

# Poker im Internet: Spaß, Sport, Sucht?

## Eine Einführung in die Welt des Online-Pokerns



*“Gambling while taking a bath? Have you lost your mind?”*



Dipl.-Psych. Tobias Hayer  
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung, Universität Bremen  
Fachtagung „Glücksspielsucht“ an der Hochschule Emden/Leer 24.02.2011



# Glücksspielstaatsvertrag

## § 4 Allgemeine Bestimmungen

### (4) Das Veranstalten und das Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet ist verboten

Absatz 4 enthält das **generelle Verbot der Veranstaltung und Vermittlung öffentlicher Glücksspiele im Internet** und erstreckt sich auf alle Arten der im Staatsvertrag geregelten Glücksspiele, insbesondere auf Lotterien, Sportwetten und den Bereich der Spielbanken. Insbesondere vor dem Hintergrund der rechtlich gebotenen Ausrichtung des Wettangebotes am Ziel der Bekämpfung der Wettsucht hat das BVerfG die Möglichkeit der Wettteilnahme über das Internet als bedenklich angesehen, zumal gerade dieser Vertriebsweg **keine effektive Kontrolle des Jugendschutzes** gewährleistet. Die **Anonymität** des Spielenden und das **Fehlen jeglicher sozialen Kontrolle** lassen es unter dem Aspekt der Vermeidung von Glücksspielsucht als notwendig erscheinen, den Vertriebsweg „Internet“ über den Sportwettenbereich hinaus in Frage zu stellen [...]. [Erläuterungen zum GlüStV vom 14.12.2006]

# Spielvarianten im Überblick



Die bekannteste Pokervariante ist Texas Hold'em

Unter den Spielformaten sind Turniere von Cash-Games zu unterscheiden

## LEGALE und ILLEGALE Spielmöglichkeiten – Eine Auswahl

- Staatlich konzessionierte Pokerangebote in terrestrischen Spielbanken
- Selbstorganisierte, nicht-öffentliche Pokerrunden (→ Homegames)
- Pokerangebote von privaten Veranstaltern als Unterhaltungsspiele
- Online-Poker im Trainingsmodus → Spielgeld
- Online-Poker im Rahmen von Social-Network-Sites (z.B. Facebook → Spielgeld)
- Zocken in Hinterzimmern → Echtgeld
- Kommerzielle Online-Pokerangebote → Echtgeld

# Siegertypen und Vorbilder (I)



WSOP 2007

Jerry Yang gewann als Sieger des Hauptturniers 8,25 Mio. \$  
bei einem Einsatz von 225 \$



... Jerry Yang ist Psychologe und Sozialarbeiter ...

# Siegertypen und Vorbilder (II)



**Doyle Brunson**

Doyle Brunson ist im Besitz von 10 goldenen Armbändern. Als erster Spieler überhaupt konnte er 1 Mio \$ in einem Pokerturnier einstreichen. Da er das Main Event zweimal im Heads-Up mit der Hand 10-2 gewann, wird diese Hand nach ihm benannt.



**Chris Moneymaker**

Chris Moneymaker gewann einen Platz bei der WSOP 2003 über den Online-Pokerraum „PokerStars.com“ im Rahmen eines Qualifikationsturniers (Einsatz: 39 \$). Bei der WSOP siegte er im Main Event und strich insgesamt 2.500.000 \$ ein.

# Siegertypen und Vorbilder (III)

vgl. Hayer (2011)

Jonathan Duhamel gilt seit kurzem als Vorbild seiner Generation. Der 23-jährige Kanadier gewann am 09. November 2010 die Pokerweltmeisterschaft in Las Vegas und damit ein Preisgeld in Höhe von mehr als 8,9 Millionen US-Dollar. Duhamel, der bereits als Jugendlicher mit dem Pokerspielen begann, setzte sich gegen insgesamt 7.318 Kontrahenten durch. Aufgrund seiner Erfolge beim Online-Poker entschied sich der gebürtige Kanadier schon im Vorfeld dieses Events dafür, sein Studium der Finanzwissenschaften zugunsten einer Karriere als Pokerprofi aufzugeben – gegen den Rat seiner Familie.



# Siegertypen und Vorbilder (IV)

## Zürcher gewinnt 1,14 Millionen beim Online-Poker

Aktualisiert am 24.02.2010

Der 36-jährige Zürcher Vermögensverwalter Michael Friedrich hat zu Hause vor seinem Computer über Nacht 1,14 Millionen US-Dollar verdient. Er gewann das wohl grösste Pokerturnier aller Zeiten.



JETZT SPIELEN



Im weltgrößten Online-Poker

[HOME](#) • [NEWS](#) • [BLOGS](#) • [INTERVIEWS](#) • [POKER-LEGENDEN](#) • [NICE HANDS](#) • [VIDEOS](#)

[RESULTATE](#) • [SWISS RANKING](#) • [TURNIERKALENDER](#) • [SPIELERSUCHE](#) • [SHOP](#) • [GALERIE](#) • [LINKS](#) • [KONTAKT](#)

Dienstag, 23. Februar 2010 - Interview

### Exklusiv: Sunday-Million-Sieger Michael "RichieRichZH" Friedrich im PokerAction-Interview



Von Lukas Hadorn

**Richie, ganz herzliche Gratulation zum Sieg beim grössten "Sunday Million" aller Zeiten. Hast Du in den vergangenen 24 Stunden mehr gefeiert oder geschlafen? (Lacht) Ja gut, schlafen kann man nach so etwas eh nicht. Nachdem das Turnier gegen Mittag vorbei war, habe ich während vier, fünf Stunden nur telefoniert und SMS beantwortet.**

**Das Turnier hat mehr als 13 Stunden gedauert. Hast Du alleine gespielt oder hattest Du Unterstützung?**

Ich sass alleine am Computer, aber ich hatte

«Ich sass alleine am Computer»: Der Sieger des weltweit grössten Online-Pokerturniers wird auf Branchenportalen gefeiert.

