

# Glücksspiel: Allgemeine Hintergrundinformationen

*Gerhard Meyer*

- 2.1 Historische Aspekte des Glücksspiels und der Spielleidenschaft – 10**
- 2.2 Aktuelle und rechtliche Situation – 12**
- 2.3 Varianten des Glücksspiels – 17**
  - 2.3.1 Glücksspiele in Spielbanken – 17
  - 2.3.2 Geldspielautomaten – 20
  - 2.3.3 Sport- und Pferdewetten – 24
  - 2.3.4 Lotterien – 27
  - 2.3.5 Telegewinnspiele – 28
  - 2.3.6 Börsenspekulationen – 29
  - 2.3.7 Illegales Glücksspiel – 30
  - 2.3.8 Simuliertes Glücksspiel – 32
- 2.4 Nachfrage in der Bevölkerung – 32**
- 2.5 Umsätze und Erträge auf dem deutschen Glücksspielmarkt – 34**
- 2.6 Zusammenfassung – 36**

## 2.1 Historische Aspekte des Glücksspiels und der Spielleidenschaft

Erste Zeugnisse von Glücksspielen sind aus der ägyptischen Kultur etwa um 3000 v. Chr. überliefert. Eines der ältesten Glücksspiele ist das Würfeln, wie der Fund von Würfeln aus Elfenbein aus dem Jahr 1573 v. Chr. in Ägypten belegt (Wykes 1967). In historischen Niederschriften der indischen Hochkultur werden Schicksale von Spielern beschrieben, die ihr ganzes Vermögen beim Würfelspiel verloren.

Seit der griechischen und römischen Antike hat sich der kubische Würfel mit vertieften Punkten und Zahlen von 1 bis 6 eingebürgert (Giżycki u. Górny 1970). Die Zahlen waren bereits so angeordnet, dass die gegenüberliegenden Ziffern zusammengezählt 7 ergaben.

Zwar widmeten sich die Griechen der Antike wohl nicht so ausgeprägt dem Glücksspiel wie die Völker des Orients und später die Römer und Germanen, besorgte Aufrufe gegen das Spiel und seine Auswüchse gab es dennoch. Themistokles (um 525 v. Chr.) plädierte öffentlich dafür, allen Staatsbeamten das Spiel zu verbieten.

Tacitus (51–116 n. Chr.) berichtete, dass sich die Germanen derart für das Würfelspiel begeisterten, dass sie nach Verlust sämtlichen Hab und Gutes letzten Endes ihre persönliche Freiheit aufs Spiel setzten.

Für die Römer war das Glücksspiel unerlässlicher Bestandteil der gesellschaftlichen Unterhaltung. Zahlreiche Belege einer sich ausbreitenden Spielleidenschaft, nicht nur unter den römischen Kaisern, liegen vor. Ambrosius (334–397 n. Chr.) schilderte bspw. Spielertreffen, bei denen unter dem Beifallsgeschrei der Zuschauer und dem Jammer der Verlierenden ganze Vermögen den Besitzer wechselten, den höchsten Gewinn aber die Wucherer machten. Der Satiredichter Juvenal entrüstete sich über die Senatoren, die sich ihre Spielkasse sogar in die Sitzungen nachtragen ließen, und bezeichnete das Spielen als das größte aller Laster. Die uneingeschränkte Verbreitung und schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels auf das Staatsleben riefen den Protest und Widerstand weltlicher und kirchlicher Institutionen hervor, die in der Folge ein Verbotsgesetz für Glücksspiele, zunächst v. a. bezogen auf Würfelspiele, erwirkten. Kaiser Justinian

(482–527 n. Chr.) verbot schließlich sämtliche Glücksspiele (Giżycki u. Górny 1970, S. 24).

In allen großen Religionen wird das Glücksspiel verdammt. Im Koran bezeichnet Mohammed (632 n. Chr.) es als Gräueltat von Satans Werk: Der Satan versuche durch Wein und Spiel Zwietracht und Hass zu säen.

Durch die folgenden Jahrhunderte zieht sich bis in die heutige Zeit als roter Faden eine wechselnde Beurteilung des Glücksspiels. Moralische Bedenken, den Wohlstand nicht durch Arbeit, sondern durch pures Glück zu mehren, Falschspiel, Spielleidenschaft und Folgekriminalität ließen das Spiel mit dem Glück als etwas Verwerfliches, als Sünde erscheinen. Auf der anderen Seite ermöglichte es die Befriedigung spezieller Bedürfnisse, wie die des lustvollen Zeitvertreibs, und verschaffte den Anbietern eine lukrative Einnahmequelle.

➤ **So ist das Glücksspiel im Auf und Ab weltanschaulicher Überzeugungen von Staat und Obrigkeit einmal verboten und reglementiert, ein anderes Mal toleriert oder gefördert worden.**

Als in der zweiten Hälfte des 14. Jahrhunderts das Kartenspiel in Europa aufkam, fand es sehr schnell Anerkennung und Verbreitung, zunächst v. a. bei den bürgerlichen Schichten in den Städten und an den Fürstenhöfen. Schon bald folgten jedoch Verbote, die aber immer wieder durch Sonderbestimmungen und Gesetzeslücken umgangen wurden. Die maßlosen Luxusansprüche und Spielverluste des Adels im 16. und 17. Jahrhundert musste der Untertan durch wachsende Abgaben und Leistungen ausgleichen, mit der Folge, dass auch das Volk zu spielen begann, noch maßloser und wilder, als es das Zeremoniell der adligen Gesellschaft zuließ (Kraus 1952). Die zahlreichen Verbote im Spätféudalismus konnten die ausufernde Spielleidenschaft in Ländern wie Deutschland, Frankreich, Italien und England nur begrenzt beeinflussen.

Aus dieser Zeit stammt eine erste wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Spielleidenschaft als Krankheit. Im Jahr 1561 veröffentlichte der flandrische Arzt und Philosoph Pâquier Joostens seine Schrift *Über das Würfelspiel oder die Heilung der Leidenschaft, um Geld zu spielen* (Reprint in Bauer 1995). Detailliert beschrieb er (selbst Spieler) den Übergang vom harmlosen Freizeitvergnügen



■ Abb. 2.1 Titelseite der Amsterdamer Ausgabe des »Pascasius Justus«, 1643. (Mit freundlicher Genehmigung von Herrn Buland, Institut für Spielforschung, Universität Mozarteum, Salzburg)

zur alles beherrschenden Sucht, zeigte Symptome und Ursachen der pathologischen Entwicklung sowie – in einer zweiten Schrift – deren Heilverfahren auf. Nach Petersmann (1995) stellt dieses Werk eines der frühesten Zeugnisse einer Suchtschilderung der Neuzeit dar (■ Abb. 2.1).

Im Jahr 1643 wurde die erste Lotterie (»5 aus 90«) in Genua gestartet. Lotteriespiele breiteten sich in der Folgezeit über ganz Europa aus. Sie trafen allgemein auf weniger Ablehnung, auch die Kirchen bedienten sich ihrer als Geldquelle. Papst Clemens XII führte selbst ein Lottospiel (um 1735) in Rom ein, nachdem sein Vorgänger es noch mit einem Bann belegt hatte. Anfang des 19. Jahrhunderts existierten – nach heftigen Diskussionen um das Für und Wider – nur in

wenigen Staaten (Österreich, Bayern, italienische Staaten) Lottounternehmen (Bönisch 1994, S. 33f). Hauptkritikpunkt am Lotto war der niedrige Mindesteinsatz, der finanziell minderbemittelten Bevölkerungsschichten die Teilnahme ermögliche. Das Volk gebe sich, in der Hoffnung zu gewinnen, dem Spiel hin, anstatt zu arbeiten. Aufgrund einer inkonsequenten staatlichen Verbots- und Duldungspraxis konnte sich ein Unrechtsbewusstsein in der Bevölkerung aber nur schwer etablieren.

In das 17. Jahrhundert fiel die Erfindung des Roulettes durch den französischen Mathematiker und Philosophen Blaise Pasqual (1623–1662). Ein halbes Jahrhundert nach seinem Tod begann der Siegeszug dieses »königlichen Spiels von edler mathematischer Herkunft« durch die Spielcasinos. Bis heute verkörpert es das Glücksspiel in seiner leidenschaftlichsten, vollendetsten Form (Gizycki u. Górny 1970, S. 227). Von Anbeginn wurde dem Spiel ein besonderer Reiz zugeschrieben: durch die Einfachheit der Spielregeln und Eindeutigkeit der Ergebnisse, die Präzision und Schnelligkeit des Ablaufs, die unbeeinflussbare Souveränität des Zufalls und den ständigen Wechsel von Gewinn und Verlust sowie die konstante Spannung (Kraus 1952). Sowohl Freude als auch Leiden waren damit verbunden. Die zerstörende Wirkung blieb vielfach hinter dem glänzenden Schein der Eleganz, des Luxus und der Unterhaltung verborgen.

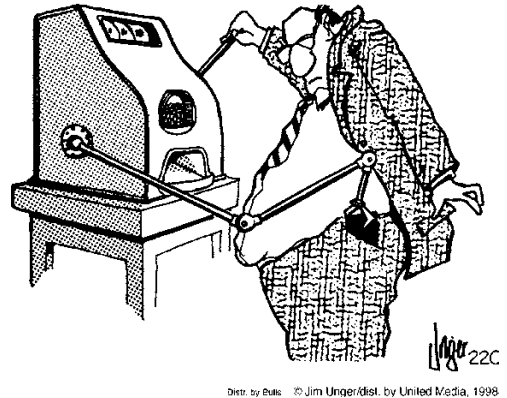
Nach dem Verbot öffentlicher Glücksspiele in Frankreich im Jahr 1837 führten die Bankhalter das Roulette in deutschen Kurorten wie Homburg, Baden-Baden und Wiesbaden ein. Dort kam der russische Schriftsteller Fjodor Dostojewski um 1862 mit dem Glücksspiel in Berührung und »verfiel ihm mit Leib und Seele«. In dem Roman *Der Spieler* verewigte er diese leidvollen Erfahrungen (Dostojewski 1866/1981). Anna, Dostojewskis zweite Frau, sah schon damals die Spielsucht ihres Mannes als eine (psychische) Krankheit an, wie ihre literarischen Aufzeichnungen dokumentieren (Kellermann 2016, S. 298).

Nach lautstarken Protesten von Gegnern des Glücksspiels in der Frankfurter Nationalversammlung, die in dem Spiel einen »Übelstand« sahen, der die »Demoralisierung der einzelnen Individuen begünstigt«, ordnete der Norddeutsche Bund schließlich per Gesetz vom 1. Juli 1868 die Schlie-

2  
 ßung aller Spielbanken an – mit einer 4-jährigen Übergangsfrist (Bundes-Gesetzblatt 21, S. 367). Es blieb den Nationalsozialisten vorbehalten, das Spielbankverbot am 14. Juli 1933 wieder aufzuheben (Reichsgesetzblatt I, S. 480f.). Die Wiederzulassung erfolgte jedoch nur unter einschränkenden Bedingungen. Spielbanken waren lediglich in Kur- und Badeorten erlaubt, die entweder jährlich mindestens 70.000 Kurgäste bei einem Mindestausländeranteil von 15 % nachweisen konnten oder in der Nähe einer ausländischen Spielbank lagen. Eine ergänzende Verordnung vom 27. Juli 1938 begrenzte zudem das Zutrittsalter auf 21 Jahre, führte das Residenzverbot ein, das ortsansässigen Bürgern den Zutritt zur Spielbank verwehrte, und schloss diejenigen Personen vom Spiel aus, bei denen die Gefahr bestand, dass sie sich durch das Spiel wirtschaftlich ruinieren könnten (Reichsgesetzblatt I, S. 955). Sinn und Zweck dieser Bestimmungen war es, ein vornehmlich ausländisches Publikum spielend auszunehmen, das Abfließen potenzieller Steuergelder als Spieleinsätze ins benachbarte Ausland zu verhindern sowie unerwünschten Begleiterscheinungen in Form der Spieleidenschaft vorzubeugen. Das Spannungsfeld zwischen Staatsräson und der Aufgabe des Staates, drohende Gefahren von seinen Bürgern abzuwenden, fand hier für das Glücksspiel seinen gesetzlichen Ausdruck (Kummer u. Kummer 1986).

Im Jahr 1895 stellte der deutsche Auswanderer Charles Fey in Amerika den ersten »einarmigen Banditen« (Slotmaschine) auf (■ Abb. 2.2). Diese Glücksspielautomaten erfreuen sich inzwischen auch in deutschen Spielcasinos großer Beliebtheit. Jahr für Jahr verschiebt sich das Interesse der Spieler (weltweit) zugunsten der Automaten.

Davon abzugrenzen sind die Geldspielautomaten wie sie heute in Spielhallen und Gaststätten stehen. Die Vorläufer dieser Geräte wurden erstmalig Ende des 19. Jahrhunderts als reine Geschicklichkeitsautomaten zugelassen. Ob an den Geräten, wie bspw. dem »Bajazzo«, tatsächlich die Geschicklichkeit oder die Zufallsentscheidung (was einen Verstoß gegen das Glücksspielverbot dargestellt hätte) im Vordergrund stand, war Gegenstand zahlreicher Prozesse, die erst im Jahr 1927 mit der Anerkennung als Geschicklichkeitsspiel ihren Abschluss fanden.



■ Abb. 2.2 Der einarmige Bandit. (Mit freundlicher Genehmigung der Bulls Press GmbH)

## 2.2 Aktuelle und rechtliche Situation

Gegenwärtig haben fast alle Staaten auf der Welt für die öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen einschränkende Regelungen getroffen. In der Europäischen Union werden sie aufgrund ihres Gefahrenpotenzials nicht dem »Wirtschaftsrecht«, sondern dem »Recht zur Wahrung der öffentlichen Sicherheit und Ordnung« zugeordnet. Jeder Mitgliedsstaat ist somit berechtigt, eigene Wertungen bis hin zum Verbot vorzunehmen, um u. a. die Gefahr von betrügerischen Manipulationen zu reduzieren und sozialschädliche Folgen durch im Übermaß betriebene Glücksspiele zu verhindern (Europäischer Gerichtshof, EuGH, Rs 275/92).

Glücksspiele dürfen in Deutschland nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle durchgeführt werden (§ 284 StGB). Das **Glücksspielmonopol des Staates** soll dem Zweck dienen, die natürliche Spieleidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen (Bundesverfassungsgericht, BVerfG 1970, S. 148).

Diese Rechtsauffassung hat das BVerfG in seiner Entscheidung vom 19. Juli 2001 bestätigt:

- »Der Betrieb einer Spielbank ist eine an sich unerwünschte Tätigkeit, die der Staat gleichwohl erlaubt, um das illegale Glücksspiel einzudämmen, dem nicht zu unterdrückenden Spieltrieb des Menschen staatlich überwachte Betätigungsmöglichkeiten zu verschaffen und dadurch die natürliche Spieleidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen« (Az: 1 BvR 539/96, S. 27).

Die Strafandrohung des § 284 StGB verfolgt außerdem die Zielsetzung, eine übermäßige Anregung der Nachfrage von Glücksspielen zu verhindern und durch staatliche Kontrolle einen ordnungsgemäßen Spielablauf zu gewährleisten.

- Den gesetzgeberischen Erwägungen liegt die Einschätzung zugrunde, »dass das Glücksspiel grundsätzlich wegen seiner möglichen Auswirkungen auf die psychische (Spielsucht) und wirtschaftliche Situation der Spieler (Vermögensverlust) und seiner Eignung, Kriminalität namentlich im Bereich der Geldwäsche zu befördern, unerwünscht und schädlich ist« (Bundesverwaltungsgericht, Urteil vom 28. März 2001, 6 C2.01, S. 10).

Als Glücksspiel ist im strafrechtlichen Sinne ein Spiel anzusehen,

- bei dem die Entscheidung über Gewinn und Verlust nicht wesentlich von den Fähigkeiten und Kenntnissen sowie vom Grade der Aufmerksamkeit der Spieler bestimmt wird, sondern überwiegend vom Zufall abhängt,
- der Gewinn einen nicht ganz unbedeutenden Vermögenswert darstellt und
- der Spieler, um an der Gewinnchance teilzuhaben, durch seinen Einsatz ein nicht ganz unerhebliches Vermögensopfer erbringt (Schönke u. Schröder 2014, § 284 Rn. 7/8).

