

Messung und Bewertung des
Suchtgefährdungspotentials des Onlinepokerspiels
Texas Hold'em No Limit

Wirtschaftswissenschaftliches Gutachten

vom

Forschungsinstitut für Glücksspiel und Wetten

Prof. Dr. Dr. Franz W. Peren

Prof. Dr. Reiner Clement

Februar 2012

Inhaltsverzeichnis	Seite
Management Summary	4
Abbildungsverzeichnis	5
Tabellenverzeichnis	6
1 Einleitung	7
1.1 Aufgabenstellung	7
1.2 Aufbau und Vorgehensweise	10
2 Grundlagen des Pokerspiels	11
2.1 Texas Hold'em No Limit	11
2.2 (Online-)Poker als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel?	14
2.2.1 Kritische Wiederholungshäufigkeit	17
2.2.2 Strategie und Setzverhalten	19
2.2.3 Spielertypologien	22
2.3 Zwischenfazit	25
3 Onlinepokermarkt	27
3.1 Rechtliche Rahmenbedingungen	27
3.1.1 Glücksspielstaatsvertrag	27
3.1.2 EU-Recht	29
3.1.3 Zwischenfazit	32
3.2 Markt	34
3.2.1 Spieler	35
3.2.2 Prävalenz	41
3.2.3 Spielverhalten	44
3.2.4 Vielspieler und pathologische Spieler	48
3.3 Pathologisches Spielverhalten	50

4	Messung und Bewertung der Suchtgefährdungspotentiale von Glücksspielformen	60
4.1	Messinstrument AsTERiG	61
4.1.1	Methodik	61
4.1.2	Kriterienkatalog	63
4.1.3	Visualisierung	70
4.2	Erweiterung des Kriterienkatalogs für Onlinespiele	72
4.2.1	Kriterien	73
4.2.2	Fallbeispiel Texas Hold'em No Limit	76
5	Schlussfolgerungen	80
6	Impressum	81
Anhang	AsTERiG - Definition und Skalierung der Merkmale	82

Management Summary

1. Onlinepoker enthält ein hohes Maß an Komponenten der Geschicklichkeit. In Deutschland sowie in weiten Teilen der EU ist Onlinepoker jedoch als Glücksspiel eingestuft und bis dato solches als **nicht reguliert**. Trotz dieses Verbots ist der deutsche Markt für Onlinepoker der zweitgrößte Pokermarkt der Welt. Etwa zehn Prozent aller online Pokerspielenden weltweit kommen aus Deutschland. Fast ein Prozent der Internetnutzer in Deutschland spielen Onlinepoker. Aufgrund der uneinheitlichen Rahmenbedingungen in Deutschland und in der EU besteht für Spieler und Anbieter ein hohes Maß an **Rechtsunsicherheit**.
2. Der existente Markt ist weitgehend **unreguliert** und **unkontrolliert**. Lassen die Bundesländer diesen Markt unreguliert, so werden Bürger auch in Zukunft in einen „Graubereich“ gedrängt. Dieses auch mit der Folge, dass **pathologische Spieler nicht identifiziert** werden und **nicht suchtpreventiv kontrolliert** werden können. Ein wirksamer **Spielerschutz** ist gegenwärtig ob der herrschenden Rechtslage nicht möglich. Der unkontrollierte „Graubereich“ ermöglicht und fördert zudem die illegale **Geldwäsche** innerhalb der Bundesrepublik Deutschland und in der EU.
3. Eine grundlegende quantitative Bewertung und Beurteilung von Suchtpotentialen des Online-Pokerspiels **Texas Hold'em No-Limit** bietet das vom **Wissenschaftlichen Forum Glücksspiel** auf Initiative der beiden deutschen Soziallotterien - der Aktion Mensch und der ARD-Fernsehlotterie - entwickelte Mess- und Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten (Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products – AsTERiG). Dieses ist gegenwärtig global führend und in der wissenschaftlichen und medizinischen Praxis etabliert.
4. Das Instrument **AsTERiG** bemisst anhand von Punktwerten (Scores), wie groß das Gefährdungspotential eines Glücks- oder Geschicklichkeitsspiels sein kann. Es lässt dadurch auch einen unmittelbar komparativen Vergleich der Suchtpotentiale zwischen verschiedenen Glücksspielprodukten zu. Darüber hinaus zeigt das Instrument, wo konkret die Gefährdungspotentiale einzelner Glücks- oder Geschicklichkeitsspiele liegen. Damit hat es sich zu einem unverzichtbaren Werkzeug für die **Gesetzgebung**, für die **Rechtssprechung** sowie für die **Verwaltungspraxis** etabliert.
5. Eine empirisch durch interdisziplinäre Fachexperten innerhalb der EU validierte Beurteilung des Online-Pokerspiels **Texas Hold'em No-Limit** stuft dessen **Suchtgefährdungspotential** auf einer Fünfer-Skala als **mittel** ein. Damit ist das Suchtgefährdungspotential des Online-Pokerspiels Texas Hold'em No-Limit gleich einzustufen wie zum Beispiel Sportwetten. Entscheidend sei zudem das „**operator behaviour**“, das möglicherweise das Suchtgefährdungspotential von Glücks- und Geschicklichkeitsspielen signifikant beeinflussen könnte. Die Studie empfiehlt, die Kausalität dessen ebenfalls auf europäischer Ebene interdisziplinär zu erforschen.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1.1:	Aufbau der Studie	10
Abbildung 2.1:	Glücks- und Geschicklichkeitsspiel	15
Abbildung 2.2:	Kritische Wiederholungshäufigkeit	18
Abbildung 2.3:	Lerneffekt der Versuchsgruppe gegenüber der Kontrollgruppe (Studie 1)	20
Abbildung 2.4:	Lerneffekt der Versuchsgruppe gegenüber der Kontrollgruppe (Studie 2)	21
Abbildung 2.5:	Anteil an Showdowns und „besten“ Händen im Showdown	22
Abbildung 2.6:	Gewinnrate	23
Abbildung 3.1:	Regulierungsdefizite des Online-Glücksspielmarktes	33
Abbildung 3.2:	Entwicklung des Online-Marktes in Europa (2008 – 2012)	43
Abbildung 3.3:	Zusammenhang zwischen Spielverhalten und Spielvolumen	44
Abbildung 3.4:	Bruttospielerträge der Glücksspielmarkt-Segmente in Deutschland (2009)	47
Abbildung 3.5:	Entwicklung des Online-Glücksspielmarktes in Deutschland (2005 – 2009)	48
Abbildung 4.1:	Spinnendiagramm zum Gefährdungspotential eines Glücksspielprodukts	70
Abbildung 4.2:	Balkendiagramm zum Gefährdungspotential eines Glücksspielprodukts	71
Abbildung 4.3:	Produktprofil Texas Hold'em No Limit – Cash Games	77
Abbildung 4.4:	Produktprofil Texas Hold'em No Limit – Tournaments	78

Tabellenverzeichnis

Tabelle 2.1:	Kritische Stundenzahl für verschiedene Spielszenarien	19
Tabelle 2.2:	Ergebnisse Profi versus Durchschnittsspieler (No Limit und Fixed Limit)	24
Tabelle 2.3:	Ergebnisse Durchschnittsspieler versus Zufallsspieler (No Limit und Fixed Limit)	25
Tabelle 3.1:	Glücksspielmarkt in Deutschland (2010)	35
Tabelle 3.2:	Spieleridentitäten und aktive Pokerspieler weltweit	37
Tabelle 3.3:	Marktgröße und Marktanteile in der EU-27	38
Tabelle 3.4:	Relative Marktgröße in der EU-27	39
Tabelle 3.5:	Anteil der aktiven Online-Pokerspieler an den Internet-Nutzern in der EU-27	40
Tabelle 3.6:	Aggregiertes Spielvolumen der Vielspieler in Deutschland	49
Tabelle 3.7:	Spielertypologie von „Gewinnspielern“	49
Tabelle 3.8:	Klassifikationen zum pathologischen Glücksspielverhalten	51
Tabelle 3.9:	Diagnostische Kriterien der Glücksspielsucht	51
Tabelle 3.10:	Repräsentative Befragungen zum problematischen bzw. pathologischen Spielverhalten in Deutschland	52
Tabelle 3.11:	Methodische Grundlagen von repräsentativen Befragungen zum problematischen bzw. pathologischen Spielverhalten in Deutschland	54
Tabelle 3.12:	Ergebnisse der PAGE-Studie	55
Tabelle 4.1:	Merkmale zur Beurteilung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten	64
Tabelle 4.2:	Vorgehensweise: Multiplikation von generellen Gewichten und individuellen Punktwerten	68
Tabelle 4.3:	Gefährdungsklassen von Glücksspielprodukten	69
Tabelle 4.4:	Erweiterte Kriterien für Onlinespiele	75
Tabelle 4.5:	Fachexperten zur empirischen Validierung des Suchtgefährdungspotentials von Online-Poker (Texas Hold'em No-Limit)	75
Tabelle 4.6:	Skalierung des Merkmals Kontrollillusion	76
Tabelle 4.7:	Scorewert Texas Hold'em No Limit - Cash Games	77
Tabelle 4.8:	Scorewert Texas Hold'em No Limit - Tournaments	78
Tabelle 4.9:	Gefährdungspotential von Texas Hold'em No Limit (Klasseneinstufung)	79

1 Einleitung¹

1.1 Aufgabenstellung

Insbesondere das Internet fördert das globale Angebot von Online-Glücksspielen.² Eine wachsende Zahl von EU-Ländern bereitet derzeit die kontrollierte Öffnung ihrer Märkte für Online-Glücksspiele vor. Gleichzeitig sollen die Märkte einer staatlichen Regulierung unterworfen werden, um die mögliche Spielsucht der Bevölkerung zu kanalisieren und die sozialen Folgekosten einzuschränken.

Onlinepoker ist als Mischspiel einzustufen, das Elemente eines Glücksspiels und eines Geschicklichkeitsspiels vereint.³ Das Spiel ist in Deutschland und in weiten Teilen der EU als Glücksspiel bis dato nicht reguliert.⁴ Ungeachtet des Verbots hat sich der Markt für Onlinepoker in der Mehrzahl der EU-Staaten dynamisch entwickelt.⁵ Der deutsche Onlinepokermarkt ist der zweitgrößte Pokermarkt der Welt. Etwa zehn Prozent aller online Pokerspielenden kommen aus Deutschland. Fast ein Prozent der Internetnutzer in Deutschland spielen Onlinepoker.⁶

Der existente Markt ist damit weitgehend unreguliert und unkontrolliert. Lassen die Bundesländer diesen Markt unreguliert, so werden deren Bürger auch in Zukunft bewusst in einen „Graubereich“ gedrängt. Dieses auch mit der Folge, dass pathologische Spieler nicht identifiziert werden und nicht suchtpräventiv kontrolliert werden können. Ein wirksamer Spielerschutz gegenwärtig ob der herrschenden Rechtslage nicht möglich. Der unkontrollierte „Graubereich“ kann zudem die illegale Geldwäsche fördern. Die EU-Kommission stellt hierzu fest:

*"Es gibt in der EU einen beträchtlichen illegalen Markt für Online-Glücksspiele. ... In der aktuellen Lage haben die Verbraucher Zugang zu einem illegalen grenzüberschreitenden Markt, weil dieser de facto toleriert wird oder weil keine wirksame Durchsetzung der bestehenden Vorschriften gegeben ist."*⁷

¹ Auf Grund der besseren Lesbarkeit wird im Text der Einfachheit halber nur die männliche Form verwendet. Die weibliche Form ist selbstverständlich immer mit eingeschlossen.

² Eine Übersicht gibt der Interactive Gambling Report;

<http://www.igamingbusiness.com/content/interactive-gambling-report>.

³ Hambach, W., Hettich, M., Kruis, T. (2009): Verabschiedet sich Poker aus dem Glücksspielrecht? Eine Besprechung der aktuellen verwaltungs- und strafrechtlichen Rechtslage zur Pokervariante Texas Hold'em, in: Medien und Recht – International Edition, S. 41 – 50.

⁴ Kapitel 2.

⁵ Kapitel 3.

⁶ Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Der Markt für Onlinepoker. Spielerherkunft und Spielerverhalten, Norderstedt.

⁷ <http://www.euractiv.de/digitale-agenda/artikel/kommission-nimmt-online-gewinnspiele-in-visier-004559>.

Ziel der vorliegenden Studie und der weiteren Forschungsarbeiten ist es,

1. das mögliche Suchtgefährdungspotential des Onlinepokerspiels am Beispiel der Variante *Texas Holdem No Limit* zu messen und zu bewerten.
2. die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen dieses Spiels möglichst so zu gestalten, dass Spieler aktiv und wirksam geschützt werden.

Bisher wird die wissenschaftliche Forschung zu Glücks- und Geschicklichkeitsspielen in Deutschland dominiert von einer eher klinisch ausgerichteten Forschung. Diese differenziert nicht hinreichend zwischen verschiedenen Glücksspielangeboten und rückt vor allem Aspekte der Spielsucht undifferenziert in den Mittelpunkt. Häufig werden damit verbundene Aussagen und Angaben auch in der Öffentlichkeit medienwirksam und unkommentiert übernommen. Zwei Beispiele:

„Unterschiedlichen Schätzungen zufolge leiden in Deutschland zwischen 150.000 und 400.000 Menschen unter Spielsucht. Ihr Anteil am gesamten Umsatz der Glücksspiel-Branche beträgt laut einer Studie des Hamburger Professors Michael Adams 56,4 Prozent, obwohl sie nur rund elf Prozent der Spieler ausmachen. Diese Spieler verzocken nicht nur ihr eigenes Geld, sie sorgen auch für Folgekosten, welche die Gesellschaft zu tragen hat - wie etwa die Behandlung psychischer Erkrankungen, Kriminalitätsbekämpfung oder Produktivitätsverluste.“⁸

"Automatenglücksspiel ist ein Geschäft mit Kranken", kritisierte Jobst Böning die seit 2006 gelockerten Vorschriften für Spielkasinos und Automatenbetreiber. Er führt aus, ...“ dass die Glücksspielindustrie 56 Prozent ihrer Umsätze mit Suchtkranken mache. Für viele Spieler endet der Gang zu den Geldspielgeräten mit Gewinnmöglichkeit in Verschuldung, Depression und Suizid. Glücksspielsucht sei „die teuerste aller Suchtformen“...Die Glücksspielpolitik habe sich als volkswirtschaftlich und sozial verfehlt erwiesen.“⁹

Es fehlt bisher in vielen Bereichen der Glücks- und Geschicklichkeitsspielbranche an wissenschaftlichen Analysen, die solche Aussagen zum pathologischen Spiel und die damit verbundenen sozialen Kosten einer kritischen Betrachtung unterziehen.

Eine quantitative Bewertung und Beurteilung von Suchtpotentialen des Online-Pokerspiels *Texas Hold'em No Limit* bietet das vom Wissenschaftlichen Forum Glücksspiel auf Initiative der beiden deutschen Soziallotterien - der Aktion Mensch und der ARD-Fernsehlotterie - entwickelte Mess- und

⁸ http://www.kontaktco.at/info_service/newsletter/newsletter_archiv/newsletter_2010_4/

⁹ http://www.tagblatt.de/Home/nachrichten/tuebingen_artikel,-Suechte-Die-volkswirtschaftlichen-Schaeden-sind-riesig-_arid,112551.html

Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten (Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products – AsTERiG).

Dieses ist empirisch validiert, gegenwärtig global führend sowie in der wissenschaftlichen und medizinisch-psychologischen Praxis etabliert.¹⁰ Das Instrument AsTERiG bemisst anhand von Punktwerten (Scores), wie groß das Gefährdungspotential eines Glücks- oder Geschicklichkeitsspiels sein kann. Es lässt dadurch einen unmittelbar komparativen Vergleich der Suchtpotentiale zwischen verschiedenen Glücksspielprodukten zu.¹¹ Darüber hinaus zeigt das Instrument, wo konkret die Gefährdungspotentiale einzelner Glücks- oder Geschicklichkeitsspiele liegen. Damit hat es sich zu einem unverzichtbaren Werkzeug für die Gesetzgebung, für die Rechtsprechung sowie für die Verwaltungspraxis national und international durchgesetzt.

Das Instrument AsTERiG ist grundsätzlich für alle Glücksspielformen und –angebote geeignet. Es bietet sich jedoch an, den Kriterienkatalog für Onlinespiele um einige Merkmale zu erweitern.¹² Unter dem Begriff „Online-Spiele“ werden sämtliche digitalen Spiele zusammengefasst, die allein oder gemeinsam mit anderen gegen einen oder mehrere Gegner (Mensch resp. Maschine) über die Verbindung durch ein Datennetzwerk gespielt werden.¹³ Eine erste quantitative Beurteilung des Online-Pokerspiels *Texas Hold'em No Limit* stuft dessen Suchtgefährdungspotential auf einer Fünfer-Skala als mittel ein. Damit dürfte dieses Online-Pokerspiel etwa im Bereich von Sportwetten liegen. Die Studie empfiehlt eine empirische Validierung dieser Einschätzung im Rahmen eines modular aufgebauten Forschungsprojektes.¹⁴ Die Einbeziehung interdisziplinärer Fachexperten aus Wissenschaft und Forschung – möglichst über Europa gestreut – wird empfohlen.

¹⁰ Wissenschaftliches Forum Glücksspiel (2008): Mess- und Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten, in: Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht (ZfWG), Heft 1, S. 1 – 12; Wissenschaftliches Forum Glücksspiel (2010): Mess- und Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten, in: Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, Heft 5, S. 311 – 316.

¹¹ Meyer, G., Häfeli, J., Mörsen, C., Fiebig, M. (2010): Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale, in: Sucht, Vol. 56, Heft 6, S. 405 – 414.

¹² Vgl. dazu Kapitel 4.2.

¹³ Jöckel, S. (2007): Online Spiele. Eine konzeptuelle Abgrenzung verschiedener Spielformen, Technische Universität Ilmenau, Berichte aus Forschung und Lehre 02/2007; http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-10821/MMMM22007_J.pdf.

¹⁴ Kapitel 5.

1.2 Aufbau und Vorgehensweise

Die Studie soll sich zu vier Kapiteln gliedern, die aufeinander aufbauen (Abb.1.1):

Kapitel 2

Abschnitt 2.1 stellt das Onlinepokerspiel *Texas Hold'em No Limit* vor. Abschnitt 2.2 erläutert die Einstufung des Onlinepokerspiels als Glücks- und/oder Geschicklichkeitsspiel.

Kapitel 3

Abschnitt 3.1 betrachtet die gesetzlichen Rahmenbedingungen des Onlinepokerspiels in Deutschland und der EU. Abschnitt 3.2 zeigt anhand von ökonomischen Kennziffern die Marktentwicklung für Onlinepokerspiele auf. Abschnitt 3.3 analysiert Studien zum pathologischen Spielverhalten in Deutschland.

Kapitel 4

Abschnitt 4.1 stellt das empirisch validierte Instrument AsTERiG vor. Abschnitt 4.2 erweitert dieses Instrument um speziell relevante Kriterien für Online-Glücksspiele und wendet diese beispielhaft auf das Spiel *Texas Hold'em No Limit* an.

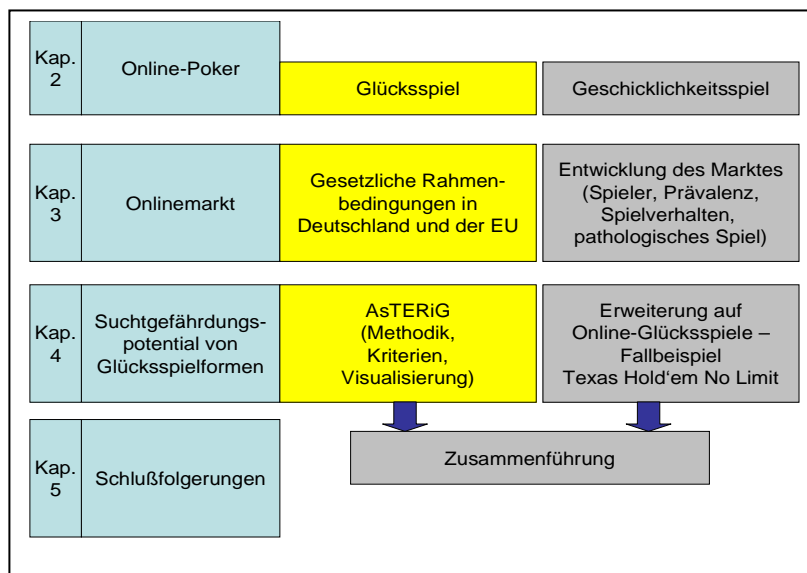


Abbildung 1.1: Aufbau der Studie

Kapitel 5

Aufbauend auf den Ergebnissen der vorangegangenen Kapitel werden Schlussfolgerungen für eine Validierung des erweiterten Instruments gezogen und Module für die Fortführung des Forschungsprojektes formuliert.

2 Grundlagen des Pokerspiels

Poker ist der Name einer Familie von Kartenspielen, die in der Regel mit Pokerkarten des anglo-amerikanischen Blatts zu 52 Karten gespielt werden.¹⁵ Mit Hilfe von fünf Karten wird eine Hand (Pokerblatt) gebildet. Dabei setzen die Spieler ohne Wissen um das genaue Blatt des Gegners einen unterschiedlich hohen Einsatz in Form von Echtgeld, Spielmarken oder Chips auf die Gewinnchancen der eigenen Hand. Die von den Spielern eingesetzten Chips einer Spielrunde (pot) fallen demjenigen Spieler mit der stärksten Hand zu oder dem einzig verbleibendem Spieler, wenn alle anderen Spieler nicht bereit sind, den von ihm vorgelegten Einsatz ebenfalls zu bringen. Dies eröffnet die Möglichkeit, durch Bluffen auch mit schwachen Karten zu gewinnen. Sämtliche Pokervarianten stellen Spiele mit unvollständiger Information dar, da nie alle Karten ausgegeben werden.

Poker unterscheidet sich durch eine Vielzahl von Varianten, z.B:

- 6 Varianten: <http://www.pokerworld24.org/de/pokerregeln/spielarten>
- 20 Varianten: <http://www.pokern.com/poker-regeln/>

Eine Übersicht zu Poker-Regeln findet sich z.B. unter:

<http://www.pokercheck.org/poker/regeln/>

Poker-Strategien werden z.B. empfohlen unter:

<http://www.pokercheck.org/poker/strategien/>

Die vorliegende Studie analysiert die Pokervariante des Spiels *Texas Hold'em No Limit*.¹⁶

2.1 Texas Hold'em No Limit

Texas Hold'em (No Limit) gilt als die meist gespielte und populärste Pokervariante weltweit. Es wird mit fünf offenen Karten, den Gemeinschaftskarten gespielt (Community Cards). Zusätzlich bekommt jeder Spieler zwei verdeckte Karten (Hole Cards), die unter den Spielern nicht gezeigt werden dürfen. Es gewinnt der Spieler, der aus den fünf Gemeinschaftskarten und den beiden Hole-Karten das beste Fünf-Karten-Blatt zusammenstellt. Das Spiel ist in vier Bierrunden aufgeteilt, und die Spieler bieten nacheinander im Uhrzeigersinn. Jede neue Runde beginnt mit einem Einsatz (dem *small blind*),¹⁷ einem weiteren Einsatz (dem *big blind*)¹⁸ und einer Einsatzrunde.¹⁹

¹⁵ Vgl. als Einführung Sklansky, D. (2006): *The Theory Of Poker* (Deutschsprachige Ausgabe: Ein Klassiker der Pokerliteratur), Regensburg.

¹⁶ Adler, E. (2007): *Texas Hold'em - Poker mit System 1: Band I - Anfänger und Fortgeschrittene*. Ein Lehrbuch über Theorie und Praxis im Online- und Live-Pokerspiel, Oldenburg; Adler, E. (2007): *Texas Hold'em - Poker mit System 2: Fortgeschrittene und Experten*, Oldenburg.

¹⁷ Die Blinds sind Pflichteinsätze, die dafür sorgen, dass immer etwas im Pot zu gewinnen ist. Der Small Blind ist der kleinere der beiden Pflichteinsätze.

Die Regeln für den Wetteinsatz variieren je nachdem, ob man Limit, Pot-Limit oder No-Limit spielt. Jede dieser Texas Holdem Variationen kann online entweder kostenlos (mit Spielgeld) oder mit echtem Geld gespielt werden. Eine Beschreibung der wichtigsten Begriffe, Regeln und Rangfolge der Poker-Kombinationen ist dieser Studie als separate Datei beigefügt. Ein Online-Glossar der wichtigsten Begriffe findet sich z.B. unter:

http://www.pokerworld24.org/de/poker_glossar/.

In der Variante des No Limit gibt es im Gegensatz zur Variante *Limit Hold'em* bzw. *Pot-Limit*²⁰ keinen festgelegten Wetteinsatz.²¹ Der Mindesteinsatz eines Spiels muss mindestens der Höhe des *big blinds* entsprechen. Eine Erhöhung muss mindestens die Höhe des ursprünglichen Einsatzes der jeweiligen Setzrunde haben. Jeder Spieler kann in jeder Setzrunde alle Chips setzen, die er hat. Nicht unerheblich zur Popularität dieser Variante beigetragen haben die Fernsehübertragungen der Weltpokerserie (World Series of Poker, WSOP),²² der World Poker Tour (WPT),²³ der European Poker Tour (EPT) oder anderer Turniere durch Sport 1 (früher: DSF) oder Eurosport.

Die Regeln von *Texas Hold'em Poker* gelten im Vergleich zu anderen Varianten als relativ einfach zu erlernen. Experten sind sich jedoch einig, dass es sich gerade in der No Limit Variante um ein strategisches Spiel handelt, das viele taktische²⁴ und psychologische Elemente aufweist.²⁵ Es gibt daher eine Reihe von Internet-Seiten, Softwareprogrammen und Büchern, die sich nicht nur mit den Regeln, sondern auch mit strategischen Optionen im Verlauf des Pokerspiels beschäftigen. Bereits dieser Sachverhalt weist darauf hin, dass es bei dem Spiel nicht nur auf den Zufall, sondern auch auf Geschicklichkeit ankommt.

Einige Beispiele zu Büchern:

- Das Buch „Theory of Poker“ gilt als Standardwerk. Slansky beschäftigt sich in seinem Buch damit, wie theoretische Grundlagen auf das eigene Spiel anwendbar sind. Außerdem widmet es sich in weiteren Kapiteln dem Bluffen, Täuschungen oder dem Verhalten in bestimmten Spielsituationen.²⁶

¹⁸ Der Einsatz der von einem Spieler an der zweiten Position nach dem Dealer gebracht werden muss. Der Dealer ist der Spieler, der die Karten ausgibt, den Pott verteilt und das Spiel überwacht.

¹⁹ Der Big Blind ist normalerweise doppelt so groß wie der Small Blind.

²⁰ Pot Limit Texas Hold'em: Ein Spieler kann maximal einen Einsatz in Höhe des Pots machen.

²¹ Bei dieser Variante existiert nur ein Minimum für den Wetteinsatz, das Maximum ist nur durch die Menge des Geldes der Spieler begrenzt.

²² <http://www.wsop.com/>.

²³ <http://www.worldpokertour.com/>.

²⁴ Vgl. z.B. <http://www.poker-institut.org/strategien/>.

²⁵ Zur Rolle der Psychologie im Pokerspiel vgl. z.B.

<http://www.pokerfieber.com/poker-strategie/psychologie/rolle-psychologie/>.

²⁶ Slansky, D. (2006): *The Theory Of Poker* (Deutschsprachige Ausgabe: Ein Klassiker der Pokerliteratur), Regensburg.

- Das Buch „Hold'em Poker For Advanced Players“ richtet sich an bereits fortgeschrittene Spieler, die ab einem Niveau von 20 US-\$ spielen. Es beinhaltet Analysen und viele Übungsaufgaben.²⁷
- „Harrington on Hold'em“ ist ein dreibändiges Standardwerk, wobei Band 1 und 2 im Grunde als ein Buch zu betrachten sind, dessen Umfang aber eine Edition in zwei Teilbänden erforderlich machte. Band 3 versammelt Übungsaufgaben zu dem in Band 1 und 2 Erlernten, mit denen das dort erworbene Wissen praxisnah vertieft werden kann.²⁸
- Das von Kalhamer vorgelegte Buch widmet sich im ersten Teil den generellen Gegebenheiten, Regeln und Spielarten von Texas Hold'em und erklärt im zweiten Teil verschiedene taktische und strategische Konzepte, die das eigene Spiel verbessern.²⁹
- Die Bücher von Adler liefern eine verständliche Einführung in das Pokerspiel. Der Schwerpunkt liegt auf der Variante Texas Hold'em. Es werden die taktischen Grundlagen vermittelt und gleichzeitig Übungen angeboten, um sich im Pokerspiel zu verbessern und häufiger zu gewinnen. Es geht dabei sowohl auf Cashgame-Poker als auch auf Turnierpoker ein.³⁰

Alle Anbieter bieten umfangreichen Informationen zu Regeln, Spielvarianten und Spielstrategien an, z.B.:

- PokerStars.³¹
- Full Tilt Poker.³²
- Everest Poker.³³
- IPN (Boss Media).³⁴
- Cake Poker.³⁵
- iPoker Network.³⁶
- PartyPoker.³⁷
- bwin.³⁸

²⁷ Slansky, D., Malmuth, M. (1999): Hold'em Poker For Advanced Players, Atlanta.

