

Motive und Vision (ein Vorwort)

Mit der ganzen Algebra ist man oftmals nur ein Narr, wenn man nicht noch etwas anderes weiß

(Friedrich der Große an Voltaire, 1749)¹

Spiel, Zufall, Wahrscheinlichkeit und Glücksspiel – jedem sind diese Wörter ein Begriff, und dennoch beinhalten sie komplizierte Aspekte, die nicht zum Allgemeinwissen gehören. Nicht nur Erfinder und Konstrukteure interessieren sich für die vielschichtigen Probleme kommerzieller Spiele und Spielautomaten, bei denen Geld gewonnen werden kann, sondern auch Juristen, Polizei und Behörden, Presse und Öffentlichkeit, und nicht zuletzt natürlich die betroffenen Veranstalter und Spieler. Das Interesse liegt in unterschiedlichen Bereichen, es geht um mathematische Spielstrukturen und Gewinnpläne, die Wirkung von Zufall und Wahrscheinlichkeiten, Betrug und Manipulationen oder auch ganz konkret um die Differenzierung verschiedener Spielarten und die rechtliche Einstufung als Glücksspiel oder (unbedenkliches) Geschicklichkeitsspiel.

Wer sich für diese Themen interessiert, kommt nicht umhin, sich mit mehreren Aspekten zu beschäftigen, die im Spiel um Geld aufeinandertreffen: Recht, Mathematik und Kommerz. Während meines Berufslebens ließ die Beantwortung solcher Fragen einen Erfahrungsschatz entstehen, der mich zur Abfassung dieses Buches motivierte und dessen Grundlage bildete. Ein zweites Motiv war, dass ich kein Übersichtswerk finden konnte, in welchem solche Antworten nachgeschlagen werden können.

Einen Kern- und Streitpunkt stellt die immer wieder gestellte Frage nach dem Unterschied zwischen Glücks- und Geschicklichkeitsspielen dar. Die Gesetzeslage verlangt, Glücksspiele und alle übrigen Spiele streng zu unterscheiden, denn allein Glücksspiele sind (grundsätzlich) strafrechtlich verboten, sofern sie illegal veranstaltet werden. Die Einordnung als Glücksspiel bereitet bei Würfelspielen, Roulette oder Lotterien kaum Probleme als vielmehr die Zuordnung von Spielen, bei denen der Spielablauf neben dem Würfeln oder dem Mischen von Spielkarten auch von gezielten Handlungen der Spieler abhängt. Einige solcher Spiele werden in der Rechtsprechung ebenfalls als Glücksspiel angesehen. Aber wo genau liegt die Grenze? 1934 erhielt die PTR (Physikalisch-Technische Reichsanstalt) den Auftrag, Geschicklichkeitsspiel und (verbotenes) Glücksspiel zu unterscheiden und „Richtlinien für die praktische Unterscheidung zwischen den Geräten beider Art aufzustellen“².

Richtlinien zur Differenzierung verschiedener Spiele sind bis heute nicht publiziert worden, lediglich die Rechtsprechung hat gewisse Unterscheidungsmerkmale formuliert.

Schon der Begriff selbst ist nicht leicht zu erklären. Wie ist ein Spiel eigentlich definiert und abgegrenzt, welches sind die charakteristischen Eigenschaften des Glücksspiels? Es fällt schwer, verschiedenartige Spiele objektiv zu vergleichen oder ständig neu erfundene Spiele richtig zu bewerten. Das Fachwissen *mehrerer Disziplinen* ist gefragt. *Mathematik, Recht* und *Technik* sind in kaum einem anderen Gebiet so eng miteinander verflochten, insbesondere dann, wenn Geld im Spiel ist.

Ein Kernpunkt ist das Zusammenspiel von Erkenntnissen aus der mathematischen Spieltheorie und der gefestigten Rechtsprechung. Damit wir Spiele vergleichen können und die *Unterschiede* zwischen Glücks- und Geschicklichkeitsspiel erkennen, werden Eigenschaften, die allen Spielen gemeinsam sind, unter die Lupe genommen und beschrieben. Die von der Spieltheorie definierte Einteilung der Spiele wird mit der rechtlichen zusammengeführt, ohne dass sich ein Widerspruch ergäbe. Mathematik und Recht ergänzen sich sogar vortrefflich, sodass sich viele Aspekte des kommerziellen Spiels dadurch besser verstehen lassen. Spieltheoretische Eigenschaften wie Anzahl, gegenseitiger Informationsumfang oder Koalitionen der Spielteilnehmer ergänzen das rechtliche Verständnis von Einsatz, Gewinn und Glücksspiel und führen zu einer gemeinsamen vollständigen Darstellung der objektiven Eigenschaften jedes nicht nur kommerziellen Spieles. Eine Analyse des Informationsumfanges und der Handlungen, die den Spielablauf beeinflussen, rundet die Werkzeuge zur Einordnung beliebiger Spielsysteme ab.

Besondere Fragen gibt es zum Glücksspiel: Was ist *Zufall* und was ist *Chancengleichheit*? Glauben Glücksspieler an „rein zufällige“ Spielergebnisse wirklich? Wie werden sie eigentlich erzeugt? Kann der Zufall gesteuert werden? Können Zufall und Betrug auseinandergehalten werden? Nicht nur den kommerziellen Veranstalter eines Spiels interessieren *Auszahlungsquoten* und *Kasseninhalte*. Kann ein Sollwert der Auszahlungsquote geprüft werden? Wie wird ein Gewinnplan konstruiert? Was bedeutet das Totalisatorprinzip, und worüber führt der Buchmacher Buch? Welchen Erfolg haben Systemspieler? In welchem Tempo wird im Gewinnspiel verloren? Jedes kommerzielle Glücksspiel enthält letztendlich einen Punkt, nach dessen Überschreitung es keine Rückkehr zum Gewinn gibt.

