games.....	162
5.4.1	Datensatz und Methodik	164
5.4.1.1	Datensatz	164
5.4.1.2	Beschreibung der Variablen.....	166
5.4.1.3	Methoden	169
5.4.2	Deskriptive Ergebnisse: Soziodemografische Merkmale ..	169
5.4.2.1	Soziodemografische Merkmale von Onlineglücksspielern	169
5.4.2.2	Soziodemografische Merkmale nach Spielform ..	171
5.4.3	Spielsuchtprävalenz unter Onlineglücksspielern in Deutschland	177
5.4.4	Spiel- und Ausgabeverhalten	185
5.4.4.1	Spielfrequenz nach Suchtgefährdungsgrad	185
5.4.4.2	Ausgaben nach Spielform	189
5.4.4.3	Ausgaben von süchtigen Spielern.....	192
5.4.5	Neue Phänomene des Onlineglücksspiels.....	193
5.4.5.1	Pay-to-Win (P2W) Spiele	194
5.4.5.2	Lootboxen	203
5.4.5.3	Glücksspiele mit Spielgeld	211
5.4.6	Zusammenfassung der E-Games Studienergebnisse für Deutschland	228
6	Finnland	231
6.1	Regulatorische Ziele	232

6.2	Regulatorische Ausgestaltung.....	233
6.2.1	Organisation der Aufsicht.....	234
6.2.2	Besteuerung.....	235
6.2.3	Spieler- und Verbraucherschutz.....	236
6.2.4	Werbebeschränkungen.....	237
6.2.5	Maßnahmen der Kriminalitätsbekämpfung.....	239
	6.2.5.1 Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern.....	239
	6.2.5.2 Kampf gegen Sportwettbetrug.....	239
	6.2.5.3 Kampf gegen Betrug.....	240
	6.2.5.4 Kampf gegen Geldwäsche.....	240
6.3	Sozioökonomische Wirkung.....	240
6.3.1	Fiskalische und ökonomische Indikatoren.....	241
	6.3.1.1 Steuereinnahmen und öffentliche Ausgaben.....	241
	6.3.1.2 Marktgröße von Onlineglücksspielen.....	243
	6.3.1.3 Anzahl an Onlineglücksspielern.....	243
	6.3.1.4 Ausgaben pro Onlineglücksspieler.....	243
6.3.2	Gesundheitsindikatoren (Public Health).....	244
	6.3.2.1 Prävalenz von Spielsucht.....	244
	6.3.2.2 Prävention, Schadensreduzierung, Therapie.....	245
	6.3.2.3 Spielerschutz: Sperr- und Limitierungssysteme ..	246
	6.3.2.4 Spielerprofil und Spielerverhalten.....	246
6.3.3	Indikatoren der öffentlichen Ordnung (Public Order).....	247
	6.3.3.1 Marktanteil nicht lizenzierter Anbieter.....	247
	6.3.3.2 Web Ranking nicht lizenzierte vs. regulierte Anbieter.....	248
	6.3.3.3 Geldwäscheverdachtsmeldungen, Betrugsfälle und Begleitkriminalität.....	256

6.3.3.4	Erfolg der Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern.....	257
6.4	Kritik am finnischen Regulierungsmodell	258
7	Frankreich	261
7.1	Regulatorische Ziele	262
7.2	Privatisierung FDJ und bevorstehende regulatorische Änderungen.....	262
7.3	Regulatorische Ausgestaltung.....	264
7.3.1	Organisation der Aufsicht	267
7.3.2	Lizenzgebühren und Besteuerung.....	269
7.3.3	Spieler- und Verbraucherschutz.....	272
7.3.4	Werbebeschränkungen.....	276
7.3.5	Maßnahmen der Kriminalitätsbekämpfung	280
7.3.5.1	Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern	280
7.3.5.2	Kampf gegen Sportwettbetrug	282
7.3.5.3	Kontrolle der Anbieter und Kampf gegen Betrug	286
7.3.5.4	Kampf gegen Geldwäsche	289
7.4	Sozioökonomische Wirkung	293
7.4.1	Fiskalische und ökonomische Indikatoren	293
7.4.1.1	Steuereinnahmen und öffentliche Ausgaben.....	293
7.4.1.2	Marktgröße von Onlineglücksspielen	294
7.4.1.3	Anzahl an Onlineglücksspielern	296
7.4.1.4	Ausgaben pro Onlineglücksspieler	298
7.4.1.5	Marktanteil von Onlineglücksspielen	300
7.4.2	Gesundheitsindikatoren (Public Health)	301
7.4.2.1	Prävalenz von Spielsucht	301