²⁸ Harrington, D. (2004): Harrington on Hold'em: Volume I: Strategic Play; Henderson; Harrington, D. (2005): Harrington on Hold'em: Volume II: The Endgame, Henderson; Harrington, D. (2006): Harrington on Hold'em: Volume III: The Workbook, Henderson; die Bücher sind inzwischen auch in deutscher Sprache erschienen.

²⁹ Kalhamer, S.M. (2006): Texas Hold'em Poker. Vom Anfänger zum turnierreifen Pokerspieler, Regensburg.

³⁰ Adler, E. (2007): Texas Hold'em - Poker mit System 1: Band I - Anfänger und Fortgeschrittene. Ein Lehrbuch über Theorie und Praxis im Online- und Live-Pokerspiel, Oldenburg; Adler, E. (2007): Texas Hold'em - Poker mit System 2: Fortgeschrittene und Experten, Oldenburg.

³¹ <http://www.pokerstars.com/de/>.

³² <http://www.fulltiltpoker.com/de/>.

³³ <http://www.everestpoker.com/de/>.

³⁴ http://www.ipnpoker.com/ipn_poker_rooms/german_partners/area-209.html. Das Internationale Pokernetzwerk (IPN) ist ein Zusammenschluss von Pokerräumen, der sich Anbietern u.a. aus dem Sportwettenbereich zusammensetzt.

³⁵ <http://cakepoker.eu/de/Default.aspx>.

³⁶ <http://www.pokersites.com/de/netzwerke/ipoker>.

³⁷ <http://de.partypoker.com/>.

2.2 (Online-)Poker als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel?

Die Frage, ob es sich beim (Online-)Poker um eine Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel handelt, ist von hoher Bedeutung für die Regulierung des Spiels.

„Ob Texas Hold'em nun Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel ist, ist von zentraler Bedeutung für eine weitere rechtliche Bewertung. Sowohl § 284 StGB als auch § 3 Abs. 1 Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) gehen nämlich vom Begriff des Glücksspiels aus.“³⁹

Der Begriff Glücksspiel ist in § 3, Absatz 1 des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) konkretisiert:⁴⁰

„(1) Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist. Auch Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele.“⁴¹

Die rechtliche Definition benennt folglich drei Merkmale eines Glücksspiels:

1. Es muss sich um ein Spiel handeln.
2. Die Teilnahme an dem Spiel erfordert einen entgeltlichen Einsatz.
3. Der Gewinn muss ganz und überwiegend vom Zufall abhängen.

Diese Definition grenzt das Glücksspiel vom Geschicklichkeitsspiel ab. Im Fall des Geschicklichkeitsspiels hängt das Ergebnis nicht überwiegend vom Zufall (sondern vom Geschick) ab (Abb. 2.1).

Begrifflich werden Glücks- und Geschicklichkeitsspiele danach unterschieden, ob die Entscheidung über Gewinn oder Verlust wesentlich von den Fähigkeiten, Kenntnissen oder dem Grad der Aufmerksamkeit der einzelnen Spieler bestimmt wird (Geschicklichkeitsspiel) oder ausschließlich bzw. überwiegend vom Zufall abhängig ist (Glücksspiel).⁴²

³⁸ <https://poker.bwin.com/de/poker.aspx?content=texasholdem>.

³⁹ Hambach, W., Hettich, M., Kruis, T. (2009): Verabschiedet sich Poker aus dem Glücksspielrecht? Eine Besprechung der aktuellen verwaltungs- und strafrechtlichen Rechtslage zur Pokervariante Texas Hold'em, in: Medien und Recht – International Edition, S. 42.

⁴⁰ http://by.juris.de/by/gesamt/GlueStVtr_BY.htm

⁴¹ Staatsvertrag zum Glücksspielwesen in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag - GlüStV); http://by.juris.de/by/gesamt/GlueStVtr_BY.htm.

⁴² Kretschmer, B. (2007). Poker – Ein Glücksspiel?, in: Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, April, S. 97.

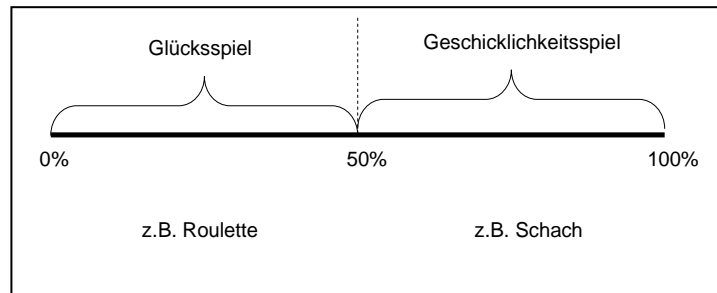


Abbildung 2.1: Glücks- und Geschicklichkeitsspiel⁴³

Nicht hinreichend geklärt ist die Auslegung der Formulierung „ganz oder überwiegend vom Zufall abhängig.“ Für Spiele, die ausschließlich vom Geschick abhängen, ist diese Definition eindeutig (z.B. Schach).

Für Glücksspiele, bei denen der Erwartungswert⁴⁴ durch den Spieler nicht beeinflusst werden kann, ist die Definition ebenfalls zutreffend (z.B. Roulette). Bei klassischen Glücksspielen wie Roulette oder Spielautomaten im Casino ist es entsprechend nicht möglich, über einen längeren Zeitraum oder auf Dauer Gewinne zu erzielen.⁴⁵

Poker ist unstrittig als Spiel zu betrachten. Auch wird in der Regel für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt. Die entscheidende Frage ist demnach, wie stark der Zufall die Chance auf Gewinn oder Verlust beim Pokerspiel beeinflusst.⁴⁶

„Das kritische Definitionsmerkmal für das Pokerspiel ist, ob der Zufall oder die Geschicklichkeit überwiegt, also für das Spielergebnis zu mehr als 50% verantwortlich ist. Diese Definition gilt dabei für den durchschnittlichen Spieler. Unstrittig ist, dass beim Pokerspiel – im Gegensatz zu reinen Glücksspielen wie dem Roulett(e) – auch die Geschicklichkeit eine Rolle spielt. Es handelt sich also um ein Mischspiel.“⁴⁷

Insgesamt lässt sich damit eine grobe Einordnung in die drei Kategorien des absoluten Glücksspiels, des reinen Geschicklichkeitsspiels und des gemischten Spiels vornehmen.

⁴³ Fiedler, I. (2008): Das Gefährdungspotential von Glücks- und Geschicklichkeitsspielen – Soziale Kosten und rechtspolitische Empfehlungen, Norderstedt, S. 2.

⁴⁴ Der Erwartungswert einer Zufallsvariablen ist jener Wert, der sich in der Regel bei oftmaligem Wiederholen des zugrunde liegenden Experiments als Mittelwert der Ergebnisse ergibt.

⁴⁵ Sklansky, D. (2007): Small Stakes Hold'em. Mit Expertenwissen gewinnen, Quickborn, S. 39.

⁴⁶ Hambach, W., Hettich, M., Kruis, T. (2009): Verabschiedet sich Poker aus dem Glücksspielrecht? Eine Besprechung der aktuellen verwaltungs- und strafrechtlichen Rechtslage zur Pokervariante Texas Hold'em, in: Medien und Recht – International Edition, S. 42.

⁴⁷ <http://www.wiso.uni-hamburg.de/institute/irdw/arbeitsbereich-gluecksspiele/poker-gluecksspiel-oder-geschicklichkeitsspiel/>.

Texas Hold'em ist als gemischtes Spiel einzuordnen. Wesentlicher Zufallsfaktor ist die Kartenverteilung. Das Pokerspiel kann jedoch nicht auf diesen Zufallsfaktor reduziert werden. Damit ein Spiel nicht nur oder maßgeblich vom Glück abhängt, ist es erforderlich, dass sein Erlernen möglich ist. Ein Spieler kann dann durch eine gewisse Übung ein hinreichendes Maß an Spielfertigkeit erlangen. Maßgebliche Fertigkeiten sind dabei nach der Rechtsprechung vor allem geistige und körperliche Fähigkeiten (z.B. gute Merkfähigkeit und schnelle Kombinationsgabe), die Beherrschung der Spielregeln sowie die Übung und Aufmerksamkeit der Spieler.⁴⁸

Beispielhaft sei auf die spielstrategischen Möglichkeiten verwiesen, die bei *Texas Hold'em No Limit* besonders vielfältig sind. Mehr als 100 Bücher zeigen strategische Optionen auf, die sich beziehen auf

- die Anzahl der Spieler, die sich an der aktuellen Setzrunde beteiligen,⁴⁹
- die Spielertypen,⁵⁰
- das Table Image,⁵¹
- die Position,⁵²
- die Blinds und Stacks⁵³,
- die Pot odds⁵⁴.
- die Handlungsmöglichkeiten des call, bet, raise oder fold.⁵⁵

Für die Beantwortung der Frage, ob ein Spieler das Spielergebnis auch überwiegend durch Geschicklichkeit beeinflussen kann, muss nach allgemeiner Ansicht auf den Durchschnittsspieler abgestellt werden.

⁴⁸ Hambach, W., Hettich, M., Kruis, T. (2009): Verabschiedet sich Poker aus dem Glücksspielrecht? Eine Besprechung der aktuellen verwaltungs- und strafrechtlichen Rechtslage zur Pokervariante Texas Hold'em, in: Medien und Recht – International Edition, S. 43.

⁴⁹ Je höher die Spielerzahl ist desto besser muss das Blatt sein, um zu gewinnen. Mit steigender Anzahl der Spieler sinkt die Wahrscheinlichkeit, das beste Blatt am Tisch zu haben.

⁵⁰ Bekannt ist z.B. die Einteilung der Spieler nach Risikofreude.

⁵¹ Table image bezeichnet den Eindruck, den die Mitspieler von einem selbst haben. Man kann dies durch sein Verhalten gezielt beeinflussen.

⁵² Die Position bestimmt, über wie viele Informationen man vor seiner Handlung verfügt und beeinflusst entsprechend das Verhalten.

⁵³ Bezieht sich auf das Verhältnis der Grundeinsätze zu der verbleibenden Menge an Chips bei den einzelnen Spielern (stacks). Je niedriger die stacks im Verhältnis zu den blinds sind, desto mehr steht ein Spieler unter Zugzwang.

⁵⁴ Pot odds fragen nach dem Verhältnis der Höhe des zu gewinnenden pots zu dem zu bringenden Einsatz. Dies muss mit der Gewinnwahrscheinlichkeit abgeglichen werden, die durch die outs, d.h. die Anzahl der möglichen, noch verbleibenden Karten, die in den einzelnen Verteilungsphasen noch aufgedeckt werden, bestimmt wird.

⁵⁵ Vgl. dazu die Übersicht in Hambach, W., Hettich, M., Kruis, T. (2009): Verabschiedet sich Poker aus dem Glücksspielrecht? Eine Besprechung der aktuellen verwaltungs- und strafrechtlichen Rechtslage zur Pokervariante Texas Hold'em, in: Medien und Recht – International Edition, S. 43.

Insbesondere müssen bei dieser Beurteilung mathematische Kalkulationen und Wahrscheinlichkeitsberechnungen unberücksichtigt bleiben, da sie nicht die Fähigkeiten eines Durchschnittsspielers widerspiegeln.⁵⁶ Ist ein Spieler gar in der Lage, das Spielergebnis mit seinen Kenntnissen und Fähigkeiten so zu beeinflussen, dass der Zufall nicht mehr dominiert, liegt per definitionem ein Geschicklichkeitsspiel vor. Hier bleibt zu klären, welche Methode bei der Bestimmung des durchschnittlichen Spielers anzuwenden ist (z.B. Median⁵⁷, arithmetisches Mittel⁵⁸).

„Die entscheidende Frage, ob dem Durchschnittsspieler die überwiegende Beeinflussung des Spielergebnisses durch seine Geschicklichkeit nun möglich ist oder nicht, wird in der Literatur häufig als eine Frage der Wertung oder der Abwägung dargestellt. Auch diejenigen Autoren, die sich bisher in Bezug auf Texas Hold'em um einen differenzierten Ansatz bemüht haben, legen ihrer Einordnung letztlich eine Wertung zugrunde, die mit empirischen Daten nicht belegt wird.“⁵⁹

Es gibt inzwischen eine Reihe von Studien, die den Einfluss der Geschicklichkeit beim Pokerspiel analysieren. Sie wurden in 2010 im Rahmen einer wissenschaftlichen Abschlussarbeit an der Universität Wien zusammengetragen und kommentiert.⁶⁰

Die nachfolgenden Ausführungen fassen die Ergebnisse zusammen.

2.2.1 Kritische Wiederholungshäufigkeit

Zur Beurteilung der Geschicklichkeitskomponente haben Fiedler/Rock das Pokerspiel nicht im Rahmen einer künstlichen Pokenumgebung, sondern anhand des tatsächlichen Spielverhaltens von Spielern beurteilt. Aufgezeichnet wurde das Online-Spielverhaltens auf Basis von so genannten Handhistorien.

⁵⁶ Schönke, A., Schröder, H. (2006): Strafgesetzbuch, Kommentar, München, S. 2447.

⁵⁷ In der Statistik teilt der Median eine Grundgesamtheit in zwei Hälften unterschiedlicher Größe, so dass Merkmalsausprägungen in der einen Hälfte kleiner als der Median sind, in der anderen größer.

⁵⁸ Das arithmetische Mittel (Durchschnitt) ist ein Mittelwert, der als Quotient aus der Summe aller beobachteten Werte und der Anzahl der Werte definiert ist.

⁵⁹ Hambach, W., Hettich, M., Kruis, T. (2009): Verabschiedet sich Poker aus dem Glücksspielrecht? Eine Besprechung der aktuellen verwaltungs- und strafrechtlichen Rechtslage zur Pokervariante Texas Hold'em, in: Medien und Recht – International Edition, S. 44.

⁶⁰ Sturc, M. (2010): Poker – Ein Paradigmenwechsel vom Glücksspiel zum Denksport, Bakkalaureatsarbeit, Universität Wien, http://gambling-institute.de/poker-texte/Martin_Sturc_-_Poker_-_Ein_Paradigmenwechsel_vom_Gl%C3%BCcksspiel_zum_Denksport.pdf.

Im Mittelpunkt der Untersuchung steht die kritische Wiederholungshäufigkeit (CRF-Wert⁶¹) des Pokerspiels.⁶² Ausgangspunkt ist die Hypothese dass sich der Zufall mit zunehmender Spielwiederholung ausmittelt, der Einfluss des Geschicks jedoch verbleibt und sich addiert. Der CRF-Wert stellt den Schwellenwert an Wiederholungen dar, ab dem der Anteil des Geschicks gleich dem Anteil des Zufalls ist. Bei einem großen CRF-Wert handelt es sich bei dem Spiel eher um ein Glücksspiel, bei einem kleinen CRF-Wert eher um ein Geschicklichkeitsspiel (Abb. 2.2).

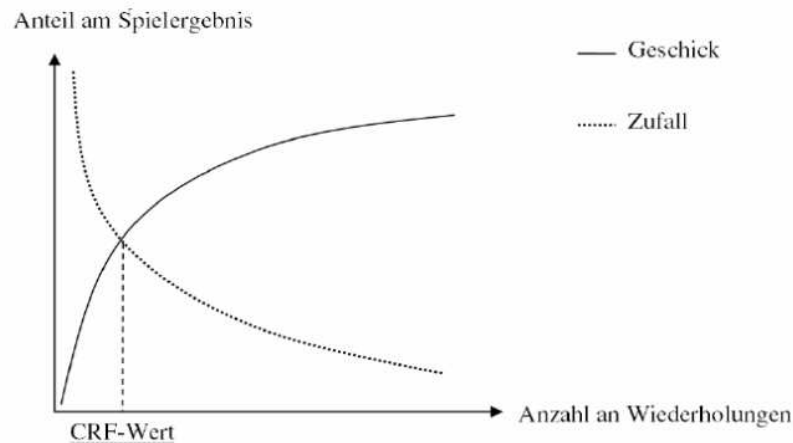


Abbildung 2.2: Kritische Wiederholungshäufigkeit⁶³

In der Untersuchung wurde im Zeitraum vom 19.04.2008 bis 05.07.2008 auf den Online-Plattformen PokerStars und PartyPoker das Spielverhalten von 51.761 Pokerspielen aufgezeichnet. Erfasst wurden ausnahmslos Daten für die Pokervariante *Texas Hold'em No Limit*. Dazu wurden Tische mit vier bis maximal sechs Spielern herangezogen. Es wurden Spiele mit Grundeinsätzen von 2 US-\$/4US-\$, 3US-\$/6US-\$ und 5 US-\$/10 US-\$ analysiert.

Fiedler/Rock kommen bei der Auswertung und Analyse der Daten zu dem Ergebnis, dass die kritische Wiederholungshäufigkeit (CRF-Wert), bei der das Spielergebnis stärker vom Geschick als vom Zufall abhängt, bei etwa 1.000 gespielten Händen liegt. Dies entspricht bei einem Live-Pokerspiel mit 30 gespielten Händen pro Stunde einer Gesamtzeit von 30,3 Stunden. Beim Online-Pokerspiel mit 75 Händen pro Stunde verringert sich die kritische Stundenzahl auf 13,3 Stunden (Tab. 2.1).

⁶¹ Critical Repetition Frequency (CRF).

⁶² Rock, J.P., Fiedler, I. (2008): Die Empirie des Online-Pokers – Bestimmung des Geschicklichkeitsanteils anhand der kritischen Wiederholungshäufigkeit, in: Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, Dezember, S. 412 – 422.

⁶³ Rock, J.P., Fiedler, I. (2008): Die Empirie des Online-Pokers – Bestimmung des Geschicklichkeitsanteils anhand der kritischen Wiederholungshäufigkeit, Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, S.412 – 422.

	Offline	Online							
	1 Tisch	1 Tisch	2 Tische	4 Tische	6 Tische	8 Tische	10 Tische	12 Tische	16 Tische
Tischanzahl									
Hände pro Stunde	30	75	150	300	450	600	750	900	1200
Kritische Stundenzahl	30,3	13,3	6,7	3,3	2,2	1,7	1,3	1,1	0,8

Tabelle 2.1: Kritische Stundenzahl für verschiedene Spielszenarien⁶⁴

Es liegt demnach nahe, dass ein Spieler die kritische Händeanzahl nicht bei seiner ersten Pokererfahrung, jedoch mit zunehmender Spielpraxis erreicht. In diesem Fall wäre die Pokervariante *Texas Hold'em No Limit* eher als Geschicklichkeitsspiel einzustufen.

Dieses Ergebnis variiert nach Auffassung der Autoren jedoch in Abhängigkeit von der Größe der Stichprobe, da sich die Geschicklichkeitsdifferenz zwischen den Spielern im Zeitablauf aufgrund von Lerneffekten der Spieler und der Zuwanderung unbedarfter Spieler ändern könnte.⁶⁵

2.2.2 Strategie und Setzverhalten

Dedonno/Dettermann haben im Jahr 2008 analysiert, ob Instruktionen positive Auswirkungen auf die Leistung eines Pokerspielers haben.⁶⁶ Der Nachweis einer durch Pokerunterricht erzielbaren Leistungssteigerung würde den Geschicklichkeitsfaktor beim Pokerspiel unterstreichen und zu einer Abgrenzung vom nicht-trainierbaren Glücksspiel beitragen.

Untersuchungsdesign:

- Teilnehmer: 41 Studenten einer amerikanischen Universität (29 männlich, 12 weiblich). Von den 41 Probanden bezeichneten sich 25 als Anfänger, 15 als fortgeschrittene Anfänger und nur eine Person als geübter Spieler.
- Zufällige Einteilung in Versuchsgruppe „Strategie des Pokerspiels“ und Kontrollgruppe „Geschichte des Pokerspiels“.
- Durchführung von 8 Spielrunden zu je 25 Spielen (= 200 Hände).
- Ziel: Gewinnmaximierung/Verlustminimierung.

⁶⁴ Rock, J.P., Fiedler, I. (2008): Die Empirie des Online-Pokers – Bestimmung des Geschicklichkeitsanteils anhand der kritischen Wiederholungshäufigkeit, Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, S. 420.

⁶⁵ Ingo Fiedler, I., Rock, J.P. (2009): Quantifying Skill in Games – Theory and Empirical Evidence for Poker, Gaming Law Review and Economics, Februar 2009 (13), S. 50 – 57.

⁶⁶ Dedonno M., Dettermann, D. (2008): Poker is a Skill, in: Gaming Law Review, Volume 12 (1), S. 31 – 36.

- Nach jeder Spielrunde wurde der Betrag des erzielten Gewinns bzw. Verlusts notiert und nach insgesamt vier Spielrunden (100 Händen) erhielten beide Gruppen Unterricht. Anschließend setzten alle Probanden die Versuchsreihe fort und spielten die ausstehenden vier Spielrunden mit 100 Händen.

Aufgrund des Lerneffekts durch die Anzahl an gespielten Händen verbesserten sich beide Gruppen im Vergleich der ersten vier Spielrunden (T1) zu den letzten vier Spielrunden (T2; Abb. 2.3).

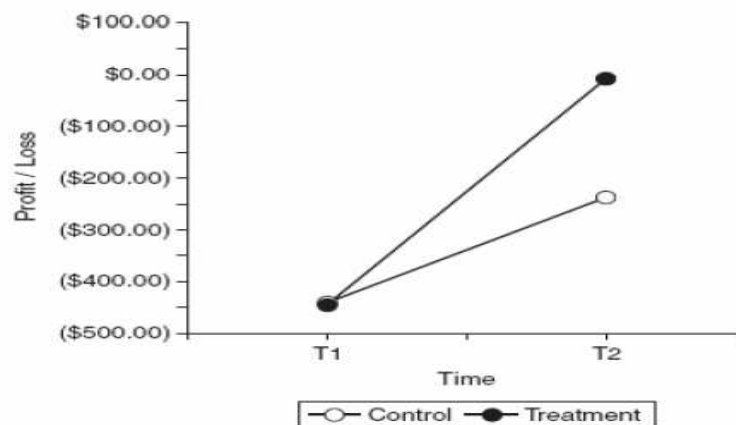


Abbildung 2.3: Lerneffekt der Versuchsgruppe gegenüber der Kontrollgruppe (Studie 1)⁶⁷

Wäre das Pokerspiel nur vom Glück abhängig, wäre kein Lerneffekt möglich und es könnte nicht zu einer Leistungssteigerung kommen.

In einer zweiten Studie wurde den limitierenden Faktoren der ersten Studie Rechnung getragen. Die Probanden konnten mehr Hände spielen (720), es wurden weitere Strategien vorgestellt und die Teilnehmer hatten mehr Übungszeit.

Das Hauptinteresse bei der Auswertung der Daten galt - wie bereits bei der ersten Studie - der Frage, ob die Versuchsgruppe im Vergleich zur Kontrollgruppe nach den Unterrichtseinheiten eine Leistungssteigerung erzielen konnte. Die Versuchsgruppe, die Informationen zu Pokerstrategien hatte, zeigte auch in dieser Studie eine deutlichere Leistungssteigerung gegenüber der Kontrollgruppe, die ausschließlich Informationen zur Geschichte des Pokerspiels erhielt (Abb. 2.4).

⁶⁷ Dedonno M., Dettermann, D. (2008): Poker is a Skill, in: Gaming Law Review, Volume 12 (1), S. 33.

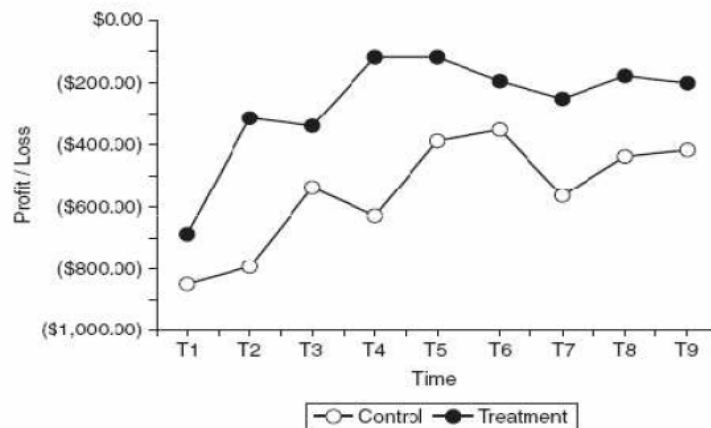


Abbildung 2.4: Lerneffekt der Versuchsgruppe gegenüber der Kontrollgruppe (Studie 2)⁶⁸

Die Untersuchung bestätigt die Auffassung von Holznagel:

„Bei Spielen, deren Ausgang wesentlich vom Zufall abhängt, können Spieler nicht entscheidend besser werden. Ihre Fähigkeiten spielen neben dem Zufall nur eine untergeordnete Rolle. Dies ist bei Geschicklichkeitsspielen anders, weshalb die Möglichkeit zu lernen ein wichtiger Indikator für Spiele ist, die auf Geschicklichkeit basieren.“⁶⁹

In einer von Hope/McCulloch durchgeführten Studie wurden im Jahr 2008 rund 103 Millionen gespielte Hände auf der Online Poker Plattform von PokerStars analysiert, die aufgrund der hohen Datenmenge das Spiel *Texas Hold`em* mathematisch repräsentieren soll.⁷⁰ Es wurde erhoben,

- wie oft eine Hand in einem Showdown endete, also alle vier Setzrunden abgeschlossen wurden und zumindest noch zwei Spieler im Spiel waren.
- wie oft im Showdown tatsächlich der Spieler mit den besten Karten gewann oder diese bereits frühzeitig ausgestiegen waren.

Die Auswertung der Daten kommt zu dem Ergebnis, dass in rund $\frac{3}{4}$ der Fälle ein Sieger ermittelt wird, ohne dass es zu einem Showdown kommt. Dies bedeutet dass der Ausgang bei $\frac{3}{4}$ der gespielten Hände nur durch das Setzverhalten der Spieler bestimmt wird und der Gewinner seine Karten letztlich nicht zeigen muss. Beim restlichen $\frac{1}{4}$ der Fälle, bei denen es zu einem Showdown kommt, gewinnt nur etwa zur Hälfte der Fälle jener Spieler, der die beste Kartenkombination formen konnte.

⁶⁸ Dedonno M., Dettermann, D. (2008): Poker is a Skill, in: Gaming Law Review, Volume 12 (1), S. 35.

⁶⁹ Holznagel, B. (2008). Poker – Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel, in: MultiMedia und Recht (MMR), 7, S. 442.

⁷⁰ Hope, P., McCulloch S. (2009). Statistical Analysis of Texas Hold`Em; <http://www.cigital.com/resources/gaming/poker/100M-Hand-AnalysisReport.pdf>.

Die andere Hälfte gewinnt ein Spieler im Showdown mit einer schlechteren Kartenkombination, da der Spieler mit der besten Kartenkombination bereits vor dem Show-down ausgestiegen ist (Abb. 2.5).

Betting vs. Hands

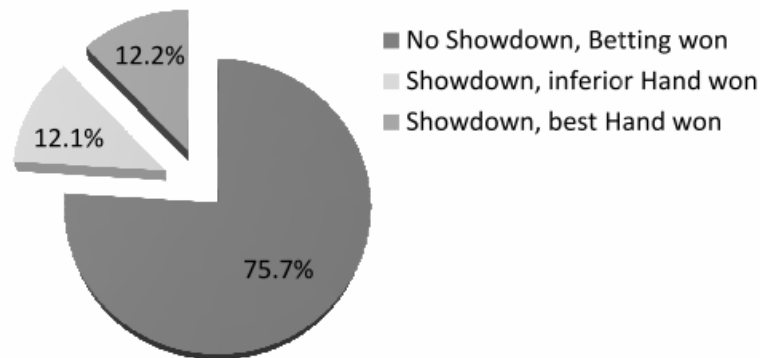


Abbildung 2.5: Anteil an Showdowns und „besten“ Händen im Showdown⁷¹

2.2.3 Spielertypologien

Im Jahr 2006 führten Cabot/Hannum eine computerbasierte Untersuchung durch, in der das Aufeinandertreffen verschiedener Spieler mit unterschiedlicher Spielstärke simuliert wurde.⁷² Arbeitshypothese war, dass ab einer gewissen Anzahl an gespielten Händen jeder Spielteilnehmer gleich gute sowie gleich schlechte Karten bekommt. Wenn Geschicklichkeit eine Bedeutung hätte, dann sollte ein guter Spieler einen schlechteren Spieler langfristig bei der Ausgabe vieler Hände im Spiel schlagen können. Zur Durchführung der Analyse wurden per Simulation verschiedene Spielerprofile entworfen, denen verschiedene Fähigkeiten zugeordnet wurden (z.B. Berechnen von Wahrscheinlichkeiten, die Fähigkeit zu Bluffen oder das Spiel je nach Handlung der eigenen und gegnerischen Position zu variieren). Pro Simulation wurden 1 Mio. Hände gespielt.