Etwas gesehen, etwas geschehen?

Ihre MMS-Bilder an

4499

13 Stunden und 20 Minuten dauerte der Nervenkitzel. Erst dann stand «RichieRichZH» als Sieger des wohl grössten Online-Pokerturniers

Swiss Ranking  
Top Ten  
Laufendes Ranking  
dieses Jahres

1. Georg Streib
2. Marco Burri
3. Theo Steime
4. Remo Trivell
5. Sandra Salo
6. Francesco Lu
7. Quan Nguyet
8. Patrick Buch
9. Nady Trisha
10. Tanes Tanas

[» ganzes Ranking](#)  
[» Swiss Ranking](#)

# Früher ...





... und heute (Teil I)



## **SPIELHUNGRIG?**

**Real Poker against Real people in Real time.  
Mehr als 1 MILLIONEN registrierte Spieler!**

**Auch Sie haben hier Ihren Platz.**

**Bis zu 1000\$ mit unserem  
100% Match-Bonus!**

**JETZT SPIELEN!**



# ... und nochmal heute (Teil II)





# Die Besonderheiten von Poker

Pokerspieler sind nicht per se im Nachteil (nicht: Spiel gegen die Bank)!

Poker bedeutet zunächst Wettbewerb auf Augenhöhe!

Gutes Lügen („Bluffen“) ist eine ausdrücklich erwünschte Eigenschaft!

Es wird suggeriert, dass Training zu besseren Spielleistungen führt (Poker = Sport / Skill)!

„Richtiges“ Pokern kann reich machen (s. Pokerprofis)!

Problempokerspieler müssen nicht zwangsläufig hoch verschuldet sein; ggf. wird eher viel Zeit denn viel Geld verzockt!

Poker stellt eine ideale Projektionsfläche für kognitive Verzerrungsmuster dar; allerdings lassen sich viele kognitive Irrtümer erst a posteriori bestimmen (d.h. nach Spielende)!

# ... aus der Sicht eines Betroffenen ...

[www.forum-gluecksspielsucht.de/forum/index.php/topic,670.0.html](http://www.forum-gluecksspielsucht.de/forum/index.php/topic,670.0.html) vom 24.06.2009



„Ich habe vor ca. 2 Jahren angefangen zu Pokern. Zuerst nur **offline mit Freunden** und ohne Geld. Dann um kleine Beträge aber immer nur aus Spaß. Vor einem Jahr begann ich, **Online-Poker** zu entdecken und spielte ausschließlich **Freerolls**. Als Bwin dann auch Poker anbot, habe ich zum ersten Mal online **Cash Game** gespielt, da ich vorher oft **Sportwetten bei Bwin** abgeschlossen habe [...]. Ich würde meinen **Verlust auf ca 1.500€** schätzen. Das Geld hatte ich selbst verdient und gespart. Im Moment ist es am Schlimmsten: Ich habe **Schulden**. 400€ von 2 Gläubigern. Ich habe quasi KEIN Einkommen, da ich zur Zeit **kein Taschengeld** bekomme und neben dem Abitur nur wenig Zeit für Arbeit habe. In der **Schule** läuft's auch nicht besonders gut - ich lerne zu wenig und sehe wie alles den Bach runter geht. Ich habe schätzungsweise **20 Stunden pro Woche gepokert**. Manchmal, meist direkt nachdem ich verliere, werde ich mir bewusst über die **Sucht**. In anderen Momenten denke ich dann wieder, es ist meine einzige Chance und ich muss mich einfach zusammenreißen [...]. Ich weiss nicht, was ich tun soll. Meine Gedanken werden immer kranker - ich krieg schon die Idee, das Geld **illegal zu beschaffen**. Nach außen hin **merkt keiner**, dass ich ein echtes Problem habe“.



# Poker im Internet – Gefahrenpotenzial

vgl. Hayer, Bachmann & Meyer (2005); Meyer & Hayer (2008)

Verfügbarkeit  
(24/7)