Es ist allerdings umstritten, wann Einsätze oder Gewinne die Bedeutung eines Vermögenswertes annehmen. Als unerheblich gelten Aufwendungen für das übliche Briefporto oder Telefonkosten in dieser Größenordnung. Bereits geringe Einsatzbeträge für ein Spiel können jedoch bei hohem Spieltempo große Verlustsummen in kurzer Zeit ergeben (Bronder 2016, S. 43). Der Bedeutungsgehalt potenzieller Gewinnbeträge hängt zudem nicht zuletzt von den individuellen Bewertungen der Spielteilnehmer und deren Lebensverhältnissen ab. Für Hartz-IV-Empfänger dürfte ein Gewinn oder Verlust von bspw. 100 € ebenso bedeutungsvoll sein, wie der 10-fache Betrag für finanziell besser gestellte Spieler. Steht die Spielteilnahme jedermann offen, sollte ein absoluter Bewertungsmaßstab wie die allgemeinen gesellschaftlichen Anschauungen herangezogen werden (Schönke u. Schröder 2014, § 284 Rn. 8).

Dem Schutzzweck des § 284 StGB im Sinne einer Zügelung der Spielleidenschaft wurde der Staat jedoch ab Mitte der 1970er-Jahre nicht mehr gerecht. Die staatliche Kontrolle sicherte lediglich noch einen ordnungsgemäßen Spielbetrieb, d. h. einen Schutz vor der Gefahr von Manipulationen. Ansonsten standen die **finanziellen Interessen** des Staates im Vordergrund. Alles war auf Markterweiterung ausgerichtet. Das Angebot stieg stark an. Die Einführung neuer Spielformen wie Keno, Sofort-Lotterien, Sportwetten und Glücksspielautomaten, die Erhöhung der Spielanreize über Jackpots<sup>1</sup> (z. B. bei »Lotto 6 aus 49«) sowie die Vervielfachung der Spielstätten und die Erleichterung des Zugangs haben die Verfügbarkeit und Griffnähe von Glücksspielen erheblich vergrößert. Gezielte Marketingstrategien haben die Allgegenwärtigkeit noch verstärkt.

Gab es bspw. 1974 in den alten Bundesländern 13 Spielbanken, hat sich deren Anzahl bis Ende 2005 auf 66 erhöht (einschließlich der reinen Automaten-casinos). In den neuen Bundesländern wurden nach dem Fall der Mauer 14 Casinos eröffnet. Gleichzeitig erfolgte die Aufhebung von Schutzbestimmungen wie das Residenzverbot, das seit 1995 in keinem Bundesland mehr gilt. Die Spielbanken begannen, die Werbetrommel zu rühren, lockten mit freiem Eintritt, Gratis-Jetons und Freigetränken, nicht zuletzt, um dem wachsenden Konkurrenzdruck zu begegnen. Über die Werbung weckten sie Bedürfnisse zu spielen, es galt, die teilweise noch vorhandene Hemmschwelle in der Bevölkerung abzubauen.

Eine expansive Entwicklung lässt sich ebenso für den Bereich der Geldspielautomaten dokumentieren.

- Die »Aufrüstung« der harmlosen »Groschengräber« zu einem Glücksspiel führte bereits in den 1980er-Jahren zu einem wahren »Spielhallenboom«.

An den Geräten stehen mittlerweile – im Widerspruch zur ursprünglichen Intention der Gesetzge-

<sup>1</sup> Der Begriff »Jackpot« (englisch »jack« = Bube; »pot« = Topf) stammt ursprünglich aus dem Pokerspiel und hat später in anderen Glücksspielbereichen Verwendung gefunden. Beim Draw Poker ist der Jackpot eine bestimmte Eröffnungsvariante. Vor Spielbeginn werden die Einsätze in der Mitte des Pokertisches gesammelt. Wer mindestens zwei Buben hat, darf das Spiel eröffnen. Wenn das Spiel nicht beginnen kann, bleiben die Einsätze im Jackpot.



2 bung – Gewinne und Verluste mit Vermögenswert auf dem Spiel (► Abschn. 2.3.2). Fehlentwicklungen werden jedoch nach wie vor von staatlicher Seite großzügig toleriert, da wirtschaftliche Interessen im Vordergrund stehen.

Eine Neuorientierung der staatlichen Glücksspielpolitik initiierte schließlich ein Urteil des Bundesverfassungsgerichts vom 28. März 2006 zum staatlichen Monopol für Sportwetten:

► »Das staatliche Monopol für Sportwetten ist mit dem Grundrecht der Berufsfreiheit des Art. 12 Abs. 1 GG nur vereinbar, wenn es konsequent am Ziel der Bekämpfung von Suchtgefahren ausgerichtet ist (Az: 1 BvR 1054/01).«

Die Bundesländer ratifizierten daraufhin einen Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV), um das staatliche Glücksspielmonopol zu erhalten. Der GlüStV trat am 1. Januar 2008 in Kraft und war zunächst auf 4 Jahre ausgerichtet.

Die gesetzlich festgeschriebenen Maßnahmen zur Erreichung des vorrangigen Gemeinwohlziels der Suchtbekämpfung umfassten Angebotsverbote (Glücksspiele im Internet) und -beschränkungen sowie Strukturvorgaben für einzelne Spielformen, Restriktionen der Werbeaktivitäten, Aufklärungsmaßnahmen auf der Bevölkerungsebene, Personalbildungen in der Früherkennung problematischer Spieler und Optionen für Sperrungen. Zusammengefasst gehören die Versatzstücke zu einer breiten Palette an Handlungsstrategien, die weltweit zum Zweck der **Schadensminimierung** im Glücksspielbereich implementiert worden sind (Meyer u. Hayer 2010b).

Der GlüStV 2008 erfasste allerdings weder Geldspielautomaten, die weitestgehend durch die in Bundeskompetenz liegende Gewerbe- und Spielverordnung normiert sind, noch Pferdewetten, deren bundesweit einheitliche Regelung aus der Übernahme des Rennwett- und Lotteriegesetzes aus dem Reichsgesetzblatt von 1923 herrührt (Schütze 2008). Damit regelte der Staatsvertrag faktisch nur einen Ausschnitt der Glücksspiele, denn die Definitionskriterien für ein Glücksspiel treffen auch auf Geldspielgeräte und Pferdewetten zu.

### Glücksspiel

Definition von Glücksspiel im GlüStV 2008

(§ 3, Abs. 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.

Da einzelne Formen von Glücksspielen nicht unter dem Monopol subsummiert wurden, obwohl sie ein höheres Suchtpotenzial aufweisen (wie Geldspielautomaten), und Werbemaßnahmen für staatliche Lotterien zwecks **Gewinnmaximierung** auf die Stimulation der Spielteilnahme ausgerichtet waren, hat der EuGH in einem Urteil vom 8. September 2010 (Rechtsache C-316/07 und weitere) einen Verstoß der deutschen Glücksspielregulierung gegen Europarecht festgestellt. Zwar sei grundsätzlich nichts gegen ein staatliches Glücksspielmonopol einzuwenden, etwa um die Menschen vor der **Spieleucht** zu schützen. Es bestünde jedoch berechtigter Anlass zu der Schlussfolgerung, dass die deutsche Regulierung die Glücksspiele nicht in kohärenter (schlüssiger) und systematischer Weise begrenzt.

Unter Berücksichtigung dieses Urteils haben die Bundesländer den GlüStV überarbeitet. Der aktuell geltende GlüStV 2012 trat am 1. Juli 2012 – ohne Beteiligung von Schleswig-Holstein<sup>2</sup> – in Kraft und ist bis Ende Juni 2021 befristet<sup>3</sup>. Die Eckpunkte des GlüStV 2012 sehen wie folgt aus:

<sup>2</sup> Der Landtag in Schleswig-Holstein hatte bereits am 14. September 2011 ein kontrovers diskutiertes Gesetz zur Neuordnung des Glücksspiels verabschiedet. Es ermöglichte u. a. die Lizenzvergabe an private Anbieter von Sportwetten und Online-Kasinos für jeweils 5 Jahre. Die Opposition warf der Regierung vor, Vorschlägen der Lobby privater Glücksspielanbieter gefolgt zu sein, ohne die Gefahren der Spieleucht zu beachten. Im Januar 2013 trat dann die neue Landesregierung dem GlüStV 2012 bei, vergab aber kurz zuvor noch entsprechende Lizenzen auf Basis des Landesgesetzes.

<sup>3</sup> Die Konferenz der Ministerpräsidenten kann mit mindestens 13 Stimmen ein Fortgelten des GlüStV 2012 beschließen, der dann – soweit nicht ausdrücklich angesprochen – auf unbestimmte Zeit gilt.

### Eckpunkte des GlüStV 2012

- **Zielsetzung:** Die Ziele der Glücksspielregulierung, die mit differenzierten Maßnahmen für die einzelnen Glücksspielformen erreicht werden sollen, sind gleichrangig: (1) Vermeidung der Glücksspielsucht und wirksame Suchtbekämpfung, (2) Kanalisierung des natürlichen Spieltriebs, (3) Gewährleistung des Jugend- und Spielerschutzes, (4) Sicherstellung eines ordnungsgemäßen Spielablaufs und Schutz vor Betrug, Folge- und Begleikriminalität sowie (5) Vorbeugung in Bezug auf Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs.
- **Lotterien:** Es erfolgt eine Begrenzung der erlaubnisfähigen Lotterien nach der Ereignisfrequenz. Als Lotterien mit geringem Gefährdungspotenzial gelten solche Spielformen, die nicht häufiger als 2-mal wöchentlich veranstaltet werden. Außerdem darf keine planmäßige Jackpotbildung vorgesehen sein und der Gewinn nicht über 2 Mio. € liegen. Zu den erlaubnisfähigen Lotterien zählen Klassen-, Sozial- und Fernsehlotterien sowie das Gewinnsparen. Lotterien mit planmäßigem Jackpot, zu denen Lotto 6 aus 49 und EuroJackpot gehören, dürfen nicht häufiger als 2-mal pro Woche veranstaltet werden.
- **Sportwetten:** Es sollen 20 bundesweite Konzessionen für private Anbieter von Sportwetten vergeben werden, zunächst im Rahmen einer auf 7 Jahre begrenzten, wissenschaftlich begleiteten Experimentierphase. Endergebniswetten sind auch während eines Sportereignisses zulässig, Wetten auf einzelne Vorgänge während des Ereignisses (wie Torfolge, Torschütze, gelbe Karte) dagegen ausgeschlossen.
- **Geldspielautomaten:** Unter Verweis auf die Verantwortung des Bundes bei der Gestaltung der Neuordnung des Glücksspielrechts in diesem Bereich mitzuwirken, werden ein Mindestabstand zwischen Spielhallen (Verbot von Mehrfachkonzessionen) und Sperrzeiten (mindestens 3 h) festgesetzt.
- **Internet:** Das Veranstellen und Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet ist verboten. Abweichend können die Länder den Eigenvertrieb und die Vermittlung von Lotterien sowie die Veranstaltung und Vermittlung von Sportwetten im Internet erlauben, wenn Voraussetzungen, wie der Höchsteinsatz von 1000 € pro Monat, der effektive Ausschluss minderjähriger oder gesperrter Spieler und der Ausschluss besonderer Suchtanreize durch schnelle Wiederholung, erfüllt sind.
- **Spielsperre:** Spielbanken, Veranstalter von Sportwetten und Lotterien mit besonderem Gefährdungspotenzial sind verpflichtet, Personen, die eine Selbstsperre beantragen oder erkennbar spielsuchtgefährdet sind (Fremdsperre), von der Spielteilnahme auszuschließen bzw. zu sperren (Minstdauer der Sperre: 1 Jahr).
- **Werbung:** Die Werbung ist an den Zielen des GlüStV auszurichten. Sie darf sich nicht an Minderjährige oder vergleichbar gefährdete Zielgruppen richten. Irreführende Werbung, wie unzutreffende Aussagen über Gewinnchancen oder Art und Höhe der Gewinne, ist verboten. Werbung für Sportwetten im Fernsehen unmittelbar vor oder während der Live-Übertragung von Sportereignissen auf dieses Ereignis ist unzulässig.
- **Sozialkonzept:** Die Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen sind verpflichtet, die Spieler zu verantwortungsbewusstem Spiel anzuhalten und der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen. Zu diesem Zweck haben sie Sozialkonzepte zu entwickeln, ihr Personal zu schulen und die Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht zu erfüllen.
- **Suchtforschung:** Die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren durch Glücksspiele ist sicherzustellen.

Aktuelle Entwicklungen auf dem Glücksspielmarkt zeigen allerdings, dass die Regulierungsziele des GlüStV 2012 bisher nicht erreicht werden. Die Konzessionsvergabe an private Anbieter von Sportwetten hat sich zu einer juristischen Hängepartie entwickelt. Mit einem Urteil vom 18. Oktober 2015 hat der Hessische Verwaltungsgerichtshof (VGH Kassel, Az: 8B1028/15) die Vergabe von Sportwettenkonzessionen aufgrund von Mängeln des Vergabeverfahrens gestoppt. Das Auswahlverfahren unter Beteiligung eines Glücksspielkollegiums, das aus Vertretern der Bundesländer besteht, verstoße gegen das Bundestaats- und das Demokratieprinzip. Über Internet und Wettbüros offerieren daher weiterhin private Anbieter – unreguliert und geduldet – ihre Produkte mit hohen Spielanreizen für die Bevölkerung.

Private Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen sind allgemein – nicht zuletzt aufgrund des lukrativen Marktes – sehr prozessfreudig, wie auch das Klageverfahren der Deutschen Sportlotterie gegen das Bundesland Rheinland-Pfalz verdeutlicht. Die vom Land erteilte Erlaubnis zur Veranstaltung einer Lotterie mit geringem Gefährdungspotenzial war mit zahlreichen Auflagen verbunden, die sich im Wesentlichen aus den gesetzlichen Vorschriften des GlüStV 2008 ergeben. Gegen nahezu jede einzelne Auflage – selbst dann, wenn sie nicht eindeutig aus dem Gesetzeswortlaut ableitbar war – hat der Anbieter Klage vor dem Verwaltungsgericht Düsseldorf erhoben (VG Düsseldorf, Az: 3 K 5661/14).

Die erfolgreichen Klagen abgewiesener Anbieter von Sportwetten haben die Bundesländer schließlich veranlasst, die strikte Begrenzung auf 20 Konzessionen aufzuheben und den GlüStV mit Wirkung vom 1. Januar 2018 zu ändern (Beschluss vom 28. Oktober 2016). Konzessionen sollen zukünftig anhand von qualitativen Mindeststandards vergeben werden. Außerdem haben die Ministerpräsidenten den Aufsichtsbehörden Prüfaufträge erteilt für (1) den Ersatz des monatlichen Einsatzlimits von 1000 € durch ein entsprechendes Verlustlimit, (2) die Nutzung der bundesweiten Sperrdatei bei weiteren Glücksspielen und (3) eine nachhaltige Verbesserung des Vollzugs gegenüber illegalen Online-Glücksspielangeboten. Nach den Ergebnissen der Landtagswahlen in Schleswig-Holstein und Nordrhein-Westfalen ist eine Ratifizierung der Neuregelung allerdings unwahrscheinlich geworden (Stand: Juni 2017). Die neuen Landesregierungen haben signalisiert, den Vertrag zu kündigen



■ Abb. 2.3 Der Notfallplan bei Verboten. (Mit freundlicher Genehmigung der Bulls Press GmbH)

und mit anderen Ländern nach einer tragfähigeren Lösung zu suchen.

Eine wirksame Kontrolle des Verbots ausländischer Glücksspielangebote im Internet ist jedoch nicht in Sicht (■ Abb. 2.3). Die angedachte Blockierung von Zahlungsströmen zwischen den Anbietern und ihren Kunden stößt nicht nur auf datenschutzrechtliche Bedenken. Sie erscheint auch aufgrund der Vielzahl an Zahlungsmethoden aussichtslos zu sein. Casino City (2015, in Fiedler 2016, S. 23) listet insgesamt 364 verschiedene Zahlungsmethoden auf, von Überweisungen, Lastschriften über Kreditkarten, Debitkarten, Prepaid-Karten bis hin zu E-Wallets (Online-Konto, das nur Guthaben erlaubt). Der Weg über Netzsperrern ist zudem mit einem stark erhöhten Overblocking-Risiko für rechtmäßige Inhalte der gesperrten IP-Adresse verbunden. Hinzu kommt, dass sich Netzsperrern ohne vertieftes technisches Wissen umgehen lassen. Die Instrumente dafür sind auf jedem Endgerät vorhanden.