In einem ersten Schritt wurden zehn Spieler mit denselben Fähigkeiten an einen Tisch gesetzt. Simuliert wurde das Spiel *Texas Hold'em* mit den Grundeinsätzen 20 US-\$/40 US-\$.

⁷¹ Abb. entnommen aus Sturc, M. (2010): Poker – Ein Paradigmenwechsel vom Glücksspiel zum Denksport, Bakkalaureatsarbeit, Universität Wien, http://gambling-institute.de/poker-texte/Martin_Sturc_-_Poker_-_Ein_Paradigmenwechsel_vom_Gl%C3%BCcksspiel_zum_Denksport.pdf.

⁷² Cabot, A., Hannum, R. (2005): Poker: Public Policy, Law, Mathematics and The Future of an American Tradition, in: Thomas M. Cooley Law Review, Vol. 22 (3), S. 443 – 515.

Da die Spielerprofile gleich waren, konnten die Unterschiede in Bezug auf den Gewinn bzw. Verlust eines jeden Spielers auf die statistische Varianz der Kartenverteilung (Glückskomponente) zurückgeführt werden. Je mehr Hände gespielt wurden, desto mehr näherten sich die Gewinne der gleichstarken Spieler an, weil die Varianz der Kartenverteilung ausgeglichen wurde. Der Glücksfaktor scheint demnach eine geringere Rolle zu spielen, wenn eine höhere Anzahl an Händen gespielt wird (Abb. 2.6).

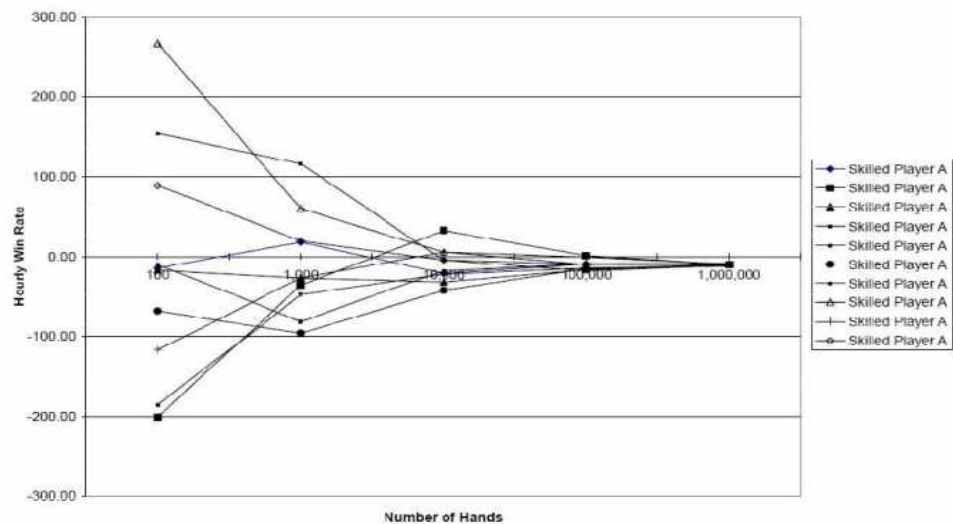


Abbildung 2.6: Gewinnrate⁷³

Auch Variationen der Untersuchung kommen im Kern zum gleichen Ergebnis (z.B. wenn Anfänger auf geübte Spieler treffen). Während sich die Gewinnrate der geübten Spieler nach 1 Mio. gespielter Hände ausmittelt, erzielen die ungeübten Spieler Verluste.

Im Jahr 2008 wurde eine Untersuchung von Hambach/Hambach/Henze/Kalhamer zur Pokervariante *Texas Hold'em* in den Varianten *No Limit* sowie *Fixed Limit* durchgeführt.⁷⁴ In zwei verschiedenen Testreihen traten Durchschnittsspieler einerseits gegen Pokerprofis und in einem weiteren Experiment gegen Zufallsspieler an. Die Versuchsgruppe setzte sich aus Menschen mit speziellem Interesse an Kartenspielen zusammen, wobei jedoch keine Pokerkennnisse vorlagen. Bei den Profispielern handelt es sich um Personen mit umfangreichem Strategiewissen und hoher Spielerfahrung. Die Zufallsspieler wurden durch die Entwicklung eines eigenen Programms simuliert und agierten im Rahmen der Spielregeln ohne Strategie nach dem Zufallsprinzip.

⁷³ Abb. entnommen aus Sturc, M. (2010): *Poker – Ein Paradigmenwechsel vom Glücksspiel zum Denksport*, Bakkalaureatsarbeit, Universität Wien, http://gambling-institute.de/poker-texte/Martin_Sturc_-_Poker_-_Ein_Paradigmenwechsel_vom_Gl%C3%BCcksspiel_zum_Denksport.pdf.

⁷⁴ Hambach, W., Hambach, C., Henze, N., Kalhamer, S. (2008): *Pokerstudie*. Die unveröffentlichte Studie liegt den Autoren vor.

- a) Sollten sich die Durchschnittsspieler gegen die Zufallsspieler durchsetzen, wäre dies ein Indiz dafür, dass die Geschicklichkeit eine wichtige Rolle beim Pokerspiel einnähme.
- b) Sollten die Durchschnittsspieler gegen die Pokerprofis verlieren würden, wäre dies ein Indiz dafür, dass sich die Komponente der Geschicklichkeit noch weiter steigern ließe.

In einer ersten Testreihe mit Profispielern traten 100 Durchschnittsspieler an insgesamt zwanzig Tischen gegen jeweils einen Pokerprofi an. Die Tische wurden zu je sechs Spielern pro Tisch und über einen Zeitraum von sechs Stunden (etwa 300 Hände) gespielt. Das Gesamtguthaben jedes Spielers betrug 2.000 Chips, von denen die Spieler zwischen 40 und 200 Chips mit an den Tisch nehmen konnten. Die Grundeinsätze wurden in beiden Spielvarianten mit den *blinds* 1/2 und beim *Fixed Limit* zusätzlich die Setzbeträge bei small bet 2 / big bet 4 festgelegt.

In der Variante *Texas Hold'em No Limit* konnten die Profispielern bei zehn Tischen insgesamt viermal gewinnen, jeweils zweimal wurden die Plätze 2 und 3 belegt. Die Plätze 4 und 5 wurden je einmal erreicht. In der Variante *Texas Hold'em Fixed Limit* konnten die Profispielern bei 10 Tischen viermal gewinnen, ebenfalls viermal wurde Platz 2 belegt. Die Plätze 3 und 4 wurden je einmal erreicht. Die Profispielern befanden sich somit achtmal im *No Limit* und neunmal im *Fixed Limit* Spiel unter den Top 3 (Tab. 2.2). Die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Ergebnis bei einem reinen Glücksspiel aus 10 Versuchen entsteht, liegt bei 5,5% (*No Limit*) bzw. 1,1% (*Fixed Limit*).

Spielvariante	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6
NO LIMIT	4	2	2	1	1	0
FIXED LIMIT	4	4	1	1	0	0

Tabelle 2.2: Ergebnisse Profi versus Durchschnittsspieler (*No Limit* und *Fixed Limit*)⁷⁵

In einer zweiten Testreihe mit Zufallsspielern traten weitere 40 Durchschnittsspieler ebenfalls an Tischen zu je sechs Personen an und spielten 300 Hände gegen jeweils fünf virtuelle Spieler, deren Verhalten von einem Zufallsgenerator bestimmt wurde. Zur Steuerung der zufälligen Ereignisse der virtuellen Spieler wurde von der TÜV Rheinland Secure IT GmbH ein Programm entwickelt, das eine gleichverteilte zufällige Auswahl der Handlungsoptionen fold, call, check und raise traf (je 25% aller Spielzüge).

⁷⁵ Hambach, W., Hambach, C., Henze, N., Kalhamer, S. (2008): Pokerstudie, S. 68. Die unveröffentlichte Studie liegt den Autoren vor.

In der Variante *Texas Hold'em No Limit* konnten die Durchschnittsspieler gegen die Zufallsspieler 14-mal Platz 2 erzielen, fünfmal wurde Platz 3 belegt und einmal Platz 4 erreicht. In der Variante *Fixed Limit* gewannen die Durchschnittsspieler 19-mal und einmal wurde Platz 2 erreicht (Tab. 2.3).

Spielvariante	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6
NO LIMIT	0	14	5	1	0	0
FIXED LIMIT	19	1	0	0	0	0

Tabelle 2.3: Ergebnisse Durchschnittsspieler versus Zufallsspieler (No Limit und Fixed Limit)⁷⁶

Die Wahrscheinlichkeit, bei einem reinen Glücksspiel mindestens 19 Erfolge an 20 Tischen zu erzielen, liegt bei 0,0002% (*No Limit*) bzw. bei 20 Erfolgen an 20 Tischen bei weniger als 1 zu einer Million (*Fixed Limit*). Die Autoren kommen zu folgendem Ergebnis:

„Der Glücksanteil beim Spiel Texas Hold'em beschränkt sich auf die Zufälligkeit der Kartenverteilung. Dieser Glücksanteil ist für alle Spieler der Gleiche, er mittelt sich auf die Dauer aus. Entscheidend für den Spielausgang beim Texas Hold'em ist nicht das einzelne Spiel, sondern eine längere Spielsequenz. Hierdurch wird der Glücksanteil zu einer marginalen Größe, und es dominiert der durch vielfältigen Eingriffsmöglichkeiten der Spieler das Spieler erst interessant gestaltende Geschicklichkeitsanteil.“⁷⁷

2.3 Zwischenfazit

Zahlreiche Studien belegen, dass der Ausgang des Pokerspiels nicht nur vom Glück abhängt, sondern auch von den Fähigkeiten, Kenntnissen und dem Grad der Aufmerksamkeit des Spielers. Über einen größeren Zeitraum betrachtet, erhält jeder Spieler die gleichen guten und schlechten Karten.⁷⁸ Anfänger sind daher auf gute Karten und glückliche Spielverläufe angewiesen, wenn sie dauerhaft gewinnen wollen. Gute und geübte Pokerspieler hingegen nutzen ihre Fähigkeiten, um Verluste bei schlechten Karten zu minimieren und Gewinne bei guten Karten zu maximieren. Ein guter Pokerspieler verfügt zudem über strategische Kenntnisse, um abzuschätzen, ob schlechte Karten dennoch zum Sieg genügen können.

⁷⁶ Hambach, W., Hambach, C., Henze, N., Kalhamer, S. (2008): Pokerstudie, S. 71. Die unveröffentlichte Studie liegt den Autoren vor.

⁷⁷ Hambach, W., Hambach, C., Henze, N., Kalhamer, S. (2008): Pokerstudie, S. 86. Die unveröffentlichte Studie liegt den Autoren vor.

⁷⁸ Sklansky, D. (2006): *The Theory Of Poker* (Deutschsprachige Ausgabe: Ein Klassiker der Pokerliteratur), Regensburg, S. 2.

Relevant ist demnach das Treffen richtiger Entscheidungen.⁷⁹ Das Treffen von Entscheidungen basiert meist auf der Berechnung und dem Abschätzen von Siegchancen unter Berücksichtigung der zur Verfügung stehenden Informationen. Dabei wird das Verhalten (z.B. Setzmuster, Spielstrategie) des Gegenspielers analysiert und es werden Rückschlüsse auf dessen Karten gezogen.⁸⁰

Die Untersuchungen zeigen, dass das Pokerspiel durch Training optimierbar ist und ein geübter Spieler langfristig Gewinne erzielen kann. Auch dies ist ein Indiz, dass die Geschicklichkeit eine wichtige Rolle spielt. Auffallend ist, dass alle vorliegenden Studien ein wesentliches Geschicklichkeitsmoment eruieren konnten. Manche ein leichtes, andere ein deutliches Überwiegen gegenüber der Zufallskomponente. Poker liegt daher zumindest im Kontinuum zwischen Glücks- und Geschicklichkeitsspiel.

Wagner kommt in seiner Dissertation und nach der Auswertung von Studien sowie theoretischen Erörterungen zu Geschicklichkeitsfaktoren und Strategien zu dem Ergebnis, „...dass zumindest die am häufigsten gespielten Varianten des Kartenspiels Pokers aufgrund der dominierenden Geschicklichkeitselemente eindeutig als Geschicklichkeitsspiele zu qualifizieren sind.“⁸¹

Die Klassifizierung von Onlinepoker als Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel bleibt daher letztendlich eine Frage, die politisch beantwortet werden muss.⁸² Für Mischspiele wie Poker entsteht dadurch allerdings eine Rechtsunsicherheit.

⁷⁹ Cabot, A., Hannum, R. (2005): Poker: Public Policy, Law, Mathematics and The Future of an American Tradition, in: Thomas M. Cooley Law Review, Vol. 22 (3), S. 471.

⁸⁰ Koenig, C., Ciszewski, S. (2007). Texas Hold´em Poker – Glücksspiel oder Geschicklichkeitsspiel?, in GewerbeArchiv, 10, S. 402.

⁸¹ Wagner, R. (2010): Die Praktikabilität des Österreichischen Glücksspielbegriffs am Beispiel des Kartenspiels Poker, Wien; http://othes.univie.ac.at/12121/1/2010-07-20_0300723.pdf, S. 159.

⁸² Hambach, W., Hettich, M., Krus, T. (2009): Verabschiedet sich Poker aus dem Glücksspielrecht? Eine Besprechung der aktuellen verwaltungs- und strafrechtlichen Rechtslage zur Pokervariante Texas Hold´em, in: Medien und Recht – International Edition, S. 41 – 50.

3 Onlinepokermarkt

3.1 Gesetzliche Rahmenbedingungen

3.1.1 Glücksspielstaatsvertrag

Der EuGH stellte am 08.09.2010 fest, dass die deutsche Regelung im Zusammenhang mit der Organisation von Sportwetten und Lotterien die Glücksspiele nicht in kohärenter und systematischer Weise begrenzt, wodurch die Begründung für das Monopol entfallen sei.⁸³ In dieser Form verstoße der Glücksspielstaatsvertrag gegen die EU-Regelungen zum freien Dienstleistungsverkehr und zur Niederlassungsfreiheit. Bereits seit dem 04.04.2006 hat die Europäische Kommission die deutschen Regelungen des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) für gemeinschaftswidrig erklärt.⁸⁴ Das BVerfG, stellte in dem Verfahren mit dem Az. 1 BvR 1054/01 vom 28.03.2006 fest, dass ein staatliches Monopol im vorliegenden Fall nur dann verhältnismäßig sei, wenn es rechtlich so ausgestaltet sei, dass es konkret der Suchtprävention diene, indem es an den legitimen Zielen - insbesondere an der Suchtbekämpfung und Begrenzung der Wettleidenschaft - rechtlich und faktisch ausgerichtet sei (Rn. 143) und nicht einmal als Nebenziel fiskalische Zwecke verfolgt würden.⁸⁵

Ungeachtet dieser Einwände hat die Politik Anfang des Jahres 2008 Lotto und Sportwetten unter staatliche Aufsicht gestellt und zahlreichen privaten Anbietern damit die Geschäftsgrundlage entzogen. Eine wesentliche Folge dessen war ein deutlicher Einbruch des Lottomarktes sowie ein Abgleiten des deutschen Sportwettenmarktes in die Illegalität.

Das Land Schleswig-Holstein hat angesichts der unklaren Rechtssituation am 14.09.2011 einen eigenen, liberalen und mit dem EU-Recht prinzipiell vereinbaren Rahmen für Glücksspiele geschaffen, der am 01.01.2012 in Kraft getreten ist.⁸⁶ Die wichtigsten Eckpunkte dieses Glücksspielgesetzes sind:

- Lotto: Das staatliche Veranstaltungsmonopol bleibt erhalten. Private Anbieter können aber künftig Lottoscheine verkaufen und annehmen (auch im Internet). Bisläng war der Vertrieb auf nur relativ wenige Annahmestellen beschränkt. Online war der Vertrieb vollständig verboten. Werbung für Lotto wird in Rundfunk, Fernsehen und im Internet wieder zugelassen.
- Online-Glücksspiele: Poker und Casinospiele im Internet werden erlaubt.

⁸³ http://curia.europa.eu/jcms/jcms/P_67708/.

⁸⁴ Übersicht: http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_de.htm

⁸⁵ BVerfG, 1 BvR 1054/01 vom 28.3.2006, Absatz-Nr. (1 - 162),

http://www.bverfg.de/entscheidungen/rs20060328_1bvr105401.html

⁸⁶ <http://www.landtag.ltsh.de/infothek/wahl17/drucks/1700/drucksache-17-1785.pdf>.

- Sportwetten: Sie werden liberalisiert. Dazu kann Schleswig-Holstein Konzessionen für private Sportwettenanbieter vergeben. Die Anzahl wird nicht begrenzt.
- Spielerschutz: Für Online-Glücksspiele ist ein Sperrsystem vorgesehen. Anbieter sind demnach verpflichtet, für suchtgefährdete Menschen Spielsperren auszusprechen. Schleswig-Holstein kann das Sperrsystem auch auf den Spielautomatenbetrieb anwenden, solange es dafür keine bundesrechtliche Regelung gibt.
- Abgabe: Glücksspielanbieter in Schleswig-Holstein müssen eine Abgabe von 20% Prozent auf den Rohertrag entrichten. Ein Teil des Aufkommens der Abgabe geht in Suchtprävention sowie Schuldner- und Insolvenzberatung.

Die übrigen 15 Bundesländer planen, einen neuen Glücksspielstaatsvertrag, der am 01.07.2012 in Kraft treten soll, wenn die EU-Kommission im Rahmen des Notifizierungsverfahrens keine erneuten Einwände gegen das Gesetz erhebt. Die 15 Länder haben u.a. wesentliche Veränderungen bei den Sportwetten und Spielhallen beschlossen.⁸⁷

Spielhallen: Angesprochen werden der Mindestabstand zwischen Spielhallen, das Verbot von Mehrfachkonzessionen in einem Gebäude oder Gebäudekomplex, die Möglichkeit einer Begrenzung der Anzahl der Spielhallen pro Gemeinde (alle § 25 Entwurf Erster GlüÄndStV), das Verbot von Werbung sowie eine zwingende Mindestsperrzeit von drei Stunden pro Tag (§ 26 Entwurf Erster GlüÄndStV). Nicht geklärt ist, wie Gewerbe- und Spielordnung entsprechend den neuen Regelungen anzupassen sind. Das Recht der Spielhallen liegt seit der Föderalismusreform bei den Ländern, alle anderen Regelungen liegen jedoch beim Bund.

Das Recht der Sportwetten hingegen ist ausschließlich Sache der Länder. Die beschlossenen Regelungen der 15 Länder sind liberaler als zuvor, wirken jedoch nach Auffassung von Fachexperten weiterhin begrenzend. Danach sollen 20 Konzessionen an private Sportwettunternehmen erteilt werden. Die Unternehmen müssen die Konzessionen in dem jeweiligen Land beantragen. Die Abgabe – keine Steuer – soll 5% des Umsatzes betragen. Die Internetwette soll unter strengen, noch nicht näher benannten Kontrollen ermöglicht werden. Sportwetten dürfen nicht in Spielhallen vermittelt werden. Zudem sollen Trikot- und Bandenwerbung für Sportwetten zugelassen werden, Fernsehwerbung im Umfeld von Sportsendungen dagegen nicht.

Online-Poker und Casinospiele im Internet bleiben verboten. Damit sind bundesweit einheitliche und mit dem EU-Recht konforme Regelungen nicht

⁸⁷ <http://beck-aktuell.beck.de/news/bundesrat-15-laender-einigen-sich-auf-gluecksspiel-liberalisierung>.

in Sicht. Auch innerhalb der EU existieren deutliche Unterschiede in der rechtlichen Behandlung von Onlinepoker.

3.2 EU-Recht

In einer groß angelegten Untersuchung der EU-Kommission mit dem Titel „Study of gambling services in the internal market of the European Union“ findet sich in der executive summary ein Hinweis, dass Poker als Geschicklichkeitsspiel aufzufassen ist:

“Secondly, new forms of gambling are likely to emerge which particularly suit delivery by remote means and which secure a very large share of the market very quickly. This has already occurred with poker – a game of skill where consumers endeavour to play with others of approximately the same skill levels and similar tolerance for losses; the internet makes organizing such games easier than in traditional settings.”⁸⁸

Nicht nur in Deutschland, auch in der Mehrzahl der anderen EU-Länder ist der Online-Glücksspielmarkt in den letzten Jahren kräftig gewachsen. Die Rechtslage ist in den einzelnen EU-Ländern jedoch sehr unterschiedlich. Ein Kriterium für die Rechtssprechung ist u.a. die Frage, welches Land im jeweiligen Fall zuständig ist. Hierfür gibt es drei Auslegungsmöglichkeiten: den Server-Standort, den Unternehmenssitz des Betreibers (Pokerraum) oder den Sitz des Pokerspielers.

Einige Beispiele zur gegenwärtigen Rechtssituation:

Großbritannien

Glücksspiel wird in Großbritannien von der so Gambling Commission reguliert, welche dem Department for Culture, Media and Sport (DCMS) unterstellt ist. Der Gambling Act trat im September 2007 in Kraft.⁸⁹ Darin wurde auch Online-Glücksspiel erstmals reguliert. Online-Glücksspiel und somit auch Online-Poker sind vollkommen reguliert und damit legal.

Italien

Das italienische Lizenzmodell gilt als ein Mittelweg zwischen einem staatlichen Monopol und einer Liberalisierung. Interessant dabei ist, dass Pokern als Geschicklichkeitsspiel (“giochi di abilità”) betrachtet wird. Online-Poker kann in Italien nur innerhalb lizenzierter Pokerräumen gespielt werden. Diese Pokerräume müssen auf Plattformen angeboten werden, die eigens für die italienische Bevölkerung geschaffen sind. Dabei werden sämtliche

⁸⁸ EU-Kommission (2006): Study of gambling services in the internal market of the European Union, Final Report, Brussels, S. 41 (xli);
http://ec.europa.eu/internal_market/services/docs/gambling/study1_en.pdf.

⁸⁹ <http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/contents>.

Daten an eine staatliche Kontrollbehörde weitergeleitet.⁹⁰ Dort wird eine Überwachung, Validierung und Besteuerung durchgeführt. Die entsprechenden Daten werden aufgezeichnet. Die Software muss von ausgewählten Einrichtungen zertifiziert werden und Lizenznehmer müssen über einen Sitz im Europäischen Wirtschaftsraum (EWR) verfügen.⁹¹

Frankreich

Frankreich hat das Online Glücksspiel (einschließlich Onlinepoker) liberalisiert und eine legale Basis für die Entwicklung seiner Glücksspielmärkte geschaffen.⁹² Das neue Gesetz zur Öffnung des französischen Online-Glücksspiels sieht eine Verwaltungsbehörde zur Regulierung von Online-Glücksspielen vor (Autorité de Régulation des Jeux En Ligne, ARJEL; Öffnung des Marktes im Bereich der Onlinespiele in Frankreich). Das bislang bestehende Monopol im Bereich Spiele und Wetten zugunsten der „La Française des Jeux“ wird für Sportwetten, Pferdewetten und Onlinepoker geöffnet.⁹³ Lizenzierte Unternehmen müssen in Frankreich über Repräsentanten verfügen, auch wenn ihr Hauptsitz nicht in Frankreich liegt. Darüber hinaus werden sie veranlasst, Server in Frankreich physisch zu installieren.⁹⁴

Dänemark

Der dänische Gesetzentwurf zur Liberalisierung des Online-Glücksspielmarktes zum 01.01.2012 ist von der EU-Kommission als zulässig betrachtet worden:

„After an in-depth investigation, the European Commission has concluded that a law liberalising gambling in Denmark and at the same time creating lower taxes for online casinos than for land-based ones is in line with EU state aid rules. This is because the positive effects of the liberalisation of the sector outweigh potential distortions of competition.“⁹⁵

Spanien und Niederlanden

Auch in Spanien⁹⁶ und in den Niederlanden⁹⁷ ist Onlinepoker reguliert.

⁹⁰ Die staatliche Glücksspiel-Kontrollbehörde gehört in Italien zum Finanzministerium. Wörtlich übersetzt trägt sie den Namen „Autonome Verwaltung der staatlichen Monopole“ (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato – AAMS; <http://www.aams.gov.it>).

⁹¹ <http://blog.poker2share.com/poker-recht-rechtslage-italien/>

⁹² <http://de.pokernews.com/neuigkeiten/2010/04/online-poker-wird-in-frankreich-legal-6203.htm>.

⁹³ <http://www.openpr.de/drucken/290631/Oeffnung-des-Marktes-im-Bereich-der-Onlinespiele-in-Frankreich-Sportwetten-Pferdewetten-Onlinepoker.html>

⁹⁴ <http://blog.poker2share.com/poker-recht-die-rechtslage-in-frankreich/>.

⁹⁵

<http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/11/1048&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=en><http://www.pokerzentrale.me/pokernews/index.php/daenemark-online-poker-gluecksspiel-3355/>.

⁹⁶

<http://www.gratispokergeld.pokersemdeposito.com/verordnungpokeronlinespanien.html>.

Die EU ist damit bezogen auf die gesetzlichen Regelungen zum Online-poker als „getrennter Kontinent“ zu betrachten. Vor diesem Hintergrund ist es nicht überraschend, dass die EU-Kommission ein Grünbuch „Online-Glücksspiele im Binnenmarkt“ vorgelegt hat.⁹⁸ Mit dem Grünbuch hat die EU-Kommission eine weite öffentliche Konsultation gestartet (Zeitraum: 24/03/2011 - 31/07/2011). Im Rahmen dieser öffentlichen Konsultation sollen die im Kontext von Online-Glücksspielen relevanten Fragen erörtert werden. Dazu zählen:

- Definitionen und Organisation von Online-Glücksspielen.
- Vorteile und/oder Schwierigkeiten im Zusammenhang mit der Koexistenz von verschiedenen nationalen Systemen und Praktiken bei der Erteilung der Lizenzen für Online-Glücksspieldienste.
- Regelungen und Praktiken für Dienste, die Anbieter von Online-Glücksspieldiensten erbringen und/oder nutzen, wie etwa Verkaufsförderung, Werbung, Online Pop-ups, Internetdienste, Datenspeicherungsdienste, Identifizierung der Kunden und Regelungen zu Zahlungsdiensten und Spielerkonten.
- Verbraucherschutz: Informationen zu und Behandlung von problematischem Spielverhalten und Spielsucht; die Geeignetheit von nationalen Regelungen zum Spielerschutz und zur Vermeidung oder Begrenzung solcher Probleme, wie etwa Altersgrenzen, Verbot der Nutzung von Kreditkarten oder Systeme zum Selbstausschluss und Schutz von Minderjährigen und anderen gefährdeten Spielertypen.
- Öffentliche Ordnung: Beste Praktiken zur Aufdeckung und Vermeidung von Betrug, Geldwäsche und anderen Arten der Kriminalität.
- Finanzierung von gemeinnützigen und im Allgemeininteresse liegenden Tätigkeiten: die verschiedenen Systeme der Zuführung von Glücksspieleinnahmen zu im Allgemeininteresse liegenden Tätigkeiten und Systemen zur Umverteilung von Einnahmen öffentlicher und kommerzieller Online-Glücksspielanbieter zum Nutzen der Gesellschaft, wie etwa Kunst, Bildung oder Sport.

Alle Antworten und Beiträge, die im Rahmen der öffentlichen Konsultation übermittelt wurden, sind auf der Internetseite der Generaldirektion „Binnenmarkt und Dienstleistungen“ und auf dem Portal „Ihre Stimme in Europa“ veröffentlicht.⁹⁹ Eine Zusammenfassung aller Beiträge folgt auf die Veröffentlichung der Antworten. Die EU-Kommission veranstaltete zudem

⁹⁷ <http://www.onlinepokerdeutschland.com/veranstaltungen/die-hollandische-regierung-legalisiert-online-poker.html>.

⁹⁸ Kommission (2011): GRÜNBUCH Online-Glücksspiele im Binnenmarkt, SEK(2011) 321; http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2_011_128_de.pdf.