Demo-Seiten

Ereignisdichte

Wettbewerbs-  
charakter

Extensive  
Vermarktung

Anonymität

Heroisierung

Fast-Gewinne

Bargeldloser  
Zahlungsverkehr

Kontrollillusion



# ... aus Sicht eines Pokerdozenten ...

Interviewauszug mit Thomas Dellbusch, Seminarleiter bei Rhinepoker

RP-online vom 05.09.2007

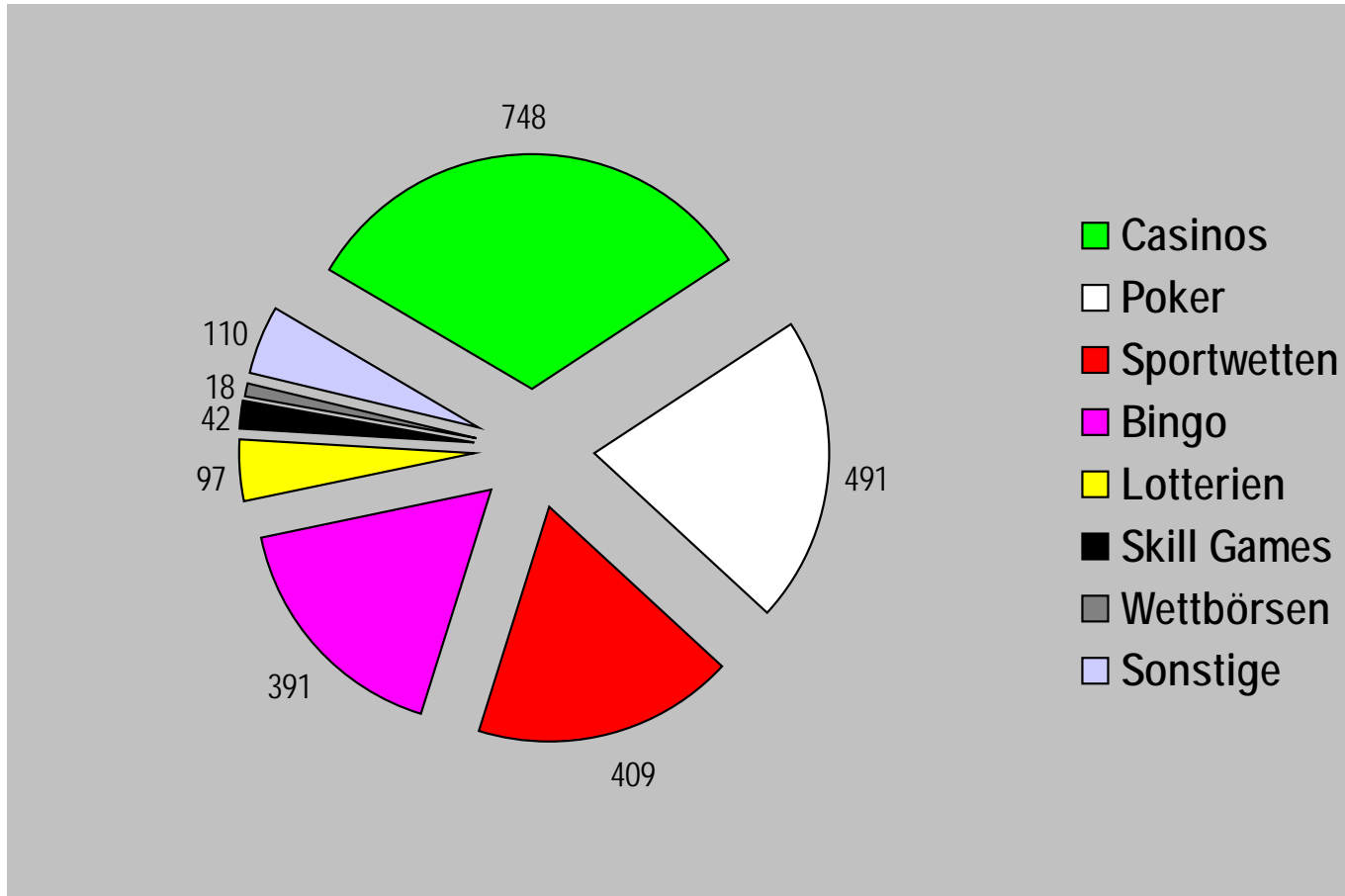
„Pokern ist **nicht suchtfördernd**. Im Gegenteil: Um möglichst lange spielen zu können, muss der Spieler lernen, seine Karten in 80 Prozent der Fälle zu passen. Ein Spielsüchtiger möchte aber nicht passen, sonst wird ihm das Spiel zu langweilig. Somit passiert folgendes: Entweder er verliert rasend schnell sein Geld und kann nicht mehr mitspielen oder er begreift, dass man Geduld braucht, um dabei zu bleiben. Sprich: **Beim Poker muss er seinen Spielzwang zügeln**. Und das wäre **der erste Weg zur Heilung** [...] Das Thema „Spielsucht“ würde sich von alleine erledigen, wenn anerkannt wird, dass Poker ein **Gedulds- und Geschicklichkeitsspiel** und kein Glücksspiel ist. Wer Poker für sich entdeckt, sucht die **analytische, intellektuelle Herausforderung**. Das beweisen der große Absatz von taktischen Pokerbüchern, ausgebuchte Seminare und zahlreiche Diskussionen in Internetforen. Solange die Leute aber glauben, Pokern hänge überwiegend vom Glück ab, **verirren sich Spielsüchtige auch an Pokertische**“



# Online-Glücksspiel: Marktüberblick

vgl. <http://online.casinocity.com> (Stand: 23.02.2011); Williams & Wood (2009)

Es gibt 2.306 Online-Glücksspielwebsites von 644 Unternehmen aus 78 Jurisdiktionen (davon akzeptieren 584 deutschsprachige Seiten eine Spielteilnahme aus Deutschland)