Der deutschen Bevölkerung steht somit heute – gesetzlich geregelt – ein vielfältiges Angebot an Glücksspielen zur Verfügung. Ende des Jahres 2015 gab es 44 Vollspielbanken und 22 reine Automaten-casinos, rund 15.000 Spielhallenkonzessionen an 9000 Standorten, 47 Pferderennbahnen, 4500 stationäre Wettannahmestellen, 22.000 Lottoannahmestellen sowie das Internet (Lotterien, Sportwetten). Über den Vertriebsweg des Internets erreicht ergänzend ein breit gefächertes illegales Spielangebot die Bevölkerung. Der erkennbar leichte Zugang ist für einen nachhaltigen Konsum besonders förderlich.



## 2.3 Varianten des Glücksspiels

### 2.3.1 Glücksspiele in Spielbanken

Das Angebot der Spielbanken umfasst das »große Spiel«, den Lebendspielbereich mit Roulette, Black Jack und Poker sowie das »kleine Spiel«, den Automatenbereich mit Glücksspielautomaten (einarumige Banditen) als Walzengeräte, Videoautomaten, Miniroulette und Mehrplatzspielgeräte (Multi-Player).

#### Roulette

Roulette gehört zu den traditionellen Angeboten des großen Spiels. Die Teilnahme ist nur nach Vorlage eines gültigen Ausweises beim Betreten der Spielbank und durch Einhalten der – inzwischen teilweise gelockerten – Kleiderordnung möglich. Das Mindestalter beträgt 18 Jahre, in einigen Bundesländern 21 Jahre. Auf einer Karteikarte muss der Besucher zudem per Unterschrift bestätigen, dass er sich in geordneten wirtschaftlichen Verhältnissen befindet und sich im Falle einer Sperre mit der entsprechenden Mitteilung an andere Spielbanken einverstanden erklärt (► Abschn. 14.2.6).

Das Spiel beginnt mit dem Einsatz der Jetons (statt Bargeld) auf einem Roulettetableau. Die Einsatzvarianten und Gewinnmöglichkeiten reichen von dem Spiel auf »einfache Chancen« (rot/schwarz, gerade/ungerade, Zahlen 1–18/19–36), das im Falle eines Gewinns den 1-fachen Einsatz einbringt, bis hin zu Einsätzen auf einzelne Zahlen von 0–36 (»plein«) mit der Chance, das 35-Fache des Einsatzes zu gewinnen.

Auf lange Sicht gehen 1/37 oder 2,7 % des Einsatzes beim Zahlenspiel und 1,4 % beim Spiel auf einfache Chancen verloren. Diese rein statistischen Werte sollten aber nicht über häufige Totalverluste hinwegtäuschen. Der mittlere Verlust bezieht sich nur auf ein einziges Spiel – und welcher Spieler setzt schon bei einem Spielbankbesuch nur ein einziges Mal? Nach 37 Spielen hat der Spieler im Mittel den ganzen Einsatz eingebüßt (Krämer 1998).

In den Spielbanken stehen jeweils mehrere Roulettetische mit unterschiedlichen Mindesteinsätzen (1–20 €) und Höchsteinsätzen (7000–21.000 €, einfache Chancen). Die Gewinnzahl wird ermittelt, indem ein Croupier eine Elfenbeinkugel in die Ge-

genrichtung einer sich drehenden Scheibe in den Roulettekessel einwirft, die schließlich in einem der 37 Zahlenfächer liegen bleibt – der klassische Fall einer Zufallsentscheidung.

#### Spisysteme

Nach einer repräsentativen Befragung der Stiftung Warentest (1992) glauben 14 % bzw. 17 % der Bürger aus den alten bzw. neuen Bundesländern, dass mit Spisystemen die Gewinnchancen beim Roulette steigen. Diesen Glauben nutzen »Geschäftemacher«, die als Buchautoren oder in Tageszeitungen per Anzeige Käufer für ihre »Gewinnstrategien« suchen und »Systemanalysen« anbieten. Immer wieder im Angebot ist das angeblich sichere »Martingalespiel« (zuletzt Flörsch 2016), bei dem der Einsatz (bspw. im Farbenspiel des Roulette) im Fall des Verlustes zu verdoppeln ist. Das System funktioniert aber nicht, da der Spieler bei kontinuierlichen Verlusten recht schnell den geltenden Höchsteinsatz erreicht. Die falschen Erwartungen bestätigt kein geringerer als Albert Einstein. Er hatte sich ein Jahr lang mit der Materie des Roulettespiels beschäftigt und gelangte zu der Erkenntnis, dass es nur zwei Möglichkeiten gibt, auf Dauer beim Roulette zu gewinnen: Jetons zu stehlen oder Systeme zu verkaufen (Jandek 1986, S. 9).

#### Black Jack

Nach dem Roulette war »Black Jack« lange Zeit das zweithäufigste Angebot im großen Spiel. Die Casinovariante des Kartenspiels »17 und 4« wird mit mindestens vier Kartenspielen à 52 Blatt gespielt. Der Spieler tritt gegen die Bank an und verfolgt das Ziel, mit den ausgegebenen Spielkarten den Gesamtwert von 21 zu erreichen oder diesem möglichst nahe zu kommen – ohne ihn zu überschreiten. Nach dem Einsatz der Jetons (Minimum: 5, 10 oder 20 €, Maximum: 500 oder 1000 € sowie weitere Einsätze beim Splitten und Verdoppeln) gibt der Croupier die Karten an die Spieler und sich selbst nach festgelegtem Modus aus. Kommt der Spieler, der beliebig viele Karten ziehen kann, näher an den Wert 21 als der Croupier, gewinnt er die Höhe seines Einsatzes – bei Black Jack (As und 10/Bild) das 1,5-Fache. Bei Gleichstand bleiben die Jetons liegen, können zurückgezogen oder verändert werden, bei niedrigerem Gesamtwert oder Überschreiten der Zahl 21 gehen sie verloren. Ein optimales Spielverhalten, d. h. Spielen nach der sog. Basisstrategie, führt auf Dauer zu einem Verlust von 0,7 % der Einsätze, ansonsten schwanken die Verlustquoten zwischen 2 % und 15 %.



■ Abb. 2.4 Ansichten zu sportlichen Aktivitäten. (Mit freundlicher Genehmigung der Bulls Press GmbH)

## Poker

Die Vermarktung von Poker als anregendes Freizeitvergnügen und sportlicher Wettkampf (■ Abb. 2.4), die Übertragung von Pokerrunden im Fernsehen und der Poker-Boom im Internet haben dazu geführt, dass die Spielbanken in jüngster Zeit verstärkt dieses Spiel in Cash- oder Turnierform anbieten. Beim Poker »kämpft« der Spieler – im Gegensatz zu Roulette oder Black Jack – nicht gegen die Spielbank, sondern gegen andere Spieler.

Die populärste Form des Pokers ist »Texas Hold'em«. Bei dieser Spielvariante setzt sich das Blatt aus zwei eigenen (verdeckten) Karten und fünf offenen Gemeinschaftskarten zusammen. Beim »Stud Poker« erhält jeder Spieler ebenfalls zunächst eine festgelegte Anzahl verdeckter Karten sowie eine offene. Nachfolgend werden weitere offene Karten und abschließend wiederum eine verdeckte ausgeteilt. Beim »Draw Poker« bekommen die Spielteilnehmer dagegen ausschließlich eigene, für andere Personen nicht sichtbare Karten. Hier besteht im weiteren Spielverlauf die Möglichkeit, eine gewisse Anzahl von Karten gegen unbekannte auszutauschen. Demzufolge variiert das Ausmaß der für alle Spielteilnehmer transparenten Informationen in Abhängigkeit zur jeweiligen Spielform (zu den verschiedenen Spielregeln vgl. Meinert 2007).

Bei den Spielmodalitäten sind im Wesentlichen Turnierspiele von sog. Cash-Games abzugrenzen. Bei den Cash-Games entspricht die Menge der eingesetzten Chips einem bestimmten Gegenwert an Echtgeld. Somit hat jeder Gewinn bzw. Verlust unmittelbare Auswirkungen auf die individuellen Besitzverhältnisse. Das Turnierspiel zeichnet sich hingegen dadurch aus, dass alle Spielteilnehmer vor

Spielbeginn gegen Entrichtung eines Startgelds Spielchips erhalten, mit denen gespielt wird. Der Verlust aller Chips bedeutet üblicherweise das Ausscheiden aus dem Turnier. Es gewinnt derjenige Spielteilnehmer, der zum Schluss alle Chips für sich verbuchen kann. Ein weiteres wichtiges Unterscheidungsmerkmal bezieht sich auf die Setzstruktur, mit der festgelegt wird, welche Summe ein Spieler prinzipiell einsetzen bzw. um wie viel er erhöhen darf. Grundsätzlich stehen »No-Limit-Versionen« mit unlimitierten Setzmöglichkeiten »Limit-Versionen« gegenüber, bei denen die maximale Einsatzhöhe begrenzt ist.

Gelegenheiten zum Poker bieten sich auch außerhalb von Spielbanken. Auf Turnierveranstaltungen in öffentlichen Pokerräumen (z. B. in Gaststätten) wird in der Regel um Sachpreise oder um Qualifikationsplätze bei hoch dotierten Poker Events gespielt. Ob und in welcher Höhe eine Gebühr (z. B. 15 €) für die Turnierteilnahme rechtlich zulässig ist, bewerten die Gerichte unterschiedlich (vgl. OVG Thüringen, Az: 3EO 513/10; OVG Rheinland-Pfalz, Az: 6A 10199/09). Neben den selbst organisierten Pokerrunden im Freundeskreis ermöglichen zudem zahlreiche Webseiten Poker im Demospiel- bzw. Trainingsmodus (Spiel um Punkte) sowie im Echtgeldmodus mit vielfältigen Einsatz- und Gewinnstrukturen (z. B. »888 Poker« und »Poker Stars«).

Die starke Wachstumsphase des Pokerangebots im Internet scheint allerdings vorbei zu sein. Gab es 2011 insgesamt 594 Online-Pokerräume, waren es im Januar 2016 nur noch 334, darunter 85 deutschsprachige Webseiten. Die Auswertung der Spieleraktivitäten auf den 5 größten Online-Plattformen

wies für 2010 in Deutschland auf 581.000 aktive Spieler hin. In 2013 ging die Anzahl auf 345.000 zurück (Fiedler 2016, S. 67). Die Gründe für diesen Rückgang sind vielfältig. Neben einer Marktsättigung und Fusion von Marktteilnehmern dürften v. a. unseriöse bzw. illegale Geschäftspraktiken auf Anbieterseite und unfaire bzw. unlautere Methoden auf Spielerseite (z. B. Absprache mit Mitspielern, Einsatz von Poker-Pots oder Hackerangriffe) das Misstrauen unter den Spielern geschürt haben (v. Meduna et al. 2013).

Da **Pokerveranstaltungen** ein lukratives Geschäftsfeld darstellen, heben v. a. private Anbieter gezielt den Geschicklichkeits- oder Strategiecharakter dieser Spielform hervor. Die Einstufung als Geschicklichkeitsspiel wäre mit weitaus weniger Reglementierungen und einer Öffnung des Marktes für die Protagonisten verbunden.

Die Verwaltung und **Rechtssprechung** in Deutschland wertet das Pokerspiel allerdings nach wie vor als Glücksspiel (Rock u. Fiedler 2008). Im Jahr 2008 bestätigten mehrere Verwaltungsgerichte die generelle Zufallsbezogenheit der Spelausgänge und damit den Glücksspielcharakter (Meyer u. Hayer 2008b). Der Bundesgerichtshof hat zwar in einem Urteil vom 16. September 2015 verkündet (Az: X R 43/12), dass Gewinne aus der Teilnahme an Pokerturnieren der Einkommenssteuer unterliegen können, während die Steuer bei »reinen Glücksspielen« nicht anfällt. Eine Abweichung von der bisherigen Rechtsprechung zur Einordnung von Poker ist dem Urteil aber nicht zu entnehmen.

Zweifellos verkörpert Poker eine Spielform, bei der der Spelausgang sowohl durch Zufalls- als auch Geschicklichkeitsanteile bestimmt wird. Es handelt sich um eine Mischform zwischen reinen Glücksspielen wie Roulette, Spielautomaten oder Lotterien und reinen Geschicklichkeitsspielen wie Schach, Dame und Halma. Abgesehen von der zufallsbasierten Verteilung der Karten hängt der Ausgang von Pokerrunden von strategischen Elementen ab, wie die Optimalerfassung der Spielweise der Gegner (■ Abb. 2.5), Täuschungsmanöver durch »Bluffen« (Einsatz trotz eines schwachen Blattes) oder »Sandbagging« (Mitgehen ohne weitere Erhöhung oder kleiner Einsatz bei einem starken Blatt) unter Berücksichtigung der Gewinnwahrscheinlichkeiten verschiedener Kartenkonstellationen. Für einen er-



■ Abb. 2.5 Der Anfänger. (Mit freundlicher Genehmigung von Tim Tripp)

folgreichen Spielverlauf ist darüber hinaus eine profilierte Emotionsregulation während der Entscheidungsprozesse von Bedeutung (Laakasuo et al. 2015).

Obwohl sich die experimentell-psychologische Forschung in Deutschland schon sehr früh mit der Frage beschäftigt hat, ob der Ausgang bestimmter Spielformen im Wesentlichen auf Zufallsprozessen oder den individuellen Fähigkeiten der Spielteilnehmer basiert (vgl. Krueger 1939, zu Spielautomaten), ist die empirische Befundlage zu Poker insgesamt – auch international – rudimentär und inkonsistent (vgl. Übersicht in v. Meduna et al. 2013). Eine interessante Datenanalyse haben Rock u. Fiedler (2008) vorgelegt. Sie haben Daten zum Spielverhalten von Pokerspielern ( $N = 51.761$ ) auf Online-Plattformen ausgewertet und die kritische Wiederholungshäufigkeit als Analysemaßstab verwandt. Erreicht der durchschnittliche Spieler eine Wiederholungshäufigkeit von rund 1000 Spielen, ist Poker als Geschicklichkeitsspiel einzuschätzen. Da sich das Spielerniveau allerdings zukünftig angleichen wird und sich die Geschicklichkeitsgrenzen verringern werden, ist das »Umschlagen« zum Glücksspiel vorprogrammiert.

Meyer et al. (2013a) konnten in einer quasi-experimentellen Studie zeigen, dass der Einfluss der Kartenverteilung auf das Spielergebnis – zumindest bei Fokussierung auf kürzere Spielsequenzen – deutlich stärker ausfällt als die individuelle Kompetenz der Spieler. Die Versuchsteilnehmer (N = 300) aus Durchschnittsspielern und Experten spielten computerbasiert 60 Hände der Pokervariante Texas Hold'em an einem 6er-Tisch um Geld (Microstake-Ebene). Die Kartenvergabe wurde vorher festgelegt und war daher bei jedem Tisch identisch. Die Ermittlung des Status bzw. der Pokerkompetenz erfolgte über einen Fragebogen. Statistische Analysen belegen einen starken, bedeutsamen Haupteffekt der Kartenverteilung auf das Endguthaben sowie keinen signifikanten Effekt des Status. Experten konnten allerdings mit schlechten Karten besser umgehen, da die Verluste deutlich geringer ausfielen, als die der Durchschnittsspieler (vgl. auch v. Meduna et al. 2013).

## Glücksspielautomaten

Neben den »Live Games« betreiben Spielbanken separat – zum Teil in Dependancen – das kleine Spiel an Automaten. Die Hemmschwelle ist etwas niedriger als beim formelleren und vornehmeren Roulette, bei Black Jack oder Poker. Wer an einem Gerät spielt, braucht sich weder mit Croupiers noch mit Mitspielern auseinanderzusetzen.

