

# Überholspur Onlineglücksspiele

Dr. Ingo Fiedler

29.04.2015

# Agenda

---

- Einleitung
- Marktüberblick Onlineglücksspiele
- Onlineglücksspiele in der Praxis
- Diskussion Suchtpotential
- Diskussion Präventions- und Regulierungsmöglichkeiten

# Einleitung: Glücksspiele plastisch

- „Aber was bedeutet zéro? [..] Zéro, Großmütterchen, das ist der Vorteil der Bank.“ (Dostojewski, 1918/1867)



Spieler



Anbieter

# Einleitung: Regulierungsgründe

---

- Regulierungsgründe  $\neq$  Ziele GlüStV
- Regulierungsgründe = Gründe gegen einen freien Markt
- Folge- und Begleitkriminalität
  - Beschaffungskriminalität
  - Geldwäsche
  - Betrug und Manipulation der Glücksspiele
  - Manipulation von Wettereignissen (Integrität des Sports)
- Regressivität: Umverteilung von unten nach oben widerspricht dem Sozialstaatsgedanken
- Glücksspielsucht
  - Kinder- und Jugendschutz als besonders gefährdete Gruppe

# Marktüberblick

# Marktüberblick Onlineglücksspiele

---

- Angebotene Spielformen
  - Sportwetten
    - Ergebniswetten
    - Livewetten
  - Casinospiele (Automaten)
  - Poker
  - Lotterien
  - Bingo
  - „Skill“-Games
    - Skat
    - Mahjongg
    - Kniffel
    - Solitär
    - ...
  - Binäre Optionen, Derivate, Forex

# Umsatz $\neq$ Ertrag

Anbierebene	Spielerebene
Spieleinsätze = Umsätze	Einsatz des Spielers
- Gewinnauszahlungen	* (1 - Auszahlungsquote <sup>a</sup> )
= Spielerverluste	= Durchschnittlicher Verlust pro Spiel
= <b>Bruttospielertrag</b>	= <b>Preis des Glücksspiels</b>
- Steuern und Abgaben	
- laufende Kosten	
= Gewinn des Anbieters	