⁹⁹ http://ec.europa.eu/yourvoice/index_de.htm.

eine Reihe von Workshops zu Schlüsselthemen, welche das Konsultationsverfahren ergänzten. Ziel war es, das Fachwissen und die Erfahrung von Experten in dem jeweiligen Bereich zu berücksichtigen.

Folgende Dokumente sind verfügbar: ¹⁰⁰

- Pressemitteilung (24.03.2011),
- Häufige Fragen,
- Grünbuch zum Online-Glücksspiel im Binnenmarkt,
- Arbeitsdokument zum Grünbuch,
- Konsultation,
- Workshops.

3.1.3 Zwischenfazit

Die Regulierung des Onlinepoker-Marktes ist weder in Deutschland noch in der EU als konsistent zu betrachten (Abb. 3.1).

- In Deutschland erscheint der Entwurf des Glücksspielstaatsvertrages nicht in allen Punkten kompatibel mit dem EU-Recht zu sein.
- Um einen detaillierten Überblick über die rechtlichen und wirtschaftlichen Aspekte von Glücksspielen zu bekommen, hat die EU-Kommission das Schweizerische Institut für Rechtsvergleichung beauftragt, eine Studie zu diesem Sektor zu erstellen. Die Studie ist das Ergebnis von fast zwei Jahren Arbeit und enthält eine Analyse der in der EU im Zusammenhang mit Glücksspielen bestehenden rechtlichen Regelungen. Obwohl die nationalen Regelungen dabei weitgehend ähnliche Ziele verfolgen, sind sie sehr unterschiedlich ausgestaltet und scheinen häufig Hindernisse für den freien Dienstleistungsverkehr und die Niederlassungsfreiheit darzustellen, die mit dem Gemeinschaftsrecht unvereinbar wären. ¹⁰¹
- In der EU ähnelt die Regulierung der Glücksspiele und der Online-Glücksspiele einem „Flickenteppich“. Für die Regulierung von Glücksspielen auf nationaler Ebene gibt es derzeit zwei grundlegende Modelle. Zum einen das Modell bei dem zugelassene Anbieter ihre Dienste innerhalb eines streng regulierten Rahmens anbieten. Zum anderen das Modell mit einem streng kontrollierten Monopol (des Staates oder eines anderen Veranstalters). Da es in der Vergangenheit nur relativ geringe Möglichkeiten für das grenzüberschreitende Anbie-

¹⁰⁰ http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_de.htm.

¹⁰¹ Die Teilberichte sind verfügbar unter:

http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_de.htm.

ten von Glücksspieldiensten gab, konnten diese beiden Modelle innerhalb des Binnenmarkts nebeneinander existieren.¹⁰²

- Mit ihrem Grünbuch zum Online-Glücksspiel im Binnenmarkt hat die EU-Kommission eine weite öffentliche Konsultation über die Herausforderungen an die Politik und mögliche Berührungspunkte mit dem Binnenmarkt, welche sich aus der rasanten Entwicklung von erlaubten und nicht genehmigten Angeboten von Online-Glücksspiel für Bürger in der EU ergeben, gestartet.¹⁰³

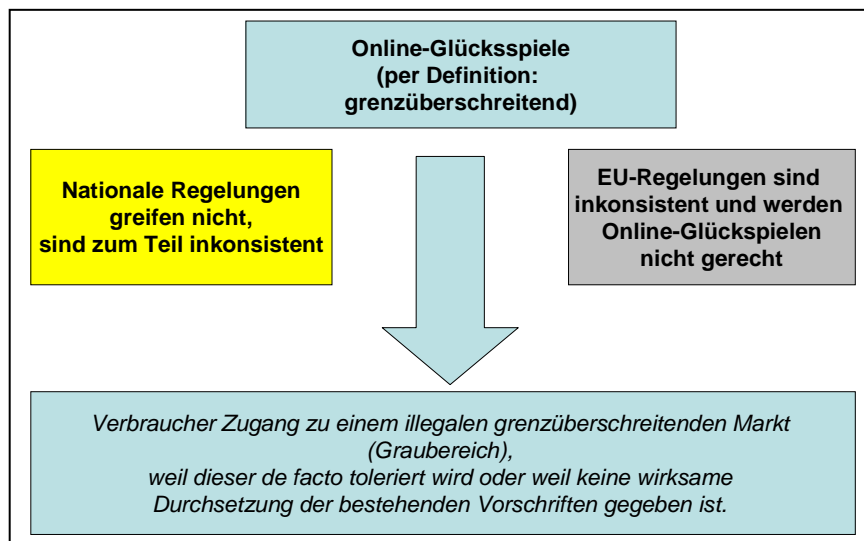


Abbildung 3.1: Regulierungsdefizite des Online-Glücksspielmarktes

Der existente Markt ist damit gegenwärtig weitgehend unreguliert und unkontrolliert. Bleibt dieser grenzüberschreitende Markt sich selbst überlassen, so werden Bürger auch in Zukunft bewusst in einen „Graubereich“ gedrängt.

Der Begriff „Graumarkt“ wird im EU-Recht häufig zur Beschreibung einer bestimmten faktischen oder rechtlichen Situation verwendet. Im Kontext von Glücksspielen bezeichnet der Begriff „Graumarkt“ Märkte, auf denen in einem oder mehreren Mitgliedstaaten ordnungsgemäß zugelassene Anbieter in einem anderen Mitgliedstaat Online-Glücksspieldienste anbieten, ohne gemäß den einschlägigen nationalen Rechtsvorschriften eine Erlaub-

¹⁰² Kommission (2011): GRÜNBUCH Online-Glücksspiele im Binnenmarkt, SEK(2011) 321; S. 3; http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2011_128_de.pdf.

¹⁰³ Kommission (2011): GRÜNBUCH Online-Glücksspiele im Binnenmarkt, SEK(2011) 321; http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2011_128_de.pdf.

nis dafür erhalten zu haben. Nicht regulierte bzw. „schwarze“ Märkte bezeichnen hingegen Märkte, auf denen Online-Glücksspieldienste von nicht zugelassenen Veranstaltern angeboten werden.¹⁰⁴

Dieses geschieht auch mit der Folge, dass pathologische Spieler nicht identifiziert werden und nicht suchtpreventiv kontrolliert werden können. Ein wirksamer Spielerschutz ist gegenwärtig ob der herrschenden Rechtslage in Deutschland nicht möglich. Dieser unkontrollierte Schwarzmarkt kann zudem die illegale Geldwäsche fördern.

So stellt die EU-Kommission fest:

*"Es gibt in der EU einen beträchtlichen illegalen Markt für Online-Glücksspiele. ... In der aktuellen Lage haben die Verbraucher Zugang zu einem illegalen grenzüberschreitenden Markt, weil dieser de facto toleriert wird oder weil keine wirksame Durchsetzung der bestehenden Vorschriften gegeben ist."*¹⁰⁵

3.2 Markt

Der Glücks- und Gewinnspielmarkt ist aus ökonomischer Sicht ein Teil des Freizeitmarktes. Der Freizeitmarkt in Deutschland umfasst ein Gesamtvolumen von ca. 270 bis 300 Mrd. €. ¹⁰⁶

Der Anteil der Anbieter von regulierten Glücks- und Gewinnspielen liegt (gemessen an den Einsätzen) bei 10% - 13% und (gemessen an den Bruttokassen) bei ca. 3,5% (Tab. 3.1).

Eine Schwierigkeit bei der Beurteilung des Gesamtmarktes resultiert daraus, dass die privaten Sportwettenanbieter und -vermittler seit dem 1. Januar 2008 in einer rechtlichen „Grauzone“ operieren.¹⁰⁷

So stellt das Beratungsunternehmen *Goldmedia* fest:

„Gemessen am Bruttospielertrag entfallen inklusive der gewerblichen Unterhaltungsautomaten inzwischen 17 Prozent des gesamten Glücksspielmarktes auf unregulierte Produkte. Dies entspricht einem in Deutschland un versteuerten und unkontrollierten Bruttospielertrag von insgesamt 1,7

¹⁰⁴ Kommission (2011): GRÜNBUCH Online-Glücksspiele im Binnenmarkt, SEK(2011) 321; S. 3;
http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2_011_128_de.pdf.

¹⁰⁵ <http://www.euractiv.de/digitale-agenda/artikel/kommission-nimmt-online-gewinnspiele-in-visier-004559>.

¹⁰⁶ <http://www.vdai.de/wirtschaftskraft-mu.pdf>.

¹⁰⁷ Rebggiani, L. (2010): Deutschland im Jahr Drei des GlüStV. Reformvorschläge zur Regulierung des deutschen Glücksspielmarktes. Gutachten im Auftrag des Deutschen Lottoverbandes e.V. (DLV), Hannover; S. 9 ff.

Mrd. Euro. Allein die unregulierten Online-Angebote machen rund 1,0 Mrd. Euro dieses unregulierten Marktes aus.“¹⁰⁸

SPIELANGEBOT	BRUTTOSPIELERTRÄGE/ KASSEN (in Mrd. Euro)	Marktanteil bezogen auf Bruttospielerträge (in % gerundet)
GGSG ¹⁰⁹	3,94	42,00
Spielbanken	0,556	5,92
Lotto- und Totoblock	3,25	34,65
Klassenlotterien	0,227	2,42
Fernsehlottorien	0,448	4,77
PS-Sparen/ Gewinnsparen	0,143	1,52
Pferdewetten	0,0145	0,15
Online-Spiele	0,8	8,53
SUMME	9,38	100,00

Tabelle 3.1: Glücksspielmarkt in Deutschland (2010)¹¹⁰

3.2.1 Spieler

Die Anbieter von Online-Poker operieren in Deutschland in einem „Graubereich“, so dass verlässliche Marktdaten fehlen. Fiedler/Wilcke haben im Rahmen eines von der Stadt Hamburg geförderten Forschungsprojektes „Der Markt für Onlinepoker: Spielerherkunft und Spielerverhalten“ in Zusammenarbeit mit dem Marktbeobachter *Pokerscout* in einer sechsmonatigen Aufzeichnungsphase Daten von weltweit etwa 4,6 Mio. aktiven Online-Spieleridentitäten gesammelt.¹¹¹

Aktive Spieler sind definiert als Spieler, die im Rahmen der sechsmonatigen Aufzeichnungsphase Poker im Internet mit Geldeinsatz gespielt haben. Die Daten werden zum Teil auf Jahresbasis hochgerechnet und geben auch Informationen zum deutschen Onlinepokermarkt.

¹⁰⁸ Goldmedia (2010): Glücksspielmarkt Schleswig-Holstein 2015. Gutachten zu den möglichen Entwicklungen des Glücksspielmarktes in Schleswig-Holstein, Gutachten im Auftrag der Kanzlei Hambach und Hambach, München;
http://www.timelaw.de/cms/upload/pdf/100609_Goldmedia_Studie_Gluecksspielmarkt_Schleswig-Holstein_public.pdf.

¹⁰⁹ GGSG = Geld-Gewinn-Spiel-Geräte und Unterhaltungsautomaten mit Geld-Gewinnmöglichkeiten.

¹¹⁰ Quellen: Archiv- und Informationsstelle der Lotto- und Totounternehmen, Stiftung Warentest, eigene Berechnungen.

¹¹¹ Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Der Markt für Onlinepoker. Spielerherkunft und Spielerverhalten, Norderstedt.

Die Studie basiert auf der Auswertung elektronischer Informationen und Daten, die von jedem Anbieter im Durchlauf von Echtgeldtischen¹¹² gesammelt werden.¹¹³ Insgesamt, so die Studie, sind damit 65% aller weltweiten Spieler nach Herkunft und Spielverhalten in der Onlinepokerbank der Universität Hamburg (OPD-UHH) erfasst. Die Studie ist folgenden Einschränkungen unterworfen:¹¹⁴

- Daten zu den Spielern von Pokerturnieren werden nicht erfasst.¹¹⁵ Dies sind nach Schätzungen etwa 30% der Einnahmen von Pokeranbietern mit Echtgeldspielen.
- Aufgrund der restriktiven Gesetzgebung in den USA akzeptieren nicht alle Anbieter Spieler aus den USA.
- Nicht alle Spieler haben ihre konkrete Herkunft angegeben. Allerdings werden Falschangaben als selten eingestuft.
- Eine Pokeridentität entspricht nicht zwangsläufig einer realen Person. Eine Person kann mehrere Pokeridentitäten haben. Nicht selten lassen sich Spieler bei mehreren Anbietern gleichzeitig registrieren.

Die Studie zeigt, dass ein Verbot von Onlinepoker in Deutschland de facto nicht greift. Während Poker früher nur in Kasinos gespielt wurde, entstand in Deutschland in den letzten Jahren ein regelrechter Onlinepoker-Boom. Bezogen auf die absoluten Spieler ist Deutschland mit rund 580.000 aktiven Pokerspielern der zweitgrößte Markt weltweit. Der Anteil deutscher Spieler am Weltmarkt liegt bei etwa 10% (Tab. 3.2). Andere Schätzungen beziffern die Zahl der aktiven Online-Echtgeld-Pokerspieler auf ca. 700.000 Identitäten.¹¹⁶

¹¹² Echtgeldspiele (cash games) sind Pokerspiele, bei dem der Einsatz mit echtem Geld geleistet wird. Davon abzugrenzen ist das Spiel mit Spielgeld.

¹¹³ Nicht beobachtet wurden Spielgeldtische.

¹¹⁴ Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Der Markt für Onlinepoker. Spielerherkunft und Spielerverhalten, Norderstedt, S. 22 f.

¹¹⁵ Bei Pokerturnieren wird der Einsatz als Eintrittsgebühr bezahlt. Während des Turniers wird mit Chips gespielt. Der Preispool setzt sich aus Eintrittsgebühren abzüglich einer Veranstalterpauschale zusammen und wird je nach Auszahlungsstruktur an die Spieler verteilt, die als letztes oder gar nicht aus dem Spiel ausscheiden. Teilweise sind spätere Einsätze zum Nachkaufen möglich.

¹¹⁶ <http://www.derpokerprofi.com/poker-blog/umsatz-online-poker-welt/>.

Rang	Spieler-identitäten	Aktive Pokerspieler	Marktanteil
1. USA	1.315.953	1.429.943	23,71%
2. Deutschland	347.903	581.350	9,64%
3. Frankreich	266.820	445.860	7,39%
4. Russland	240.394	401.701	6,66%
5. Kanada	207.043	345.971	5,74%
6. Großbritannien	161.128	269.247	4,47%
7. Spanien	151.431	253.043	4,20%
8. Niederlande	143.446	239.700	3,98%
9. Brasilien	92.093	153.889	2,55%
10. Australien	77.626	129.714	2,15%
...			
Gesamt	4.591.298	6.029.903	100%

Tabelle 3.2: Spieleridentitäten und aktive Pokerspieler weltweit ¹¹⁷

¹¹⁷ Teilweise finden sich auch Angaben, die die Zahl der Onlinepoker-Spieler in Deutschland auf bis zu 4 Mio. Identitäten beziffern. Hier handelt es sich aber um andere Abgrenzungen, die u.a. auch gelegentliche Spieler und Spieler einbeziehen, die nicht um Echtgeld spielen.

EU-27 – Absolute Marktgröße

Deutschland weist in der EU-27 einen Marktanteil (gross market size) von rund 25% auf.¹¹⁸ Es folgen Frankreich mit rund 12% und Großbritannien mit 10%. Die Spieler der EU-27 zahlten in 2010 1,62 Mrd. US-\$ Spielergebühren (rake) an die Anbieter.¹¹⁹ Die EU-27 haben insgesamt einen Anteil von etwa 45% am Weltmarkt (Tab. 3.3).

Rank	Country	Gross Market size 2010		
		Size in mil. US\$	Share EU-27	Share World Market
1	Germany	391.94	24.14%	10.85%
2	France	187.35	11.54%	5.19%
3	Great Britain	159.72	9.84%	4.42%
4	Netherlands	152.80	9.41%	4.23%
5	Spain	117.07	7.21%	3.24%
6	Sweden	99.25	6.11%	2.75%
7	Finland	80.93	4.98%	2.24%
8	Denmark	58.50	3.60%	1.62%
9	Hungary	47.78	2.94%	1.32%
10	Poland	47.09	2.90%	1.30%
11	Austria	46.58	2.87%	1.29%
12	Italy	40.38	2.49%	1.12%
13	Belgium	29.71	1.83%	0.82%
14	Greece	20.54	1.26%	0.57%
15	Portugal	19.86	1.22%	0.55%
16	Romania	19.26	1.19%	0.53%
17	Czech Republic	16.29	1.00%	0.45%
18	Estonia	15.51	0.96%	0.43%
19	Irland	14.34	0.88%	0.40%
20	Bulgaria	13.87	0.85%	0.38%
21	Lithunia	11.21	0.69%	0.31%
22	Slovenia	10.76	0.66%	0.30%
23	Latvia	10.50	0.65%	0.29%
24	Slovakia	4.86	0.30%	0.13%
25	Cyprus	2.78	0.17%	0.08%
26	Malta	2.56	0.16%	0.07%
27	Luxembourg	2.36	0.15%	0.07%
Total	EU-27	1,623.80	100%	44.96%
Total	World Market	3,611.59		

Tabelle 3.3: Marktgröße und Marktanteile in der EU-27¹²⁰

¹¹⁸ Absolute Größen allein sind jedoch wenig aussagekräftig. So kann z.B. aus der Anzahl von Spielern nicht auf das Gefährdungspotenzial für pathologisches Spielverhalten geschlossen werden; Peren, F.W., Clement, R. (2011): Pathologie-Potenziale von Glücksspielprodukten. Eine komparative Bewertung von in Deutschland angebotenen Spielformen, Wirtschaftswissenschaftliches Kurzgutachten, Sankt Augustin; <http://www.forschung-gluecksspiel.de/pdf/PKK6-01.pdf>.

¹¹⁹ Rake bezeichnet den Anteil, den ein Anbieter von den Spielern als Gebühr einbehält.

¹²⁰ Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Online Poker in the European Union; http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1879332.

EU-27 – Relative Marktgröße bezogen auf die Bevölkerung

In einer relativen Betrachtung bezogen auf die Ausgaben pro Kopf weist Finnland derzeit (2010) den höchsten Marktanteil (gross market size) auf.¹²¹ Es folgen Estland, Schweden, Dänemark und die Niederlande (Tab. 3.4). Deutschland belegt in dieser Betrachtung Rang zehn.

Rank	Country	Gross market size in mil. US \$ in 2010	Population	\$ per head
1	Finland	80.93	5,255,695	15.40
2	Estonia	15.51	1,291,170	12.01
3	Sweden	99.25	9,074,055	10.94
4	Denmark	58.50	5,515,575	10.61
5	Netherlands	152.8	16,783,092	9.10
6	Malta	2.56	406,771	6.29
7	Austria	46.58	8,214,160	5.67
8	Slovenia	10.76	2,003,136	5.37
9	Hungary	47.78	9,992,339	4.78
10	Germany	391.94	82,282,988	4.76
11	Luxembourg	2.36	497,538	4.74
12	Latvia	10.5	2,217,969	4.73
13	Lithuania	11.21	3,545,319	3.16
14	Irland	14.34	4,622,917	3.10
15	Belgium	29.71	10,423,493	2.85
16	France	187.35	67,768,389	2.76
17	Great Britain	159.72	62,348,447	2.56
18	Cyprus	2.78	1,102,677	2.52
19	Spain	117.07	46,505,963	2.52
20	Bulgaria	13.87	7,148,785	1.94
21	Greece	20.54	10,749,943	1.91
22	Portugal	19.86	10,735,765	1.85
23	Czech Republic	16.29	10,201,707	1.60
24	Poland	47.09	38,463,689	1.22
25	Slovakia	4.86	5,470,306	0.89
26	Romania	19.26	21,959,278	0.88
27	Italy	40.38	58,090,681	0.70
Total EU-27		1,623.80	502,671,847	3.23
Total World Market		3,611.59	6,842,454,978	0.53

Tabelle 3.4: Relative Marktgröße in der EU-27¹²²

¹²¹ Verhältniszahlen verfügen oftmals über eine höhere Aussagekraft als absolute Kennzahlen, da sie einen relativen Vergleich, d.h. eine sinnvolle Relation, ermöglichen.

¹²² Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Online Poker in the European Union; http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1879332.

EU-27 – Relative Marktgröße bezogen auf die Zahl der Internetnutzer

In einer relativen Betrachtung können die aktiven Spielerzahlen im Verhältnis zur Bevölkerung und den Internetnutzern betrachtet werden.¹²³ In dieser Betrachtung zeigt sich, dass eher kleinere Länder wie Ungarn, Estland, Portugal, Dänemark und die Niederlande die „ersten Ränge“ belegen. Deutschland als absolut größter Markt belegt gemessen an dieser Kennziffer Rang 17 (Tab. 3.5).

Rank	Country	Active players	Internet user	Players/internet user
1	Hungary	122,482	6,176,400	1.983%
2	Estonia	19,212	969,700	1.981%
3	Portugal	100,075	5,168,800	1.936%
4	Denmark	90,532	4,750,500	1.906%
5	Netherlands	239,700	14,872,200	1.612%
6	Finland	71,543	4,480,900	1.597%
7	Cyprus	6,445	433,800	1.486%
8	Slovenia	18,899	1,298,500	1.455%
9	Latvia	20,281	1,503,400	1.349%
10	Sweden	102,333	8,397,900	1.219%
11	Bulgaria	40,876	3,395,000	1.204%
12	Luxembourg	4,754	424,500	1.120%
13	Lithuania	23,555	2,103,471	1.120%
14	France	445,860	44,625,300	0.999%
15	Greece	47,002	4,970,700	0.946%
16	Austria	57,802	6,143,600	0.941%
17	Germany	581,350	64,123,800	0.907%
18	Spain	253,043	29,093,984	0.870%
19	Belgium	68,792	8,113,200	0.848%
20	Romania	64,703	7,786,700	0.831%
21	Ireland	25,107	3,042,600	0.825%
22	Czech Rep.	42,272	6,680,800	0.633%
23	Great Britain	269,247	51,442,100	0.523%
24	Malta	1,146	240,600	0.476%
25	Poland	88,281	22,450,600	0.393%
26	Slovakia	15,129	4,063,600	0.372%
27	Italy	85,504	30,026,400	0.285%
TOTAL EU-27		2,905,925	336,779,055	0.863%
Total World				
Market		6,029,930	1,965,162,316	0.307%

Tabelle 3.5: Anteil der aktiven Online-Pokerspieler an den Internet-Nutzern in der EU-27¹²⁴

¹²³ Hier handelt es sich um eine Beziehungszahl. Dazu werden zwei gleichrangige, aber wesensverschiedene Größen mit gleichem Bezugspunkt in ein Verhältnis zueinander gesetzt.

¹²⁴ Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Online Poker in the European Union; http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1879332.

3.2.2 Prävalenz

Die aggregierten Daten zeigen nicht, wovon der Spieleranteil eines Landes abhängt. Naturgemäß gibt es mehrere Einflussfaktoren auf die Zahl der aktiven Onlinepoker-Spieler. Die Studie von Fiedler/Wilcke analysiert im Rahmen der Prävalenz¹²⁵ von Onlinepoker die Altersstruktur der Bevölkerung, das BIP-pro-Kopf, die kulturelle Zugehörigkeit und die Rigidität der Gesetzgebung. Die abgeleiteten Ergebnisse basieren dabei auf quantitativen Verfahren, wie sie im Rahmen wirtschaftswissenschaftlicher Analysen üblich sind.

1. Onlinepoker-Spieler gehören eher der jüngeren und Internet affinen Generation an.

Diese Schlussfolgerung korrespondiert mit der Nutzungsintensität auch anderer Internet-Angebote. 10,3 Mio. Bundesbürger über 14 Jahren haben schon einmal Online-Spiele gespielt. Das entspricht einem Anteil von 14% in dieser Altersgruppe. Besonders beliebt sind Online-Spiele, also digitale Spiele, die über das Internet gespielt werden, bei den 14- bis 29-Jährigen. Überdurchschnittlich groß ist der Anteil der Online-Spieler bei Menschen mit höherem Bildungsabschluss. Bei den Abiturienten und Hochschulabsolventen sind es 17%. Die Mehrheit der Online-Spieler verbringt mit dieser Art der digitalen Unterhaltung ähnlich viel Zeit wie mit klassischen Unterhaltungsmedien.¹²⁶

2. Der Spieleranteil eines Landes ist umso größer, je höher das BIP-pro-Kopf.

Studien zeigen, dass die Freizeitausgaben positiv mit dem BIP-pro-Kopf korrelieren. Auch Glücksspiele lassen sich als Teil der Freizeitwirtschaft interpretieren und Online-Gambling reiht sich ein in das Angebot möglicher Freizeitaktivitäten. Der Freizeitmarkt in Deutschland hat ein Gesamtvolumen von ca. 270 bis 300 Mrd. €. ¹²⁷ Die positive Korrelation des Spieleranteils mit der Höhe des BIP-pro-Kopf erscheint daher plausibel.

¹²⁵ Die Prävalenz des Glücksspiels lässt ausschließlich Rückschlüsse auf die Anteile der Personen zu, die in einem definierten Zeitraum an einem Glücksspiel teilgenommen oder nicht teilgenommen haben; BZgA (2010); Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen, S. 33.

¹²⁶ BITKOM (2009): Online spielen in Deutschland 2009; http://www.bitkom.org/files/documents/BITKOM_Praesentation_PK_Online-Gaming_09_07_23.pdf. BITKOM ist der Spitzenverband der deutschen IT-, Telekommunikations- und Neue-Medien-Branche.

¹²⁷ <http://www.vdai.de/wirtschaftskraft-mu.pdf>.

3. Länder des westlichen und orthodoxen Kulturkreises weisen einen höheren Spieleranteil als andere Kulturen auf (bezogen auf die Internet-Nutzer).¹²⁸

Unabhängig von der Herkunft des Pokerspiels, zu dem es mehrere Hypothesen gibt,¹²⁹ ist dieses Ergebnis vor allem auf die Entwicklung des heute geläufigen Pokerspiels in den USA seit etwa 1850 zurückzuführen. Damit ist aber nicht ableitbar, dass das Glücksspiel in einzelnen Kulturkreisen eine höhere Bedeutung hat als in anderen. Es unterscheiden sich eher die Formen und Angebote, die genutzt werden.¹³⁰ Der höhere Spieleranteil des Onlinepokers z.B. in Ländern des westlichen Kulturkreises muss zudem berücksichtigen, dass auch die Möglichkeiten des Zugangs zum Internet global immer noch ungleich verteilt sind.

4. Es besteht kein signifikanter Zusammenhang zwischen der Rigidität der Gesetzgebung und dem Spieleranteil.

Fiedler/Wilcke ziehen aus diesem Ergebnis den Schluß, „dass die gesetzlichen Verbote von Onlinepoker nicht ausreichend durchgesetzt werden, um den Spieleranteil in einem Land signifikant zu reduzieren.“¹³¹ Diese Interpretation ist nicht zwangsläufig. Sie zeigt vielmehr, dass die Gesetzgebung nicht mehr dem Spielverhalten von Teilen der Bevölkerung Rechnung trägt.

Es gibt inzwischen eine Reihe von Studien, die Online-Glücksspielangeboten ein deutliches Wachstum prognostizieren (Abb. 3.2).

„Eine Regulierung, die den Onlinevertrieb im Allgemeinen und in der EU lizenzierte private Onlineangebote im Speziellen ausklammert, geht ... schlichtweg an der Realität vorbei.“¹³²

¹²⁸ Bezugspunkt für diese Hypothese ist ein Vergleich von Mittelwerten zwischen einzelnen Kulturkreisen.

¹²⁹ <http://www.internet-texas-poker.net/phpwcm/pokergeschichte.html>

¹³⁰ Vgl. z.B. Asiatische Online-Casino Glücksspiele;
http://de.casinosviplounge.com/asian_games.html.

¹³¹ Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Der Markt für Onlinepoker. Spielerherkunft und Spielerverhalten, Norderstedt, S. 45.

¹³² Vgl. z.B. Goldmedia (2010): Glücksspielmarkt Deutschland 2015;
http://www.goldmedia.com/uploads/media/Pressemeldung_Goldmedia_Gluecksspiel_Deutschland.pdf.

ONLINE GROSS GAMING REVENUE in Europa nach Produkten

Quelle: GBGC=Global Betting & Gambling Cosultants



Abbildung 3.2: Entwicklung des Online-Marktes in Europa (2008 – 2012)¹³³

Die deutsche Gesetzgebung war bisher nicht in der Lage diese Entwicklung zu verhindern. Im Gegenteil, die Sogwirkung für Spieleinsätze wird dadurch auf ausländische Glücksspiel-Internetseiten gelenkt. Als Folge fließen die in Deutschland mit dem Glücksspiel erzielbaren Umsätze in erheblichem Umfang an den staatlichen Anbietern vorbei in einen indes unkontrollierten Bereich.¹³⁴

„Durch die restriktiven Regelungen des Glücksspielstaatsvertrages aus dem Jahr 2008 entwickeln sich große Teile des deutschen Glücksspielmarktes unkontrolliert und werden von ausländischen Anbietern abgeschöpft. Die Folgen sind fiskalische Einbrüche bei Staatseinnahmen und Sportsponsorings sowie das weitere Abwandern der Spieler auf ausländische Glücksspiel-Angebote, ganz besonders im zunehmend attraktiven Online-Bereich.“

¹³⁵

¹³³ Umsatz (Einsätze abzüglich ausbezahlter Gewinne und Wettgebühren); <http://www.bet-at-home.ag/Default.aspx?page=4>.