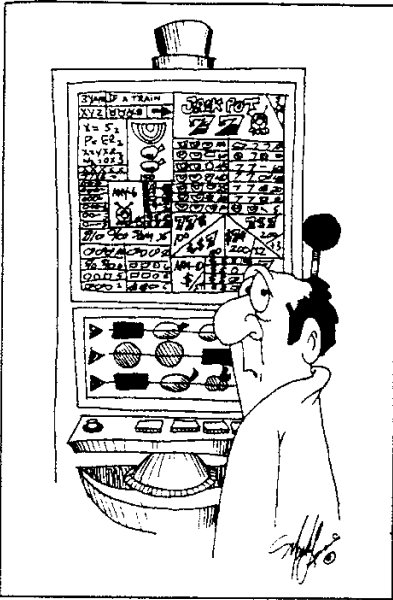
Nach dem Einwurf des Geldes (Mindesteinsatz: 0,01–2 €, Höchsteinsatz: 500 € pro Spiel) und der Bedienung des Starthebers oder der Starttaste erfolgt die Ausspielung der Gewinnsymbole der Automaten im Sekundentakt. Läuft eine Gewinnkombination ein, kann der Gewinn über 50.000 € betragen, an Automaten, die zur Ausspielung eines Jackpots zusammengeschaltet sind, mehr als 1 Mio. €. Viele Casino-spiele wie Draw Poker, Black Jack, Bingo, Keno oder die klassische Slotmaschine finden ihre Entsprechung über Computersimulation in den Videoautomaten. Ein Tastendruck an den Multi-Game-Automaten genügt und auf dem Bildschirm erscheint die gewählte Spielform. An Multi-Roulette-Automaten, an denen gleichzeitig mehrere Spieler ihr Glück versuchen können, wird die Gewinnzahl durch den automatischen Einwurf der Elfenbeinkugel in den Roulette-kessel ermittelt. Das Mehrfachspielgerät »Derby« bietet Einsatzmöglichkeiten bei Pferderennen.

Um die Attraktivität der Glücksspielautomaten für ein junges Publikum zu erhöhen, setzen die Hersteller (wie International Game Technology) aktuell – v. a. in den USA – auf Geschicklichkeitselemente, die in den Spielablauf eingebaut werden. Nach dem Erzielen bestimmter Bonussymbole kann sich der Spieler zwischen Freispielen (Bonus-Games) oder einem Geschicklichkeitsspiel entscheiden. Letzteres ist mit einer potentiellen Erhöhung der Ausschüttungsquote (z. B. von 88 % auf 98 %) verbunden. Während des Skill-basierten Ablaufs muss der Spieler bspw. einen fliegenden Teppich per Joystick durch ein Labyrinth führen oder Figuren abschießen, um Gewinne zu erzielen. Die innovativen Geräte stehen in den USA kurz vor der Genehmigung durch die Behörden und werden anschließend sicher auch den deutschen Markt erobern.

### 2.3.2 Geldspielautomaten

Der Gesetzgeber hat für Geldspielautomaten (von Spielern auch als »Daddelkästen« bezeichnet) eine Reihe von Vorschriften erlassen, die Gewinne und Verluste mit Vermögenswert ausschließen sollen, um es für eine gewerbliche Betätigung zu öffnen. Die gesetzliche Regelung erfolgt in der Gewerbeordnung (GewO) und erlassenen Rechtsverordnungen, hier v. a. der Spielverordnung (SpielV). Die Bestimmungen sollen die Gefahr unangemessen hoher Verluste in kurzer Zeit ausschließen (§ 33e GewO), den Spieltrieb eindämmen, die Allgemeinheit, Spieler und Jugend schützen (§ 33f) und eine übermäßige Ausnutzung des Spieltriebs in Spielhallen und ähnlichen Unternehmen verhindern (§ 33i). In der SpielV sind u. a. die Aufstellorte (§ 1) und die Höchstzahl der Geräte (§ 3) sowie Details zum Spielablauf wie Mindestspieldauer, Einsatz- und Gewinnhöhe (§ 13) geregelt.

Bereits Anfang der 1970er-Jahre gelang es der Automatenindustrie jedoch, Sonderspielsysteme von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt (PTB) als Zulassungsbehörde genehmigt zu bekommen, die die intendierte Abgrenzung der Geldspielgeräte vom Glücksspiel unterliefen (Meyer 1983). In Sonderspielerien wurden die Höchstgewinne pro Spiel mit einer Chance von 50 % und mehr gewährt, sodass nach Ablauf der Serie höhere Gewinne mög-



**EINEN VIDEORECORDER ZU PROGRAMMIEREN  
IST MANCHMAL EINFACHER, ALS DIE  
GEWINNCHANCEN DIESER NEUEN  
SPIELAUTOMATEN ZU BEGREIFEN.**

■ Abb. 2.6 Moderne Spielautomaten: Intelligenztest für Zocker

lich waren, als in der SpielV festgelegt. Waren es anfänglich nur kleine Serien mit 2 oder 10 Spielen, steigerte sich die Anzahl schrittweise bis Mitte der 1970er-Jahre auf 100, die erstmalig an dem Gerät »Mercur B« direkt in einem Spiel erzielbar waren. In dem serienauslösenden Spiel einer 100er-Sonderserie wurde praktisch ein Gewinn von 120 DM (Erwartungswert) erzielt, obwohl der Höchstgewinn pro Spiel damals bei 3 DM lag (■ Abb. 2.6).

Über das Risikospielsystem, das seit Ende der 1970er-Jahre in den Spielablauf eingebunden ist, schafft die Automatenindustrie ein breiteres Spektrum an Einsatzmöglichkeiten, als die SpielV vorsieht. Beim Risikospiel lassen sich Gewinne des Grundspiels per Tastendruck schrittweise immer wieder verdoppeln. Risikotasten sowie an das Spiel gekoppelte Licht- und Tonsignale beziehen den Spieler aktiv in den Spielablauf ein, obwohl das Spielergebnis bereits im Steuerungsprogramm der Automaten vorbestimmt ist.

Die offensichtlichen Lücken in der SpielV führten schließlich Anfang 2000 zu Gewinnballungen



■ Abb. 2.7 Warnhinweis auf Geldspielautomaten (BT-Drucksache)

durch die Aneinanderreihung von Sonderspielen mit Geldgewinnen von mehr als 1600 € (bei einem ursprünglichen Einsatz von 0,20 € für das ausführende Spiel). Festgestellte Extremwerte für Verlustsummen lagen bei 490 € in 10 h an einem Gerät, bei einer Spieldauer von 15 sec (PTB 1999). Der potenzielle Gewinnbetrag erhöhte sich darüber hinaus durch Jackpot-Gewinne auf bis zu 10.000 €, die Spielstättenbetreiber unter den teilnehmenden Spielern ausloten. Warnhinweise auf der Frontscheibe der Geräte (■ Abb. 2.7), die im Rahmen von freiwilligen selbstbeschränkenden Vereinbarungen der Automatenindustrie seit 1990 angebracht werden, erzielen vor diesem Hintergrund sicher nur eine geringe Wirkung.

Die fünfte Novellierung der SpielV im Jahr 2006 (BGBl. I, S. 280) sollte die Missstände beseitigen und für mehr Transparenz sorgen. Neben Grenzwerten für das Einzelspiel (Mindestspieldauer, Höchstwerte des Einsatzes und der Auszahlung) wurden zusätzliche, auf Zeitintervalle bezogene Grenzwerte festgelegt, um die Gewinne und Verluste der Spieler in gewünschten Schranken zu halten. Bei der Festlegung der Werte orientierte sich der Gesetzgeber allerdings an den durch die intensive Nutzung der vorhandenen Lücken bereits realisierten Werten.

In der Gesamtbetrachtung ist die Novellierung der SpielV dem eigentlichen Sinn und Zweck nicht gerecht geworden. Statt die Fehlentwicklungen der vergangenen Jahre zu korrigieren und einen effektiven Spielerschutz durch die Beschränkung der Verluste und Gewinne auf ein vertretbares Maß (keine Vermögenswerte) zu gewährleisten, wurden die Spielanreize durch ein schnelleres Spiel (5 statt 12 sec) gesteigert, die durch die Umgehung der Verordnung erreichten Höchstgewinne festgeschrieben



und der mögliche Stundenverlust von 60 auf 80 € deutlich erhöht. Zwar enthält die fünfte Novelle der SpielV auch wirkungsvolle präventive Maßnahmen, wie das Verbot der missbrauchsgerechten »Fun-Games« (§ 6a) und Jackpot-Anlagen (§ 9) sowie die Verpflichtung zur Auslage von **Informationsmaterial** zu den Risiken übermäßigen Spielens (§ 6). Gleichzeitig wurde jedoch der Gestaltungsspielraum für die Automatenindustrie vergrößert, die diesen Freiraum wiederum genutzt hat, um die Verordnung in systematischer Weise auszuhebeln. So können in einem Einzelspiel innerhalb von 2–3 sec Einsätze von mehreren € getätigt und Gewinne bis zu 10.000 € erzielt werden. Der Trick: Nicht das eigentliche Spielereignis, wie etwa das Rotieren der Walzen bis zum Stillstand und Spielergebnis, sondern ein vor- bzw. nachgeschalteter Umwandlungsprozess werden als Spieleinheit interpretiert. Der Transfer der Geldeinsätze oder Geldgewinne in Punkte und von Punkten zurück in Echtgeld (»Währungseinheit«: 1 Cent = 1 Punkt) ermöglicht derart hohe Einsatz- und Gewinnbeträge (Hayer 2010), da das Spiel im Punktemodus weniger Restriktionen unterworfen ist. Schütze u. Kalke (2009) kritisieren in diesem Kontext die Rechtfertigung der PTB, die diese »Überdehnung« der Vorgaben der SpielV legitimiert, und werfen die Frage auf, wie eine nachgeordnete technische Oberbehörde durch ihr konkretes Handeln augenscheinlich die Intention des Gesetzgebers in ihr Gegenteil verkehrt. Die PTB räumt zwar ein, dass die Gestaltungsfreiheit Probleme, wie höhere Gewinnndarstellungen, hervorgerufen hat (Richter 2012). Um der praktisch unendlichen Vielfalt von darstellbaren Gewinnanreizen in Form von Symbolen, Sonder-, Action- und Freispielen etc. zu begegnen, habe der Ordnungsgeber aber Abstand von spiel- und darstellungsregelnden Eingriffen genommen. »Ein Versagungsgrund für eine Bauart, der nur darin besteht, dass eine verwendete Symbolik sehr nahe an Geldmengendarstellungen ist (wie es bei Punkten der Fall ist), wäre gesetzlich nicht verankert« (Richter 2012, S. 103). Eine Problemlösung über das Verbot von Speichern oder die Löschung aller Speicher in kurzen Zeitspannen (Meyer 2014) wurde nicht in Erwägung gezogen.

Das Prinzip der Umgehungstatbestände basiert auf Merkmalsübertragungen. Es werden Merkmale

(Sonderspiele, Punkte) auf nachfolgende Spiele übertragen, die während eines Spiels als Aussicht auf einen (sicheren) Gewinn zwar eintreffen bzw. angezeigt werden. Sie kommen jedoch nicht im selben Spiel zur Wirkung, sondern erst in weiteren Spielen oder nach Ablauf eines gerätetechnischen Zeittaktes (in der Größenordnung der Dauer eines Spiels). Das Geldspielgerät speichert bspw. gewonnene angezeigte Punkte für längere Zeit, bis diese Geldersatzwerte nach dem Umwandlungsprozess zur Auszahlung gelangen (Meyer 2014).

Ein Gewinn von bspw. 100.000 Punkten wird zunächst im 5-Sekunden-Takt mit jeweils 2 € verbucht. Nach 250 Umwandlungseinheiten stoppt das Gerät, da der höchstmögliche Gewinn pro Stunde (500 €) erreicht ist. Mit Beginn der nächsten vollen Stunde setzt sich der Prozess fort, bis nach 2 h ein Betrag von 1000 € zur Verfügung steht. Erneute Einsätze und Verluste sind während des Auszahlungsprozesses jederzeit möglich. Mitunter übernehmen die Mitarbeiter der Spielhallen das Umwandeln der Punkte in Geld und zahlen dem Spieler das Bargeld direkt aus (Reichert et al. 2010, S. 117). Oder der Spieler kann »vorgeglühte« Geräte gegen ein entsprechendes Entgelt übernehmen, an denen im Vorfeld des Spielbeginns der Transfer von Geld in Punkte durch das Spielhallenpersonal vorgenommen wurde. An diesen Geräten ist dann sofort ein Spiel mit Höchstseinsätzen realisierbar.

Im Rahmen eines Feldversuchs hat Meyer (2010) die aufgezeigten **Spielstrukturen** auf etwaige Vermögensgefährdungen seitens der Spielteilnehmer untersucht. Der Testspieler verspielte den durchschnittlichen Nettolohn eines Arbeitnehmers in Höhe von 1450 € in der Spielhalle eines marktführenden Unternehmens innerhalb von 5 h und 37 min. Der Spielablauf gestaltete sich wie folgt: Der Testspieler hat mit dem Spiel auf der höchsten Risikostufe an zwei Geräten gleichzeitig begonnen. An zwei weiteren Geräten fand zunächst über 3 h nur die Umwandlung von Geld (480 €) in Punkte im Stillstand der Automaten statt. Der transferierte Geldbetrag wurde anschließend in 8–9 min über den Einsatz von Punkten riskiert und »verzockt«. Auf dem Weg zum Totalverlust wurde ein zwischenzeitlicher Gewinn von 974 € registriert. Der Höchstverlust pro Spiel lag bei 330 € (Risikospiel).

Die vom Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (BMWi) in Auftrag gegebene Evaluation der Novellierung der SpielV 2006 (Bühringer et al. 2010) bestätigte zahlreiche Fehlentwicklungen:

- Durch **Punktesysteme** wird die maximale Obergrenze von 500 € Gewinn je Stunde (legal) umgangen, verbunden mit höheren Gewinnerwartungen der Spieler. Nach den höchsten Tagesgewinnen im Jahr 2009 befragt, nannten Spieler aus Spielhallen im Mittel 1180 €, 29,7 % gaben Beträge bis zu 5000 € an.
- Hohe, vermögensgefährdende Verluste sind möglich. So lag der höchste Tagesverlust in Spielhallen im Jahr 2009 im Durchschnitt bei 610 €. Von den befragten Spielern berichteten 14,3 % über Verluste von 1001–5000 €.
- Die neuen Spielmerkmale haben die Spielanreize und Risiken der Spielteilnahme deutlich erhöht. 45 % der Spieler in Spielhallen bestätigten höhere Spielanreize im Vergleich zu früher, 61 % höhere Verlustrisiken.
- Illegale Formen des Spielens an Geldspielgeräten bestehen im Zusammenhang mit dem »Vorheizen« der Geräte und der illegalen Auszahlung von Punktegewinnen bzw. Gewinnen über 500 €. Nach Angaben der Spieler wurde der höchste von ihnen gewonnene Betrag in 34 % der Fälle illegal ausbezahlt, 13 % hatten an »vorgeladenen« Geräten gespielt.

Vor dem Hintergrund der Untersuchungsergebnisse sah das BMWi (2010) schließlich einen erneuten Novellierungsbedarf: »Mit dem sog. Punktespiel wurden neue, nicht ausdrücklich in der SpielV geregelte Spielanreize entwickelt, die negative Auswirkungen auf den Spielerschutz haben können und zu illegalen Praktiken, wie das sog. Vorheizen von Geräten und zu illegalen Ausführungen geführt haben« (BR-Drs. 437/13, S. 12). Als Zielsetzung der Novellierung nennt das BMWi: Verbesserung des Spieler- und Jugendschutzes, Begrenzung der Spielanreize und Verlustmöglichkeiten, Einschränkung des Punktespiels und Stärkung des Unterhaltungscharakters der Spielgeräte. Nachdem die Änderungsaufgaben des Bundesrates (BR-Drs. 437/13) in den Entwurf der Novelle durch das BMWi eingearbeitet wurden, trat die sechste Novelle der SpielV

am 11. November 2014 in Kraft (BGBl I 2014, S. 1678–1682).

Einige Vorgaben der sechsten Novelle der SpielV:

- Mindestlaufzeit pro Spiel: 5 sec,
- maximaler Einsatz pro Spiel: 0,20 €,
- Höchstgewinn pro Spiel: 2 €,
- maximaler Verlust pro Stunde: 60 €,
- Höchstgewinn pro Stunde: 400 €,
- durchschnittlicher maximaler Stundenverlust: 20 €,
- Gewinnaussichten: nicht mehr als 300 €,
- obligatorische Spielpause nach 1 h Spielbetrieb: 5 min,
- Ausschluss des Punktespiels,
- Löschung aller Speicher nach 3 h,
- maximaler Einsatz- und Gewinnspeicher: 10 €,
- Verbot der Automatiktaste,
- Einführung eines gerätegebundenen, personenungebundenen Identifikationsmittels,
- ein Geldspielgerät je 12 m<sup>2</sup> Grundfläche in Spielhallen (maximal 12 Geräte); in gastronomischen Betrieben maximal 2 Geräte.

Die Unterbindung des Punktespiels soll durch die Aufnahme folgender Spieldefinition erreicht werden: Der Spieleinsatz darf nur in Euro und Cent erfolgen. Ein Spiel beginnt mit dem Einsatz des Geldes, setzt sich mit der Bekanntgabe des Spielergebnisses fort und endet mit der Auszahlung des Gewinns bzw. der Einstreichung des Einsatzes (Art. 1, § 1 Nr. 1).