~ 15-20 Milliarden Gesamtumsatz; ca. 4-5% aller Glücksspielumsätze weltweit



# Online-Poker: Marktführende Unternehmen

vgl. <http://www.pokerscout.com/>

February  
23

## Online Poker Traffic Report

12:40 AM  
PT

Worldwide

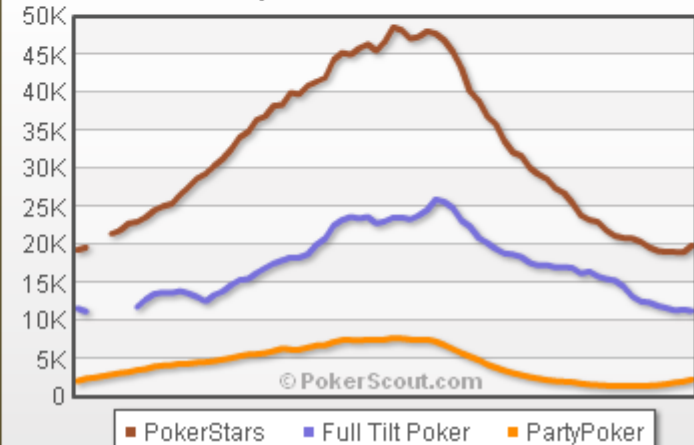
#	Site/Network	US	Last Update	Players Online	Cash Players	24 Hr Peak	7 Day Avg
1	<a href="#">PokerStars</a> • reviews	✓	Feb 23 12:30 AM	92896	<b>19439</b>	48631	30600
2	<a href="#">Full Tilt Poker</a> • reviews • \$600 bonus	✓	Feb 23 12:32 AM	42327	<b>11333</b>	25965	17200
3	<a href="#">PartyPoker</a> • reviews • \$500 bonus	✗	Feb 23 12:36 AM	5600	<b>2296</b>	7569	4150
4	<a href="#">iPoker</a> • reviews	✗	Feb 23 12:37 AM	5156	<b>1493</b>	6683	3750
5	<a href="#">Ongame</a> • reviews	✗	Feb 23 12:36 AM	12136	<b>1561</b>	4897	2900
6	<a href="#">PokerStars.it**</a> • reviews	✗	Feb 23 12:38 AM	31953			
7	<a href="#">Cereus</a> • reviews	✓	Feb 23 12:35 AM	9783	<b>2258</b>	4556	2450
8	<a href="#">PeoplesNetwork.it**</a> • reviews	✗	Feb 23 12:36 AM	2254			
9	<a href="#">PokerStars.fr**</a> • reviews	✗	Feb 23 12:35 AM	32176	<b>591</b>	3935	2000
10	<a href="#">Entraction</a> • reviews	✗	Feb 23 12:36 AM	3483	<b>737</b>	3002	1700
11	<a href="#">International</a> • reviews	✗	Feb 23 12:31 AM	1151	<b>523</b>	3059	1580
12	<a href="#">Microgaming*</a> • reviews	✗	Feb 23 12:38 AM	8164	<b>599</b>	2929	1580

## Poker pros playing online right now

Player	Site	
Toto Leonidas	Full Tilt Poker	<a href="#">Play Now</a>
Artie Cobb	Full Tilt Poker	<a href="#">Play Now</a>
Soi Nguyen	Full Tilt Poker	<a href="#">Play Now</a>
Farzad Bonyadi	Full Tilt Poker	<a href="#">Play Now</a>
Matt Sexton	Full Tilt Poker	<a href="#">Play Now</a>

[more poker pros ...](#)

Top 3 Sites - Last 24 Hours







# Online-Gambling: Basisinformationen (Teil I)

- Die Schaltung des **ersten Internet-Kasinos** erfolgte 1995; der **erste Pokerraum** war 1998 online.
- Schätzungen gehen derzeit von ca. **2.300 Websites** aus, die Glücksspielangebote zur Verfügung stellen – Tendenz steigend.
- Zu den **populärsten Spielangeboten** zählen Poker, Sportwetten und Roulette.
- Eine Besonderheit stellen so genannte **Trainingsspielseiten** dar (= Spielen um Spielgeld).
- Bei führenden Online-Anbietern lässt sich eine Glücksspielteilnahme **webbasiert** realisieren (mittels JAVA-Technologie).
- Die Spielteilnahme erfolgt in der Regel nach einmaligem Anlegen eines **Benutzerkontos**.
- Es existieren über 200 Möglichkeiten des **Zahlungsverkehrs**.



# Online-Gambling: Basisinformationen (Teil II)

- Ein Großteil **privater Glücksspielunternehmen** hat den Geschäftssitz in Ländern, in denen das Online-Gambling toleriert wird (z.B. Malta, Gibraltar, kanadische Indianerreservate).
- Im internationalen Kontext gibt es sowohl Versuche, das Online-Gambling generell zu **unterbinden** (z.B. in den USA, Deutschland), als auch Versuche, das Online-Gambling über die Vergabe von Lizenzen zu **regulieren** (z.B. in England). In Schweden ging im März 2006 ein Pokerangebot unter **staatlicher Ägide** (durch „Svenska Spel“) online. Zudem wird Online-Poker in Europa zunehmend **legalisiert** (z.B. in Frankreich, Italien).
- Es ist damit zu rechnen, dass in Zukunft verstärkt **alternative Vertriebswege** (z.B. Glücksspiel via Handy, iTV) erschlossen sowie **neue Spielvarianten** (z.B. Skill Games) angeboten werden.