¹³⁴ Vgl. Peren, F.W., Clement, R., Terlau, W. (2010): Die volkswirtschaftlichen Kosten einer Monopolisierung von Sportwetten in der Bundesrepublik Deutschland. Die volkswirtschaftlichen Auswirkungen des Glücksspielstaatsvertrages für den deutschen Sportwettenmarkt, Wirtschaftswissenschaftliches Gutachten, Sankt Augustin; <http://www.forschung-gluecksspiel.de/pdf/Studie-Sportwettenfinal1-02.pdf>.

¹³⁵ Vgl. z.B. Goldmedia (2010): Glücksspielmarkt Deutschland 2015; http://www.goldmedia.com/uploads/media/Pressemeldung_Goldmedia_Gluecksspiel_Deutschland.pdf.

3.2.3 Spielverhalten

Durch die elektronisch gesammelten Daten ist im Vergleich zu früheren Studien eine detaillierte Analyse des Spielverhaltens möglich. Die Operationalisierung des Spielverhaltens erfolgt durch mehrere Variablen (Abb. 3.3). Dazu zählen:

1. Anzahl der gespielten Sessions. Eine Session oder Spielsession bezeichnet den Zeitraum, den ein Spieler an einem Pokertisch sitzt.
2. Durchschnittliche Dauer der Session.
3. Durchschnittliche Anzahl der simultan gespielten Tische (Multi-tabling).¹³⁶
4. Spielart (z.B. Texas Hold'em).
5. Setzstruktur (z.B. No Limit oder Fixed Limit).¹³⁷
6. Spieleranzahl pro Tisch.
7. Höhe des *big blind* als Angabe der Spieleinsätze. Der *blind* stellt den Mindesteinsatz dar, den die Spieler erbringen müssen, bevor die Karten ausgeteilt werden. Der Einsatz muss nur von zwei Spielern erbracht werden. Diese werden durch den Button bestimmt, der nach jeder Hand im Uhrzeigersinn einen Spieler weiter wandert.

Die Variablen 1) bis 3) sowie 7) sind quantitative Größen. Die Variablen 4) bis 6) sind hingegen qualitativer Art.

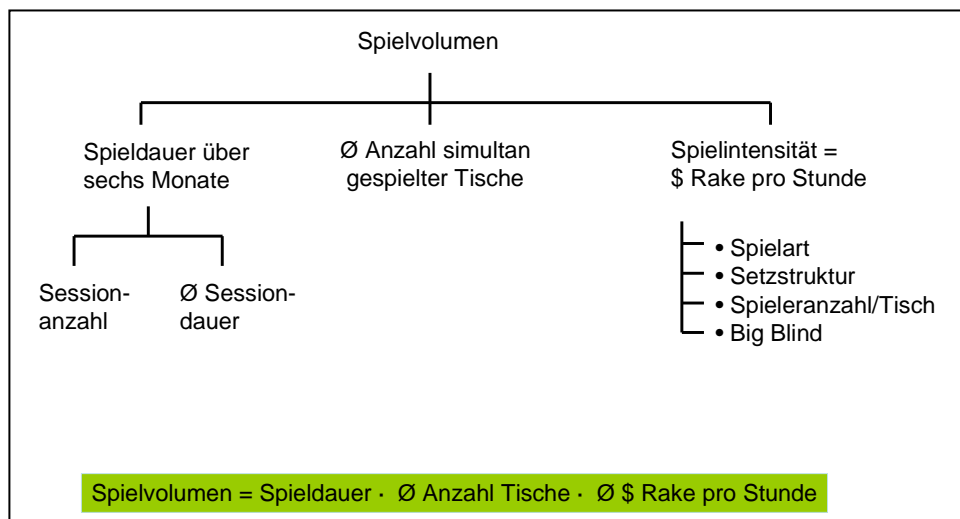


Abbildung 3.3: Zusammenhang zwischen Spielverhalten und Spielvolumen¹³⁸

¹³⁶ Im Gegensatz zum Offlinespiel bietet Onlinepoker die Möglichkeit, an mehreren Tischen gleichzeitig zu spielen.

¹³⁷ Das Limit eines Pokertisches gibt die Einsatzhöhe an.

¹³⁸ Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Der Markt für Onlinepoker. Spielerherkunft und Spielerverhalten, Norderstedt, S. 48.

Nur die quantitativen Größen können multiplikativ miteinander verknüpft werden. So ergibt die Anzahl an gespielten Sessions multipliziert mit der durchschnittlichen Sessionsdauer die gesamte Spieldauer. Die Spielintensität wird durch die durchschnittlichen Verluste pro Stunde operationalisiert. Diese entsprechen dem durchschnittlich an den Anbieter geleisteten *rake* in US-\$ pro Stunde. *Rake* bezeichnet den Anteil, den ein Anbieter von den Spielern als Gebühr einbehält.¹³⁹

Er ergibt sich durch die Verknüpfung der Variablen 4) bis 7). Hinter dieser Vorgehensweise steht die Annahme, dass Poker ein Nullsummenspiel ist.¹⁴⁰ Die Spieler verlieren in ihrer Gesamtheit nur so viel, wie der Anbieter bzw. Veranstalter als Gebühren einbehält.

Die operationalisierbaren Variablen können zum Spielvolumen aggregiert werden. Es ist das Produkt aus der Spieldauer, der Anzahl simultan gespielter Tische und der Spielintensität eines Spielers. Die Größe beschreibt damit, wie viele US-\$ ein Spieler in einem Betrachtungszeitraum an den Anbieter verloren hat.

Bezogen auf Deutschland kommt die Studie zu folgenden Ergebnissen:

Spieldauer (über 6 Monate): Deutsche Spieler spielen im Vergleich zum weltweiten Durchschnitt überdurchschnittlich viel.

Sample	Ø Spieldauer [in Minuten]	Spieldauer [in Minuten] Medianspieler
Deutschland	1.754	384
Welt	1.454	292

Spieldauer Sessions: Die Spieldauer einer durchschnittlichen Session in Deutschland unterscheidet sich nur geringfügig vom weltweiten Sample.

Sample	Ø Spieldauer [in Minuten]	Medianspieldauer [in Minuten]
Deutschland	50,91	43
Welt	49,85	41,5

Anzahl Sessions: Deutsche spielen im Durchschnitt pro Spieler häufiger Onlinepoker als der durchschnittliche Spieler weltweit betrachtet.

¹³⁹ Der *rake* beträgt in der Regel 5%. Hinzu kommt ein Maximalbetrag je nach Limit zwischen 0,5 US-\$ - 5 US-\$ des *pots*. Der *pot* umfasst die Summe, um die in einer Hand zu einem bestimmten Zeitpunkt gespielt wird. Dieser Betrag wird nur fällig, wenn die Spieler einen *flop* sehen. Der *flop* bezeichnet bei den Spielarten Texas Hold'em und Omaha die ersten Gemeinschaftskarten, die im Verlauf einer Hand aufgedeckt werden.

¹⁴⁰ In der Spieltheorie beschreiben Nullsummenspiele eine Situation, bei der die Summe der Gewinne und Verluste aller Spieler zusammen betrachtet gleich Null ist.

Sample	Ø Sessionanzahl aller Spieler	Sessionanzahl Medianspieler
Deutschland	27,43	9
Welt	23,25	7

Anzahl simultan gespielter Tische: Deutsche spielen simultan mehr Tische als der Durchschnitt des gesamten Samples.

Sample	Ø Tische aller Spieler	Tische Medianspieler
Deutschland	1,47	1,07
Welt	1,32	1,04

Spielintensität: Der deutsche Spieler verliert im weltweiten Vergleich unterdurchschnittlich. Dies scheint mit den eher unterdurchschnittlichen Einsätzen zusammenzuhängen, die getätigt werden. Aussagen über den Erfolg oder Verlust eines durchschnittlichen Spielers sind daraus nicht unmittelbar abzuleiten.

Sample	Ø Spielintensität in US-\$ rake pro Stunde	Spielintensität Medianspieler in US-\$ rake pro Stunde
Deutschland	2,68	1,08
Welt	3,20	1,25

Spielvolumen: Deutsche weisen im beobachteten Zeitraum von sechs Monaten ein Spielvolumen in Höhe von 79 Mio. US-\$ auf. Hochgerechnet auf den Gesamtmarkt für 12 Monate ergibt sich ein deutsches Marktvolumen von rund 380 Mio. US-\$. Diese Angaben sind Bruttoangaben. Etwa 30% werden an die Spieler zurückgezahlt.

Sample	Ø rake in US-\$	rake Medianspieler in US-\$	rake gesamt in US-\$	Hochrechnung Gesamtmarkt (12 Monate)
Deutschland	226,35	8,06	78.741.015	378 Mio. US-\$
Welt	187,95	6,69	818.096.943	3.596 Mio. US-\$ ¹⁴¹

Dieses geschätzte Marktvolumen liegt im Rahmen auch anderer Studien. Goldmedia schätzt das Volumen des Marktes für Online-Poker im Jahr 2009 in Deutschland auf rund 350 Mio. € (Abb. 3.4).^{142 143}

¹⁴¹ Dieses Marktvolumen deckt sich auch mit anderen Hochrechnungen, die den Markt für Echtgeld- Onlinepoker im Jahr 2010 weltweit auf 3,7 Mrd. US-\$ schätzen; <http://www.derpokerprofi.com/poker-blog/umsatz-online-poker-welt/>.

¹⁴² Goldmedia (2010): Glücksspielmarkt Deutschland 2015; http://www.goldmedia.com/uploads/media/Pressemeldung_Goldmedia_Gluecksspiel_Deutschland.pdf.

¹⁴³ Insbesondere bei Spielen mit hoher Spielfrequenz werden oft die Bruttospielerträge als „Umsätze“ angegeben. Bruttospielerträge sind Spieleinsätze abzüglich Gewinnausschüttungen. Die hohe Spielfrequenz führt zu einem stetigen Kreislauf von Gewinnen und Verlusten. Der wiederholte Einsatz des Geldes generiert in der Folge einen hohen Umsatz bzw. Spieleinsatz pro Spieler.

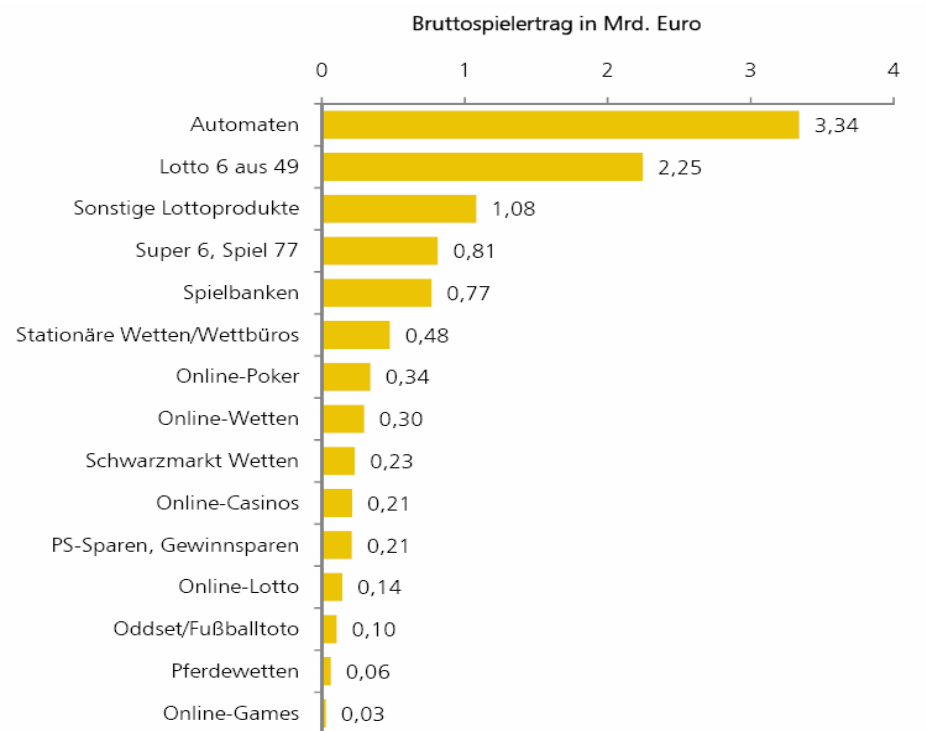


Abbildung 3.4: Bruttospielerträge der Glücksspielmarkt-Segmente in Deutschland (2009)¹⁴⁴

Die Marktentwicklung im Onlinemarkt verläuft deutlich entgegen der Marktentwicklung im stationären und regulierten Markt. Die Größe und damit die Bedeutung des Online-Anteils am gesamten Glücksspielmarkt Deutschlands haben in den letzten Jahren deutlich zugenommen. Wurden 2005 noch 315 Mio. € Bruttospielertrag im Online-Vertrieb (ohne Lotto) erzielt, waren es im Jahr 2009 bereits 875 Mio. €. Dies entspricht einer CAGR (Compound Annual Growth Rate) von 29,2 Prozent.¹⁴⁵ Alle Segmente (Online-Wetten, Online-Casinos, Online-Poker und Online-Games) wuchsen in diesem Zeitraum stetig. Online-Poker und Online-Games nahmen mit einer CAGR von 35% und mehr am stärksten zu, Online-Games jedoch auf niedrigem, Online-Poker auf hohem, absolutem Niveau (Abb. 3.5).

¹⁴⁴ Goldmedia (2010): Glücksspielmarkt Deutschland 2015; http://www.goldmedia.com/uploads/media/Pressemeldung_Goldmedia_Gluecksspiel_Deutschland.pdf.

¹⁴⁵ Die CAGR (Compound Annual Growth Rate) stellt das durchschnittliche jährliche Wachstum einer zu betrachtenden Größe dar. Zur mathematischen Definition vgl. z.B. <http://de.wikipedia.org/wiki/Wachstumsrate>. Die Compound Annual Growth Rate stellt damit den durchschnittlichen Prozentsatz dar, um den der Anfangswert einer Zeitreihe auf hypothetische Folgewerte für die Berichtsjahre wächst, bis der tatsächliche Endwert am Ende der Berichtsperiode erreicht ist. Tatsächliche Ausschläge der Folgejahre in der Zwischenzeit wirken sich dabei nicht aus.

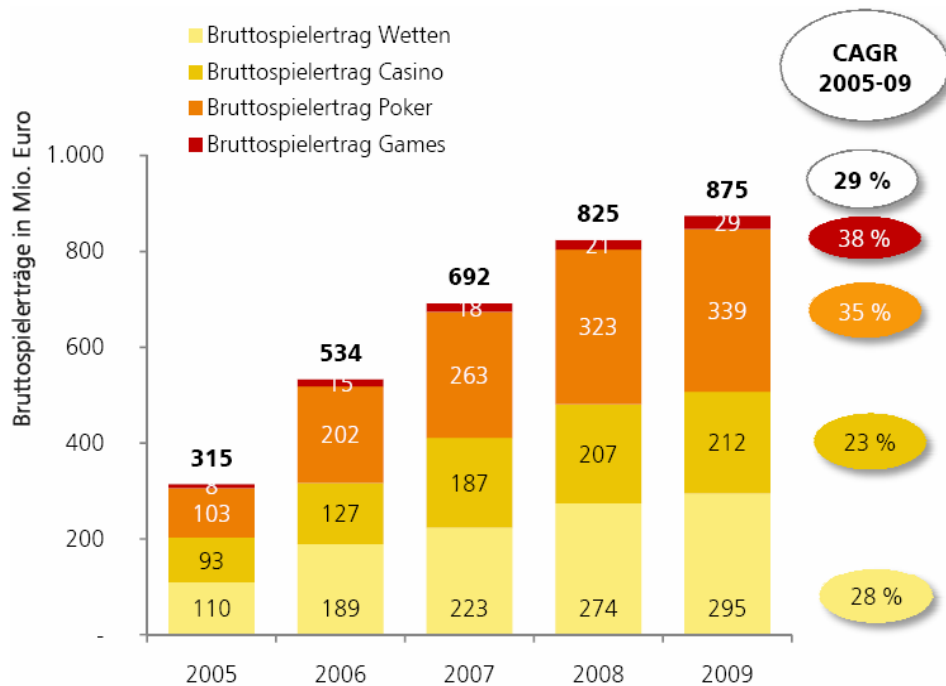


Abbildung 3.5: Entwicklung des Online-Glücksspielmarktes in Deutschland (2005 – 2009)¹⁴⁶

3.2.4 Vielspieler und pathologische Spieler

Die bisherige Betrachtung bezog sich auf das Spielverhalten des gesamten Samples. Die Studie von Fiedler/Wilcke zeigt, dass ein kleiner Teil der Spieler einen Großteil des Spielvolumens ausmacht. Dieses Ergebnis zeigt sich bei allen Variablen des Spielverhaltens (Spieldauer, Spielhäufigkeit, Spieldauer pro Session, Anzahl simultan gespielter Tische, Spielintensität in Form des gezahlten *rake* in US-\$ pro Stunde).¹⁴⁷

In Deutschland sind 10% der Spieler für etwa 91% der Spielverluste verantwortlich, die an den Veranstalter fließen. Die ersten 5% aller deutschen Spieler machen rund 83% und die TOP 1 % der deutschen Spieler 57% des Marktvolumens aus (Tab. 3.6).

Die Angaben beziehen sich auf die Verluste der Spielergruppe an die Anbieter. Es ist jedoch davon auszugehen, dass die Gruppe der Vielspieler u.a. auch aufgrund von Lerneffekten geschickter spielt als der durchschnittliche Spieler und von den Gegenspielern Geld gewinnt. Dieses Ergebnis ist zu erwarten, denn in der Gruppe der Vielspieler sind auch professionelle Pokerspieler enthalten.

¹⁴⁶ Goldmedia (2010): Glücksspielmarkt Deutschland 2015; http://www.gold-media.com/uploads/media/Pressemeldung_Goldmedia_Gluecksspiel_Deutschland.pdf.

¹⁴⁷ Vielspieler sind definiert als die ersten 10% der Ausprägung einer Variablen des Spielverhaltens.

Gruppe Vielspieler	Spielvolumen - gezahltes rake - in US-\$	Anteil am Spielvolumen des Samples
Gesamt-TOP 1%	448.939.210	54,88%
Deutschland	44.935.363	57,07%
Gesamt-TOP 5%	658.081.834	80,44%
Deutschland	65.262.817	82,88%
Gesamt-TOP 10%	731.079.221	89,36%
Deutschland	71.611.298	90,95%

Tabelle 3.6: Aggregiertes Spielvolumen der Vielspieler in Deutschland¹⁴⁸

„Im Gegensatz zu reinen Glücksspielen kann man daher beim Poker nicht sagen, dass die exzessivsten Spieler wahrscheinlich eine Spielsucht aufweisen. Um die Gruppen der pathologischen und der professionellen Spieler zu trennen, muss man vielmehr ihr Spielverhalten detaillierter analysieren.“¹⁴⁹

In einer differenzierteren Betrachtung lässt sich die Gruppe der „Gewinnspieler“ weiter unterteilen (Tab. 3.7).

Gruppe	Beschreibung
Erfolgreiche Hobbyspieler	Geschick nur für kleinere Limits ausreichend; keine Finanzierung des Lebensunterhalts möglich. Poker wird eher als Hobby eingestuft.
Semi-professionelle Spieler	Geschick ausreichend groß, um finanziellen Erfolg zu erzielen; Poker ist jedoch keine „Vollzeitbeschäftigung“, sondern erzielt eher einen Nebenverdienst.
Professionelle Spieler	Poker wird als Beruf betrachtet, so dass viel Zeit eingesetzt wird; Gewinne reichen aus, um Lebensunterhalt zu bestreiten.

Tabelle 3.7: Spielertypologie von „Gewinnspielern“

Nicht hinreichend belegt ist, ob und inwieweit sich innerhalb der Gruppe der Vielspieler ein pathologisches Spielverhalten zeigt bzw. Personen gefährdet sind, ein solches Verhalten zu entwickeln. Dazu müsste u.a. die Impulsivität einer Handlung bekannt sein, die kennzeichnet für pathologisches Spielverhalten ist.

¹⁴⁸ Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Der Markt für Onlinepoker. Spielerherkunft und Spielerverhalten, Norderstedt, S. 97.

¹⁴⁹ <http://www.hochgepokert.com/2011/04/29/der-markt-fur-onlinepoker-ingo-fiedler-antwortet-den-lesern-von-hochgepokert-com-teil-2/>

„Eine Antwort auf diese Frage kann daher mit Hilfe dieses Datensatzes leider nicht gegeben werden, da er keinerlei Informationen über das Setzverhalten der Spieler enthält aus dem man Impulsivität ableiten könnten.“¹⁵⁰

Die Analyse des Spielverhaltens von Online-Pokerspielern zeigt demnach eine Konzentration auf Vielspieler. Diese können jedoch nicht a priori als pathologisch eingestuft werden.

„The average values of the playing habits are considerably higher due to a small group of intense players: the 99% percentile player has a playing volume that is 552 times higher than that of the median player (US\$2,685), and 1% of the players account for 60% of playing volume (10% for even 91%). This group is analyzed more thoroughly, and a discussion shows that the first impulse to peg intense players as (probable) pathological gamblers is wrong.“¹⁵¹

3.3 Pathologisches Spielverhalten

Für die klinisch orientierte Forschung sind Typologisierungen z.B. in Vielspieler und Gelegenheitsspieler wenig geeignet. Sinnvoller erscheinen diagnostisch verwertbare Typologien. Die Anerkennung des „Pathologischen Glücksspiels“ als eigenständiges Störungsbild begann 1980 mit der Aufnahme in die Internationalen psychiatrischen Klassifikationssysteme DSM¹⁵² und später ICD (Tab. 3.8; Tab. 3.9).¹⁵³ Die Spielsucht wird seit März 2001 in Deutschland offiziell als Krankheit anerkannt. Die Kostenerstattung für die Behandlung einer stoffungebundenen Sucht (Spielsucht) wird bei den gesetzlichen Krankenkassen zurzeit nicht einheitlich gehandhabt, da die Spielsucht nicht als Sucht, sondern Impulskontrollstörung interpretiert wird.

Pathologisches Glücksspielverhalten nach DSM-IV

Das DSM definiert das pathologische Glücksspielen unter Störungen der Impulskontrolle, die nicht anderenorts klassifiziert sind. Das pathologische Glücksspielverhalten wird als chronisch-rezidivierendes, maladaptives Glücksspielverhalten charakterisiert, das zumindest fünf von zehn diagnostischen Kriterien erfüllen muss. Diese beschreiben spielbedingte psychopathologische Symptome auf der Verhaltens-, kognitiven und emotionalen Ebene. Gleichzeitig muss differentialdiagnostisch das Vorliegen einer manischen Episode ausgeschlossen sein.

¹⁵⁰ Fiedler, I., Wilcke, A.C. (2011): Der Markt für Onlinepoker. Spielerherkunft und Spielerverhalten, Norderstedt, S. 84.

¹⁵¹ Fiedler, I. (2011): The Gambling Habits of Online Poker Playes, eingereichtes Arbeitspapier: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1908161.

¹⁵² Saß, H., Wittchen, H. U., Zaudig, M. Houben, I. (1998). Diagnostische Kriterien des Diagnostischen und Statistischen Manuals Psychischer Störungen DSM IV, Göttingen.

¹⁵³ Dilling, H., Mombour, W. Schmidt, M.H., Hrsg., (2005). Internationale Klassifikation psychischer Störungen. ICD-10 Kapitel V (F). Klinisch-diagnostische Leitlinien, 5. Auflage, Bern.

Vergleichende Klassifikation nach	
DSM-IV	ICD-10
Pathologisches Spielen	Pathologisches/Zwanghaftes Spielen

Tabelle 3.8: Klassifikationen zum pathologischen Glücksspielverhalten

Pathologisches Glücksspielverhalten nach ICD-10

Innerhalb des ICD-10 wird pathologisches Glücksspielverhalten im Rahmen der Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen als eine Form der abnormen Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle eingeordnet. Zur Klassifikation des pathologischen Glücksspielverhaltens selbst wird angegeben, dass das Glücksspiel die Lebensführung der betroffenen Personen beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führen kann.

ICD-10	DSM-IV
F6 Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen	
F63 Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle	312. Störungen der Impulskontrolle, nicht andernorts klassifiziert
F63.0 Pathologisches Glücksspielen	312.31 Pathologisches Glücksspielen
Diagnostische Leitlinien	Diagnostische Leitlinien
Dauerndes, wiederholtes Spielen; anhaltendes und oft noch gesteigertes Spielen trotz negativer sozialer Konsequenzen, wie Verarmung, gestörte Familienbeziehungen, Zerrüttung der persönlichen Verhältnisse	<p>Andauerndes und wiederkehrendes, fehlangepasstes Spielverhalten, was sich in mindestens fünf der folgenden Merkmale ausdrückt</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Starke Eingenommenheit vom Glücksspiel (z.B. starke gedankliche Beschäftigung mit Geldbeschaffung) 2. Steigerung der Einsätze, um gewünschte Erregung zu erreichen 3. Wiederholte erfolglose Versuche, das Spiel zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben 4. Unruhe und Gereiztheit beim Versuch, das Spiel einzuschränken oder aufzugeben 5. Spielen, um Problemen oder negativen Stimmungen zu entkommen 6. Wiederaufnahme des Glücksspiels nach Geldverlusten 7. Lügen gegenüber Dritten, um das Ausmaß der Spielproblematik zu vertuschen 8. Illegale Handlungen zur Finanzierung des Spielens 9. Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen, von Arbeitsplatz und Zukunftschancen 10. Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch Dritte

Tabelle 3.9: Diagnostische Kriterien der Glücksspielsucht¹⁵⁴

¹⁵⁴ Grüsser-Sinopoli, S.M., Albrecht, U. (2008): Glücksspielsucht: diagnostische und klinische Aspekte, in: Gebhardt, I., Grüsser-Sinopoli, S.M. (Hrsg.): Glücksspiel in Deutschland. Ökonomie, Recht, Sucht, Berlin, S. 538 ff.

ICD-10 schließt differentialdiagnostisch die Diagnose für pathologisches Glücksspielverhalten dann aus, wenn (1) eine, auch exzessiv spielende Person, ihr Verhalten selbsttätig einschränkt, sobald es zu negativen Auswirkungen führt.

Weiterhin darf pathologisches Glücksspielverhalten nicht klassifiziert werden bei (2.) exzessivem Spielen manischer Patienten und (3.) bei Personen mit soziopathischer Persönlichkeit, da es in diesen Fällen lediglich ein Symptom einer anderen Störung darstellt.

Ausmaß der Spielsucht

Der Begriff der Prävalenz bezeichnet das Vorkommen eines bestimmten Merkmals in einer bestimmten Bevölkerungsgruppe (Grundpopulation) zu einem bestimmten Zeitpunkt.

Studie	Erhebungszeitraum	Stichprobe		12-Monats-Prävalenz			
		befragte Personen	Alter	pathologisch		problematisch	
				%	Personen	%	Personen
Bühringer et al. (2007) ¹⁵⁵	2006	7.817	18-64 Jahre	0,20	103.000	0,29	149.000
Buth & Stöver (2008) ¹⁵⁶	2006	7.980	18-65 Jahre	0,56	290.000	0,64	340.000
BZgA (2008) ¹⁵⁷	2007	10.001	16-65 Jahre	0,19	100.000	0,41	225.000
BZgA (2010) ¹⁵⁸	2009	10.000	16-65 Jahre	0,45	242.000	0,64	347.000

Tabelle 3.10: Repräsentative Befragungen zum problematischen bzw. pathologischen Spielverhalten in Deutschland

Die Prävalenzrate bezeichnet den Anteil der Bevölkerung mit dem definierten Merkmal an der Grundpopulation in Prozenten.¹⁵⁹ Der Begriff Inzidenz bezeichnet die Anzahl der neu auftretenden Fälle in einer definierten Bevölkerung pro Zeiteinheit (häufig ein Jahr). Die Inzidenzrate bezeichnet den

¹⁵⁵ Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T., Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. Sucht, 53 (5), S. 296 – 308.

¹⁵⁶ Buth, S., Stöver, H. (2008): Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung, in: Suchttherapie, Heft 9, 3 – 11.