Der Ausschluss des Punktespiels, die Festlegung der Gewinnaussichten und das Verbot der Automatiktaste sind Schritte in die richtige Richtung. Sie sind jedoch nicht ausreichend, Umgehungen der SpielV durch Merkmalsübertragungen wie Sonderspiele (mit höheren Gewinnaussichten) zu verhindern. Bei einem Maximalgewinn von 400 € pro Stunde und der Löschung aller Speicher nach einer Spielzeit von 3 h besteht für die Spielgestalter die Option, die Gewinnaussichten über Sonderspiele auf 1200 € zu erhöhen. Mit dem Direktgewinn von 1600 Sonderspielen und dem Gewinn von 2 € in 75 % der Sonderspiele (bisherige Prüfregel der PTB: 78 %) lassen sich derart hohe Gewinne an den Vorgaben der SpielV vorbeigehen realisieren (Meyer 2014).

- **An den Geldspielautomaten stehen nach wie vor Vermögenswerte auf dem Spiel und es besteht weiterhin ein dringender Handlungsbedarf für notwendige Korrekturen der Spielverordnung.**

Effektive präventive Maßnahmen müssen am eigentlichen Umgehungstatbestand ansetzen: den Merkmalsübertragungen. Zielführend wären Verbote von Speichern, die Übertragungen von Merkmalen ermöglichen, oder Speicherlöschungen in kürzeren Zeitabständen (im 10-Minuten- statt 3-Stunden-Takt) und damit die Unterbindung bzw. Beschränkung von Merkmalsübertragungen. Erst diese Maßnahmen gewährleisten die Begrenzung der Spielanreize und Verluste. Die Gewinne und Verluste dürfen keinen Vermögenswert darstellen, wenn die Geldspielgeräte ausschließlich der Unterhaltung – wie ursprünglich intendiert – dienen sollen.

Eine Evaluation der Auswirkungen der novellierten SpielV ist für Ende Juni 2017 avisiert. Übergangsfristen sehen vor, dass Geldspielgeräte, deren Bauart von der PTB vor dem 10. November 2014 zugelassen worden ist, 4 Jahre lang weiter betrieben werden dürfen. Die Reduzierung der Geldspielgeräte in gastronomischen Betrieben ist spätestens bis 10. November 2019 anzusetzen.

Nach der SpielV ist zudem die Anzahl der Geldspielgeräte pro Spielhalle auf 12 begrenzt. Diese Begrenzung wurde von den Aufstellern durch den Erwerb mehrerer Spielhallenkonzessionen an einem Standort umgangen. Bis zu 18 Konzessionen (mit 196 Geräten) haben findige Betreiber in einem Gebäude am Markt etabliert. Mit der Föderalismusreform I ist die Regelungskompetenz für Spielhallen allerdings den Bundesländern übertragen worden. Sie haben ihre neue Kompetenz genutzt, um in Landesspielhallengesetzen die Anzahl der Geräte pro Spielhalle zu reduzieren (wie auf 8 Geräte in Hamburg und Berlin), über Mindestabstände zwischen Spielhallen gegen Mehrfachkonzessionen vorzugehen und Spielersperren einzuführen.

Die gewährten Übergangsfristen für Mehrfachkonzessionen sind in den ersten Bundesländern im Jahr 2016 ausgelaufen. Die Umsetzung bzw. Ausgestaltung der Spielersperre (► Abschn. 14.2.6) variiert erheblich: Während einige Bundesländer wie Bayern oder Niedersachsen entsprechende Rege-

lungen nicht umgesetzt haben, halten andere Länder wie Bremen oder Sachsen-Anhalt lokale, standort- bzw. konzessionsgebundene Sperren vor. Neben diesem punktuellen Lösungsansatz haben die Länder Hessen, Rheinland-Pfalz und Berlin ein landesweites Sperrsystem für Spielhallen gesetzlich verankert. Zur Kontrolle der Sperren schlägt die Automatenindustrie die Einführung biometrischer Einlasskontrollen via Gesichtserkennung (Facecheck-System) vor. Jugendschutz sowie Einsatz- und Verlustlimitierungen sind allerdings über eine derartige Einlasskontrolle nicht durchsetzbar.

Die Einführung eines gerätebezogenen, personenungebundenen Identifikationssystems (Spielerkarte) soll zusätzlich dem Jugendschutz dienen und die Mehrfachbespielung von Geräten verhindern. Ob die Mehrheit der Automatenaufsteller tatsächlich – wie gefordert – jedem Spieler nicht mehr als eine Karte aushändigt, ist nach den Erfahrungen eines Praxistests in Spielhallen (Meyer et al. 2015a,b) eher fraglich. Eine effektive Suchtprävention erfordert ohnehin personengebundene Spielerkarten, wie sie bspw. in Norwegen eingeführt wurden, um potenziellen Missbrauch auf Spieler- und Anbieterseite zu verhindern.

### 2.3.3 Sport- und Pferdewetten

#### Sportwetten

Die öffentliche Veranstaltung von Wetten auf den Ausgang von Sportereignissen war in Deutschland bis zur Wiedervereinigung nur in Bezug auf Pferderennen zulässig (Rennwett- und Lotterielgesetz von 1922). Eine Ausnahme bildet das Fußballtoto (»11er-Wette« bzw. heute »13er-Wette«) des Deutschen Lotto- und Totoblocks, das wie Pferdewetten nach dem Totalisatorprinzip betrieben wird. Ein bestimmter Prozentsatz der Einsätze wird als Gewinn zugesichert und unter den Gewinnern aufgeteilt. Die Gewinnhöhe eines Spielers hängt somit auch von dem Gesamteinsatz und dem Spielverhalten der Mitspieler ab.

In den letzten Jahren haben sich zusätzlich neue, reizvollere Formen der Sportwette auf dem Markt etabliert, wie Live-Wetten gewerblicher Anbieter (z. B. bwin), die im Zuge der Wiedervereinigung Gewerbeerlaubnisse aus der ehemaligen DDR er-

worben bzw. später aufgekauft haben (zur Rechtmäßigkeit vgl. Dietlein et al. 2012 S. 82ff), und die ODDSET-Kombi/TOP-Wette des Deutschen Lotto- und Totoblocks. Sie unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Strukturmerkmale deutlich von den traditionellen Angeboten und bieten eine weitaus größere Anzahl und Vielfalt an Wettereignissen. So umfasst das Angebot von bwin mehr als 14.000 Wetten in über 90 Sportarten gleichzeitig, im Tagesverlauf können es mehr als 30.000 Wetten sein. Außerdem veröffentlichen die Anbieter nach dem Festquotenmodell im Vorfeld der Sportereignisse Einzelquoten, die die Siegchancen der Sportler bzw. Mannschaften widerspiegeln. Während das Produkt der Quoten für die einzelnen Wettquoten die Gesamtquote ergibt, ermöglicht die Multiplikation mit dem Wetteinsatz die Berechnung des erzielbaren Gewinnertrags bereits vor der Veranstaltung des Sportereignisses.

Bei folgenden Formen der Sportwette mit fester Quote können Spieler ihre Einsätze platzieren (Hayer u. Meyer 2003, 2004):

#### Formen der Sportwette

- Die Kombiwette besteht in der Voraussage der Ausgänge von verschiedenen Sportereignissen. In der Regel existieren pro Sportereignis drei Möglichkeiten einer Vorhersage (z. B. bei Fußballspielen: Sieg der erstgenannten Mannschaft, Unentschieden, Sieg der zweitgenannten Mannschaft). Dabei ist es unerheblich, mit welchem genauen Ergebnis ein Wettereignis endet, da ein Gewinn immer dann erreicht wird, wenn die Prognosen bei allen ausgewählten Sportereignissen tendenziell stimmen.
- Bei der TOP-Wette (auch Tor-Wette genannt) handelt es sich um eine Einzelwette, bei der nur ein einziger (Ergebnis-)Tipp abzugeben ist. Der Spielteilnehmer gewinnt, wenn der Ausgang eines einzigen Sportereignisses richtig vorhergesagt wird (z. B. das exakte Resultat eines Fußballspiels). Inzwischen haben verschiedene Anbieter Varianten dieser Einzelwette in ihr Spielsortiment integriert, bei denen lediglich die Vorhersage

der Tendenz eines Spielausgangs korrekt sein muss, um einen Gewinn zu erzielen.

- Die Kategorie »Sonder- bzw. Spezialwetten« beinhaltet alle Wettformen, bei denen auf ausgewählte Aspekte oder nach bestimmten Regeln gesetzt wird. Um die Vielfalt der Wettmöglichkeiten zu dokumentieren, sollen an dieser Stelle exemplarisch Handycapwetten, Langzeitwetten, Halbzeit-/Endstandwetten oder Wetten auf spezielle Vorkommnisse eines Sportereignisses genannt werden (z. B. »In welcher Halbzeit fallen mehr Tore?« oder »Wann fällt das erste Tor?«). Vereinzelt kommt es zu einem Wettangebot ohne Sportbezug.
- Darüber hinaus gibt es zusätzlich Wettmöglichkeiten in Echtzeit zu gerade stattfindenden Sportereignissen, die aufgrund ihrer Struktur online vertrieben werden über Tablet oder Smartphone. Bei diesen dynamischen Live-Wetten verändern sich die Quotenvorgaben in Abhängigkeit des Spielverlaufes quasi in Sekundenschnelle. Parallel zu den aktuellen Quoten werden auf der Webseite relevante Informationen, wie der aktuelle Spielstand oder die abgelaufene Zeit, eingeblendet.

Da die gewerblichen Anbieter bisher keine Konzessionsabgaben entrichten und Online-Angebote eine kostengünstigere Infrastruktur aufweisen, können sie neben der größeren Produktpalette potenzielle Spieler mit günstigeren Gewinnquoten anlocken. So liegt die Ausschüttungsquote von privaten Anbietern bei bis zu 90 %, die von ODDSET bei ca. 55 %. Verbraucherzentralen raten deshalb den Spielern zum **Quotenvergleich**, der online durch einfaches Mausklicken auf speziellen Webseiten möglich ist.

Neben den vorgestellten Formen staatlicher und gewerblicher Sportwetten gibt es:

- Vielfältige Angebote von Sportwetten ausländischer Wettunternehmen im Internet.
- Internetplattformen, die Spielern Wetten gegeneinander (statt gegen Buchmacher) anbieten. Nach Marktanalysen bescheinigen

Koning u. van Velzen (2009) diesem Segment eine exzellente Zukunftsperspektive.

- Sportwettenbörsen, bei denen virtuelle Wertscheine erworben, binnen Sekunden mithilfe von Kauf- und Verkaufsaufträgen bis zum Ende des jeweiligen Sportereignisses gehandelt und Gewinne noch während der laufenden Sportveranstaltung erzielt werden können.
- Gewerbliche nichtkonzessionierte Wettbüros, die in der Regel als Vermittler von Wetten an vornehmlich ausländische Unternehmen fungieren (► Abschn. 2.3.7).
- Plattformen im Internet, die Fantasy-Sports anbieten: Jeder Teilnehmer wird – nach Zahlung eines Startgeldes – zu einem Vereinsmanager, der sich im Rahmen eines Turniers eine imaginäre Mannschaft aus z. B. real existierenden Spitzenfußballern zusammenstellt. Mit ihren Fantasieteams treten die Spieler gegeneinander an. Wer gewinnt, wird daran gemessen, wie die echten Spieler am Spieltag abgeschnitten haben. Je besser die ausgewählten Fußballer spielen, desto mehr Punkte gibt es (bspw. für Tore und Vorlagen). Seit Ende 2015 akzeptiert der europäische Marktführer Fan Team auch Mitspieler aus Deutschland. Allerdings wurden zwischenzeitlich Turniere bezogen auf die Bundesliga aus lizenzrechtlichen Gründen aus dem Angebot genommen (Stand: Februar 2017). Einsätze auf 10 verschiedene Fußballligen, darunter die englische Premier League und die spanische Primera Division, sowie andere Sportarten, wie American Football und Basketball, sind jedoch nach wie vor möglich. In den USA weist Fantasy-Sports (■ Abb. 2.8) in den vergangenen Jahren hohe Wachstumsraten auf. Die dortigen Bundesbehörden prüfen noch, ob es sich um ein illegales Glücksspiel handelt. Die Anbieter argumentieren, dass das Spiel Fertigkeiten erfordere. Der Teilnehmer müsse eine Vielzahl von statistischen Fakten und die Spieltheorie berücksichtigen, um erfolgreich zu sein. Erste juristische Einschätzungen bestätigen dagegen die Illegalität (Rose 2015). Mehrere Bundesstaaten haben allerdings inzwischen Gesetze zur Legalisierung von »Daily Fantasy Sports« verabschiedet oder entsprechende Vorlagen auf



■ Abb. 2.8 Optionen bei Fantasy-Sports. (Mit freundlicher Genehmigung der Atlantic Feature Syndicate)

den Weg gebracht (Catania u. Kelly 2016; Pickering et al. 2016).

- E-Sport als sportlicher Wettkampf mithilfe von Computerspielen: Es fehlt aber bisher eine offizielle Anerkennung als Sportart (Jenny et al. 2016). Auf die E-Sport-Ereignisse bieten Buchmacher Wetten an.

## Pferdewetten

Bei Galopp- und Trabrennen kann der Spieler prinzipiell unbegrenzte Einsätze (Mindesteinsatz: 2 €) auf den vorherzusagenden Einlauf der Pferde tätigen. Die Veranstalter der Rennen (gemeinnützige Rennvereine) bieten im Wesentlichen folgende Wettformen an:

- Siegwette (Vorhersage des siegenden Pferdes),
- Platzwette (Vorhersage, dass das gewettete Pferd unter den ersten drei einläuft),
- Zweierwette (Vorhersage des siegenden und zweitplatzierten Pferdes),
- Dreierwette (Vorhersage der ersten drei Pferde in der richtigen Reihenfolge).

75 % aller Einsätze stehen für Gewinne zur Verfügung. Die **Gewinnquote** resultiert aus der Relation





„Es ist Big Louie. Er sagt, vergiss die Pferde...  
er setzt 10 Riesen auf 80 \$ Öl!“

■ Abb. 2.9 Wetten im 21. Jahrhundert. (OriginalArtist; mit freundlicher Genehmigung von CartoonStock.com)

zwischen Anzahl der richtigen Wetten und der Höhe der Gesamtsätze pro Wettart. Die Auszahlung an die Gewinner erfolgt nach Ablauf einer kurzen Protestfrist sofort nach Beendigung des Rennens. An einem Renntag finden 8–13 Pferderennen im Abstand von 20–30 min statt.

Pferdewetten lassen sich nicht nur am Totalisator der Rennbahn, d. h. am Wetschalter, abschließen, wo gleichzeitig die Quoten berechnet und alle 20 sec der neueste Stand angezeigt wird, sondern auch im Internet oder bei staatlich konzessionierten Buchmachern, die jede einzelne Wette in ein Wettbuch eintragen müssen (daher die Berufsbezeichnung). Sogar per Telefon ist der Abschluss möglich, sofern der »Zocker« ein persönliches Wettkonto bei dem Buchmacher unterhält (■ Abb. 2.9). Eine weitere Besonderheit besteht in der »festen Wette«: Bei Abschluss der Wette liegen festgelegte Gewinnquoten vor, die sowohl von der Einschätzung der Pferde seitens des Buchmachers als auch von Angebot und Nachfrage abhängen. Da der Buchmacher Wetten auf eigenes Risiko annimmt, kann er Wetten ablehnen, wenn sie ihm zu riskant erscheinen, oder Quoten limitieren. Im Gegensatz zur Rennbahn bieten Buchmacher oder das Internet täglich Gelegenheiten, auf den Ausgang von Rennen zu setzen, die irgendwo auf der Welt stattfinden. In den Geschäftsstellen oder vor dem Computer ist zwar nur wenig von der Live-Atmosphäre einer Rennbahn erlebbar, Videoübertragung-

gen der Rennen sorgen jedoch für unmittelbare Bezüge zum Wettgeschehen.