# Möglichkeiten des Geldtransfers

## - Banküberweisungen / Schecks

→ langsam, umständlich

## - Kreditkarten (z.B. VISA, MasterCard)

→ Standardmethode der Bezahlung im Internet

## - Wertkartensysteme (z.B. paysafecard)

→ elektronische Zahlungsmittel, die nach dem Prepaid-System funktionieren

→ paysafecards sind in etwa 300.000 Verkaufsstellen weltweit zu erwerben (in Deutschland gibt es paysafecards u.a. bei Drogeriemärkten, Tankstellen, Lottoannahmestellen, Handykartenautomaten)

[hier u.a. in der Nähe: Kiosk in der Thüringerstr. 9, 26723 Emden]

## - Online-Bezahldienste (z.B. NETeller, PayPal, moneybookers)

→ elektronische Brieftaschen bzw. „e-Wallets“ (schnell und anonym)

→ Voraussetzung ist eine individuelle Registrierung



# Ausgewählte Problemfelder

## **Unseriöse und illegale Geschäftspraktiken**

z B. Nichtauszahlung von Gewinnen

## **Unlautere und unfaire Methoden auf Spielerseite**

z B. Absprachen beim Poker

## **Mangel an Spielerschutzmaßnahmen**

z B. keine Einsatz- und Gewinnlimits; Fehlen von Informationen zur Glücksspielsucht; kein Selbsttest

## **Umgehung von Verboten durch bestimmte Personengruppen**

z B. durch Minderjährige; gesperrte Spieler

**Verstärkung des Problemausmaßes –  
Mehr Glücksspielsüchtige?!**

# Demospielseiten vs. Echtgeldspiel



**POKER STARS.de**  
Weltweit größte Pokerschule, KOSTENLOS

Texas Hold'em | Omaha | Omaha Hi/Lo

LERNEN SIE KOSTENLOS WIE...

- ★ Weltweit größte Pokerschule
- ★ Gratis Software downloaden
- ★ Kostenlos mit Spielgeld spielen
- ★ Mit TÜV Rheinland-Zertifikat
- ★ Ausgezeichneter Kundenservice

"Viel Spaß beim Pokern!"

**JETZT ONLINE:**  
38.750 Spieler  
1.155 Turniere

→ DOWNLOAD  
→ LOS GEHT'S  
→ AKTIONEN  
→ HOME GAMES  
→ POKERSCHULE  
→ TEAM PRO  
→ KUNDENSERVICE  
→ ÜBER UNS

**AKTIONEN**

**HOME GAMES**

**ON TV TOTAL POKERSTARS ON NACHT**  
Pokern Sie gegen Stefan und Elton - live bei "TVtotal"!

**CASTING SHOW FREEROLLS**  
Casting Show Freerolls - die Chance Ihres Lebens!

Allgemeine Geschäftsbedingungen | Datenschutz

**PokerStars.com**  
Find the Poker Star in you

Team PokerStars | Poker Blog | PokerStars TV | Poker School

ONLINE NOW: 84,777 players 3,136 tournaments

Choose your language

Download | How to Play Poker | Real Money | Promotions | Home Games | Poker Tournaments | VIP Club | Help

**HOME GAMES**

WELCOME TO THE WORLD'S LARGEST POKER SITE

**\$600** FIRST DEPOSIT BONUS

PLAY HOME GAMES  
HOME GAMES TUTORIAL

PLAY POKER  
FREE DOWNLOAD

**Isildur1** revealed as **Viktor Blom**

**POKERSTARS BLOG NEWS**

**DANIEL'S ROOM**

Super Tuesday 2/15/11: Jon Ho 21 denies modogrinder, pockets over \$77,000

The day after Valentine's Day is usually full of people looking to

**WOMEN'S POKER LEAGUE**

**VIP CLUB**

# Das Beispiel Everest Poker



Der höchste Pot, um den jemals im Internet gespielt wurde, betrug 1.356.947 \$

Beim bislang größten Online-Turnier nahmen 149.196 Spieler bei einem Einsatz von je 1 \$ teil

# Soziale Netzwerke (z.B. Facebook): Einstiegsgefahr?!



The screenshot shows the Zynga Poker website interface. At the top, there's a navigation bar with the Zynga Poker logo, a help menu, and news. Below this is a progress bar for a 'blow up the safe' challenge with four steps: 1. INSTALL (checked), 2. LIKE, 3. GET FRIENDS TO HELP!, and 4. INSTALL GAME BAR. The user's current status is shown: \$146,281 chips, 0 gold, 21 trophies, Level 19 Big Dog, and 473/774 progress. A 'Get Chips & Gold!' button is also visible.

The main content area features a 'Play Now' button and a 'Learn To Play' button. Below these are tabs for 'HOLD'EM', 'TOURNAMENTS', and 'VIP CLUB'. The 'HOLD'EM' tab is active, showing a table of available games with columns for Room, Stakes, Min/Max BuyIn, and Players.

Room	Stakes	Min/Max BuyIn	Players
Novice - Rivals 3	1 / 2	20 / 40	5 / 9
Novice - StackEm 6	1 / 2	20 / 40	4 / 5
<b>VIP</b> AceBook 4	1 / 2	20 / 400	- / -
Fish - Newbie 1	2 / 4	40 / 800	6 / 9
Fish - Medium 1	2 / 4	40 / 800	5 / 9
<b>VIP</b> Friendly 8	2 / 4	40 / 800	- / -
Short Stack - StackEm 4	5 / 10	100 / 2K	6 / 9
<b>VIP</b> eAce 1	5 / 10	100 / 2K	- / -

Below the table, there are options to 'Hide Tables: Empty  Full ', a 'REFRESH LIST' button, and a 'JOIN TABLE' button. To the right of the table, there's a 'Available to Play (1)' section with a 'JOIN' button for 'Aurora 500/1K-Fast'. Below that is a 'Friend Feed (7)' section with several entries, including 'Richard needs the Four-Leaf Clover collectible', 'Aurora passed Kelvin in weekly contest with a \$86,600 win', 'Anka had a bad beat and lost \$10,000 chips', and 'Marlein placed 3 in Shootout round 1 and won \$500 chips'.