¹⁵⁷ Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA, (2007): Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Ergebnisbericht, Köln; verfügbar unter: www.bzga.de.

¹⁵⁸ Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA, (2010): Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Ergebnisbericht, Köln.

¹⁵⁹ Rothman, K.J., Greenland, S. (1998): Modern Epidemiology, 2. Auflage, Philadelphia.

Anteil der Inzidenz an der definierten Bevölkerung, häufig pro 1.000 (Promille) oder pro 100.000 angegeben.¹⁶⁰

Daten zum Umfang des pathologischen und problematischen Spielverhaltens in Deutschland sind zwischen den Jahren 2006 und 2010 in mehreren repräsentativen Bevölkerungsstudien wissenschaftlich erhoben worden (Tab. 3.10).

Auf Basis der ermittelten Prävalenzraten weisen möglicherweise 0,19% bis 0,56% der bundesdeutschen Bevölkerung ein pathologisches Spielverhalten auf. Die Anzahl der pathologischen Spieler ließe sich demnach - bezogen auf rund 52 Mio. erwachsene Spieler im Alter von 15 – 65 Jahren - auf 100.000 bis 290.000 schätzen. Ein problematisches Spielverhalten zeigen möglicherweise 0,19% bis 0,64% der bundesdeutschen Bevölkerung bezogen auf die 12-Monats-Prävalenz. Hochgerechnet auf rund 52 Mio. Personen im Alter von 16 (18) – 65 Jahren sind damit möglicherweise 98.000 bis 340.000 Personen potenziell relevant. Dies bedeutet im Umkehrschluss, dass über 99% aller Erwachsenen in Deutschland bei der Nutzung von Glücksspielangeboten kein problematisches oder pathologisches Verhalten entwickeln.

Die oben benannten Studien arbeiten mit unterschiedlichen Instrumenten (DSM-IV, SOGS) und benutzen unterschiedliche Methoden der Primärforschung (Tab. 3.11). Das DSM-IV (Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen, vierte Version)¹⁶¹ kategorisiert das pathologische Glücksspiel als eine Störung der Impulskontrolle, die nicht andernorts klassifiziert ist. Wesentliches Merkmal ist demnach ein andauerndes, wiederkehrendes Spielverhalten, das persönliche, familiäre oder Freizeitbeschäftigungen stört oder beeinträchtigt. Für die Einordnung als pathologisches Spielen müssen mindestens fünf der zehn Kriterien zutreffen. Ein problematisches Spielverhalten liegt in der Regel vor, wenn mindestens drei der oben genannten Kriterien erfüllt sind.¹⁶²

Aufgrund der unterschiedlichen Methoden ist ein Vergleich zwischen den einzelnen Studien respektive Prävalenzraten schwierig. Nach Stinchfield¹⁶³ überschätzt z.B. der South Oaks Gambling Screen (SOGS) die Häufigkeit des pathologischen Spielens in einer Stichprobe der Allgemeinbevölkerung, indem er bis zu 50% falsche positive Resultate liefert. Der SOGS wurde

¹⁶⁰ Bortz, J.; Döring, N. (2002): Forschungsmethoden und Evaluation - für Human- und Sozialwissenschaftler, Berlin.

¹⁶¹ APA – American Psychiatric Association (2000): Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – DSM-IV-TR (4th edition, Text Revision). American Psychiatric Association, Washington, DC 2000; deutsch: Saß, H. et al. (2003): Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen – Textrevision – DSM-IV-TR, Göttingen.

¹⁶² http://www.lsgbayern.de/fileadmin/user_upload/lsg/Praxis-handbuch_neu/23_Referat_Praevalenzraten_path_Gluecksspiel.pdf.

¹⁶³ Stinchfield, R. (2002): Reliability, validity, and classification accuracy of the South Oaks Gambling Screen (SOGS), in: Addictive Behaviors, 27, S. 1 – 19.

1987 von Lesieur/Blume im Rahmen der Behandlung von Glücksspielsüchtigen am South Oak Hospital entwickelt. Das Verfahren umfasst zwanzig Fragen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden müssen (u.a. Anzahl/Art der ausgeübten Glücksspiele, Geldeinsatz, Spielprobleme, soziale Herkunft, Art der Geldbeschaffung, Kritikfähigkeit).¹⁶⁴

Ein Vergleich der aufgezeigten Prävalenzraten wird nach Auffassung von Meyer erschwert „durch methodologische Unterschiede in

- den gewählten Begriffsbestimmungen,
- den eingesetzten Erhebungsinstrumenten und diagnostischen Kriterien,
- der Methodik der Datenerhebung,
- den Antwortraten,
- den Referenzzeiträumen und
- den Altersgruppen.“¹⁶⁵

Studie	Methode	Antwortrate (%)	Instrument	Filter
Bühringer et al. (2007) ¹⁶⁶	Schriftliche, telefonische Befragung	48	DSM-IV-TR	Mehr als 50 € Einsatz durchschnittlich pro Monat während des letzten Jahres.
Buth & Stöver (2008) ¹⁶⁷	Telefon, Online-Access, Panel	56/68	DSM-IV	Mindestens wöchentliche Spielteilnahme oder monatlicher Geldeinsatz von mindestens 50 €.
BZgA (2008) ¹⁶⁸	Telefon	63	SOGS	Wenigstens einmal in den letzten 12 Monaten gespielt.
BZgA (2010) ¹⁶⁹	Telefon	62	SOGS	Wenigstens einmal in den letzten 12 Monaten gespielt.

Tabelle 3.11: Methodische Grundlagen von repräsentativen Befragungen zum problematischen bzw. pathologischen Spielverhalten in Deutschland

¹⁶⁴ http://www.stopgamblingnow.com/sogs_print.htm.

¹⁶⁵ International vergleichende Analyse des Glücksspielwesens (2009), Teil Vier: Gesundheitswissenschaftliche, Meyer, G., Lausanne, S. 3.

¹⁶⁶ Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T., Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. Sucht, 53 (5), S. 296 – 308.

¹⁶⁷ Buth, S., Stöver, H. (2008): Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung, in: Suchttherapie, Heft 9, 3 – 11.

¹⁶⁸ Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA, (2007): Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung. Ergebnisbericht, Köln; verfügbar unter: www.bzga.de.

¹⁶⁹ Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, BZgA, (2010): Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Ergebnisbericht, Köln.

Trotz der unterschiedlicher Untersuchungsmethoden sowie der differierenden Angebotsstrukturen von Glücksspielen weisen die europäischen Länder bezogen auf die Prävalenzraten pathologischen Spielverhaltens (12-Monats-Prävalenz) ähnliche Werte im Bereich von 0,15% bis 0,8% (Median: ¹⁷⁰ 0,3 %; arithmetisches Mittel: ¹⁷¹ 0,4 %) auf. Bei den amerikanischen und australischen Studien ist die Streubreite mit 0,1% bis 2,1% deutlich höher, Median und arithmetische Mittel liegen jeweils bei 1,1%.¹⁷²

Zwei Studien (BZgA 2008, Bühringer 2007) ergeben in etwa übereinstimmende Werte (rund 100.000 Personen; 0,2% der Bevölkerung im untersuchten Alter). Deutschland liegt mit einem Wert von 0,2 - 0,56% pathologischen Spielern bezogen auf die erwachsene Bevölkerung im europäischen Vergleich am unteren Ende des Spektrums.¹⁷³

Auch die an den Universitäten Greifswald und Lübeck erarbeitete Studie „Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE)“¹⁷⁴ bestätigt die Größenordnung der Ergebnisse der bisherigen Forschungen in Deutschland (Tab. 3.12).¹⁷⁵

	Anteil Bevölkerung %	Anzahl Bevölkerung
Bevölkerung im Alter von 14 - 64 Jahren	100,00	53.395.222
Pathologische Spielphasen im Lebensverlauf	0,90	480.557
in den letzten 12 Monaten mehr als 10 Tage gespielt, keine spezielle Spielform (= 54% der pathologischen Spieler)	0,49	261.637
in den letzten 12 Monaten ein Pathologie-Symptom, keine spezielle Spielform (= 41% der pathologischen Spieler)	0,37	197.562
Aktuelle pathologische Spieler über alle Spielformen	0,37	197.562

Tabelle 3.12: Ergebnisse der PAGE-Studie

¹⁷⁰ In der Statistik halbiert der Median eine Verteilung.

¹⁷¹ Das arithmetische Mittel wird im allgemeinen Sprachgebrauch als Durchschnitt bezeichnet.

¹⁷² Vgl. dazu die Ausführungen in International vergleichende Analyse des Glücksspielwesens (2009), Teil Vier: Gesundheitswissenschaftliche, Meyer, G., Lausanne.

¹⁷³ International vergleichende Analyse des Glücksspielwesens (2009), Teil Vier: Gesundheitswissenschaftliche, Meyer, G., Lausanne.

¹⁷⁴ Meyer, C. et. al. (2010): Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE): Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung. Endbericht, Greifswald, Lübeck.

¹⁷⁵ Die Studie basiert auf Telefoninterviews mit 15.023 Personen (davon 1.001 Personen über Mobilfunk-Telefone) im Alter von 14 bis 64 Jahren sowie auf Befragungen weiterer 702 Personen an „Glücksspielorten“ (in Spielhallen und Spielbanken), über Medienaufrufe sowie in Einrichtungen mit erhöhter Prävalenz (z.B. glücksspielspezifische Reha-Einrichtungen, Suchtberatungsstellen, Selbsthilfegruppen, Schuldnerberatungsstellen, Justizvollzugsanstalten sowie Bewährungshilfe-Einrichtungen), in denen problematische und pathologische Glücksspieler als „überzufällig“ häufig zu erwarten sind.

In einer aktuellen Hochrechnung kommt TNS Emnid zu dem Ergebnis, dass 0,23% der Erwachsenen in Deutschland an pathologischer Weise an Zufallsspielen mit Geldeinsatz teilnehmen. Untersucht wurden zwölf Spielformen.

*„Unabhängig von den quantitativen und qualitativen Angebotsveränderungen auf dem Glücksspielmarkt kann somit davon ausgegangen werden, dass pathologisches Spielverhalten nahezu eine Konstante im Verhaltensrepertoire der erwachsenen Bevölkerung in Deutschland ist.“*¹⁷⁶

Dieses Ergebnis deckt sich mit anderen Studien. Bezogen auf das Casinospiegel in der Schweiz vertritt die Eidgenössische Spielbankenkommission den Standpunkt, dass verschiedene internationale Studien und auch Schweizer Befragungen nahe legen, dass es sich bei den Problemen des Glücksspiels um ein relativ stabiles Phänomen handelt.¹⁷⁷

Zu einem ähnlichen Schluss gelangen Osiek/Bondolfi¹⁷⁸ (2006), die ihre geschätzten Prävalenzraten aus dem Jahre 2005 mit jenen aus der eigenen Studie (analoge Methodologie) aus dem Jahre 1998 vergleichen. Auf der Basis eines Chi-Quadrat-Tests vertreten die Autoren die Nullhypothese, wonach in den beiden Jahren keine Unterschiede in den Prävalenzraten - sowohl für die pathologischen als auch die problematischen Spieler/innen - existieren.

Es gibt derzeit für Deutschland keine Hinweise, dass die Problematik pathologischen Glücksspielens in der Bevölkerung signifikant zunehmen würde: Die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) stellt in ihrem Ergebnisbericht (2010) fest, dass sich die Werte von 2007 und 2009 nicht signifikant unterscheiden:

*„Gegenüber der Prävalenzschätzung pathologischen oder pathologischen und problematischen Glücksspielens der Studie 2007 ergeben sich keine signifikanten Unterschiede (siehe dazu Methodenteil, S. 15 – 16).“*¹⁷⁹

Diese Aussage scheint darauf hinzudeuten, dass es eine Art „Obergrenze/Sättigungsgrenze“ bezogen auf das pathologische Spiel in einer Gesellschaft geben könnte. Ein größeres Angebot muss demnach nicht zwangsläufig zu einer proportionalen oder gar überproportionalen Steigerung der Anzahl von pathologischen Spielern führen.

¹⁷⁶ TNS EMNID (2011): Spielen mit und um Geld in Deutschland. Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsuntersuchung - Sonderauswertung: pathologisches Spielverhalten, Bielefeld/Frankfurt am Main, S. 3.

¹⁷⁷ Eidgenössische Spielbankenkommission (2009): Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz. Schlussbericht, Bern, S. 10; <http://www.ejpd.admin.ch/content/dam/data/esbk/berichte/studie-esbk-gluecksspiel-d.pdf>.

¹⁷⁸ Osiek, C., Bondolfi, G. (2006): Etude de prévalence du Jeu pathologique en Suisse. Résultats principaux, Hôpitaux Universitaires de Genève, 26. septembre.

¹⁷⁹ Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009, Köln 2010, S. 15 – 16, 59); <http://www.bzga.de/forschung/studien-untersuchungen/studien/gluecksspiel/?sub=55>.

„Letztlich ist zum jetzigen Zeitpunkt ungeklärt, wie die Beziehung zwischen der Verfügbarkeit von Glücksspielen und dem Ausmaß glücksspielbezogener Probleme in der Bevölkerung aussieht.“¹⁸⁰

Auch die in der Regel geringen Fallzahlen der Untersuchungen werden kritisch gesehen. *„Auf Grund dieser Fallzahlen lässt sich nicht auf die Bedeutung einzelner Glücksspielformen für das pathologische Spielverhalten schließen.“¹⁸¹*

Online-Glücksspiele bieten den Anbietern und Veranstaltern im Vergleich zu Offline-Spielformaten verbesserte Möglichkeiten, die Transaktionen jedes Spielers nachzuverfolgen. Im Gegensatz zu Prävalenzstudien ermöglichen Daten über Online-Glücksspiele Untersuchungen des tatsächlichen Verhaltens der Spieler.

Eine vom Suchtreferat der Cambridge Health Alliance, eines Tochterinstituts der Harvard Medical School, durchgeführte Studie zu Online-Spielen kam auf der Grundlage einer langfristigen Analyse der Spielverhaltens zu dem Schluss, dass 99% der Kunden von Online-Sportwetten und 95% der Online-Kasinospieler keinerlei auffälliges Spielverhalten zeigten.¹⁸² Alle bisherigen Untersuchungen zu diesem Thema basieren auf eingeschränkt zulässigen Befragungsmethoden und nicht-repräsentativen Stichproben. Die Analyse von über 40.000 Online-Spielern hat ergeben, dass diese im Schnitt nur 2,5 Sportwetten mit jeweils 4 € Einsatz an jedem vierten Tag nutzen.

Zu diskutieren bleibt, ob die elektronisch gesammelten Daten überhaupt ein sinnvoller Bezugspunkt für die Beurteilung des Potentials an pathologischen Spielern sein können. Aus der Anzahl von Spielern alleine kann nicht auf das Gefährdungspotenzial pathologischen Spielverhaltens geschlossen werden. Bei der Ermittlung des Pathologie-Potenzials einer Glücksspielform ist eine Bezugnahme auf Prävalenzraten nicht sinnvoll.

Die Prävalenz des Glücksspielens lässt ausschließlich Rückschlüsse auf die Anteile der Personen zu, die in einem definierten Zeitraum an einem Glücksspiel teilgenommen oder nicht teilgenommen haben.¹⁸³ Sinnvoller als Bezugsgröße für eine Pathologie-Potenzial-Betrachtung erscheint das Bevölkerungsrisiko (Prävalenz pathologisches Spiel bezogen auf die

¹⁸⁰ Meyer, G., Hayer, T. (2010): Problematisches und pathologisches Spielverhalten bei Glücksspielen. Epidemiologie und Prävention, in: Bundesgesundheitsblatt 2010, DOI 10.1007/s00103-010-1039-6, S. 5.

¹⁸¹ Becker, T. (2011): Soziale Kosten des Glücksspiels. Gutachten für den Bundesverband privater Spielbanken (BupriS), Stuttgart, S. 73.

¹⁸² LaBrie R.A., Kaplan, S.A., LaPlante, D.A., Nelson, S.E., and Shaffer, H.J. (2008). Inside the virtual casino: A prospective longitudinal study of actual Internet casino gambling. European Journal of Public Health, 18(4), S. 410 – 416-

¹⁸³ BZgA (2010); Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009. Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen, S. 33.

erwachsene Bevölkerung). Bei dieser Berechnung werden Bevölkerungsattraktivität (Spielverhalten) und Glücksspielrisiko¹⁸⁴ gleichermaßen berücksichtigt.

Eine solche Betrachtung setzt sich aus folgenden Komponenten zusammen:¹⁸⁵

Anteil an den pathologischen Spielern einer Spielform [in %]

Marktanteil dieser Spielform [in %]

bzw.:

Anzahl pathologischer Spieler einer Spielform [in ME]

Gesamtzahl pathologischer Spieler des gesamten Marktes [in ME]

Einnahmen der betrachteten Spielform [in €]

Einnahmen des gesamten Marktes [in €]

Für Online-Glücksspiele fehlen zur Durchführung einer solchen Betrachtung noch ausreichend zuverlässige und valide Daten.

Inzwischen mehren sich die Stimmen, die ein Umdenken in der gesellschaftspolitischen Auseinandersetzung mit dem pathologischen Spielverhalten fordern. Zu verweisen ist auf folgende Argumente:

1. Die sehr geringe Verbreitung (deutlich unter 1% der erwachsenen Bevölkerung), u.a. auch im Kontext anderer Süchte.
2. Die relative Stabilität der Verbreitung im Zeitablauf.
3. Die undifferenzierte Zuordnung bestimmter Spielarten auf pathologisches Spielverhalten.
4. Die häufig losgelöste Betrachtung des pathologischen Spielverhaltens von Bezugsgrößen.

„Es ist der Frage nachzugehen, ob die multiple Spielstörung isoliert betrachtet werden darf oder ob sie nicht vielmehr als eine mehr oder minder zufällig auftretende Ausdrucksform einer pathogenen Persönlichkeitsdisposition ist, die auch in anderen pathologischen Verhaltensformen zu Tage treten kann. Erkenntnisse in dieser Hinsicht könnten helfen, Irrwege in Bezug auf die Prävention und die Therapie von pathologischem Spielverhalten

¹⁸⁴ Glücksspielrisiko ist das Risiko einer Diagnose Pathologisches Glücksspiel (PG) nach DSM-IV für diejenigen Personen, die in den letzten zwölf Monaten ein bestimmtes Spiel präferiert haben, als Anteil der aktuellen Spieler mit der Diagnose Pathologisches Glücksspiel je Glücksspiel.

¹⁸⁵ Peren, F.W., Clement, R. (2011): Pathologie-Potenziale von Glücksspielprodukten. Eine komparative Bewertung von in Deutschland angebotenen Spielformen, Wirtschaftswissenschaftliches Kurzgutachten, Sankt Augustin; <http://www.forschung-gluecksspiel.de/pdf/PKK6-01.pdf>.

*sowie in Bezug auf die gesetzliche Regulierung von Glücksspielangeboten zu vermeiden.*¹⁸⁶

¹⁸⁶ TNS EMNID (2011): Spielen mit und um Geld in Deutschland. Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsuntersuchung - Sonderauswertung: pathologisches Spielverhalten, Bielefeld/Frankfurt am Main, S. 4.

4 Messung und Bewertung der Suchtgefährdungspotentiale von Glücksspielformen

In seiner grundlegenden Entscheidung vom 28. März 2006 hat das Bundesverfassungsgericht ausgeführt:

*„Nach dem gegenwärtigen Stand der Forschung steht fest, dass Glücksspiele und Wetten zu krankhaftem Suchtverhalten führen können. Allerdings haben unterschiedliche Glücksspielformen ein unterschiedliches Suchtpotenzial.“*¹⁸⁷

Die nähere Bestimmung des Suchtpotentials eines konkreten Glücksspielproduktes war bislang kaum möglich. Bereits im Oktober 2006 hatte die Aktion Mensch Wissenschaftler der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg daher beauftragt, Ansätze für ein Mess- und Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten zu entwickeln.¹⁸⁸

Diese erste Studie zeigte, dass die Glücksspielforschung in Deutschland noch vorwiegend im klinischen Bereich angesiedelt, d.h. vorwiegend aus psychologisch-medizinischer Sicht geprägt ist. Im Gegensatz z.B. zu Großbritannien, USA, Kanada und Australien fehlte bisher eine wissenschaftlich, interdisziplinäre Glücksspielforschung.¹⁸⁹

Ausgehend von diesem Sachverhalt hatten die Aktion Mensch und die ARD-Fernsehlotterie das Wissenschaftliche Forum Glücksspiel aus Experten verschiedener Fachdisziplinen der Glücksspielforschung (Ökonomie, Recht, Medizin, Psychologie, Soziologie) zu Beginn 2007 formiert mit dem Ziel, ein machbares und möglichst objektives Mess- und Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten zu erarbeiten.¹⁹⁰ Anfang 2008 wurde ein erstes Modell des Instruments publiziert.¹⁹¹ Mittlerweile ist das Instrument fortentwickelt und empirisch validiert sowie dem Fachpublikum am 6. Juli 2010 auf einer öffentlichen Präsentation vorgestellt worden (Assessment Tool to measure and Evaluate the Risk potential of Gambling products – AsTERiG).

¹⁸⁷ BVerfG 115, 276; „Sportwettenurteil“.

¹⁸⁸ Peren, F.W., Clement, R., Terlau, W. (2006). Darstellung und Auswertung der herrschenden deutschen und europäischen Glücksspielforschung zum Thema „Spielsucht“. Studie im Auftrag der Aktion Mensch, Bonn.

¹⁸⁹ Angesprochen sind vor allem die Disziplinen Medizin, Psychologie, Rechtswissenschaft, Ökonomie und Sozialwissenschaften.

¹⁹⁰ An der Finalisierung dieses Instruments haben mitgewirkt: Prof. Dr. Reiner Clement, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg; Prof. Dr. Jörg Ennuschat, Universität Konstanz; Prof. Jörg Häfeli, Hochschule Luzern - Soziale Arbeit; Prof. Dr. Gerhard Meyer, Universität Bremen; Chantal Mörsen, Dipl.-Psychologin, Charité Berlin; Prof. Dr. Dr. Franz W. Peren, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg; Prof. Dr. Wiltrud Terlau, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg.

¹⁹¹ Wissenschaftliches Forum Glücksspiel (2008): Mess- und Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten, in: Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht (ZfWG), Heft 1, S. 1 – 12.

Der Wunsch nach Einteilung von Glücksspielprodukten in Gefährdungsgrade ist auch im internationalen Kontext unbestritten. Bekannt sind ähnliche Forschungsarbeiten aus Großbritannien,¹⁹² Finnland¹⁹³ und Schweden.¹⁹⁴ Die empirische Basis dieser Arbeiten scheint jedoch - soweit veröffentlicht - unzureichend und die methodische Vorgehensweise nicht in allen Punkten durchgehend nachvollziehbar zu sein.¹⁹⁵

Durch das vom Wissenschaftlichen Forum Glücksspiel entwickelte Mess- und Bewertungsinstrument zur Feststellung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten wird dem Gesetzgeber, der Rechtssprechung und der Verwaltungspraxis ein wertvolles Tool an die Hand gegeben, das eine quantitativ, differenzierte Beurteilung von Glücksspielprodukten erlaubt, ohne dass ein komparativer Vergleich nicht möglich wäre. Zudem würde eine allgemein akzeptierte Nutzung dieses Instruments einen signifikanten Beitrag liefern, den Anbietern von Glücksspielprodukten in Deutschland eine unternehmerisch sinnvolle und gebotene Planungssicherheit bei der Gestaltung neuer Glücksspielprodukte zu geben.

Auf der Basis dieses Messinstrumentes erscheint es gar möglich, den ordnungsrechtlichen Rahmen für Glücksspielprodukte in Deutschland neu zu gestalten. Denkbar wäre z.B. eine wissenschaftlich begleitete Zertifizierung durch eine unabhängige Prüfstelle, die angebotene Glücksspielprodukte nach ihrem jeweiligen Suchtgefährdungsgrad einstuft und sie für einen mehr oder minder geregelten Wettbewerb freigibt. Verbraucher könnten das Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten selbständig beurteilen. Anbieter könnten auf dieser ordnungspolitischen Grundlage neue, weniger suchtfördernde Produkte erstellen. Eine ähnliche Vorgehensweise wird gegenwärtig z.B. in Großbritannien angedacht und zum Teil auch bereits in praxi genutzt.¹⁹⁶

4.1 Das Messinstrument AsTERiG

4.1.1 Methodik

Die empirische Entwicklung des Messinstrumentes basierte auf zwei Modulen. Im ersten Modul erfolgte im Rahmen einer Delphi-Studie die Befragung von Spielsucht-Experten aus den Bereichen Forschung und Versorgung.

¹⁹² GamGARD - Gaming Assessment Measure – Guidance about Responsible Design; <http://www.gamgard.com>.

¹⁹³ Product Evaluation Method for Reducing Potential Hazards (Finnland); <http://www.veikkaus.fi>.

¹⁹⁴ Playscan; <http://www.spelinstitutet.se>.

¹⁹⁵ Peren, F.W. (2009). Assessment Tool to measure and Evaluate the Risk potential of Gambling products – AsTERiG;

<http://www.forschung-gluecksspiel.de/pdf/AsTERiG.pdf>.

¹⁹⁶ <http://www.gamgard.com>.

Bei der Delphi-Methodik handelt es sich um ein systematisches, mehrstufiges und feedbackorientiertes Verfahren, in dem in mehreren Runden Expertenurteile zur Problemlösung erhoben werden, bis ein vorher festgelegtes Abbruchkriterium, z.B. Konsensbildung oder Stabilität der Antworten, erreicht wird.¹⁹⁷ Die Expertenbefragung umfasste vier Erhebungsphasen. Der Schwerpunkt der ersten beiden Phasen lag in der Auswahl von Veranstaltungsmerkmalen, die das Gefährdungspotential von Glücksspielen maßgeblich bedingen. Hierzu erstellte das Monitoring-Team im Vorfeld eine Liste sämtlicher in der Literatur aufgeführter Merkmale, die die Experten in der ersten Erhebungsphase bezüglich ihres Gefährdungspotentials anhand einer Likert-Skala einschätzen sollten.

Weiterhin waren die Experten aufgefordert, Vorschläge zu Zusammenfassungen, Ausschlüssen und Ergänzungen von Merkmalen zu unterbreiten, auf deren Grundlage in der zweiten Phase eine Auswahl von 15 Merkmalen (in Anlehnung an die Praxistauglichkeit und den internationalen Instrumenten) getroffen wurde. Die dritte Erhebungsphase betraf die Entwicklung der Skalen zu den ermittelten Veranstaltungsmerkmalen, die zunächst, orientiert an den unterschiedlichen realen Ausprägungen der Merkmale bei einzelnen Glücksspielformen, von dem Monitoring-Team konstruiert wurden.

Die Experten schätzten die Merkmalsausprägungen der einzelnen Skalen hinsichtlich ihres Gefährdungspotentials auf einer Likert-Skala ein und empfahlen Änderungen im Wortlaut und Bedeutungsgehalt. Daneben brachten die Experten zwölf verschiedene Glücksspielformen bezüglich ihres Gefährdungspotentials in eine Rangreihe. Die vierte Erhebungsphase umfasste die Einschätzung des Gefährdungspotentials der Merkmale bezüglich verschiedener Glücksspielformen. Notwendige Änderungen in den Ausprägungen einiger Merkmale erforderten zudem eine erneute Bewertung durch die Experten.

In dem auf der Delphi-Studie aufbauenden zweiten Modul fand eine standardisierte Datenerhebung von Normalspielern sowie problematischen und pathologischen Spielern statt, deren Rekrutierung sich über stationäre Einrichtungen und Selbsthilfegruppen, Gast- und Spielstätten sowie via Internet realisieren ließ. Die Spielerbefragung diente der empirischen Validierung und testtheoretischen Absicherung des Instruments. Vor dem Hintergrund der Ergebnisse der Delphi-Studie wurden zwei Fragebögen zur Validierung der ermittelten Merkmale (Fragebogen „Merkmale“) und entwickelten Skalen (Fragebogen „Skalen“) ausgearbeitet.

¹⁹⁷ Häder, M., Häder, S. (2000). Die Delphi-Methode als Gegenstand methodischer Forschungen, in: Häder, M., Häder, S. (Hrsg.): Die Delphi-Technik in den Sozialwissenschaften. Methodische Forschungen und innovative Anwendungen, Wiesbaden, S. 11 – 31.