7.4.2.2	Prävention, Schadensreduzierung, Therapie	303
7.4.2.3	Sperr- und Limitierungssysteme als spezifische Spielerschutzmaßnahmen	307
7.4.2.4	Spielerprofile und Spielerverhalten	309
7.4.3	Indikatoren der öffentlichen Ordnung (Public Order)	314
7.4.3.1	Marktanteil nicht lizenzierter Anbieter	314
7.4.3.2	Web Ranking nicht lizenzierte vs. regulierte Anbieter	314
7.4.3.3	Geldwäscheverdachtsmeldungen, Betrugsfälle und Begleitkriminalität	323
7.4.3.4	Maßnahmen aktiver Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern	325
7.5	Zukünftige Herausforderungen	326
7.6	Kritik am französischen Regulierungsmodell	327
8	Großbritannien	331
8.1	Regulatorische Ziele	332
8.2	Regulatorische Ausgestaltung	332
8.2.1	Organisation der Aufsicht	335
8.2.2	Besteuerung und Gebühren	337
8.2.3	Spieler- und Verbraucherschutz	342
8.2.4	Werbebeschränkungen	348
8.2.5	Maßnahmen der Kriminalitätsbekämpfung	354
8.2.5.1	Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern	354
8.2.5.2	Kampf gegen Sportwettbetrug	354
8.2.5.3	Kampf gegen Betrug	354
8.2.5.4	Kampf gegen Geldwäsche	354
8.3	Sozioökonomische Wirkung	356
8.3.1	Fiskalische und ökonomische Indikatoren	356

8.3.1.1	Steuereinnahmen und öffentliche Ausgaben.....	356
8.3.1.2	Marktgröße von Onlineglücksspielen	357
8.3.1.3	Anzahl an Onlineglücksspielern und Ausgaben pro Onlineglücksspieler	361
8.3.1.4	Marktanteil von Onlineglücksspielen	362
8.3.2	Gesundheitsindikatoren (Public Health)	364
8.3.2.1	Prävalenz von Spielsucht	364
8.3.2.2	Spielerschutz: Sperr- und Limitierungssysteme ..	370
8.3.2.3	Hilfesystem: Schadensreduzierung und Therapie	375
8.3.2.4	Spielerprofile und Spielerverhalten	380
8.3.3	Indikatoren der öffentlichen Ordnung (Public Order)	386
8.3.3.1	Marktanteil nicht lizenzierter Anbieter	386
8.3.3.2	Web Ranking nicht lizenzierte vs. regulierte Anbieter	386
8.3.3.3	Geldwäscheverdachtsmeldungen, Betrugsfälle und Begleitkriminalität	393
8.3.3.4	Erfolg der Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern.....	393
9	Italien	395
9.1	Regulatorische Entwicklung	396
9.2	Regulatorische Ausgestaltung.....	398
9.2.1	Organisation der Aufsicht	399
9.2.2	Besteuerung und Gebühren.....	400
9.2.3	Spieler- und Verbraucherschutz.....	401
9.2.4	Werbeeinschränkungen.....	402
9.2.5	Strafen bei Verstößen von Glücksspielanbietern	405
9.2.6	Maßnahmen der Kriminalitätsbekämpfung	406
9.2.6.1	Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern	406