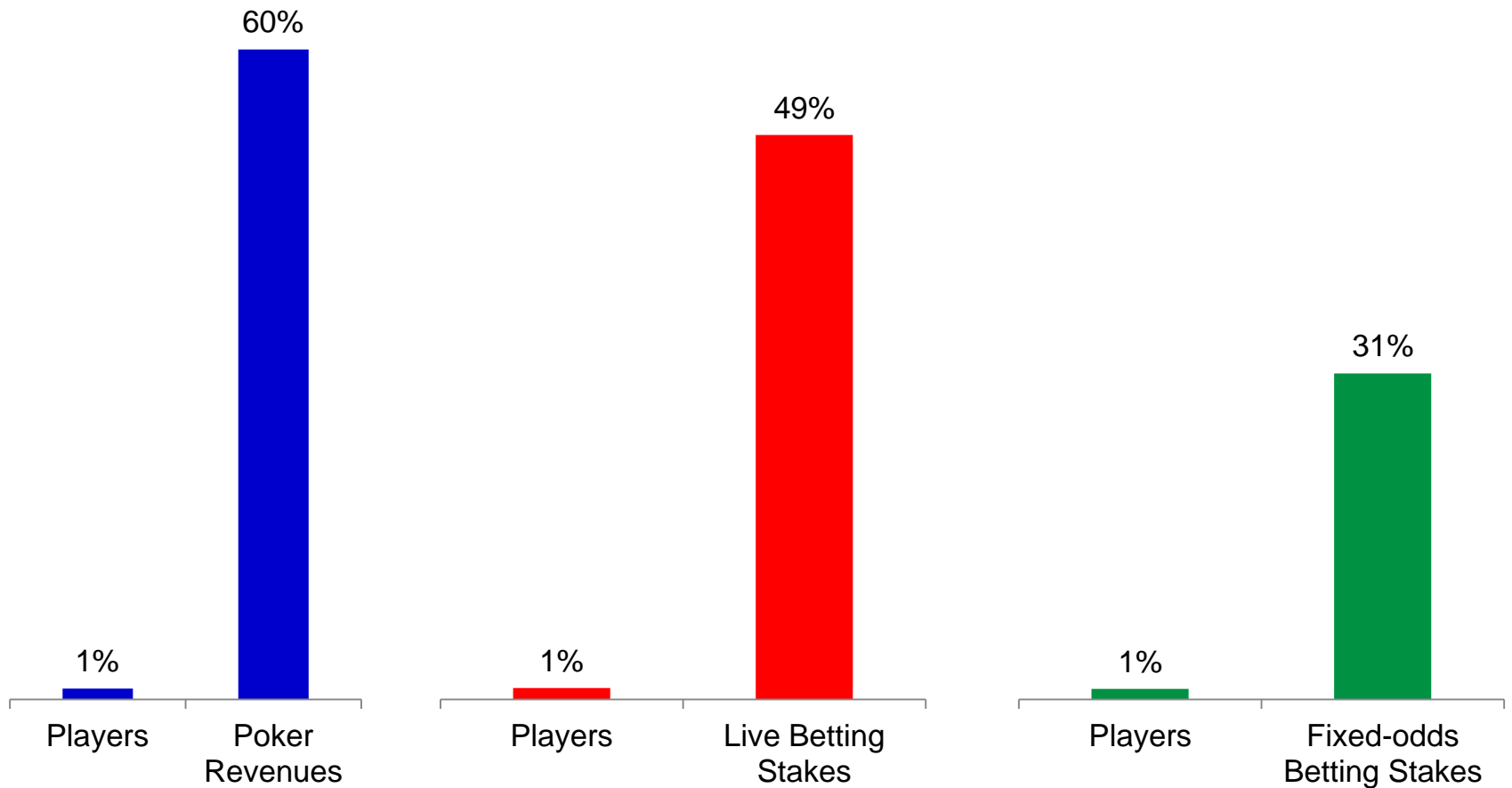
# Marktgröße

Spielform	Bruttospielertrag in Mio. € pro Jahr
Sportwetten	373
Casinospiele	288
Poker	164
Lotterien	172
Bingo	43
Skill Games	?
Optionen, Derivate, Forex	?
<b>Gesamt</b>	<b>&gt;1.040</b>

- Onlineglücksspiele machen 10% des gesamten Glücksspielmarktes aus



# Extreme Konzentration der Nachfrage



# Fokus: Sportwetten

# Was für Sportarten?

---

- Jeder erdenkliche Sport
  - Fußball
  - Tennis
  - Basketball
  - Tischtennis
  - Eishockey
  - Baseball
  - Football
- Fast jede Liga
  - 5 finnische Fußballiga
  - U19 Mannschaften
  - A-Jugend Mannschaften
- Jährlich etwa eine Million Sportereignisse

# Wetten nach Totalisatorprinzip

---

- Alle Wetteinsätze werden gepoolt
- Die Gebühr des Anbieters wird abgezogen
- Das verbleibende Geld wird an die Gewinner ausgeschüttet
- Nur als Ergebnisswette
- Mehrere Ergebnisswetten miteinander kombiniert
- Z.B. 8 Ergebnisse (bzw. Tendenzen) müssen richtig getippt werden
- Gewinnhöhe vorab ungewiss, hängt von Anzahl der Gewinner ab
- Von Toto angeboten

# Fixed Odds Betting

---

- Wetten zu vorgegebener Quote
- Gewinn vorab bekannt
- Die typische Sportwette heutzutage

# Spread Betting

---

- Gewettet wird nicht auf ein bestimmtes Ergebnis, sondern auf die Höhe eines Sieges
- Beispiel: Bayern gewinnt mit mehr als 3 Toren Unterschied gegen Porto
- Typisch für Spiele mit hohen Punktzahlen wie Basketball oder auch Handball in Verbindung mit klaren Favoritenrollen