Schließlich werden diejenigen Spieleigenschaften betrachtet, die einer kommerziellen Nutzung nicht oder wenig förderlich sind. Nicht jedes angebotene Spiel erbringt genügend Erträge.

Die Spielarena ist ein Tummelplatz sehr unterschiedlicher „Spieler“, alle Beteiligten suchen sich gegenseitig zu übertrumpfen: Gierige Spieler und

unbedarfte Veranstalter, Manipulierer und trickreiche Konstrukteure, regulierende Gesetzgeber und beaufsichtigende Ordnungsbehörden, Fiskus und Juristen, süchtige Pechspieler und wissenschaftlich Interessierte. Im Spiel um Geld geht es ums Eingemachte: Einsatz, Entgelt, Verlust, Gewinn, Kredit, Punkte, Auszahlung, Kasse, Umsatz oder Gewinnquote werden gerne unterschiedlich interpretiert. Gewisse Grundbegriffe werden gerade beim Glücksspiel oft mehrdeutig verwirrend verwendet. Eine einheitliche Nomenklatur besteht hier nicht. Der Leser möge mir verzeihen, wenn auch ich manchmal darauf hereinfalle und ungenaue Begriffe oder Synonyme abwechselnd verwende. Im jeweiligen Kontext sollten sie richtig verstanden werden können, auf synonyme Begriffe wird verschiedentlich hingewiesen.

Was bedeuten Chance, Risiko, Gewinnerwartung, Wahrscheinlichkeit und Häufigkeit? Mathematische und umgangssprachliche Begriffe geraten (nicht nur) im Spielwesen durcheinander. Sie meinen aber auch quantitative Inhalte. Zeitabläufe werden bei Bewertungen oftmals außer Acht gelassen, Einsatzrate und Verlusttempo werden von vielen lieber nicht betrachtet. Auf solche Fragen gibt es Antworten, die hier dargestellt und diskutiert werden. Auch Irrtümer bzgl. des kommerziellen Spiels, insbesondere des Glücksspiels, sollen aufgezeigt und falsche Vorstellungen über Spielautomaten korrigiert werden.

Dieses Buch wendet sich an alle, die mehr über Aufbau und Zusammenhänge des Spiels und seine rechtlichen und mathematischen Rahmenbedingungen wissen wollen oder (beruflich) kennen müssen, und an diejenigen, die Risiko- und Wirtschaftlichkeitsbetrachtungen anstellen wollen. Es kann zum Nachschlagen dienen und möchte zu eigenen Überlegungen anregen. Dazu ist es in drei Teile gegliedert, in denen jeweils ein Schwerpunkt behandelt wird.

Der Teil „Das Spiel“ beschreibt Spiele und ihre Eigenschaften von der Historie bis zum Nullsummenspiel. Dabei werden Parallelen zwischen mathematischen und rechtlichen Erkenntnissen vom Geschicklichkeits- bis zum Glücksspiel aufgezeigt und schließlich Einteilungskriterien auf den Grundlagen rechtlicher und spieltheoretischer Definitionen dargestellt, die auch auf gemischte oder als Turnier ausgetragene Spiele anwendbar sind.

Der Teil „Der Zufall“ geht auf den Begriff des (reinen) Zufalls näher ein. Neben der Definition des Begriffes wird die Erzeugung und Nutzung des Zufalls im Glücks- und Gesellschaftsspiel dargestellt. Theoretische Wahrscheinlichkeiten und erfassbare Häufigkeiten sowie die Wirkung des Gesetzes der großen Zahl(en)³ spielen in Glücksspielen eine wesentliche Rolle. Es wird gezeigt, wie zufällige Irrfahrten langer Spielfolgen verlaufen, wann spätestens der sichere Verlust des Spielers bzw. sichere Einnahmen des Veranstalters eintreten, und welche allgemeinen Parameter die Wirkungen des Glücksspiels kennzeichnen.

Im Teil „Der Kommerz“ lernen wir die Konstruktion von Spielen kennen und die Bedingungen und Grenzen, unter denen sich ihre kommerzielle Veranstaltung lohnt. Es geht um Fragen der Wirtschaftlichkeit von Zufalls- und Geschicklichkeitsspielen, um das Buchmachen beim Wetten und erfolglose Gewinnssysteme genauso wie um Betrug und Manipulation. Vom Glück zum Pech werden Verlusttempo und Verlustkreislauf beschrieben und die manchmal starken Schwankungen von Kasseneinnahmen, die auch den Veranstalter eines Glücksspiels mal verlieren lassen können. Sogar Spielbanken können unwirtschaftlich sein, wenn gewisse Bedingungen nicht eingehalten sind.

Thomas Bronder, Berlin, September 2015



<http://www.springer.com/978-3-662-48828-7>

Spiel, Zufall und Kommerz

Theorie und Praxis des Spiels um Geld zwischen
Mathematik, Recht und Realität

Bronder, Th.

2016, XXIII, 313 S. 70 Abb., 45 Abb. in Farbe., Softcover

ISBN: 978-3-662-48828-7