	9.2.6.2 Kampf gegen Sportwettbetrug	407
	9.2.6.3 Kampf gegen Betrug	407
	9.2.6.4 Kampf gegen Geldwäsche	408
9.3	Sozioökonomische Wirkung	417
9.3.1	Fiskalische und ökonomische Indikatoren	417
	9.3.1.1 Steuereinnahmen und öffentliche Ausgaben.....	417
	9.3.1.2 Marktgröße von Onlineglücksspielen	418
	9.3.1.3 Ausgaben pro Onlineglücksspieler	420
	9.3.1.4 Marktanteil von Onlineglücksspielen	421
9.3.2	Gesundheitsindikatoren (Public Health)	421
	9.3.2.1 Prävalenz von Spielsucht	421
	9.3.2.2 Spielerprofile und Spielerverhalten	423
	9.3.2.3 Spielerschutz: Prävention von Spielsucht	427
	9.3.2.4 Spielerschutz: Sperr- und Limitierungssysteme ..	427
	9.3.2.5 Hilfesystem: Schadensreduzierung und Therapie	427
9.3.3	Indikatoren der öffentlichen Ordnung (Public Order)	428
	9.3.3.1 Marktanteil nicht lizenzierter Anbieter	428
	9.3.3.2 Web Ranking nicht lizenzierte vs. unlizenzierte Anbieter	429
	9.3.3.3 Geldwäscheverdachtsmeldungen, Betrugsfälle und Begleitkriminalität	439
9.4	Studienergebnisse E-Games.....	440
10	Norwegen	449
10.1	Regulatorische Ziele	450
10.2	Regulatorische Ausgestaltung.....	450
	10.2.1 Organisation der Aufsicht	451
	10.2.2 Besteuerung	457
	10.2.3 Spieler- und Verbraucherschutz.....	458

10.2.4	Werbebeschränkungen.....	460	
10.2.5	Maßnahmen der Kriminalitätsbekämpfung	461	
	10.2.5.1 Kampf gegen Match Fixing	461	
	10.2.5.2 Kampf gegen Betrug und Begleitkriminalität	462	
	10.2.5.3 Kampf gegen Geldwäsche	462	
10.2.6	Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern	462	
	10.2.6.1 Information und Unterlassungsforderung	462	
	10.2.6.2 Ermittlungs- und Strafverfahren	463	
	10.2.6.3 IP-Blocking.....	464	
	10.2.6.4 Payment-Blocking	464	
10.3	Sozioökonomische Wirkung.....	464	
	10.3.1 Fiskalische und ökonomische Indikatoren	464	
		10.3.1.1 Steuereinnahmen und öffentliche Ausgaben.....	464
		10.3.1.2 Marktgröße von Onlineglücksspielen	465
		10.3.1.3 Ausgaben pro Onlineglücksspieler	467
		10.3.1.4 Ausgaben für gemeinwohltätige Zwecke.....	468
		10.3.1.5 Marktanteil von Onlineglücksspielen	469
		10.3.1.6 Anzahl an Onlineglücksspielern (Teilnahmeprävalenz)	469
	10.3.2 Gesundheitsindikatoren (Public Health)	470	
		10.3.2.1 Prävalenz von Spielsucht	470
		10.3.2.2 Spielerschutz und Prävention von Spielsucht	473
		10.3.2.3 Spielerschutz: Sperr- und Limitierungssysteme ..	473
		10.3.2.4 Hilfesystem: Schadensreduzierung und Therapie	476
		10.3.2.5 Spielerprofil und Spielerverhalten	478
	10.3.3 Indikatoren der öffentlichen Ordnung (Public Order)	478	
		10.3.3.1 Marktanteil nicht lizenzierter Anbieter.....	478