### 2.3.4 Lotterien

#### Lotto 6 aus 49

Aus dem breiten Spektrum der Lotterien ragt das Lotto 6 aus 49 heraus, das mit Abstand **populärste Glücksspiel** in der Bundesrepublik Deutschland. Auf einem allgemein erhältlichen, vorgedruckten Spielschein kreuzt der Spielteilnehmer 6 von 49 Zahlenkästchen pro Spielreihe an und gibt den ausgefüllten Schein in einer der zahlreichen Annahmestellen oder in einigen Bundesländern auch online ab. Jeder Spielschein hat eine Spielscheinnummer, deren letzte Ziffer der Superzahl entspricht. Die Teilnahme über längere Zeiträume ist per Dauerschein möglich. Systemscheine erlauben den Einsatz für eine größere Anzahl von Spielen auf nur einem Schein: max. 10 angekreuzte Zahlen kosten 210 €. Die Lottozahlen werden jeden Mittwoch und Samstag gezogen und im Fernsehen bekannt gegeben. Einen bzw. zwei Tage später veröffentlicht der Deutsche Lotto- und Totoblock (DLTB) die Gewinnquoten und zahlt Gewinne aus (mehr als 100.000 € nach Ablauf einer Woche) – insgesamt ein lang gestreckter Spielablauf mit zwei Ausspielungen pro Woche. Hat der Spieler mindestens zwei der gezogenen Zahlen plus Superzahl richtig getippt, zählt er zu den Gewinnern. Die Ziehung der Superzahl erfolgt aus den Zahlen 0 bis 9. Bei einem relativ geringen Mindesteinsatz von 1 € für eine Tippreihe (zzgl. Bearbeitungsgebühr pro Spielschein) besteht die Möglichkeit, außerordentliche Gewinne in Höhe mehrerer Mio. € zu erzielen – neben den einfachen Regeln ein wesentlicher Grund für den vom Lotto ausgehenden Spielanreiz. Die Ende 1991 eingeführte Superzahl soll zudem für gigantische Jackpots sorgen (Gewinnwahrscheinlichkeit für »6 Richtige + Superzahl«: 1:139.838.160), d. h. für besonders hohe Gewinnquoten, die dadurch entstehen, dass es in vorausgegangenen Spielen keinen Gewinner im 1. Rang gegeben hat. Mit dem Jackpot (höchster Betrag bisher 45,3 Mio. €) lässt sich vorzüglich Werbung betreiben, um die Massen anzulocken. Die **Ausschüttungsquote** beim Lotto 6 aus 49 beträgt 50 % der Einsätze (■ Abb. 2.10).



■ Abb. 2.10 Lotterien: die richtigen Zahlen und dennoch nicht gewonnen. (Mit freundlicher Genehmigung der Bulls Press GmbH)

### Sofortlotterien

Eine Sonderstellung nimmt die Sofortlotterie per Rubbellose ein. Es ist ein schnelles Spiel. Die Entscheidung über Gewinn oder Verlust fällt sofort nach dem Kauf der Lose in Lottoannahmestellen oder besonderen Verkaufsständen durch »Aufrubeln« der beschichteten Spielfelder. Erscheint bspw. in drei von sechs Feldern der gleiche Betrag, hat der Spieler gewonnen. Bei einem Einsatz von 1 € liegt der Höchstgewinn bei maximal 50.000 €. Da jede Landes-Lotteriegesellschaft ihre eigenen Rubbellose vertreibt, gibt es in Deutschland die unterschiedlichsten Arten. Kleinere Gewinne werden sofort bar ausgezahlt, größere Gewinne bargeldlos übermittelt. Die **Ausschüttungsquote** liegt bei 40 %.

### EuroJackpot

Seit 2012 wird die Zahlenlotterie EuroJackpot in mehreren europäischen Ländern gemeinsam ausgespielt. Inzwischen kann sich die Bevölkerung in 17 Staaten an der Lotterie beteiligen. Die Ziehung der Gewinnzahlen (5 aus 50 sowie die sog. Eurozahlen 2 aus 10) findet jeden Freitagabend in Finnland statt. Für jede Ziehung wird ein Jackpot von mindestens 10 Mio. € garantiert bis zu einer Begrenzung von 90 Mio. € (Gewinnwahrscheinlichkeit für den Hauptgewinn: 1:95.344.200).

### Weitere Lotterieangebote

Der DLTB vertreibt außerdem Spiel 77, Glücksspirale, Super 6, Bingo, Plus 5 und Keno. Lotterien von anderen Veranstaltern sind

- Klassenlotterien (Nordwestdeutsche und Süddeutsche Klassenlotterie),
- Fernsehlotterien (ARD-Fernsehlotterie, ZDF: Aktion Mensch),
- Soziallotterien (auf lokaler Ebene, von sozialen Einrichtungen),
- Sportlotterie (Deutsche Sporthilfe, Lotto Hessen),
- Umweltlotterie (Genau, Lotto Hessen),
- Postcodelotterie (Novamedia),
- Prämienlos-/Lotterie-Sparen und Gewinnsparen (bei Sparkassen und Genossenschaftsbanken).

### 2.3.5 Telegewinnspiele

Bei der Veranstaltung von moderierten Gewinn- und Ratespielen im Fernsehen soll es sich rechtlich nicht um Glücksspiele, sondern um Gewinnspiele handeln. Letztere sind definiert als Spiele, bei denen der Teilnehmer keinen (direkten) entgeltlichen Einsatz leistet oder bei denen die Fähigkeiten/Fertigkeiten des Teilnehmers über den Ausgang entscheiden. Dabei wird die Aufwendung für Porto oder einen Anruf aus dem deutschen Festnetz (0,49 €) zur Teilnahme nicht als entgeltlicher Einsatz gewertet (Goldhammer u. Lessig 2005).

Der Ablauf des Spiels gestaltet sich wie folgt: Ein Moderator stellt den Zuschauern **Rätselfragen**, zu deren Beantwortung sie eine Nummer anrufen müssen, unter der sie in das Studio durchgestellt werden können, um die Frage zu beantworten. Ein typisches Spiel besteht darin, dass Begriffe zu einem Thema mit einem Anfangsbuchstaben erraten werden müssen. Die richtigen Begriffe sind verdeckt an einer Wand angebracht und jedem Begriff ist ein Geldgewinn zugeordnet (Becker et al. 2007).

Die Auswahl der Anrufer, die Gelegenheit zur Mitteilung ihrer Lösung erhalten, erfolgt über zwei Grundvarianten. Beim »Hot-Button-Verfahren« wird zu einem beliebigen, vom Zufallsgenerator bestimmten Zeitpunkt (innerhalb einer festgelegten

Zeitspanne) einer der gerade stattfindenden Zuschaueranrufe live in die Sendung geschaltet. Beim »Anrufbeantworter-Verfahren« werden zunächst mehrere Teilnehmer erfasst und nach Ablauf eines vorgegebenen Zeitraums in beliebiger Reihenfolge live zurückgerufen. Alle nicht durchgestellten Anrufer erhalten lediglich die Meldung, dass ihr Anruf leider erfolglos war, die Gebühren fallen dennoch an (wenn kein Besetztzeichen ertönt).

Die Beantwortung der gestellten Fragen ist häufig ohne ernsthafte Denkleistung möglich (Beispielfrage: »Wie viele Finger befinden sich an meiner rechten Hand?«; vgl. Goldhammer u. Lessig 2005). Zwar haben viele Veranstalter das Niveau ihrer Quizfragen erhöht, letztlich dienen die Fragen aber nur der Verschleierung des Glücksspielcharakters. Da die Auswahl der Teilnehmer (Spielentscheidung) nach dem Zufallsprinzip erfolgt und über Mehrfachanrufe ein beträchtlicher Einsatz zusammen kommen kann, erfüllen derartige Telegewinnspiele die Kriterien eines Glücksspiels (Hecker u. Ruttig 2005).

Gab es zunächst mit 9Live einen Fernsehsender, der sich fast ausschließlich durch Telegewinnspiele finanzierte, beschränkt sich das Angebot nach der Einstellung des Sendebetriebs im August 2011 auf einzelne Sendungen auf anderen Kanälen (z. B. Sport-Quiz bei Sport1).

### 2.3.6 Börsenspekulationen

Durchaus vergleichbar mit der Teilnahme an Glücksspielen ist das Spekulieren an der Börse (Meyer 2000; Hand u. Henning 2004). An- und Verkauf von Aktien, Devisen- und Warentermingeschäften locken mit hohen Kursgewinnen, beinhalten aber auch die Gefahr von Fehlspekulationen, von finanziellen Verlusten bis hin zum Ruin. Innerhalb von Minuten lassen sich Gewinne und Verluste mit Vermögenswert realisieren, je risikoreicher das Geschäft ist, desto höher sind die möglichen Profite und Schadenssummen. Das »Spielergebnis« hängt zwar nicht allein vom Zufall ab, die Kursentwicklungen sind jedoch für die überwiegende Mehrheit der spekulativen Anleger im Detail nicht vorhersagbar, beruhen auf zahlreichen **Unwägbarkeiten** und können daher Zufallscharakter annehmen.

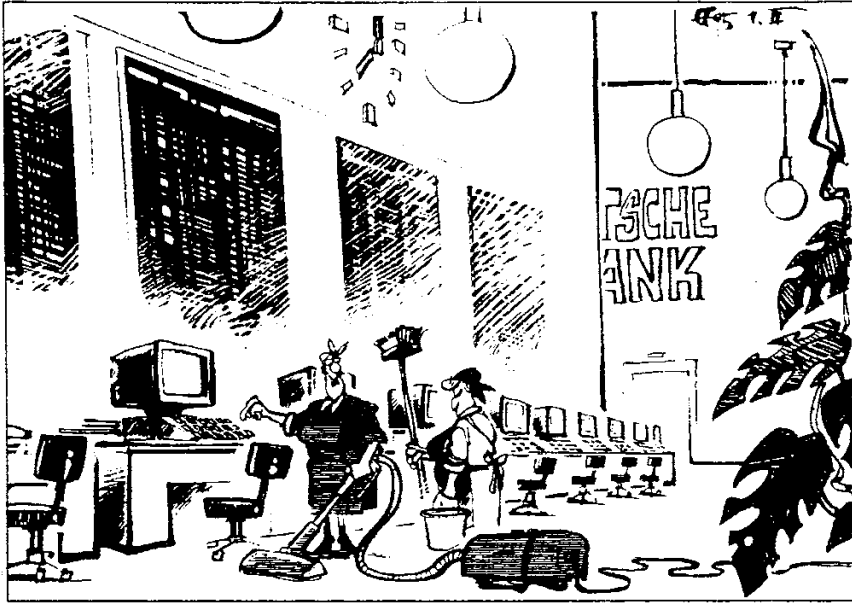
Reichen die Gewinnchancen durch den An- und Verkauf von Aktien nicht mehr aus, kann der »Zocker« auf dem Börsenparkett hochspekulative Derivate erwerben. Bei dieser Art der Finanzwette setzt der Spekulant mit Optionsscheinen und Varianten, wie Knock-Out-Zertifikaten (mit größerer Hebelwirkung, ■ Abb. 2.11) oder Swap-Verträgen (Vereinbarung über den Austausch von Zahlungsoptionen) Geld darauf, dass eine bestimmte Aktie, Währung, Anleihe, ein Zinssatz oder ein Index, wie der Deutsche Aktienindex, demnächst steigen, fallen oder gleich bleiben wird. Banken und Emissionshäuser geben solche abgeleiteten Anlageformen ausschließlich zu Spekulationszwecken aus. Finanzierungsvorhaben von Unternehmen spielen hierbei – im Gegensatz zur Aktienaussage – keine Rolle. Den Glücksspielcharakter von Zinsswap-Verträgen bestätigt ein Urteil des OLG Stuttgart vom 26. Februar 2010 (Az: 9 U 164/08). Es handelt sich um Glücksspiel, bei dem die Bank gegen den Kunden spielt. In dem Urteil heißt es:

- » Im Kern ist der angebotene Ladder-Swap eine Art Glücksspiel. (...) Allerdings wird das Spiel mit ungleichen Mitteln gespielt, die Bank hat das Spiel (Swap) entworfen und die Spielregeln (...) selbst festgelegt. Dabei kann sie die Gewinnwahrscheinlichkeiten (...) präzise berechnen. Der Kunde als Gegenspieler hingegen (...) kennt die Gewinnwahrscheinlichkeiten nicht.

Mit der **Börsengesetznovelle** vom 11.7.1989 wurde der Zugang für Privatanleger zu Börsentermingeschäften erleichtert. Bisherige Schutzinstrumente des Gesetzes wurden durch eine Informationsobliegenheit des Vertragspartners ersetzt. Die Anleger sollen nur noch im Hinblick auf ihre rationale Entscheidungskompetenz geschützt werden.

- **Das Gefahrenpotenzial, dass Personen Börsentermingeschäfte auch aus irrationalen Gründen, wie bspw. zur Befriedigung ihrer »Spieleidenschaft« betreiben, geht nach dem zugrunde liegenden Informationsmodell voll in den Verantwortungsbereich der Anleger über (Koller 1990).**

Moderne Informations- und Kommunikationstechnologien ermöglichen inzwischen den direkten



» Jetzt lassen wir mal mit' nem Warentermingeschäft in Hongkong den Laden hier hochgehen! «

■ Abb. 2.11 Börsenspekulationen: der Hebeleffekt

und schnellen Handel vom heimischen Wohnzimmer aus – per Internet, Telefon und Fax.

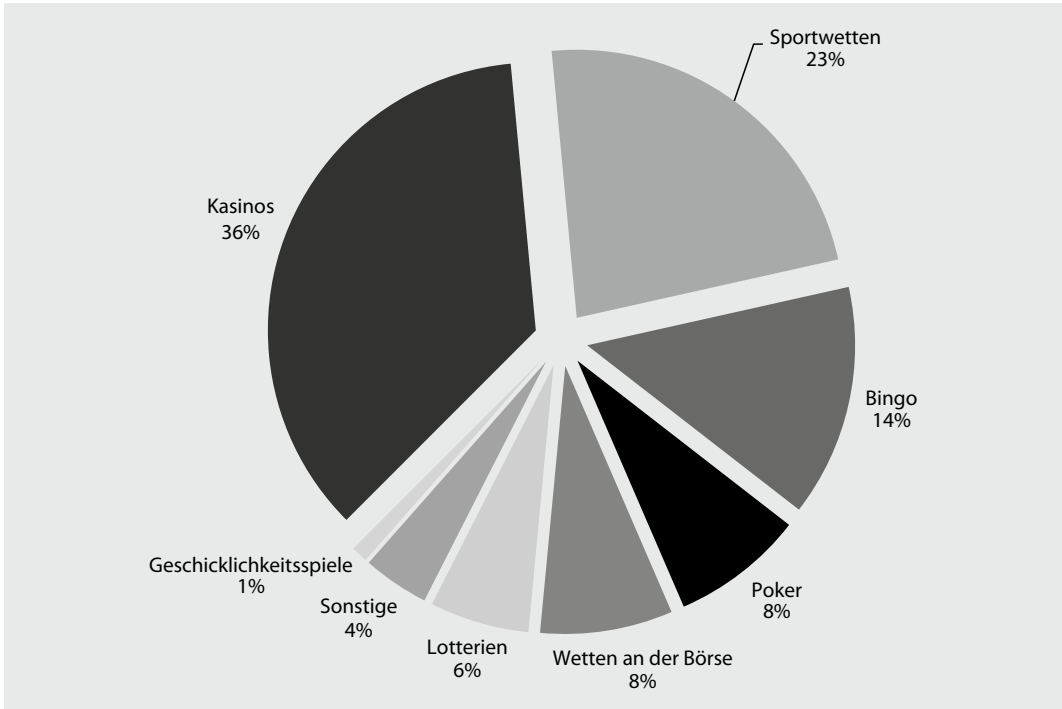
Mit Werbeaktionen wie Börsenspielen versuchen Sparkassen, Banken und TV-Sender potenzielle Spekulanten anzusprechen. So veranstalten die Sparkassen regelmäßig das Planspiel »Börse« mit dem Ziel, insbesondere junge Menschen an die Wertpapiermärkte heranzuführen und sie mit den Möglichkeiten des schnellen Gewinns, aber auch des Verlustes vertraut zu machen. In großer Aufmachung wird dann über den Sieger berichtet, der bspw. in 2 Monaten durch Käufe und Verkäufe von Aktien, Renten- und Optionsscheinen über das Telefon 57.500 € (»den schnellen Euro«) verdient hat.