In dem Fragebogen „Merkmale“ sollten die Spieler analog zur vierten Erhebungsphase der Delphi-Studie eine Einschätzung des Gefährdungspotentials der Merkmale abgeben und eine Rangreihe der zwölf Glücksspielformen bilden. In dem Fragebogen „Skalen“ wurden analog die Ausprägungen der Merkmale hinsichtlich ihrer Gefährdungspotentials auf einer Likert-Skala abgefragt.¹⁹⁸

Die endgültige Auswahl der relevantesten Merkmale zur Erfassung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen, die Bestimmung ihrer Gewichte und die Ermittlung der Merkmalsausprägungen erfolgten durch die Zusammenführung der Experten- und Spielereinschätzungen zu einer Gesamtstichprobe (mit entsprechender Gewichtung der Teilstichproben) und statistischen Analyseverfahren wie der ordinalen logistischen Regression.¹⁹⁹

4.1.2 Kriterienkatalog

Die Experteneinschätzungen führten zur Reduktion der ursprünglichen Merkmalsliste von 61 auf 27 Merkmale. Die Analyse der Häufigkeiten ergab unter Berücksichtigung der größten Diskrepanz zwischen zwei Merkmalen eine Anzahl von vierzehn Merkmalen, die nach Einschätzung der Experten wesentliche Bedeutung für die Ausprägung des Gefährdungspotentials haben.

In einer separaten, parallel zur Delphi-Studie durchgeführten Untersuchung haben Beutel und Mörsen (2009)²⁰⁰ die Ergebnisse einer Literaturanalyse²⁰¹, die zwölf relevante Veranstaltungsmerkmalen ergab, in einer Befragung von Glücksspielanbietern sowie Gelegenheits- und pathologischen Spielern empirisch überprüft. Zehn Merkmale, die eine empirische Bestätigung fanden, waren auch Bestandteil der Expertenauswahl. Zudem erwiesen sich die Merkmale „Jackpot“ und „Vermarktung“, die in der Delphi-Studie heraus gefallen waren, als bedeutsam. Dieser Befund führte bei der Konzeption des zweiten Moduls zu einer Erweiterung der Liste um diese beiden Merkmale sowie zu einer nachträglichen Einschätzung ihres Gefährdungspotentials und der jeweiligen Merkmalsausprägungen durch die Experten der Delphi-Studie.²⁰²

¹⁹⁸ Likert-Skalen sind Verfahren zur Messung persönlicher Einstellungen.

¹⁹⁹ Die logistische Regression, oft auch als Logit-Modell bezeichnet, ist eine Regressionsanalyse zur Modellierung der Verteilung diskreter abhängiger Variabler
²⁰⁰ Beutel, M., Mörsen, C. (2009). Ergebnisse der Validierungsstudie. Vortrag auf dem Workshop des Wissenschaftlichen Forums Glücksspiel, Bonn.

²⁰¹ Peren, F.W., Clement, R., Terlau, W. (2006). Darstellung und Auswertung der herrschenden deutschen und europäischen Glücksspielforschung zum Thema „Spielsucht“. Studie im Auftrag der Aktion Mensch, Bonn.

²⁰² Meyer, G., Häfeli, J., Mörsen, C., Fiebig, M. (2010): Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale, in: Sucht, Vol. 56, Heft 6, S. 405 – 414.

Das Ergebnis der Spielerbefragung und statistischen Analyse der Gesamtstichprobe ist eine Liste von zehn Merkmalen (Tab. 4.1).

Merkmal	Definition
Ereignisfrequenz	Zeiteinheit zwischen Einsatz, Spielausgang und nächster Gelegenheit zum Spieleinsatz
Auszahlungsintervall	Zeitspanne zwischen Spielausgang und Gewinnauszahlung
Jackpot	Höhe des Gewinns, der sich durch fortlaufende Aufsummierung von Einsatzanteilen aller Spieler bei nicht fälligen Gewinnauszahlungen ergibt
Kontinuität des Spiels	Ausmaß, in dem das Spiel ununterbrochen (ohne Pausen) fortgesetzt werden kann oder ein Wechsel zwischen verschiedenen Spielen nahtlos möglich ist
Gewinnwahrscheinlichkeit	Wahrscheinlichkeit, einen Gewinn zu erzielen (einschließlich der Gewinne unterhalb der Einsatzhöhe)
Verfügbarkeit	Einfachheit, mit der ein Spieler den Zugang zum Glücksspiel erreicht
Multiple Spiel-/ Einsatzgelegenheiten	Möglichkeiten, zur gleichen Zeit mehrfache Einsätze zu tätigen oder sich an mehreren Spielen gleichzeitig zu beteiligen
Variable Einsatzhöhe	Ausmaß, in dem der Spieler die Einsatzhöhe in einem Spiel selbst bestimmen kann
Ton- und Lichteffekte	Auditive und visuelle Effekte während des Spiels und der Spielpräsentation
Fast-Gewinne	Spielausgänge, bei denen der Spieler glaubt, fast gewonnen zu haben (knappes Verfehlen des Gewinns)

Tabelle 4.1: Merkmale zur Beurteilung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten²⁰³

Für das empirisch validierte Messinstrument AsTERiG liegt ein Leitfaden vor. Er dient der Feinjustierung innerhalb der Skalierungen der Merkmale. Nachfolgend erfolgen nur einige Erläuterungen zu den Kriterien.

²⁰³ In der ersten Stufe erfolgte im Rahmen einer Delphi-Studie die Befragung von 26 Experten, die zu einer Auswahl relevanter Merkmale und Merkmalsausprägungen führte. Die darauf aufbauende zweite Stufe der standardisierten Datenerhebung von Normalspielern sowie problematischen und pathologischen Spielern (Merkmale: N = 363; Ausprägungen: N = 356) diente der empirischen Validierung. Es wurden 10 Merkmale ermittelt, die mit unterschiedlichen Gewichten und differenzierten Merkmalsausprägungen in die Berechnung des Gefährdungspotentials eingehen. Die testtheoretische Überprüfung deutet darauf hin, dass es sich um ein zuverlässiges (Cronbachs $\alpha = 0.91$; Inter-Item-Korrelation = 0.50; Item-Trennschärfe = 0.33 – 0.80) und valides Messinstrument handelt, wie Zusammenhangsmaße mit externen Kriterien wie Daten einer epidemiologischen Studie und aus der Versorgungsforschung belegen; vgl. Meyer, G., Häfeli, J., Mörsen, C., Fiebig, M. (2010): Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale, in: Sucht, Vol. 56, Heft 6, S. 405 – 414.

Ereignisfrequenz²⁰⁴

Die Ereignisfrequenz bezeichnet die Zeiteinheit zwischen Einsatz, Spiel-
ausgang und nächster Gelegenheit zum Spieleinsatz (z.B. besitzt Lotto 6
aus 49 mit der Möglichkeit an 2 Ziehungen pro Woche teilzunehmen und
damit zweimal einen Einsatz zu tätigen, eine Ereignisfrequenz von 3 bis 4
Tagen; an Glücksspielautomaten in Spielbanken findet alle 2 bis 3 Sekun-
den ein Spiel statt, so dass die Ereignisfrequenz 2 bis 3 Sekunden beträgt).

Auszahlungsintervall

Das Auszahlungsintervall gibt die Zeitspanne zwischen Spielausgang und
Gewinnauszahlung an (z.B. wird der Gewinn bei Klassen- und Fernsehlotte-
rien zeitverzögert auf das Konto überwiesen, während die Gewinnauszah-
lung beim Automaten spiel unmittelbar nach Spielende erfolgt).

Anmerkungen:

- Das Auszahlungsintervall bezieht sich nicht auf das Spielerkonto,
sondern auf Barauszahlung oder Eingang des Gewinnes auf dem
Bankkonto. Bei sämtlichen Spielen, deren Gewinnauszahlung per
Kontoüberweisung erfolgt, ist die Ausprägung „mehr als 24 Stunden
bis 3 Tage“ zu wählen. Ausnahme bildet die Überweisung aus dem
Ausland, die in der Regel länger als drei Tage dauert.
- Das Auszahlungsintervall orientiert sich an der Auszahlung des
kleinstmöglichen Gewinnes. Bei einigen Spielformen (z.B. Rubbello-
sen) wird im Fall eines Kleingewinnes (ca. 50 EURO) oder im Fall
eines höheren Gewinns ein kleinerer Betrag (Rubbellose: 250 Euro)
direkt in der Annahmestelle ausgezahlt, der Rest wird überwiesen.
Entscheidend ist die direkte Auszahlung kleinerer Gewinne.

Jackpot

Der Jackpot gibt die Höhe des Gewinnes an, der sich durch fortlaufende
Aufsummierung von Einsatzanteilen aller Spieler oder von nicht fälligen
Gewinnauszahlungen ergibt (z.B. der Jackpot über die Vernetzung von
Glücksspielautomaten mehrerer Spielbanken oder die Bildung eines Jack-
pots beim Lotto 6 aus 49, wenn kein Spieler die richtigen Zahlen getippt
hat).

Kontinuität des Spiels

Die Kontinuität des Spiels kennzeichnet das Ausmaß, in dem das Spiel
ununterbrochen (ohne Pausen) fortgesetzt werden kann oder ein Wechsel
zwischen verschiedenen Spielen nahtlos möglich ist. Eine kontinuierliche
Spieleilnahme ist z.B. beim Roulette ohne Unterbrechung über Stunden
möglich.

²⁰⁴ Zur Skalierung der Merkmale vgl. Anhang, S. 80 f.

Anmerkung:

Spielteilnahme in spielunfreundlicher Atmosphäre (z.B. Rubbellose in Lottoannahmestellen). Eine spielunfreundliche Atmosphäre steht einer kontinuierlichen Spielteilnahme entgegen (Wert = 1).

Gewinnwahrscheinlichkeit

Die Gewinnwahrscheinlichkeit bezeichnet die Wahrscheinlichkeit, einen Gewinn zu erzielen (einschließlich der Gewinne unterhalb der Einsatzhöhe), z.B. ist die Wahrscheinlichkeit, beim Roulette auf einfache Chancen (Rot oder Schwarz) einen Gewinn zu erzielen, knapp 50%.

Anmerkungen:

- Glücksspielprodukte können je nach Spielart mit unterschiedlichsten Gewinnwahrscheinlichkeiten gespielt werden. Bei Roulette und Sportwetten kann man, je nach Spielart auf sehr verschiedene Gewinnwahrscheinlichkeiten kommen. Auch bei Lotterien kann man durch Kombination mehrerer Lose die Gewinnwahrscheinlichkeit steigern.
- Bestimmung der Gewinnwahrscheinlichkeit am kleinstmöglichen Gewinn.
- Bestimmung der Gewinnwahrscheinlichkeit unter Berücksichtigung der Gewinne unterhalb der Einsatzhöhe.

Verfügbarkeit

Die Verfügbarkeit bezieht sich auf die Einfachheit, mit der ein Spieler den Zugang zum Glücksspiel erreicht. Während z.B. eine Spielteilnahme bei Telegewinnspielen über das Fernsehen und Telefon möglich ist, bedarf es des Aufsuchens einer begrenzten Anzahl von Spielbanken, um an Glücksspielautomaten spielen zu können.

Anmerkung:

Berechnung der Verfügbarkeit von verschiedenen Zugängen (Beispiel Deutschland: Wurzel aus dem Quotienten der Fläche Deutschlands ($357.092,9 \text{ km}^2$) und der Anzahl der Zugänge:

	Anzahl der Zugänge	Ø Fläche pro Zugang	Ø Entfernung zw. Zugängen
Spielbanken	81	4.409 km ²	66,4 km
Wettbüros	2.500	143 km ²	12 km
Spielhallen/Gaststätten ²⁰⁵	52.000	6,9 km ²	2,6 km
Annahmestellen	24.500	15 km ²	4 km

Multiple Spiel-/ Einsatzgelegenheiten

Multiple Spiel-/Einsatzgelegenheiten bezeichnen Möglichkeiten, zur gleichen Zeit mehrfache Einsätze zu tätigen oder sich an mehreren Spielen gleichzeitig zu beteiligen. Z.B. kann beim Poker im Internet an mehreren Tischen gleichzeitig gespielt werden oder an Spielautomaten auf mehrere Gewinnlinien mit verschiedenen Einsatzhöhen gesetzt werden.

Variable Einsatzhöhe

Die variable Einsatzhöhe beschreibt das Ausmaß, in dem der Spieler die Einsatzhöhe in einem Spiel selbst bestimmen kann (z.B. ist die Einsatzhöhe bei Sportwetten oder Glücksspielautomaten im Rahmen festgelegter Grenzen frei wählbar).

Anmerkungen:

- Merkmalsausprägung „begrenzt“ bedeutet, dass eine konkrete Einsatzhöhe bestimmbar ist.
- Merkmalsausprägung „unbegrenzt“ bedeutet maximal „natürliche Grenze“.
- Für Lotterien gilt: 1 Spiel = 1 Los = festgelegter Einsatz (nicht gemeint ist die Möglichkeit, 10 Scheine oder ein Systemschein mit unterschiedlichen Einsätzen zu erwerben).

Ton- und Lichteffekte

Ton- und Lichteffekte umfassen auditive und visuelle Effekte während des Spiels und der Spielpräsentation (z.B. Klingeltöne, Melodien, blinkende Lämpchen).

Fast-Gewinne

Fast-Gewinne umfassen Spielausgänge, bei denen der Spieler glaubt, fast gewonnen zu haben (knappes Verfehlen des Gewinnes), z.B. wenn nur 5 von 6 notwendigen Gewinnsymbolen auf Rubbellosen erscheinen oder die Wette auf ein Fußballspiel durch ein Gegentor in letzter Minute nicht zu einem Gewinn führt.

²⁰⁵ Spielhallen: 12.000 Zugangsorte; Gaststätten: 80.000 Geräte, d.h. ca. 40.000 Zugangsorte bei 2 Geräten pro Gaststätte.

In die Berechnung des Gefährdungspotentials von Glücksspielprodukten gehen die zehn Merkmale mit unterschiedlicher Gewichtung ein. Das höchste Gewicht erzielte die Ereignisfrequenz mit einem Wert von 3, während die Kontinuität des Spiels den geringsten Wert von 1 erhielt. Die Merkmalskalen wurden im Wesentlichen durch die Ergebnisse der Spielerbefragung bzw. der Gesamtstichprobe bestätigt. Die Anzahl der Ausprägungen der Merkmale liegt in einer Spannbreite von 2 bis 8.

So verfügt das Merkmal „Fast-Gewinne“ über zwei Ausprägungen („nicht absichtlich erzeugt, zufällig auftretend“, 1 Punkt; „absichtlich vom Anbieter/Hersteller erzeugt, überzufällig häufig auftretend“, 4 Punkte), während zum Merkmal „Ereignisfrequenz“ acht Ausprägungen vorliegen („mehr als 6 Tage“, 0 Punkte; „mehr als 24 Stunden bis 6 Tage“, 1 Punkt; „mehr als 4 Stunden bis 24 Stunden“, 1,5 Punkte; „mehr als 30 Minuten bis 4 Stunden“, 2 Punkte; „mehr als 3 Minuten bis 30 Minuten“, 2,5 Punkte; „mehr als 1 Minute bis 3 Minuten“, 3 Punkte; „15 Sekunden bis 1 Minute“, 3,5 Punkte; „weniger als 15 Sekunden“, 4 Punkte).

Merkmal	Gewichtung	Punkte	Ausprägung (maximal)
Ereignisfrequenz	3,0	0 - 4	12,00
Multiple Spiel-/Einsatzgelegenheiten	2,0	2 - 4	8,00
Gewinnwahrscheinlichkeit	1,7	1 - 4	6,80
Ton- und Lichteffekte	1,5	0 - 3	4,50
Variable Einsatzhöhe	1,4	2 - 4	5,60
Verfügbarkeit	1,3	1 - 3,5	4,55
Jackpot	1,3	0 - 4	5,20
Auszahlungsintervall	1,3	0,5 - 4	5,20
Fast-Gewinne	1,2	1 - 4	4,80
Kontinuität des Spiels	1,0	0 - 4	4,00
Summen	15,7		60,65

Tabelle 4.2: Vorgehensweise: Multiplikation von generellen Gewichten und individuellen Punktwerten

Zur Berechnung des Gefährdungspotentials eines Glücksspiels wird zunächst für jedes Merkmal die jeweilige Ausprägung bestimmt und der entsprechende Punktwert mit dem Gewicht des Merkmals multipliziert. Die Summe dieser Produkte ergibt den Gesamtwert des Glücksspiels (Tab. 4.2). Die Gewichte addieren sich über die zehn Merkmale zu einem Gesamtwert von 15,7, der bei jedem zu bewerteten Glücksspielprodukte fix ist. Um eine objektive Bewertung einzelner Produkte zu gewährleisten, bedarf es der genauen Festlegung einzelner Kriterien im Rahmen eines Leitfadens zur Anwendung des Messinstruments. Multipliziert man die sich hieraus ergebenden individuellen Punkte mit den generellen Gewichten der

Merkmale, so ergibt sich in der Summe ein Punktergebnis, das in seiner Ausprägung maximal den Wert von 60,65 bzw. maximal einen Score von rund 3,863 ($60,65 : 15,7$) erreichen kann.

Unterteilt man die Punktergebnisse beispielsweise in fünf gleich breite Klassen²⁰⁶, so ergibt sich eine Zuordnung in fünf Gefährdungsklassen bzw. Gefährdungspotentialen (Tab. 4.3).²⁰⁷

<i>Punktergebnis</i>	<i>Score</i>	<i>Gefährdungs- klasse</i>	<i>Gefährdungs- potential</i>
<i>11,65 – 21,45</i>	<i>< 1,366</i>	<i>A</i>	<i>sehr gering</i>
<i>21,46 – 31,25</i>	<i>1,367 – 1,990</i>	<i>B</i>	<i>gering</i>
<i>31,26 – 41,05</i>	<i>1,991 – 2,615</i>	<i>C</i>	<i>mittel</i>
<i>41,06 – 50,85</i>	<i>2,616 – 3,239</i>	<i>D</i>	<i>hoch</i>
<i>50,86 – 60,65</i>	<i>3,240 – 3,863</i>	<i>E</i>	<i>sehr hoch</i>
<i>60,65 (maximaler Wert) – 11,65 (minimaler Wert) : 5 = 9,8 (Klassenbreite)</i>			

Tabelle 4.3: Gefährdungsklassen von Glücksspielprodukten

Die testtheoretische Überprüfung liefert deutliche Hinweise darauf, dass es sich um ein zuverlässiges und valides Messinstrument handelt. Die Kennwerte der Reliabilität sprechen für eine hohe Homogenität und interne Konsistenz des Instruments. Die Strukturanalyse mittels Faktorenanalyse legt ein eindimensionales Instrument nahe, das das Gefährdungspotential von Glücksspielen im Sinne eines einheitlichen Konstrukts erfasst.

Die Analyse der Kriteriumsvalidität ergab starke positive Zusammenhänge zwischen dem Instrument und externen empirischen Kriterien wie Angaben zu problembehafteten Glücksspielformen von Klienten aus Versorgungseinrichtungen²⁰⁸, Prävalenzraten problematischen und pathologischen Spielverhaltens bezogen auf verschiedene Glücksspielformen²⁰⁹ und Einschätzungen des Gefährdungspotentials von Glücksspielformen²¹⁰. Inhaltli-

²⁰⁶ Alternativ wäre es denkbar, die Klasseneinteilung uneinheitlich mit Hilfe einer sich im Zeitverlauf möglicherweise ändernden Clusteranalyse vorzunehmen. Diese Option wurde von den Verfassern hinreichend getestet. Die praktische Vorgehensweise obliegt den aktuellen Bedingungen und orientiert sich weitgehend an dem dann gültigen Leitfaden.

²⁰⁷ Der Wert von 11,65 ergibt sich wenn durchgängig über alle Merkmale die geringstmöglichen Punkte vergeben werden.

²⁰⁸ Meyer, G., Hayer, T. (2005). Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten. Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen. Düsseldorf: Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen.

²⁰⁹ BZgA (2008): Glücksspielverhalten und problematisches Glücksspielen in Deutschland 2007. Ergebnisse einer Repräsentativbefragung.

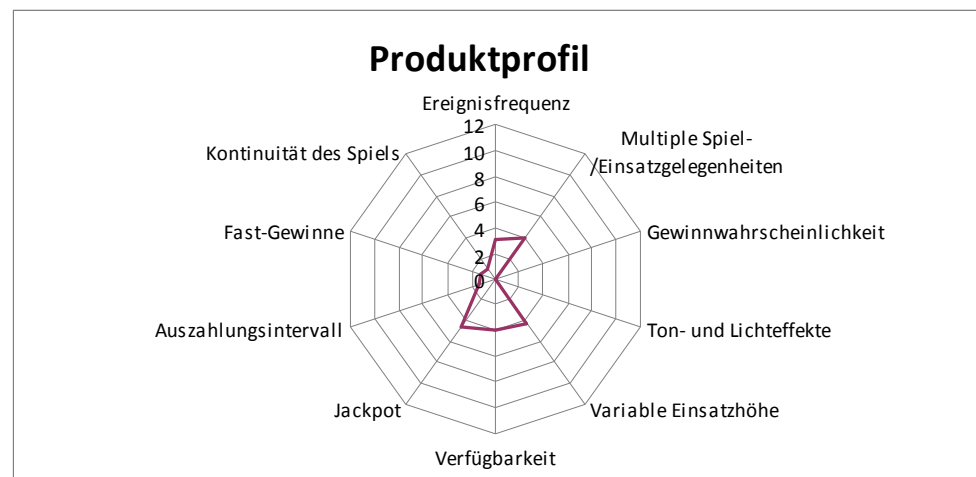
www.bzga.de/studien.

²¹⁰ Beutel, M., Mörsen, C. (2009). Ergebnisse der Validierungsstudie. Vortrag auf dem Workshop des Wissenschaftlichen Forums Glücksspiel, Bonn.

che Übereinstimmungen mit dem angelsächsischen Instrument²¹¹ sind ein Beleg für die inhaltlich-logische Validität.²¹²

4.1.3 Visualisierung

Die unterschiedliche Bedeutung von Kriterien für das Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten lässt sich sinnvoll durch eine Scorecard (Zählkarte) visualisieren. Scorecards eignen sich zur quantitativen Bewertung bei Potenzial- und Risikoanalysen, zur Beurteilung von Produkt- und Leistungsideen und vielen weiteren Fragestellungen.²¹³ Hier soll exemplarisch die Bewertung des Gefährdungspotentials anhand eines fiktiven Glücksspielprodukts, das in Deutschland mittwochs und samstags angeboten wird, aufgezeigt und visualisiert werden.



Score 1,47
Gefährdungspotential gering (B)

Abbildung 4.1: Spinnendiagramm zum Gefährdungspotential eines Glücksspielprodukts

Das Spinnendiagramm zeigt die Größe und Form der Fläche innerhalb des graphischen Produktprofils und relativiert sie zur gesamt möglichen Fläche

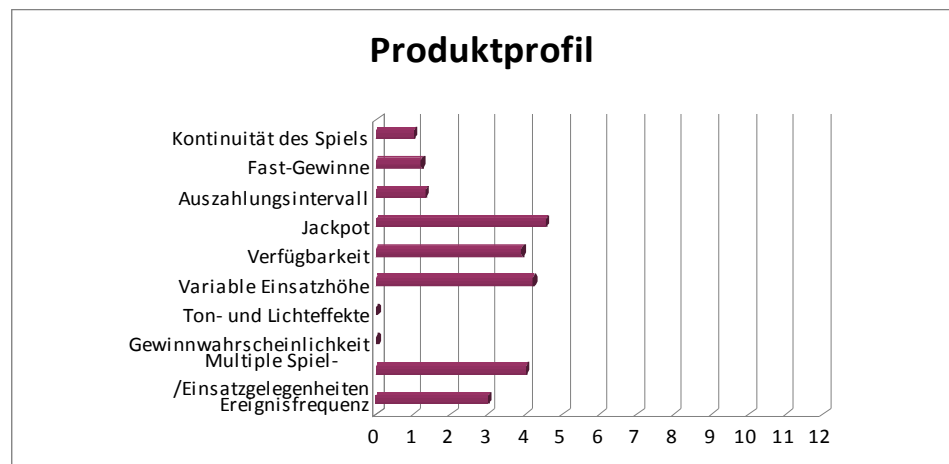
²¹¹ Griffiths, M.D., Wood, R.T.A., Parke, J. (2008). GAM-GaRD: A new social responsibility tool;
http://www.ncpgambling.org/files/members/NCPG_Fall08-newsVol11_I3_.pdf.

²¹² Meyer, G., Häfeli, J., Mörsen, C., Fiebig, M. (2010): Die Einschätzung des Gefährdungspotentials von Glücksspielen. Ergebnisse einer Delphi-Studie und empirischen Validierung der Beurteilungsmerkmale, in: Sucht, Vol. 56, Heft 6, S. 405 – 414.

²¹³ Vgl. z.B. bezogen auf Standortentscheidungen von Unternehmen Peren, F.W., Clement, R.: Globale Standortanalyse, in: Harvard Businessmanager, 6, 1998, S. 70 – 77, Reineke, R.D., Bock, F. (Hrsg.): Gabler Lexikon Unternehmensberatung, Wiesbaden 2007 sowie Gabler Wirtschaftslexikon (2009). Peren-Clement-Index.
<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/peren-clement-index.html>.

des totalen Spinnennetzes (Abb 4.1).²¹⁴ Die Ausschläge bestimmter Merkmale werden deutlich.

Möchte man die Art der Ausprägungen genauer analysieren und miteinander vergleichen, so empfiehlt sich in Ergänzung des Spinnendiagramms ein Balkendiagramm (Abb. 4.2). In diesem Beispiel wird deutlich, dass hier besonders die Merkmale „Jackpot“, „Variable Einsatzhöhe“, „Multiple Spiel-/Einsatzgelegenheiten“ sowie „Verfügbarkeit“ eine Rolle für mögliche Suchtgefährdungspotentiale zu spielen scheinen, während „Ton- und Lichteffekte“ sowie die „Gewinnwahrscheinlichkeit“ hier keinerlei Gefährdungspotentiale zu initiieren scheinen.



Score 1,47
Gefährdungspotential gering (B)

Abbildung 4.2: Balkendiagramm zum Gefährdungspotential eines Glücksspielprodukts

Das vorliegende Instrument bemisst also anhand von Punktwerten (Scores), wie groß das Gefährdungspotential eines Glücksspielproduktes sein kann. Es lässt dadurch auch einen Vergleich der Suchtpotentiale zwischen verschiedenen Glücksspielprodukten zu. Darüber hinaus zeigt das Instrument, wo konkret die Gefährdungspotentiale einzelner Glücksspielprodukte liegen. Damit wird es zum unverzichtbaren Werkzeug für die Gesetzgebung, für die Rechtsprechung sowie für die Verwaltungspraxis, da es die Möglichkeit einer konkreten und komparativen Identifizierung von Gefährdungspotentialen einzelner Glücksspielprodukte liefert. In der Praxis sollten stets konkrete Produkte und nicht z.B. Produktgruppen (Lotterien, Geldspielautomaten) oder gar Anbieter beurteilt werden.

²¹⁴ In einem Spinnendiagramm (oft auch als Netzdiagramm bezeichnet), werden die Werte der einzelnen Kategorien entlang einer Achse dargestellt, die in der Mitte des Diagramms beginnt und am äußeren Ring endet.

Die Analyse der Struktur der einzelnen Merkmale und deren Signifikanz zur Generierung von möglichen Suchtgefährdungspotentialen des jeweils betrachteten Glücksspielproduktes macht es zudem möglich, weniger gefährdende Produkte gezielt zu gestalten und dem Verbraucher anzubieten. Ein Hinweis auf die Gefährdungskategorie von Glücksspielprodukten könnte z.B. auf Spielscheinen oder in Spielstätten angebracht werden.

Eine visuelle Darstellung gibt dem Entscheidungsträger nachvollziehbare Kriterien an die Hand, um das Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten bewerten zu können. Der Verbraucher könnte das Gefährdungspotential von Glücksspielprodukten selbständig beurteilen. Mit Hilfe eines solchen Instruments lassen sich nicht nur bestehende, sondern auch neue Glücksspielangebote hinsichtlich ihres Gefährdungspotentials bewerten.²¹⁵ Hierzu erscheint es sinnvoll und geboten, eine wissenschaftlich begleitete Zertifizierung durch eine unabhängige Prüfstelle zu schaffen. Die angebotenen Glücksspielprodukte ließen sich so de facto je nach ihrem Gefährdungsgrad einem mehr oder minder geregelten Wettbewerb unterwerfen.

4.2 Erweiterung des Kriterienkatalogs für Onlineglücksspiele

Das Instrument AsTERiG ist grundsätzlich für alle Glücksspielformen und -angebote geeignet. Es bietet sich jedoch an, den Kriterienkatalog für Onlinespiele um einige, sinnvolle Merkmale zu erweitern.