10.3.3.2	Web Ranking nicht lizenzierte vs. regulierte Anbieter	479
10.3.3.3	Geldwäscheverdachtsmeldungen, Betrugsfälle und Begleitkriminalität	486
10.3.3.4	Erfolg der Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern.....	486
10.4	Kritik am norwegischen Regulierungsmodell.....	487
11	Spanien.....	489
11.1	Regulatorische Ziele	490
11.2	Regulatorische Ausgestaltung.....	490
11.2.1	Organisation der Aufsicht.....	491
11.2.2	Besteuerung	492
11.2.3	Spieler- und Verbraucherschutz.....	494
11.2.4	Werbeeinschränkungen.....	496
11.2.5	Maßnahmen der Kriminalitätsbekämpfung	497
11.2.5.1	Rechtsdurchsetzung gegen illegale Anbieter	497
11.2.5.2	Kampf gegen Sportwettbetrug	498
11.2.5.3	Kampf gegen Beschaffungs- und Begleitkriminalität	498
11.2.5.4	Kampf gegen Geldwäsche	498
11.3	Sozioökonomische Wirkung.....	499
11.3.1	Fiskalische und ökonomische Indikatoren	499
11.3.1.1	Steuereinnahmen und öffentliche Ausgaben.....	499
11.3.1.2	Marktgröße von Onlineglücksspielen	501
11.3.1.3	Anzahl an Onlineglücksspielern	504
11.3.1.4	Ausgaben pro Onlineglücksspieler	507
11.3.1.5	Marktanteil von Onlineglücksspielen	509
11.3.2	Gesundheitsindikatoren	510
11.3.2.1	Prävalenz von Spielsucht	511

11.3.2.2	Spielerschutz: Sperr- und Limitierungssysteme ..	513
11.3.2.3	Hilfesystem: Schadensreduzierung und Therapie	514
11.3.2.4	Spielerprofile und Spielverhalten	514
11.4	Indikatoren der öffentlichen Ordnung.....	515
11.4.1.1	Marktanteil nicht lizenzierter Anbieter	515
11.4.1.2	Web Ranking nicht lizenzierter vs. regulierter Anbieter	515
11.4.1.3	Geldwäscheverdachtsmeldungen, Betrugsfälle und Begleitkriminalität	524
11.4.1.4	Erfolg der Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern.....	524
12	Vergleich Regulierungsmodelle	527
12.1	Regulatorische Ausgestaltung.....	528
12.2	Sozioökonomische Indikatoren.....	533
12.3	Webranking lizenzierter vs. unlizenzierter Angebote	544
12.3.1	Methodik Webranking	544
12.3.2	Ergebnisse Webranking	547
12.4	Mystery Benchmark: Testkäufe bei Onlineglücksspielanbietern.....	555
12.4.1	Einleitung.....	555
12.4.2	Methodik.....	557
12.4.2.1	Datengrundlage.....	557
12.4.2.2	Erstellung falscher Identitäten	558
12.4.2.3	Der Prozess der Anmeldung, Einzahlung, Wettabgabe und Abhebung.....	560
12.4.3	Ergebnisse.....	560
12.4.3.1	Registrierung	561
12.4.3.2	Einzahlung	563
12.4.3.3	Wetten.....	564
12.4.3.4	Auszahlung	565

12.4.4	Allgemeine Diskussion	566
12.4.5	Diskussion zu Deutschland	567
12.4.6	Einschränkungen der Untersuchung	567
12.4.7	Fazit	568
13	Erkenntnisse zu Spieler-, Jugend- und Verbraucherschutz	571
13.1	Interventionsebenen	572
13.2	Verhältnispräventive Maßnahmen bei der Bereitstellung des Spielangebots	574
13.3	Verhaltenspräventive Maßnahmen auf Seiten der Spieler	575
13.4	Informations- und Aufklärungsmaßnahmen	575
13.5	Zusammenfassende Übersicht der Interventionsmöglichkeiten	576
13.6	Bündelung von Maßnahmen zum Spieler- und Verbraucher- schutz	577
13.7	Empfehlungen	578
13.7.1	Werbebeschränkungen	579
13.7.2	Informationen und Warnhinweise	582
13.7.3	Identitätsverifikation und Umgang mit personenbezogenen Daten	584
13.7.4	Limitierungssysteme für Spieleinsatz und Spieldauer	586
13.7.5	Reduktion der Geschwindigkeit des Spielablaufs	587
13.7.6	Lenkungsabgaben (Steuern)	588
13.7.7	Spielform- und anbieterübergreifendes Spielersperrsystem	591
13.7.8	Alternative Bereitstellung eines legalen Angebots unter staatlicher Aufsicht	593
13.7.9	Aufklärungskampagnen und Schlichtungsstellen	594
13.7.10	Identifikation potenziell Spielsüchtiger und Verknüpfung mit Hilfsmaßnahmen	595