At the bottom of the interface, there's a 'HAND STRENGTH METER' section with a 'Hand: 3 K's' and a 'COMING SOON!' banner for 'PALMS'.

# Vermarktung im TV





# ... zum Nachdenken ...



**COMING FROM LAS VEGAS TO VANCOUVER  
THE KIDS POKER TOUR**

**TEACH KIDS THE CORRECT WAY  
TO PLAY TEXAS HOLD 'EM!**

SUMMER 2006 - 2 DAYS - FOR KIDS AGED 10-14 AND 15-18

THE KIDS POKER TOUR WILL BE LED BY TOP INDUSTRY PROFESSIONALS, IN A SAFE AND CONTROLLED ENVIRONMENT. THE TOUR WILL CONSIST OF 1 1/2 DAYS OF TRAINING AND A 1/2 DAY TOURNAMENT. POSSIBLE INSTRUCTORS INCLUDE TOP RANKED PROFESSIONAL PLAYERS OUT OF LAS VEGAS.

KIDS WILL LEARN THE INTRICACIES OF THE GAME AND IMPORTANT LIFE SKILLS:

- COMMUNICATION AND SOCIAL INTERACTION
- GOOD SPORTSMANSHIP
- MATH AND NUMBER-RELATED SKILLS
- HOW TO PERFORM AFTER ADVERSITY
- DEVELOP ANALYTICAL THINKING AND STRATEGIES
- INSIGHT INTO PERSONAL LIMITS AND SELF-CONTROL
- UNDERSTAND RISK AND REWARD SCENARIOS
- KIDS WILL ALSO BE TAUGHT THE POTENTIAL PITFALLS OF GAMBLING AND IMPORTANT PREVENTATIVE MEASURES

**PARTICIPANTS WILL HAVE THE CHANCE TO PLAY OTHER TOP PLAYERS IN TORONTO, NEW YORK, CHICAGO, MIAMI, LAS VEGAS AND LOS ANGELES**

**NO MONEY TABLES!**

SPACE IS LIMITED! REGISTER BY MAY 31ST, 2006 AND RECEIVE OUR EARLY BIRD DISCOUNT!

TO RECEIVE MORE INFORMATION AND RESERVE A SPOT IN THIS YEAR'S SUMMER TOUR, PLEASE CALL 604.681.3850 OR E-MAIL INFO@KIDSPOKERTOUR.NET

**BetHoldem.com**  
poker - sports - casino

**WHO SAYS MONEY DOESN'T MATTER?  
YOUR GIRLFRIEND...**

**BEFORE BETHOLDEM** **AFTER!**

**AS SEEN ON TV**

**WWW.BETHOLDEM.COM**

**Get \$100 Free! Play poker at  
BETHOLDEM.COM/GOM.HTML**

# Texas Hold'em – Spielregeln



- Es wird nicht gegen die Bank, sondern gegen andere Spieler gespielt.
- Nach dem Erhalt von 2 verdeckten Karten kann ein Spieler passen („fold“), mitgehen („call“) oder erhöhen („raise“).
- Wenn mindestens zwei Spieler mitgegangen sind, legt der Kartengeber zunächst 3 Karten offen auf den Tisch („Flop“). Diese Gemeinschaftskarten gehören allen Spielern.
- Nun haben alle Spieler die Möglichkeit, zu schieben („check“) oder einen Betrag zu setzen („bet“).
- Haben alle Spieler ausgeglichen, wird eine weitere Gemeinschaftskarte offen auf den Tisch gelegt („Turn Card“).
- Nach einer weiteren Einsatzrunde wird die letzte Karte („River Card“) aufgedeckt.
- Gewinner einer Runde ist der Spieler mit dem höchsten Blatt, bestehend aus 5 Karten (das beste Blatt aus den eigenen Karten und den Gemeinschaftskarten).