Unter dem Begriff „Online-Spiele“ werden sämtliche digitale Spiele zusammengefasst, die allein oder gemeinsam mit anderen gegen einen oder mehrere Gegner (menschlich / Maschine) über die Verbindung durch ein Datenetzwerk gespielt werden.²¹⁶

Mit dem Begriff „Online-Glücksspiele“ werden zahlreiche unterschiedliche Glücksspieldienste bezeichnet. Er umfasst die Online-Bereitstellung von Sportwettdiensten (einschließlich Pferdewetten), Casinoglücksspielen, Differenzwetten („Spread Betting“), Spielen in Medien, Glücksspielen zur Verkaufsförderung, Glücksspielen von oder zugunsten anerkannter karitativer oder gemeinnütziger Einrichtungen sowie von Lotteriespielen.²¹⁷

²¹⁵ Peren F.W., Clement, R., Terlau, W. (2010). Die volkswirtschaftlichen Kosten einer Monopolisierung von Sportwetten in der Bundesrepublik Deutschland Die volkswirtschaftlichen Auswirkungen des Glücksspielstaatsvertrages für den deutschen Sportwettenmarkt, Wirtschaftswissenschaftliches Gutachten, Bonn; <http://www.forschung-gluecksspiel.de/pdf/Studie-Sportwettenfinal1-02.pdf>.

²¹⁶ Jöckel, S. (2007): Online Spiele. Eine konzeptuelle Abgrenzung verschiedener Spielformen, Technische Universität Ilmenau, Berichte aus Forschung und Lehre 02/2007; http://www.db-thueringen.de/servlets/DerivateServlet/Derivate-10821/MMMM22007_J.pdf

²¹⁷ Europäische Kommission (2011): GRÜNBUCH Online-Glücksspiele im Binnenmarkt, SEK(2011) 321; http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2_011_128_de.pdf; S. 14.

Häufig wird Online-Glücksspielen a priori ein hohes Suchtpotential zugeordnet. „Wer Glücksspiele im Internet spielt, kann besonders schnell die Kontrolle über das Spiel verlieren. Insbesondere weil Online-Spiele zeitlich unbegrenzt verfügbar und oft nur einen Mausklick entfernt sind. Auch die Zahlweise per Kreditkarte stellt ein Gefährdungsrisiko dar – so sinkt die Hemmschwelle für hohe Einsätze.

Weitere Faktoren, die das besondere Risiko von Online-Glücksspielen mit bestimmen, sind die schnelle Abfolge der Spiele und teilweise die aktive Einbeziehung der Spielenden, wie etwa beim Online-Poker oder bei Online-Sportwetten. Hinzu kommt, dass Online-Glücksspiele häufig alleine – und dadurch unkontrollierter – gespielt werden.“²¹⁸

4.2.1 Kriterien

Entgegen vieler Auffassungen bieten Online-Glücksspiele zunächst einige Vorteile:²¹⁹

- Sicherheit im Online-Glücksspiel ist aufgrund der technischen Besonderheiten des Vertriebskanals Internet höher als beim Offline-Glücksspiel.
- Im Unterschied zu traditionellem Glücksspiel, das häufig anonym abläuft, kennen lizenzierte Online-Glücksspielanbieter ihre Kunden aufgrund einer verpflichtenden Registrierung. Damit sind die Transaktionen transparent und nachvollziehbar. So kann Geldwäsche, Spielmanipulation oder problematischem Spielverhalten besonders zuverlässig vorgebeugt werden. So ist es bei vielen Anbietern und Veranstaltern nicht möglich, auf Kredit zu wetten oder zu spielen.

Konstitutives und eigenständiges Merkmal von digitalen Dienstleistungen, zu denen auch Glücksspielangebote zählen, ist ihr Online-Charakter.²²⁰ Dieser äußert sich in folgenden Ausprägungen:

- Aktive Verbindung zum Internet und den dort bereitgestellten Diensten. Kennzeichnend ist hier vor allem das hohe Maß an Vernetzung.
- IuK-Technologien schaffen ein von Zeit und Raum der physischen Welt weitgehend losgelöstes Angebotsumfeld. Dieser Technologiebezug ermöglicht eine vom Anbieterstandort unabhängige Inanspruchnahme durch Kunden und bietet das Potential, gänzlich auf physische Standorte mit Kundenkontakt zu verzichten.
- IuK-Technologien schaffen Möglichkeiten der Interaktivität. Nutzer können synchron oder asynchron Programmabläufe empfangen, individuell

²¹⁸ <http://www.automatisch-verloren.de/index.php/de/steckbriefe-gluecksspielarten/online-gluecksspiele>.

²¹⁹ <http://www.ariva.de/news/Online-Gluecksspiel-Franzoesischer-Generalanwalt-2771679>.

²²⁰ Breithaupt, H.F. (2005): Dienstleistungen im Internet und ihre Qualität aus Kundensicht, Wiesbaden.

steuern und innerhalb einer wechselseitigen Kommunikation mit dem Anbieter oder anderen Nutzern Informationen senden.²²¹

Zentrale Technologiebezüge digitaler Dienstleistungen sind demnach die Vernetzung, die Virtualität, die Interaktivität und die multimediale Darstellungsform von Inhalten.

Zur Prävalenz problematischen Spielverhaltens im Bereich der Online-Glücksspiele führen in der EU nur vier Mitgliedstaaten landesweite Statistiken,²²² drei weitere Mitgliedstaaten verfügen über beschränkte Informationen (Erhebungen mit begrenztem Umfang, zu einer bestimmten Altersklasse oder zu einer bestimmten Art von Online-Spielen).²²³

Diese Studien lassen auf folgende Hauptfaktoren für problematisches Spielverhalten schließen:²²⁴

- (1) Ereignisfrequenz.
- (2) Auszahlungsrhythmus.
- (3) Zugänglichkeit und soziales Umfeld.
- (4) Wettmachung von Verlusten und Gewinnnähe.²²⁵
- (5) Wahrgenommene Geschicklichkeit und „Mitwirkung“.²²⁶
- (6) Kommerzielle Kommunikation, die gefährdete Gruppen erreichen kann.

Der größte Teil dieser Faktoren ist bereits in der bestehenden Form des Instruments AsTERiG enthalten. In einer erweiterten Betrachtung, die auch Online-Spiele in die Betrachtung einbeziehen möchte, wurden literarisch zusätzlich weitere vier Merkmale identifiziert (Tab. 4.4).

²²¹ Der Begriff Interaktivität ist in den Wissenschaftsdisziplinen unterschiedlich belegt. Zum Teil gibt es Überschneidungen zu den Begriffen der Interaktion und Kommunikation.

²²² Belgien, Estland, Niederlande und Großbritannien.

²²³ Finnland, Deutschland und Malta.

²²⁴ Europäische Kommission (2011): GRÜNBUCH Online-Glücksspiele im Binnenmarkt, SEK(2011) 321;

http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2_011_128_de.pdf; S. 23

²²⁵ Interpretation der Europäischen Kommission: Je höher die Auszahlung und die Gewinnwahrscheinlichkeit, desto stärker das Wunschenken, dass Verluste wettgemacht werden können, und damit einhergehend die Erhöhung des Risikos („Aufregungsfaktor“ und „Traumeffekte“).

²²⁶ Interpretation der Europäischen Kommission: Die Möglichkeit, in das Spielgeschehen einzugreifen und bei der Bewertung der Gewinnchancen die eigenen Fähigkeiten zu berücksichtigen, spielt beim „Knapp-daneben-Phänomen“ („near miss-psychology“) eine Rolle. Sie vermittelt das Gefühl, das Spiel zu beherrschen, und erhöht somit das Risiko. Darunter fällt auch die Variierung des Einsatzes. Dieser Effekt kann verstärkt auftreten, wenn Geschicklichkeit stärker als Spielmerkmal wahrgenommen wird als reines Glück.

Merkmal	Definition
Anonymität	Möglichkeit der Authentifizierung von Spielern, z.B. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Persönliche Identifizierung ▪ Identifizierung durch Codes
Kontrollillusion	Annahme, dass beim Glücks-/Geschicklichkeitsspielen mehr persönliche Einflussnahme möglich ist, als das objektiv der Fall ist.
Art und Einfachheit Zahlungsmittel	Möglichkeit der Bezahlung, z.B. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bargeld, Kreditkarte, ▪ Nutzung von Chips/Token oder Bezahlung über Debit-/Prepaidkarte oder entsprechende Konten
Grad der Interaktivität	Wechselseitige, computervermittelte Beeinflussung von Handlungen. Es handelt sich dabei um eine technische und/oder soziale Eigenschaft, die einen einfachen und kontinuierlichen Rollentausch zwischen Sendern und Empfängern ermöglicht.

Tabelle 4.4: Erweiterter Kriterienkatalog für Onlinespiele

Zur empirischen Validierung dieser und möglicherweise anderer Merkmale, die insbesondere bei Online-Poker signifikant sein könnten, wurden im Februar 2012 interdisziplinäre Fachexperten auf europäischer Ebene innerhalb und außerhalb eines gemeinsamen Workshops befragt (Tab.4.5).

Fachexperten	Staat	Institution
Dr. Anneke E. Goudriaan	NL	University of Amsterdam
Dr. Ruth J. van Holst	NL	University of Amsterdam
Dr. Sabrina Molinaro	I	CNR - Istituto di Fisiologia Clinica Sezione di Epidemiologia Pisa
Dr. Chantal Moersen	D	Charité Berlin
Thomas Nilsson	S	Spelinstitutet Sweden
Dr. Adrian Parke	UK	University of Lincoln
Dr. Jonathan Parke	UK	Gambling Lab Ltd
Dr. Luca Rebeggiani	D	University of Hannover
Prof. Dr. Heino Stoever	D	Frankfurt University of Applied Sciences
Prof. Dr. Wiltrud Terlau	D	Bonn-Rhein-Sieg University
Michèle Wilhelm, Diplom-Psychologin	CH, F	ehemalige Sozialverantwortliche des Grand Casino Basel

Tabelle 4.5: Fachexperten zur empirischen Validierung des Suchtgefährdungspotentials von Online-Poker (Texas Hold'em No-Limit)

Die Experten stellten fest, dass die bestehende Form des Instruments AsTERiG hierzu lediglich um das Merkmal „Kontrollillusion“ sinnvoll zu ergänzen sei.

Kontrollillusion (Tab. 4.6):

Bei einigen Spielen kann die aktive Einbeziehung des Spielers in den Spielablauf dazu führen, dass ein Gefühl der Einflussnahme auf den Spielablauf ausgeprägt wird.

Vermeintlich erfolgreiche Strategien können auf eigene Kompetenzen zurückgeführt werden²²⁷. Die aktive Einbeziehung des Spielers in den Spielablauf, eine Vielzahl von Auswahlmöglichkeiten sowie eine längere gedankliche Beschäftigung mit der Materie führen möglicherweise zu der subjektiven Überzeugung, durch eigene Kompetenz die Wahrscheinlichkeit eines Gewinns erhöhen zu können. Es entsteht eine illusionäre Kontrollüberzeugung.

Merkmal	Skalierung		
	Kontrollillusion (3-stufige Skala)	nicht vorhanden	vorhanden, nicht absichtlich erzeugt
Punkte	0	2	4

Tabelle 4.6: Skalierung des Merkmals Kontrollillusion

4.2.2 Fallbeispiel: Texas Hold'em No Limit

Die nachfolgende Beurteilung des Onlinepokerspiels *Texas Hold'em No Limit* wurde im Februar 2012 empirisch durch die in Tab. 4.5 benannten Fachexperten validiert. Dabei wurde unterschieden zwischen „Cash Games“ (Abb. 4.3) und „Tournaments“ (Abb. 4.4). Zudem wurde bei beiden Spielformen das Merkmal „Ereignisfrequenz“ differenziert zwischen „Event frequency - game speed“ und „Event frequency – reaction time“. Bei dem Online-Pokerspiel Texas Hold'em No-Limit ist zudem zu berücksichtigen, dass es sich aus Sicht von wissenschaftlichen Studien um ein Mischspiel (Glücks- und Geschicklichkeitsspiel) handelt.

²²⁷ Meyer, G., Hayer, T. (2005): Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten – Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen (Abschlussbericht an das Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen und an die Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. KG), Bremen, S. 35.

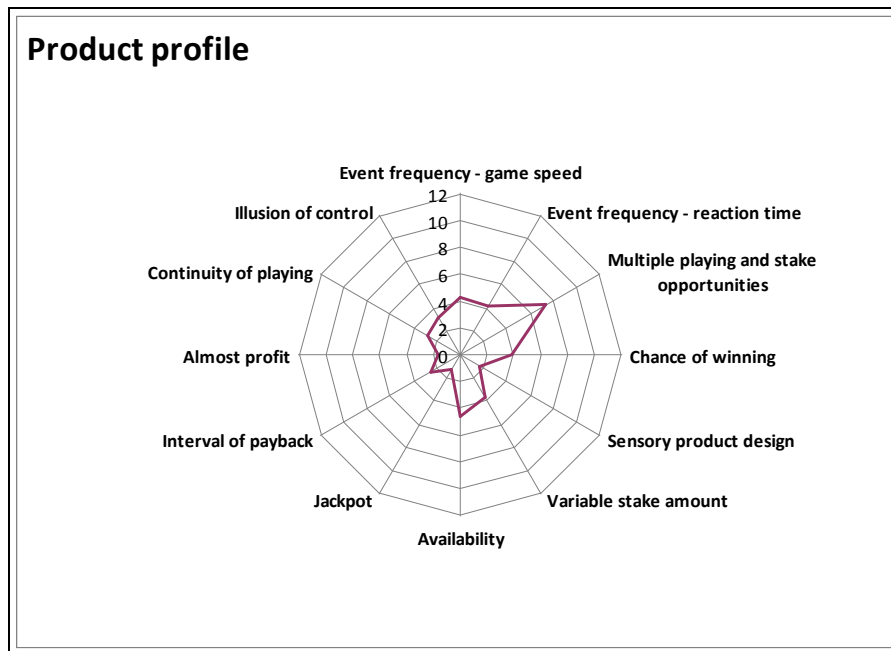


Abbildung 4.3: Produktprofil Texas Hold'em No Limit – Cash Games

Kriterien des Gefährdungspotentials	Gewicht	Punkte (0-4) ²²⁸	G*P
Ereignisfrequenz - Spielgeschwindigkeit	1,5	2,8	4,27
Ereignisfrequenz – Reaktionszeit	1,5	2,8	4,19
Multiple Spiel-/Einsatzgelegenheiten	2,0	3,7	7,36
Gewinnwahrscheinlichkeit	1,7	2,2	3,79
Ton- und Lichteffekte	1,5	1,1	1,64
Variable Einsatzhöhe	1,4	2,5	3,56
Verfügbarkeit	1,3	3,5	4,61
Jackpot	1,3	1,0	1,30
Auszahlungsintervall	1,3	1,9	2,48
Fast-Gewinne	1,2	1,4	1,64
Kontinuität des Spiels	1,0	2,7	2,68
Kontrollillusion	1,5	2,1	3,20
Summen	17,2		40,72

Tabelle 4.7: Scorewert Texas Hold'em No Limit - Cash Games

Das Gefährdungspotential des Online-Pokerspiel Texas Hold'em No-Limit in Form von „Cash Games“ erhält einen Score von 2,37 (gerundet: 40,72 : 17,2; Abb. 4.3 und Tab. 4.7). Maximal können 64,65 vergeben werden.

²²⁸ Die hier vergebenen Punkte entsprechen dem arithmetischen Mittel der Einzelbewertungen des gesamten in Tab. 4.5 benannten Expertenteams. Die beiden Verfasser dieser Studie wurden hierbei nicht inkludiert.

Die empirische Validierung von „Cash Games“ ergab die folgenden Mittelwerte: arithmetisches Mittel = moderate, Median = moderate, Modus = moderate.

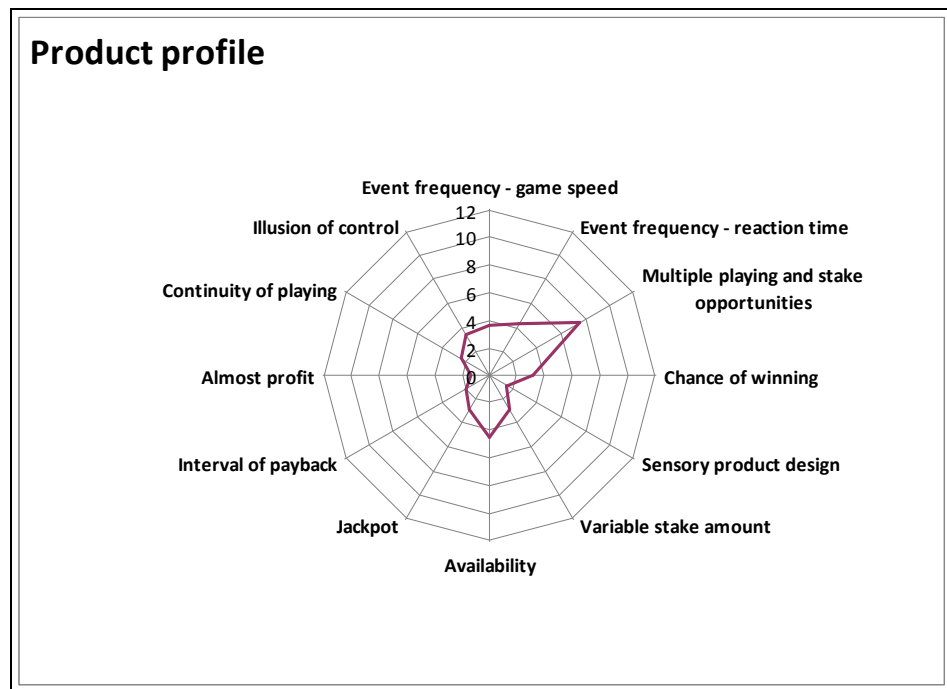


Abbildung 4.4: Produktprofil Texas Hold'em No Limit – Tournaments

Kriterien des Gefährdungspotentials	Gewicht	Punkte (0-4) ²²⁹	G*P
Ereignisfrequenz - Spielgeschwindigkeit	1,5	2,4	3,55
Ereignisfrequenz – Reaktionszeit	1,5	2,8	4,23
Multiple Spiel-/Einsatzgelegenheiten	2,0	3,8	7,55
Gewinnwahrscheinlichkeit	1,7	1,9	3,17
Ton- und Lichteffekte	1,5	1,0	1,43
Variable Einsatzhöhe	1,4	2,0	2,80
Verfügbarkeit	1,3	3,5	4,49
Jackpot	1,3	2,2	2,84
Auszahlungsintervall	1,3	1,5	1,89
Fast-Gewinne	1,2	1,1	1,36
Kontinuität des Spiels	1,0	2,4	2,41
Kontrollillusion	1,5	2,3	3,41
Summen	17,2		39,13

Tabelle 4.8: Scorewert Texas Hold'em No Limit - Tournaments

²²⁹ Die hier vergebenen Punkte entsprechen dem arithmetischen Mittel der Einzelbewertungen des gesamten in Tab. 4.5 benannten Expertenteams. Die beiden Verfasser dieser Studie wurden hierbei nicht inkludiert.

Das Gefährdungspotential des Online-Pokerspiel Texas Hold'em No-Limit in Form von „Tournaments“ erhält einen Score von 2,28 (gerundet: 39,13 : 17,2; Abb. 4.4 und Tab. 4.8). Maximal können 64,65 vergeben werden.

Die empirische Validierung von „Tournaments“ ergab die folgenden Mittelwerte: arithmetisches Mittel = moderate, Median = moderate, Modus = moderate.

Das Gefährdungspotential des Onlinepokerspiels *Texas Hold'em No Limit* ist demnach als mittel einzustufen (Tab. 4.9). Dieses liegt bezogen auf mit Hilfe des Instruments durchgeführten Einstufungen z.B. im Bereich von Sportwetten. Die vorliegende Einordnung deckt sich mit einer Studie aus den Niederlanden vom Juni 2010.²³⁰

Punktergebnis	Score	Gefährdungs- klasse	Gefährdungs- potential
11,65 – 22,25	< 1,29	A	sehr gering
22,26 – 32,85	1,30 – 1,91	B	gering
32,86 – 43,45	1,92 – 2,53	C	mittel
43,46 – 54,05	2,54 – 3,14	D	hoch
54,06 – 64,65	3,15 – 3,76	E	sehr hoch
64,65 (maximaler Wert) – 11,65 (minimaler Wert) : 5 = 10,6 (Klassenbreite)			

Tabelle 4.9: Gefährdungspotential von Texas Hold'em No Limit (Klasseneinstufung)

²³⁰ Meerkerk, G.J., Risselada, A., Schrijvers, C. (2010): The cards on the table. Report of a survey carried out into the nature, severity and extent of poker addiction in the Netherlands, Rotterdam. Die Studie basiert auf einer Literatur-analyse zur Spielsucht, aus Expertengesprächen mit Mitarbeitern von Suchthilfeorganisationen, Sozialarbeitern, Psychologen, Casinoangestellten und Spielsüchtigen sowie einer repräsentativen Umfrage in der Bevölkerung. Im Ergebnis heißt es auf Seite 21 der englischen Übersetzung explizit: "The risk of addiction to poker is slight".

5 Schlussfolgerungen

Onlinepoker ist als Mischspiel (Glücks- und Geschicklichkeitsspiel) einzustufen, das in Deutschland und auch in der EU keinen einheitlichen Regelungen unterliegt.²³¹

- In Deutschland gibt es keine einheitliche Regelung, nach dem Schleswig-Holstein ein eigenes Landesgesetz vorgelegt hat. Dieses ist mit den Anforderungen des EU-Rechts kompatibel. Fraglich ist, ob der neue Glücksspielstaatsvertrag die Anforderungen des EU-Rechts erfüllt.
- Auch in der EU gibt es keinen einheitlichen Rechtsrahmen. Hier stehen liberale Regelungen und strenge Regulierungen in einzelnen Staaten nebeneinander. In einzelnen Ländern wird Onlinepoker zudem nicht als Glücksspiel, sondern als Geschicklichkeitsspiel betrachtet.

Unabhängig von den Regulierungsformen hat sich der Online-Markt für Glücksspiele in der Mehrzahl der EU-Staaten in den letzten Jahren stark dynamisch entwickelt.

Die Studie zeigt, dass sich *Texas Hold'em No Limit* wie andere Glücks- und Geschicklichkeitsspiele hinsichtlich des damit verbundenen Suchtgefährdungspotentials durch das Instrument AsTERiG messen und bewerten lässt. Die Analyse von Online-Glücks- und Geschicklichkeitsspielen wie *Texas Hold'em No Limit* machte jedoch eine Erweiterung des Kriterienkatalogs notwendig. Die Kriterien hierzu wurden durch interdisziplinäre Fachexperten innerhalb der EU abgeleitet.

Eine empirische Validierung des Online-Pokerspiels ***Texas Hold'em No-Limit*** stuft dessen **Suchtgefährdungspotential** auf einer Fünfer-Skala als **mittel** ein. Damit ist das Suchtgefährdungspotential des Online-Pokerspiels *Texas Hold'em No-Limit* gleich einzustufen wie zum Beispiel Sportwetten. Wesentlich erscheint in diesem Zusammenhang auch das „**operator behaviour**“ zu sein, das möglicherweise das Suchtgefährdungspotential von Glücks- und Geschicklichkeitsspielen signifikant beeinflusst. Die Studie empfiehlt, die Kausalität dessen ebenfalls auf europäischer Ebene interdisziplinär zu erforschen.

²³¹ Hambach, W., Hettich, M., Kruis, T. (2009): Verabschiedet sich Poker aus dem Glücksspielrecht? Eine Besprechung der aktuellen verwaltungs- und strafrechtlichen Rechtslage zur Pokervariante *Texas Hold'em*, in: *Medien und Recht – International Edition*, S. 41 – 50.

6 Impressum

FORSCHUNGSINSTITUT FÜR
GLÜCKSSPIEL UND WETTEN

Prof. Dr. Dr. Franz W. Peren

Prof. Dr. Reiner Clement

Forschungsinstitut für Glücksspiel und Wetten

c/o BusinessCampus Rhein-Sieg GmbH

Grantham-Allee 2-8

53757 Sankt Augustin · Germany

Postanschrift

P.O. Box 190143

53037 Bonn · Germany

Fon ++49 (0) 32 12 / 1 35 09 46

Fax ++49 (0) 32 12 / 1 35 09 46

mail@forschung-gluecksspiel.de

www.forschung-gluecksspiel.de

Anhang: aSTERiG - Definition und Skalierung der Merkmale

Merkmal	Definition	Skalierung							
		0	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4
Ereignisfrequenz	Zeiteinheit zwischen Einsatz, Spielausgang und nächster Gelegenheit zum Spieleinsatz.	mehr als 6 Tage	mehr als 24 Stunden bis 6 Tage	mehr als 4 Stunden bis 24 Stunden	mehr als 30 Minuten bis 4 Stunden	mehr als 3 Minuten bis 30 Minuten	mehr als 1 Minute bis 3 Minuten	15 Sekunden bis 1 Minute	weniger als 15 Sekunden
		0	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4
Auszahlungsintervall	Zeitspanne zwischen Spielausgang und Gewinnauszahlung.	mehr als 3 Tage	mehr als 24 Stunden bis 3 Tage	mehr als 4 Stunden bis 24 Stunden	mehr als 30 Minuten bis 4 Stunden	mehr als 3 Minuten bis 30 Minuten	mehr als 1 Minute bis 3 Minuten	15 Sekunden bis 1 Minute	weniger als 15 Sekunden
		0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4
Jackpot	Höhe des Gewinns, der sich durch fortlaufende Aufsummierung von Einsatzanteilen aller Spieler bei nicht fälligen Gewinnauszahlungen ergibt.	nicht vorhanden	0 Euro bis 99 Euro	100 Euro bis 999 Euro	1.000 Euro bis 9.999 Euro	10.000 Euro bis 99.999 Euro	100.000 Euro bis 999.999 Euro	1 Mio. bis 50 Mio. Euro	mehr als 50 Mio. Euro
		0	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4
Kontinuität des Spiels	Ausmaß, in dem das Spiel ununterbrochen (ohne Pausen) fortgesetzt werden kann oder ein Wechsel zwischen verschiedenen Spielen nahtlos möglich ist.	0 bis 5 Minuten ununterbrochenes Spiel	mehr als 5 Minuten bis 15 Minuten ununterbrochenes Spiel	mehr als 15 Minuten bis 30 Minuten ununterbrochenes Spiel	mehr als 30 Minuten bis 1 Stunde ununterbrochenes Spiel	mehr als 1 Stunde bis 3 Stunden ununterbrochenes Spiel	mehr als 3 Stunden ununterbrochenes Spiel		
		0	1	2	3	3.5	4		
Gewinnwahrscheinlichkeit	Wahrscheinlichkeit, einen Gewinn zu erzielen (einschließlich der Gewinne unterhalb der Einsatzhöhe).	0% bis 4%	mehr als 4% bis 24%	mehr als 24% bis 49%	mehr als 49%				
		1	2	3	4				
Verfügbarkeit	Einfachheit, mit der ein Spieler den Zugang zum Glücksspiel erreicht.	Spielgelegenheiten im Umkreis von mehr als 100 km	Spielgelegenheiten im Umkreis von 10 bis 100 km	lokale Spielgelegenheiten im Umkreis von bis zu 10 km	Spielgelegenheiten in der eigenen Wohnung/ am Arbeitsplatz				
		1	2	3	3.5				

Multiple Spiel-/ Einsatzgelegenheiten	Möglichkeiten, zur gleichen Zeit mehrfache Einsätze zu tätigen oder sich an mehreren Spielen gleichzeitig zu beteiligen.	eine Spiel- und eine Einsatzgelegenheit	eine Spielgelegenheit und mehrere Einsatzgelegenheiten	mehrere Spiel- und mehrere Einsatzgelegenheiten	
		2	3	4	
Variable Einsatzhöhe	Ausmaß, in dem der Spieler die Einsatzhöhe in einem Spiel selbst bestimmen kann.	festgelegte Einsatzhöhe	variabler Einsatz, begrenzte Einsatzhöhe	unbegrenzte Einsatzhöhe	
		2	3	4	
Ton- und Lichteffekte	Auditive und visuelle Effekte während des Spiels und der Spielpräsentation.	nicht vorhanden	Ton- oder Lichteffekte vorhanden	Ton- und Lichteffekte vorhanden	
		0	2	3	
Kontrollillusion	Annahme, dass beim Glücks-/ Geschicklichkeits- spielen mehr persönliche Einflussnahme möglich ist, als das objektiv der Fall ist.	nicht vorhanden	vorhanden, nicht absichtlich erzeugt	vorhanden, absichtlich vom Anbieter erzeugt	
		0	2	4	
Fast-Gewinne	Spielausgänge, bei denen der Spieler glaubt, fast gewonnen zu haben (knappes Verfehlen des Gewinns).	nicht absichtlich erzeugt, zufällig auftretend	absichtlich vom Anbieter/ Hersteller erzeugt, überzufällig häufig auftretend		
		1	4		