Nach den dramatischen Kurseinbrüchen im Rahmen des Börsencrashes im Jahr 2008 ging die Zahl der Aktionäre zwar zurück. Im zweiten Halbjahr 2009 lag sie im Schnitt bei 8,8 Mio., nach 12,9 Mio. im Jahr 2001. In der folgenden Aufwärtsbewegung ist das Vertrauen in Investitionen an der Börse aber wieder leicht gewachsen. Der grundlegende Wandel in der Einstellung zu Aktien und neue Informations- und Handloptionen haben gleichzeitig die Verfügbarkeit und Griffnähe von hochspekulativen, kurz-

fristigen Börsengeschäften erhöht, die aufgrund des Glücksspielcharakters mit einem ähnlichen Gefahrenpotenzial verbunden sind wie Roulette, Black Jack oder Spielautomaten (► Falldarstellung »Spekulationen an der Börse«, ► Abschn. 6.4.2).

### 2.3.7 Illegales Glücksspiel

In Deutschland sind die Veranstaltung von Glücksspielen im Internet und die Nutzung dieses Vertriebswegs für Glücksspielprodukte nach dem GlüStV verboten. Dennoch steht den Bundesbürgern ein reichhaltiges Angebot an Online-Glücksspielen zur Verfügung. In virtuellen Casinos können Spieler ihr Geld beim Roulette, Black Jack oder Poker riskieren. Aus Computern lassen sich mithilfe der Technik virtuelle Spielautomaten gestalten, deren Walzen sich per Mausklick in Bewegung setzen und im Sekundentakt über Gewinn oder Verlust entscheiden. Um im Internet-Casino Einsätze tätigen zu können, reichen ein Aufrufen der entsprechenden Website und ein einmaliges Anlegen eines Benutzerkontos zwecks Identifika-



■ **Abb. 2.12** Anteil der verschiedenen Spielformen an den Webseiten für Glücksspiele (Stand: Mai 2016)

tion. Im Vorfeld der Spielteilnahme ist ferner die Eröffnung eines Kontos erforderlich, entweder durch die Einzahlung eines bestimmten Geldbetrags per Banküberweisung, Scheck, Kreditkarte, Wertkartensystem (z. B. Paysave Card) oder einen Online-Bezahldienst (wie NETeller, PayPal oder Moneybookers). Anschließend kann das eigentliche Spiel mit den digitalen Jetons und Münzen beginnen. Gewinne werden dem Benutzerkonto gutgeschrieben und auf Wunsch transferiert. Einsätze buchen die Betreiber vom Konto ab.

Waren es 1996 lediglich zehn Webseiten, die Einsätze für derartige Glücksspiele annahmen, stieg deren Anzahl über 2300 in 2010 auf 3622 in 2016 (Angaben bei casinocity.com). Casinos sind mit einer Anzahl von 1292 am häufigsten vertreten, gefolgt von Sportwetten (818) und Bingo (508; ■ Abb. 2.12). 719 Webseiten verfügen aktuell (Stand: August 2016) über ein deutschsprachiges Angebot (Casinos: 351; Sportwetten: 127; Poker: 55). Die Betreiber der **Internet-Casinos** haben ihren Geschäftssitz nicht selten in der Karibik, um so Restriktionen zu entgehen. Aber auch europäische

Anbieter (z. B. mit Sitz auf Malta, Gibraltar und Alderney) nutzen inzwischen verstärkt das Internet, sei es für casinotypische Spiele, Sportwetten, Rubbellose oder Börsenspiele. Anbieter wie Tipp24, Lottoland oder Lottohelden bieten darüber hinaus – ohne Konzession – Wetten auf die Ergebnisse erlaubter Lotterien an (sog. Zweitlotterien oder schwarze Lotterien), z. B. auf die nächste Ziehung der Lottozahlen 6 aus 49.

Ende 1993 kamen **Fun-Game-Automaten** auf den Markt, die als reine Unterhaltungsautomaten lediglich Punkt- und Weiterspielmarken (Token-) Gewinne gestatten. 800 Token und mehr, die die Geräte direkt auszahlten, konnten Spieler in einem Spiel gewinnen. Um den Spielanreiz zu erhöhen und die Profite zu steigern, tauschten Aufsteller mitunter die Token in Geld um oder duldeten stillschweigend einen derartigen Umtausch unter den Spielern (Wert pro Token: 5 €, Handelswert: 2–3 €). Nach dem Verbot der Fun-Game-Automaten im Rahmen der Novellierung der SpielV in 2006 sind sie immer noch v. a. in von Migranten besuchten Teestuben und Cafés vorzufinden.



Diese Formen illegalen Glücksspiels lassen sich durch diverse Varianten ergänzen, die von Karten- und Würfelspielen um Geld bis hin zu Wetten bei Mäuserennen reichen. Der illegale Bereich ist allerdings nur sehr schwer zu erfassen, spielt sich doch vieles im Verborgenen ab – in Hinterzimmern von Gaststätten, Freizeitclubs von Migranten und im »Rotlicht-Milieu«.

### 2.3.8 Simuliertes Glücksspiel

Die gesetzlichen Rahmenbedingungen, denen Glücksspiele unterliegen, gelten nicht für kostenlose Spielformen in sozialen Netzwerken, Übungs- und Demospiele oder Computer- und Videospiele mit Glücksspielinhalten. In Anlehnung an King et al. (2014) lassen sich diese Spielformen als simuliertes Glücksspiel kennzeichnen (alternative Begriffe im angelsächsischen Sprachraum: »social gambling/gaming«). Es ist definiert als digitale interaktive Glücksspielaktivität, die keinen direkten Einsatz von Geld erfordert, aber ansonsten aufgrund des Einsatzes virtueller Währung und des als zufallsbedingt wahrgenommenen Spielausgangs strukturell identisch ist mit klassischen Glücksspielformaten (Meyer et al. 2015c).

Da es sich formal-juristisch nicht um Glücksspiele handelt, bestehen keine Altersrestriktionen. Minderjährige können sich legal im Internet an Pokerpartien beteiligen (z. B. auf der Webseite von Zynga Poker bei Facebook oder den Übungsseiten von Pokerstars), ihr Glück am Spielautomaten versuchen (Slotomania bei Facebook) und den Reiz von Glücksrädern oder Roulette kennenlernen (als Nebenaspekt im Computerspiel »Counterstrike: Global Offensive« oder im Double Down Casino).

Zwar ist die Teilnahme nach dem Geschäftsmodell grundsätzlich kostenlos. Der kostenpflichtige Zukauf von virtueller Währung oder Gegenständen, um Spielerfolge zu erleichtern bzw. die Spielabläufe zu gestalten (zum Beispiel ohne Wartezeiten oder mit schnelleren Level-Aufstiegen), ist jedoch möglich. Derartige Mikrotransaktionen sind nach den Befunden von Kim et al. (2015) ein entscheidender Prädiktor für den Umstieg zum klassischen Glücksspiel. Neben den Einnahmen aus den Mikrozahlungen finanzieren sich die Spiele zudem

über Werbung, die sich sehr passgenau auf die Zielgruppen zuschneiden lässt. Es verwundert wohl kaum, dass diese Spiele ohne Ausnahme Werbung für echte Glücksspiele auf kommerziellen Internetseiten machen (Downs 2010). Eine weitere Eigenheit der meisten simulierten Glücksspiele bezieht sich auf den Spielablauf: Während beim klassischen Glücksspiel wie dem Automaten Spiel (Pseudo-) Zufallsprozesse über den Spielausgang entscheiden, kommen beim simulierten Glücksspiel – aus Anbetersicht im Übrigen ohne finanziellen Mehraufwand – komplexe Algorithmen zur Förderung der Spiellust zum Tragen. Auf Verlustphasen folgen automatisch Gewinnphasen, damit Teilnehmer nicht dauerhaft frustriert werden und im Sinne einer langfristigen Kundenbindung weiterspielen. Diese Gewinnphasen schüren unrealistische, überzogene Gewinnerwartungen und fördern einen Wechsel zum echten Glücksspiel. Gerade Jugendliche dürften besonders anfällig für die Entwicklung und Manifestation derartiger kognitiver Verzerrungsmuster sein. Gleiches gilt für kostenlose Demospiele, bei denen die Gewinnquoten teilweise deutlich höher ausfallen als bei den anschließenden kostenpflichtigen Angeboten (Sévin et al. 2005).

In Deutschland hat der Bundesgerichtshof zumindest zu einem Teilaspekt, der Werbung für den kostenpflichtigen Erwerb virtueller Güter, ein Urteil gefällt (BGH, Az: I ZR 34/12). Im Fall des Fantasierollenspiels »Runes of Magic«, dessen erforderliche Software zum kostenlosen Herunterladen zur Verfügung stand, wurde die Werbung für den Kauf von Spielgegenständen (»Schnapp dir die günstige Gelegenheit und verpasse deiner Rüstung & Waffen das gewisse Etwas«) als Kaufaufforderung für Kinder untersucht.

## 2.4 Nachfrage in der Bevölkerung

Nach den Repräsentativerhebungen der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), die seit 2007 in 2-jährigem Abstand durchgeführt werden, hat die überwiegende Mehrheit der deutschen Bevölkerung im Laufe des Lebens schon einmal an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen (■ Tab. 2.1). Der Trend ist allerdings seit 2009 rückläufig. In der Erhebung 2015 bestätigten 77,6 % aller 16- bis

■ **Tab. 2.1** Lebenszeit- und 12-Monats-Prävalenz der Beteiligung an verschiedenen Glücksspielen in Befragungen der Jahre 2007 bis 2015 (BZgA 2016)

Glücksspiel	Lebenszeitprävalenz					12-Monats-Prävalenz				
	2007 in %	2009 in %	2011 in %	2013 in %	2015 in %	2007 in %	2009 in %	2011 in %	2013 in %	2015 in %
Irgendein Glücksspiel	86,5 <sup>a</sup>	87,1 <sup>a</sup>	86,0 <sup>a</sup>	78,7	77,6	55,0 <sup>a</sup>	53,8 <sup>a</sup>	50,7 <sup>a</sup>	40,2 <sup>a</sup>	37,3
Großes Spiel in der Spielbank	13,9 <sup>a</sup>	15,7 <sup>a</sup>	14,5 <sup>a</sup>	11,5	12,4	1,9 <sup>a</sup>	1,9 <sup>a</sup>	1,6	1,3	1,3
Kleines Spiel in der Spielbank	9,9 <sup>a</sup>	10,3 <sup>a</sup>	8,6 <sup>a</sup>	6,9	7,0	1,1	1,2	1,0	0,8	0,8
Geldspielautomaten	22,7 <sup>a</sup>	24,3 <sup>a</sup>	23,0 <sup>a</sup>	21,8 <sup>a</sup>	19,4	2,2	2,7	2,9	3,7 <sup>a</sup>	2,6
Oddset-Spielangebote	5,7 <sup>a</sup>	6,3 <sup>a</sup>	5,5 <sup>a</sup>	3,9	3,1	2,3 <sup>a</sup>	2,3 <sup>a</sup>	1,9 <sup>a</sup>	1,2	0,9
Live-Wetten	–	–	2,1	2,3	2,0	–	–	0,9	1,0	0,9
Pferdewetten	2,7 <sup>a</sup>	2,9 <sup>a</sup>	2,8 <sup>a</sup>	2,0	1,7	0,7 <sup>a</sup>	0,6 <sup>a</sup>	0,4	0,5	0,3
Lotto 6 aus 49	66,3 <sup>a</sup>	69,7 <sup>a</sup>	64,9 <sup>a</sup>	58,4 <sup>a</sup>	57,1	35,5 <sup>a</sup>	40,0 <sup>a</sup>	31,5 <sup>a</sup>	25,2 <sup>a</sup>	22,7
Sofortlotterie	41,9 <sup>a</sup>	42,8	50,7 <sup>a</sup>	41,4 <sup>a</sup>	37,6	11,7 <sup>a</sup>	10,2	12,9 <sup>a</sup>	10,6	9,7
EuroJackpot	–	–	–	6,0 <sup>a</sup>	9,9	–	–	–	5,0 <sup>a</sup>	7,1
Fernsehlottorien	20,0 <sup>a</sup>	20,5 <sup>a</sup>	17,1 <sup>a</sup>	14,3 <sup>a</sup>	11,5	8,4 <sup>a</sup>	8,1 <sup>a</sup>	7,3 <sup>a</sup>	5,2 <sup>a</sup>	4,2
Casinospiele im Internet	1,3	2,2	6,9 <sup>a</sup>	6,3	4,9	0,7 <sup>a</sup>	0,9 <sup>a</sup>	0,8	0,6	0,5
Privates Glücksspiel	21,5	22,0	23,2 <sup>a</sup>	20,9	20,7	8,6 <sup>a</sup>	7,9 <sup>a</sup>	9,2 <sup>a</sup>	6,7	6,0

<sup>a</sup> Statistisch signifikante Unterschiede zwischen den Erhebungsjahren

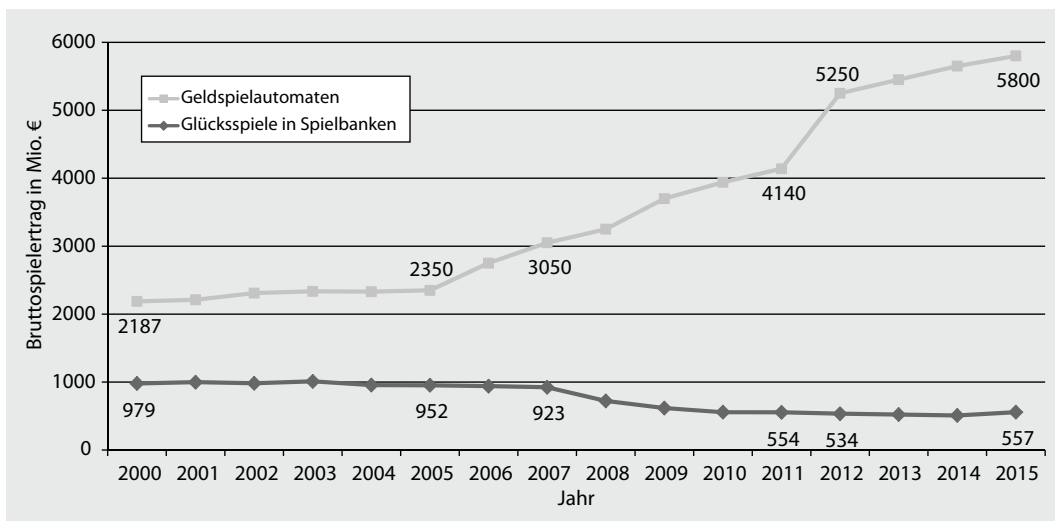
70-jährigen Befragten eine Spielteilnahme, ein Rückgang gegenüber der Befragung in 2009 um 9,5 %. Der Anteil der Lottospieler ist mit 57,1 % nach wie vor am höchsten, obwohl auch bei dieser Spielform ein rückläufiger Trend erkennbar ist. Die Lebenszeitprävalenz von Spielern an Geldspielautomaten ist seit 2009 von 24,3 auf 19,4 % zurückgegangen. Gegen diesen Trend lässt sich allein beim EuroJackpot ein statistisch signifikanter Anstieg (von 6 % auf 9,9 %) feststellen. Die Teilnahme an privat organisiertem Glücksspiel im Familien-, Freundes- und Kollegenkreis (Karten- und Würfelspiele, Sportwetten mit Geldeinsatz) hat jeder 5. Bundesbürger (relativ konstant über die Jahre) eingeräumt.

Die Daten zur 12-Monats-Prävalenz belegen, dass sich 37,3 % der Bevölkerung im Jahr 2015 mindestens an einem Glücksspiel beteiligt haben, nach 55,0 % in 2007 (■ Tab. 2.1). Der kontinuierliche und signifikante Rückgang ist zumeist auch bei Betrachtung einzelner Spielformen erkennbar, insbesondere bei den Lotterien. Eine Ausnahme bildet wieder-

um die Lotterie EuroJackpot. Die Prävalenz des Glücksspiels an Geldspielautomaten nahm im Vergleichszeitraum sukzessive von 2,3 % auf 3,7 % zu und fiel in 2015 erstmals wieder auf 2,6 %. Eine geringfügige Zunahme ist bei illegalen (geduldeten) Sportwetten über Internet oder in Wettbüros feststellbar (ohne Angabe in ■ Tab. 2.1: illegale Online-Sportwetten von 0,9 % in 2007 auf 1,1 % in 2015, Sportwetten in Wettbüros von 0,1 % auf 0,8 %; BZgA 2016).

Nach der Anzahl gespielter Spielformen und der Spielhäufigkeit befragt, nannten in 2015 19,7 % der Befragten eine Glücksspielvariante, 11,1 % gaben zwei bis drei und 6,6 % vier und mehr Spielformen an (BZgA 2016). Der Anteil der Häufigspieler (mehrmals wöchentlich) liegt bei 3,7 %.