# Rangreihe der Blätter

## Poker Hand Rankings

### 1. Royal Flush

A, K, Q, J, 10  
all of the  
same suit



### 2. Straight Flush

Any five card  
sequence in  
the same suit



### 3. Four of a Kind

All four cards of  
the same rank



### 4. Full House

Three of a kind  
combined with  
a pair



### 5. Flush

Any five cards of  
the same suit,  
but not in  
sequence



### 6. Straight

Five cards in  
sequence, but  
not in the same  
suit



### 7. Three of a Kind

Three cards of  
the same rank



### 8. Two Pair

Two separate  
pairs



### 9. Pair

Two cards of  
the same rank



### 10. High Card

Otherwise  
unrelated cards  
ranked by the  
highest single card





# Glücksspielnachfrage von Jugendlichen in Deutschland

Studie	Stichprobe	Lebenszeitprävalenz (%)	12-Monatsprävalenz (%)	12-Monatsprävalenz Spielformen (Top4 in %)
Hurrelmann et al. (2003)	5.009 Schüler (13-19 Jahre)	62	39,9	Kartenspiele: 16,9 Rubbellose: 15,9 Oddset: 11,6 Geldspielautomaten: 7,4
Baumgärtner (2009)	1.132 Schüler (14-18 Jahre)	82	20 (in den letzten 30 Tagen)	<b>Poker: 11</b> Sportwetten: 9 Geldspielautomaten: 7 Rubbellose: 4 (in den letzten 30 Tagen)
BZgA (2008)	355 Jugendliche (16-17 Jahre)	60,7	26,6	Privates Glücksspiel: 11,3 Sofortlotterien: 10,8 <b>Poker um Geld: 9,3</b> Quizsendungen im TV: 6,1
BZgA (2010)	298 Jugendliche (16-17 Jahre)	56,6	24,2	Privates Glücksspiel: 12,1 <b>Poker um Geld: 9,4</b> Sofortlotterien: 8,1 Lotto: 2,7



# Forschungsbefunde aus Island

Ólason et al. (2011, in press):

Befragung von 1.537 isländischen Schülern im Alter von 13-18 Jahren

- Die Prävalenz von Online-Spielteilnahmen im Jugendalter ist in den letzten Jahren merklich angestiegen (2003/04: 2%; 2007/08: 24%)
- 4% der Stichprobe beteiligen sich mindestens wöchentlich an Internet-Glücksspielen (mehrheitlich Jungen)
- Nahezu alle Heranwachsenden mit Spielerfahrung im Internet „zocken“ zugleich auch im Offline-Bereich
- Unter den Internet-Glücksspielern lassen sich vergleichsweise viele Problemspieler finden



# Internet-Poker: Nutzungsverhalten Erwachsener

eCogra Global Online Gambler Report (2007)  
(n=10.865 aus 96 Ländern)

## Profil des Online-Pokerspielers:

- ist männlich und zwischen 26 und 35 Jahre alt
- spielt zwei- bis dreimal wöchentlich
- spielt ein bis zwei Stunden pro Session
- spielt zugleich an einem oder zwei Tischen
- hält das monatliche Bonusspielkapital für einen wichtigen Spielanreiz
- spielt sowohl "Cash Games" als auch Turniere
- spielt mit Mindesteinsätzen von 0,50 bis 2,00\$
- bezeichnet sich hinsichtlich seiner "skills" als durchschnittlich
- glaubt, dass beim Pokerspiel eher Geschicklichkeit als Glück eine Rolle spielt



# Ausgewählte Forschungsbefunde (Teil I)

- Wiebe et al. (2003) ermittelten, dass Spieler mit den schwerwiegendsten Glücksspielbezogenen Problemen häufig auch am Online-Gambling teilnehmen.
- Wood & Williams (2007) belegten anhand einer Stichprobe von 1.920 Online-Glücksspielern, dass 22,6% der Probanden moderate und weitere 20,1% schwerwiegende Glücksspielprobleme aufweisen.
- McBride et al. (2006) untersuchten Jugendliche bzw. junge Erwachsene und stellten fest, dass insbesondere Trainingsspielseiten vergleichsweise oft besucht werden.
- Ein Feldversuch mit einer 16-jährigen Schülerin konnte belegen, dass eine Registrierung nur bei 7 von insgesamt 37 zufällig ausgewählten Gambling-Websites geblockt wurde (GamCare, 2005).



# Ausgewählte Forschungsbefunde (Teil II)

- Wood et al. (2007) zeigten, dass 18% der befragten Online-Poker-Spieler (422 Studenten) als Problemspieler gelten. Zu den Prädiktoren problematischen Spielverhaltens zählen negative Gefühlszustände nach dem Spiel, das Angeben einer falschen Geschlechtsidentität während des Spiels sowie die Flucht vor Problemen als Motiv der Spielteilnahme.
- Nach Tryggvesson (2007) fällt der Anteil von Personen mit glücksspielbezogenen Problemen in der Gruppe der Internetpokerspieler deutlich (26,8%) bzw. in der Gruppe der Internetglücksspieler (8,1%) noch immer merklich höher aus als in der Gruppe der „klassischen“ Glücksspieler (2,1%).
- Eine Untersuchung mit Automaten Spielangeboten im Internet lässt die Schlussfolgerung zu, dass die Auszahlungsquoten im Trainings- und Realspielbetrieb bei einigen Anbietern erheblich voneinander abweichen (Sévigny et al., 2005).





# Ausgewählte Forschungsbefunde (Teil III)

- Online-Pokerspieler ändern ihre Spielstrategie unmittelbar nach dem Gewinn bzw. Verlust eines großen Pots. Es deutet sich insbesondere an, dass ein erheblicher Verlust in der Folge zu einem weniger vorsichtigen Spielverhalten führt („Break-Even-Hypothese“) (Smith et al., 2009).
- Beim Online-Poker existiert eine negative Beziehung zwischen der Anzahl gewonnener Hände und der Profitabilität des Spielverhaltens. Zudem scheinen tight-aggressive Spielstrategien am Ehesten zum finanziellen Erfolg zu führen (Siler, 2010).
- Nach Shead et al. (2008) unterscheiden sich Online-/Casinopokerspieler von sozial-informellen Pokerspielern durch folgende Merkmale: a) Geschlecht (männlich), b) Spielhäufigkeit, c) Zeitaufwand pro Glücksspielsitzung, d) monatliche Einsatzhöhe sowie e) glücksspielbezogener Problemstatus (jeweils höhere Ausprägungen).