13.7.11 Bereitstellung eines niedrigschwelligen Onlinetherapieangebots	598
13.7.12 Bußgelder und Strafen für Verstöße	598
13.7.13 Förderung neutraler Glücksspielforschung	598
13.7.14 Reaktionen auf Marktveränderungen.....	599
14 Erkenntnisse zu Rechtsdurchsetzung und Vollzug.....	601
14.1 Anbieterkalkül	602
14.2 Ermittlungs- und Strafverfahren = Haftungsrisiken für Anbieter	606
14.3 IP-Blocking.....	609
14.3.1 Technische Umsetzung	612
14.3.2 IP-Blocking am Beispiel von Dänemark	617
14.3.3 Das Potenzial zur Unterbindung illegaler Onlineglücksspielangebote	619
14.4 Payment-Blocking: Kontrolle der Finanzströme	619
14.5 Herausforderungen der Rechtsdurchsetzung.....	627
14.6 Erkenntnisse aus den untersuchten Ländern	628
14.6.1 Dänemark.....	629
14.6.2 Deutschland	629
14.6.3 Finnland	630
14.6.4 Frankreich	631
14.6.5 Großbritannien	631
14.6.6 Italien	632
14.6.7 Norwegen.....	632
14.6.8 Spanien	632
14.7 Vorschläge zu effektiver Rechtsdurchsetzung	633
14.8 Staatlich organisiertes, blockchainbasiertes Zahlungssystem	642
15 Zusammenfassung und Ausblick	645
15.1 Hintergrund.....	645

15.2	Situation in den untersuchten Ländern.....	648
15.3	Interpretation.....	652
Literaturverzeichnis	659
Kapitel 2:	Regulierungsgründe.....	659
Kapitel 3:	Ableitung sozioökonomische Indikatoren	672
Kapitel 4:	Dänemark	675
Kapitel 5:	Deutschland.....	677
Kapitel 6:	Finnland.....	683
Kapitel 7:	Frankreich.....	689
Kapitel 8:	Großbritannien	691
Kapitel 9:	Italien.....	696
Kapitel 10:	Norwegen	697
Kapitel 11:	Spanien	699
Kapitel 13:	Erkenntnisse Spielerschutz.....	701
Kapitel 14:	Erkenntnisse Rechtsdurchsetzung	705
Kapitel A:	Blockchainbasierte Zahlungsabwicklung	712
Anhang.....	717
A.	Rechtsdurchsetzung durch ein staatlich organisiertes, blockchainbasiertes Zahlungssystem für lizenzierte Glücksspielanbieter	717
A.1	Grundlagen der Blockchaintechnologie.....	720
A.1.1	Technologische Grundlagen	721
A.1.2	Funktionsweise	725
A.1.3	Alternative Ausprägungen	728
A.2	Implikationen der Blockchaintechnologie	732
A.2.1	Konsensmechanismen.....	733
A.2.2	Selektive Transparenz und Rechteverwaltung	737
A.2.3	Integrität eingespeister Daten	738

A.2.4	Sicherheit	740
A.3	Konzept eines staatlichen Systems zur Abwicklung von Zahlungen für Glücksspielanbieter	741
A.3.1	Zielsetzung	743
A.3.2	Hierarchie	748
A.3.3	Teilnehmerstruktur	751
A.3.4	Systemarchitektur	756
A.3.4.1	Konsensalgorithmen	758
A.3.4.2	Datenstruktur und Datenspeicherung	759
A.4	Vorteile und Problemlösungen	761
A.4.1	Rechtsdurchsetzung	762
A.4.2	Abstimmungs- und Kommunikationskosten	763
A.4.3	Geldwäschebekämpfung	764
A.4.4	Spieler- und Jugendschutz	766
A.5	Kritische Faktoren der Umsetzung	767
A.6	Mögliche Erweiterungen	768
B.	Internetauftritte der Glücksspielaufsichten	771
C.	Listen lizenzierter Anbieter je Land	771
C.1	Dänemark	771
C.2	Deutschland	772
C.3	Finnland	773
C.4	Frankreich	773
C.5	Großbritannien	773
C.6	Italien	773
C.7	Norwegen	776
C.8	Spanien	776