Insgesamt niedrigere Beteiligungsraten weist die 2010/2011 durchgeführte Bevölkerungsbefragung von Meyer et al. (2011a) aus. Der Anteil der Bevölkerung, der sich im Lebensverlauf an Glücksspielen oder Wetten um Geld beteiligt hat, wird mit



■ **Abb. 2.13** Bruttospielerträge der Geldspielautomaten und Glücksspiele in Spielbanken (in Mio. €). (Quelle: ifo Institut für Wirtschaftsforschung, Angaben der Spielbanken)

72 % angegeben. Bezogen auf die letzten 12 Monate sind es 45 %. Am häufigsten liegen Erfahrungen mit Lotto 6 aus 49 (Lebenszeit: 50 %, 12-Monats-Prävalenz: 30 %), Spiel 77 und/oder Super 6 (32/19 %), Sofortlotterien (28/11 %) und Geldspielautomaten (17/5 %) vor.

## 2.5 Umsätze und Erträge auf dem deutschen Glücksspielmarkt

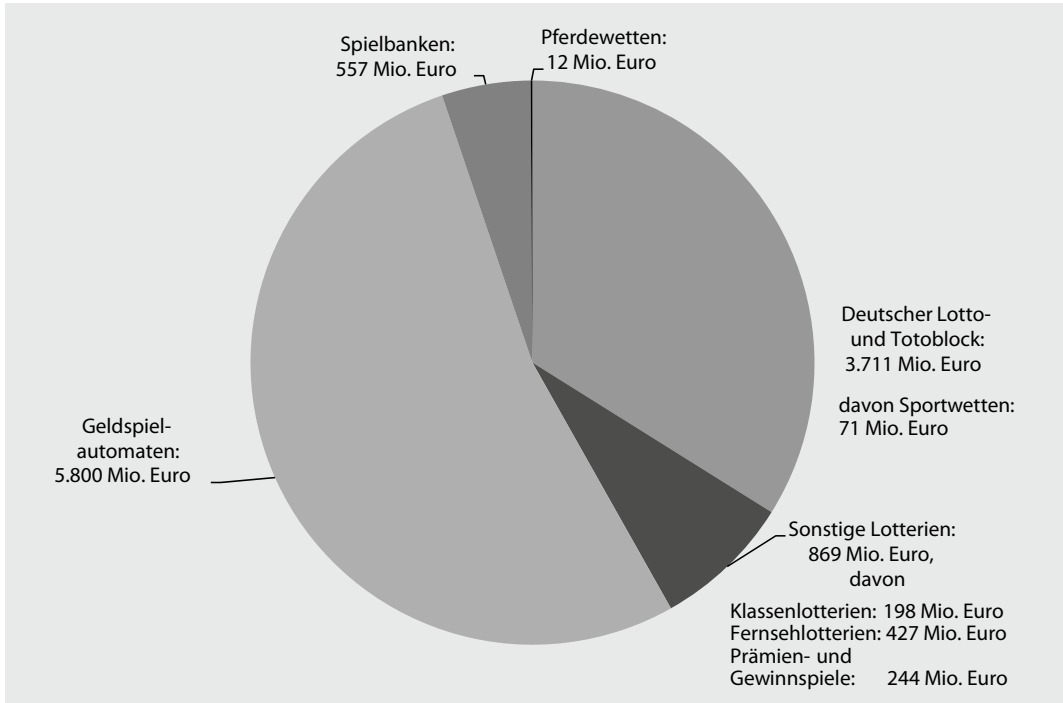
Die Umsätze auf dem regulierten deutschen Glücksspielmarkt (ohne Soziallotterien, Sportwetten und Online-Glücksspiele von privaten und ausländischen Anbietern) sind nach dem Beginn der Expansionswelle Mitte der 1970er-Jahre deutlich angestiegen. Lagen sie 1982 noch bei 7,6 Mrd. €, stiegen sie über 27,4 Mrd. € in 2002 auf 40,3 Mrd. € in 2015<sup>4</sup> (Meyer 2017). Im Laufe der Jahre haben sich Geldspielautomaten zum größten Umsatzträger entwickelt. Die in 2015 erzielten Umsätze von 25,3 Mrd. € entsprechen einem Anteil am Gesamtumsatz legaler Glücksspielanbieter von 59,2 % (DLTB: 20,1 %, Spielbanken: 16,3 %).

Mit den Umsätzen sind auch die Bruttospielerträge, d. h. die verbleibenden Beträge nach Abzug wieder ausgeschütteter Gewinne (ohne Kostenanrechnung), gewachsen. Dies gilt in den letzten Jahren für den Gesamtmarkt, nicht aber für einzelne Spielformen. Während die Erträge der Geldspielautomaten seit 2005, dem Jahr vor der Novellierung der SpielV, von 2,35 Mrd. € auf 5,8 Mrd. € in 2015 gestiegen sind (Steigerungsrate: 147 %), verzeichnen Glücksspiele in Spielbanken einen Rückgang von 952 Mio. € auf 557 Mio. € (minus 41 %; ■ Abb. 2.13). Glücksspielautomaten erwirtschafteten in den Spielbanken über die Jahre einen Ertragsanteil von 72–79 %.

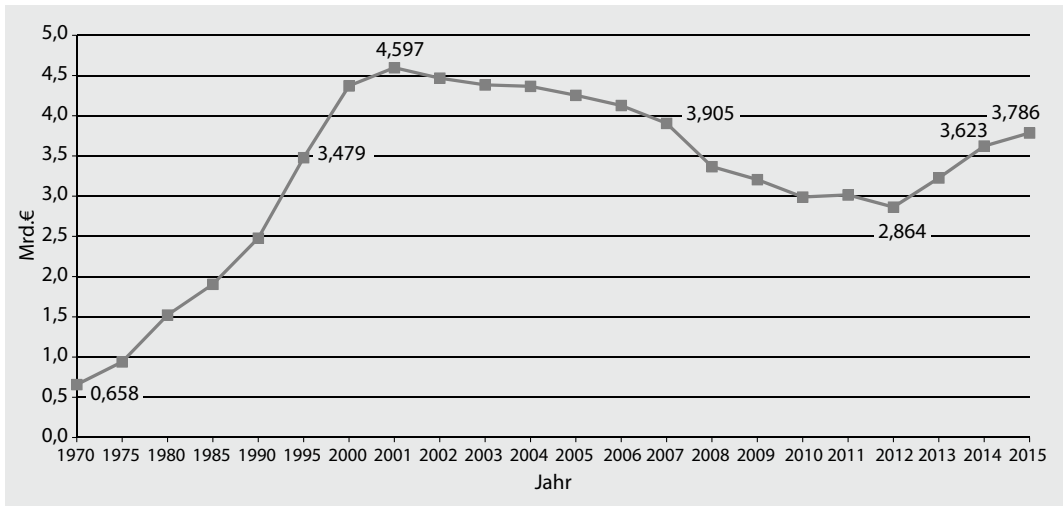
Insgesamt erreichen die Bruttospielerträge des regulierten deutschen Glücksspielmarktes in 2015 ein Volumen von 10,949 Mrd. € (■ Abb. 2.14). Die Erträge des nichtregulierten Marktes, der aus privaten Anbietern von Sport- und Pferdewetten, Online-Casinospielen und Online-Zweitlotterien insbesondere aus dem EU-Ausland besteht, werden von der Gemeinsamen Geschäftsstelle Glücksspiel (2016) auf 2,27 Mrd. € geschätzt. Der Anteil am Gesamtmarkt beträgt 18 %.

Die Einnahmen des Staates aus Glücksspielen (über Rennwett- und Lotteriesteuer, Gewinnablieferung verschiedener Lotterien, Spielbankabgabe) sind von 0,658 Mrd. € in 1970 auf 4,597 Mrd. € in 2001 angewachsen (■ Abb. 2.15), wobei sie 1998 erstmals

<sup>4</sup> Eine Fortschreibung der Umsatz- und Ertragszahlen erfolgt jedes Jahr im *Jahrbuch Sucht* der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen.



■ **Abb. 2.14** Bruttospielerträge auf dem regulierten deutschen Glücksspielmarkt in 2015 (Gesamt: 10.949 Mio €). (Quelle: Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel 2016, Vieweg 2016)



■ **Abb. 2.15** Entwicklung der staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen. (Quelle: Statistisches Bundesamt bis 2013; Gemeinsame Geschäftsstelle Glücksspiel für 2014, 2015)

höher ausfielen als die Einnahmen aus alkoholbezogenen Steuern. Anschließende Ertragsrückgänge auf 2,864 Mrd. € (in 2012) sind in einem weiter steigenden Gesamtmarkt auf die Zunahme privater und ausländischer Spielangebote (Geldspielautomaten, Sportwetten, Online-Glücksspiele) mit vergleichsweise geringer Steuer- und Abgabenlast zurückzuführen. In den letzten 3 Jahren ist ein erneuter Anstieg der staatlichen Einnahmen auf 3,786 Mrd. € zu verzeichnen. Weitere Einnahmen erzielt der Staat aus nichtregulierten Sport- und Pferdewetten von privaten Anbietern, die auf die von Spielern in Deutschland abgeschlossenen Wetten eine Sportwettsteuer entrichten. In 2015 lag das Steueraufkommen bei 243 Mio. €. Die geleisteten Steuerzahlungen der Aufsteller von Geldspielautomaten (Vergnügungs- und Umsatzsteuer) beliefen sich auf 1,266 Mrd. € (Meyer 2017). Unter Einbeziehung des Steueraufkommens aus dem nichtregulierten Markt und den Geldspielautomaten haben die staatlichen Einnahmen ein Volumen von 5,295 Mrd. € in 2015 erreicht.

## 2.6 Zusammenfassung

Glücksspiele sind keine Erfindung der Neuzeit: Erste Zeugnisse über Glücksspiele liegen ca. 5000 Jahre zurück und markieren den Anfangspunkt einer Entwicklung, in der Glücksspiele sich einerseits hoher Beliebtheit erfreut und zunehmend Verbreitung gefunden haben, was andererseits jedoch von staatlicher und/oder kirchlicher Seite immer wieder durch Verbote und moralische Verurteilung einzugrenzen versucht wurde. Übergreifend über verschiedene Epochen und Kulturen schwankte die gesellschaftliche Bewertung von Glücksspielen erheblich: zwischen Laster und Leidenschaft, verdammt als Satans Werk oder akzeptiert und geschätzt als Bestandteil der öffentlichen Unterhaltung, assoziiert mit drohendem finanziellem Ruin oder Eleganz und Luxus.

In Deutschland ist seit Mitte der 1970er-Jahre das Angebot an Glücksspielen stark angestiegen, was zum einen durch gezieltes Marketing der Veranstalter gefördert, zum anderen durch die Lockerung staatlicher Schutzbestimmungen begünstigt wurde. Ursprünglich formuliert, um den Spieler vor wirtschaftlicher Ausbeutung zu schützen, beschränkte

sich die gesetzlich vorgesehene staatliche Aufsicht und Kontrolle über Glücksspiele bis zu einem Urteil des BVerfG im Jahr 2006 fast nur noch auf die Sicherstellung eines ordnungsgemäßen Spielbetriebs. Im Vordergrund standen v. a. **finanzielle Interessen** des Staates, für den der Glücksspielmarkt mit seinen steigenden Erträgen eine lukrative Einnahmequelle darstellte. Um das staatliche Glücksspielmonopol zu erhalten, ratifizierten die Bundesländer den GlüStV 2008. Da der Vertrag aber die Spielformen nicht in kohärenter und systematischer Weise begrenzte, stellte der EuGH einen Verstoß gegen Europarecht fest. In der Folge wurde der aktuell geltende GlüStV 2012 auf den Weg gebracht, der das gesamte Glücksspielwesen regulieren soll. Für die öffentliche Veranstaltung von Glücksspielen ist eine behördliche Zulassung erforderlich. Private Veranstalter und Vermittler von Glücksspielen erweisen sich allerdings – nicht zuletzt aufgrund des lukrativen Marktes – als sehr prozessfreudig. Nach dem GlüStV 2012 gelten solche Spiele als Glücksspiele, die für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangen und deren Spielausgang ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Aus dem Blickwinkel der Suchtforschung sind folgende Spielformen als Glücksspiel einzustufen:

### Glücksspiele

- Spielangebote in Spielbanken: großes Spiel (Roulette, Black Jack, Poker) sowie kleines Spiel (Glücksspielautomaten). Die Spielbanken mussten in den letzten Jahren deutliche Ertragsrückgänge hinnehmen.
- Geldspielautomaten: Sie werden auch weiterhin in ihrer Struktur nicht durch den GlüStV 2012 erfasst, sondern sind als »Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit« dem Gewererecht zugeordnet. Durch die Umgehung gesetzlicher Vorgaben ist es der Automatenindustrie gelungen, die Spielanreize zu erhöhen, das Angebot auszubauen und den Bruttospielertrag außerordentlich zu steigern.
- Sport- und Pferdewetten nach dem Totalisatorprinzip und mit festen Quotenvorgaben: Private Anbieter von Sportwetten



haben lange Jahre illegal, vom Gesetzgeber geduldet, ihre Wetten offeriert. Der Staat hatte eine begrenzte Vergabe von 20 Konzessionen mit dem GlüStV 2012 avisiert, die jedoch nicht umgesetzt wurde. Zukünftig sollen Konzessionen anhand von qualitativen Mindeststandard vergeben werden.

- **Lotterien:** Neue Spielformate wie EuroJackpot sollen den Rückgang der Spielteilnahme und Erträge auffangen.
- **Telegewinnspiele:** Hier dienen Quizfragen der Verschleierung des Glücksspielcharakters. Der Einsatz erfolgt über die Kosten für den Anruf. Die Auswahl des Anrufers, der seine Lösung präsentieren darf, geschieht nach dem Zufallsprinzip
- **Spekulationen an der Börse:** Das kurzfristige Aktiengeschäft bietet die Aussicht auf hohe Kursgewinne, birgt das Risiko hoher Verluste und der »Spielausgang« (d. h. die Kursentwicklung) ist für den durchschnittlichen Anleger nicht vorhersagbar, so dass für die meisten Anleger die Kriterien eines Glücksspiels erfüllt sind.
- **Illegales Glücksspiel:** Über den Vertriebsweg Internet sind sämtliche Glücksspielformen – trotz Verbotes – überall verfügbar.
- **Simuliertes Glücksspiel:** Die überwiegend internetbasierte Teilnahme ist grundsätzlich kostenlos und der Spielablauf weitgehend identisch mit dem klassischen Glücksspielformen. Primäres Ziel der Anbieter ist es, die Spieler auf echte Glücksspielseiten zu locken.



**Wir haben endlich ein multifunktionelles Geldspiel-Roulette-Sportwetten-Gerät entwickelt.**

■ **Abb. 2.16** Neues aus dem Hause der Spielentwickler: Der Geldsauger. (Mit freundlicher Genehmigung von Cartoon-Stock.com)

und den Geldspielautomaten ein Volumen von mehr als 5 Mrd. € erreicht.

Die Expansion des Glücksspielmarktes ist ungebrochen. Einige Glücksspielanbieter haben rechtliche Nischen entdeckt bzw. geschaffen (■ Abb. 2.16), in denen sie Glücksspiele veranstalten, ohne dass die gesetzlich verankerte staatliche Kontrolle juristisch angewendet oder praktisch umgesetzt werden kann. Eine Neuorientierung in der staatlichen Lenkung des Glücksspielwesens scheint nicht zuletzt vor dem Hintergrund einer Aufweichung des Monopols dringend geboten, wenn Spieler ernsthaft vor wirtschaftlicher Ausbeutung ihrer Spieleidenschaft geschützt werden sollen.

Die überwiegende Mehrheit der deutschen Bevölkerung hat im Laufe des Lebens schon einmal an irgendeinem Glücksspiel teilgenommen, der Trend ist allerdings seit 2009 rückläufig. Die beliebteste Spielform ist nach wie vor Lotto 6 aus 49.

Die Umsätze und Bruttospielerträge auf dem legalen Glücksspielmarkt sind mit der Expansion des Angebots auf über 40 Mrd. € bzw. fast 11 Mrd. € stark gestiegen. Die staatlichen Einnahmen aus Glücksspielen haben unter Einbeziehung des Steueraufkommens aus dem nichtregulierten Markt

## Spielsucht

Ursachen, Therapie und Prävention von  
glücksspielbezogenem Suchtverhalten

Meyer, G.; Bachmann, M.

2017, XII, 496 S. 84 Abb. Book + eBook., Hardcover

ISBN: 978-3-662-54838-7