# Ausgewählte Forschungsbefunde (Teil IV)

- Hopley und Nicki (2010) stellten unter Personen, die regelmäßig im Internet pokern, folgende Prädiktoren problematischen Spielverhaltens fest: Spielhäufigkeit, dissoziative Erlebniszustände, Anfälligkeit für Langeweile, Impulsivität und negative Affekte (Symptome von Depression, Angst, Stress).
- Pokerspieler zeigen während eines Pokerwettbewerbs eine verstärkte Ausschüttung von Testosteron. Interessanterweise findet sich dieser Effekt unabhängig vom Spielausgang (d.h. sowohl bei Gewinnern als auch bei Verlierern) (Steiner et al. 2010).



# Aktueller Kenntnisstand im Überblick

Die theoretische Analyse der Veranstaltungsmerkmale von Internet-Poker verweist auf ein vergleichsweise hohes Suchtpotenzial.

Differenzierte Beurteilung einzelner Glücksspielvarianten notwendig!

(Online-)Befragungen mit selbstselektiven Stichproben belegen, dass unter den Online-Zockern vermehrt Problemspieler zu finden sind.

Verallgemeinerungen aufgrund fehlender Repräsentativität problematisch!

Erste epidemiologische Untersuchungen scheinen die mit dem Online-Gambling assoziierten Suchtgefahren allerdings zu bestätigen.

Kleine Fallzahlen / Ursache-Wirkungs-Richtung ist ungeklärt!

Die Analyse von Spielverhaltensdaten von „bwin“-Kunden im Zeitverlauf deutet an, dass nur ein geringer Anteil an Spielern ein exzessives Spielverhalten aufweist (z.B. LaBrie et al., 2007, 2008; LaPlante, 2009)

Analysen beschränken sich ausschließlich auf einen Online-Anbieter!

# Glücksspiel(sucht) vs. Poker(sucht)



Variable	Glücksspiel(sucht)	Poker(sucht)
Soziodemographie	männlich, mittleres Alter	männliche junge Erwachsene/ eher höheres Bildungsniveau
Primärer Spielanreiz	Flucht vor Problemen/ Emotionsregulation	Geldgewinne
Hauptfolgeschaden	Geldverlust/Verschuldung	Zeitverlust/soziale Isolation/ Problemspieler können finanziell im Plus sein
Spielstruktur	Negative Gewinnerwartung/ Spiel gegen den Anbieter	Wettbewerbscharakter Spiel gegen Mitspieler
Gesellschaftliche Attribute	Unterhaltung mit gewissen Risiken	Sport, Lifestyle, „vom Tellerwäscher zum Millionär“ Lebenskompetenzerwerb
...	...	...

# Ein Blick in die Zukunft



## Echt Geld Poker auf dem iPhone, iPad und iPod Touch

Geschrieben von Raymond Stuwe am 11. Oktober 2010

Kein Kommentar



Echtgeldspiele sind jetzt auf dem iPhone und iPad möglich! Wer ein iPhone, iPad oder iPod Touch besitzt und gerne Poker spielt kann das jetzt bei [switchpoker.com](http://switchpoker.com). Die No-Download-Software von Switchpoker, kann man direkt im Browserfenster spielen. Zurzeit bietet Switchpoker nur 6-max No-Limit Hold'em Echt Geld Spiele an, aber in nächster Zukunft kommen noch

folgende Varianten dazu: Heads up ring games, 9 seater ring games, Sit & Go / Single Table Tournaments, Multi Table Tournaments, Fixed-Limit Holdem, Pot-Limit Omaha.

Einzahlungsoptionen: VISA, MasterCard, [MoneyBookers](http://MoneyBookers), NETeller und weiter Online Wallet Anbieter werden noch folgen. Nähere Informationen findet ihr auf der Homepage von [switchpoker.com](http://switchpoker.com)

# Zum Abschluss sechs Thesen



- ✓ Poker ist ein Glücksspiel mit Geschicklichkeitsanteil und Suchtpotential. Der Einfluss bestimmter Skills macht sich (erst) auf lange Sicht bemerkbar!
- ✓ Vermarktungsstrategien verschleiern gezielt den Glücksspielcharakter des Pokerspiels und machen suchtpreventive Aktivitäten entsprechend schwierig!
- ✓ Die Einstufung von Poker als Skill-Game würde eine Öffnung der Märkte nach sich ziehen, verbunden mit einer weiteren Zunahme der Spielanreize!
- ✓ Das Gefährdungspotential von Poker im Internet erscheint (besonders) hoch!
- ✓ Zukünftig ist mit einer größeren Anzahl an (Online-)Pokerspielern im Suchthilfesystem zu rechnen. Zudem unterscheidet sich dieses Klientel in einigen Merkmalen von den typischen Glücksspielsüchtigen!
- ✓ Pokern im Freundeskreis oder um Sachpreise kann vor allem für Jugendliche einen Türöffner für weitere (Online-)Glücksspielteilnahmen darstellen!

# Viel Glück beim Pokern!



## Kontakt:

Dipl.-Psych. Tobias Hayer  
Universität Bremen (IPK)  
Grazerstr. 4, 28359 Bremen  
Tel. 0421 218-68708  
E-Mail: [tobha@uni-bremen.de](mailto:tobha@uni-bremen.de)  
Web: <http://www.tobha.de>