# Ergebnis- vs. Livewetten

- Wesentliche Unterscheidung: Ergebnis- und Livewetten
- Ergebniswetten
  - Wette auf Spielergebnis vor Beginn eines Spiels (HSV-Bremen 2:0)
  - Spielablauf relativ langsam
  - Suchtgefährlich
  - Ca. 30-40% des Gesamtmarktes
  - Werden in D legal nach neuem GlüStV
- Livewetten
  - Wette während des Spiels auf das Spielergebnis oder irgendein Spielereignis (nächste gelbe Karte, Eckstoß, Elfmeter etc.)
  - Spielablauf beliebig schnell
  - Extrem suchtgefährlich
  - Ca. 60%-70% des Gesamtmarktes
  - Bleiben in D illegal

# Was für Livewetten?

---

- Anstoß
- Das nächste Tor
- Der nächste Elfmeter
- Der nächste Eckball
- Der nächste Einwurf
- Anzahl Tore in den nächsten 30 Minuten
- Anzahl gelbe Karten
- Etc.



# Spielverhalten Onlinesportwetter

---

- Die meisten Spieler sind Gelegenheitsspieler (LaBrie et al. 2007)
- Intensivspieler erhöhen ihr Spielvolumen im Zeitablauf (LaPlante et al. 2008)
- Häufigspieler setzen geringere Summen pro Wette aber platzieren überproportional viele Wetten (Gainsbury et al. 2012)
- Stark konzentriertes Spielvolumen (berechnet aus LaBrie et al. 2007)
  - Bei Ergebnissetten: 1% der Spieler = 31,0% Spieleinsätze
  - Bei Livewetten: 1% der Spieler = 48,9% Spieleinsätze
- Intensivspieler sind am stärksten suchgefährdet (Currie et al. 2006) und gleichzeitig die Umsatzgaranten

# Auszahlungsquoten

Anbieter	Auszahlungsquote	Preis (Anteil des Einsatzes)	Relativer Preis
betfair <sup>a</sup>	97,5%	2,5%	100%
Paddypower	93,5%	6,5%	260%
Expekt	93,4%	6,6%	264%
Gamebookers	93,4%	6,6%	264%
Bet-at-home	92,5%	7,5%	300%
Unibet	91,8%	8,2%	328%
Sportwetten Gera	91,27%	8,73%	349%
bwin	91%	9%	360%
betway	90,8%	9,2%	368%
Sportingbet	90,7%	9,3%	372%
Interwetten	89,9%	10,1%	404%
Bet365	89,6%	10,4%	416%
Sportwettbüros offline	85%	15%	600%
Oddset <sup>b</sup>	51%	49%	1.960%

- 100€ Umsatz bei betfair = 2,5€ Ertrag/Spielerverlust
- 100€ Umsatz bei Oddset = 49€ Ertrag/Spielerverlust

# Charakteristika des heutigen Sportwettenmarktes

---

- Überwiegender Anteil der Einnahmen im Schwarzmarkt
- Zurückgehende Einnahmen der staatlichen Anbieter
- Steigende Einnahmen der illegalen Anbieter
- Grund 1: DEUTLICH bessere Quoten / niedrigere Preise der illegalen Anbieter (keine Steuern, keine Abgaben)
- Grund 2: Keine Livewetten bei den staatlichen Anbietern
- Bedenklich: Keinerlei Rechtsdurchsetzung gegenüber illegalen Anbietern

# Neuer GlüStV: Öffnung des Sportwettenmarktes für private Anbieter

- 7 Konzessionen für private Anbieter
  - Unbegrenzt Onlineangebot
  - Aufhebung des Werbeverbotes
  - Beschränkung auf bis zu 350 terrestrische Wettannahmestellen je Konzession
  - Konzessionsabgaben in Höhe von 250k + 175k p.a.
  - 5% Steuern auf Spieleinsätze (≠Einnahmen!)
  - Keine Live-Wetten (nur Ergebniswetten)
  - 1.000 Euro maximaler Einsatz pro Monat
  - Einführung eines Selbstlimitierungssystems
- Marktausweitung/  
steigendes Sucht-  
potential
- Marktbegrenzung/  
sinkendes Sucht-  
potential

# Onlineglücksspiele in der Praxis

# Video

# Sessionstatistik #1

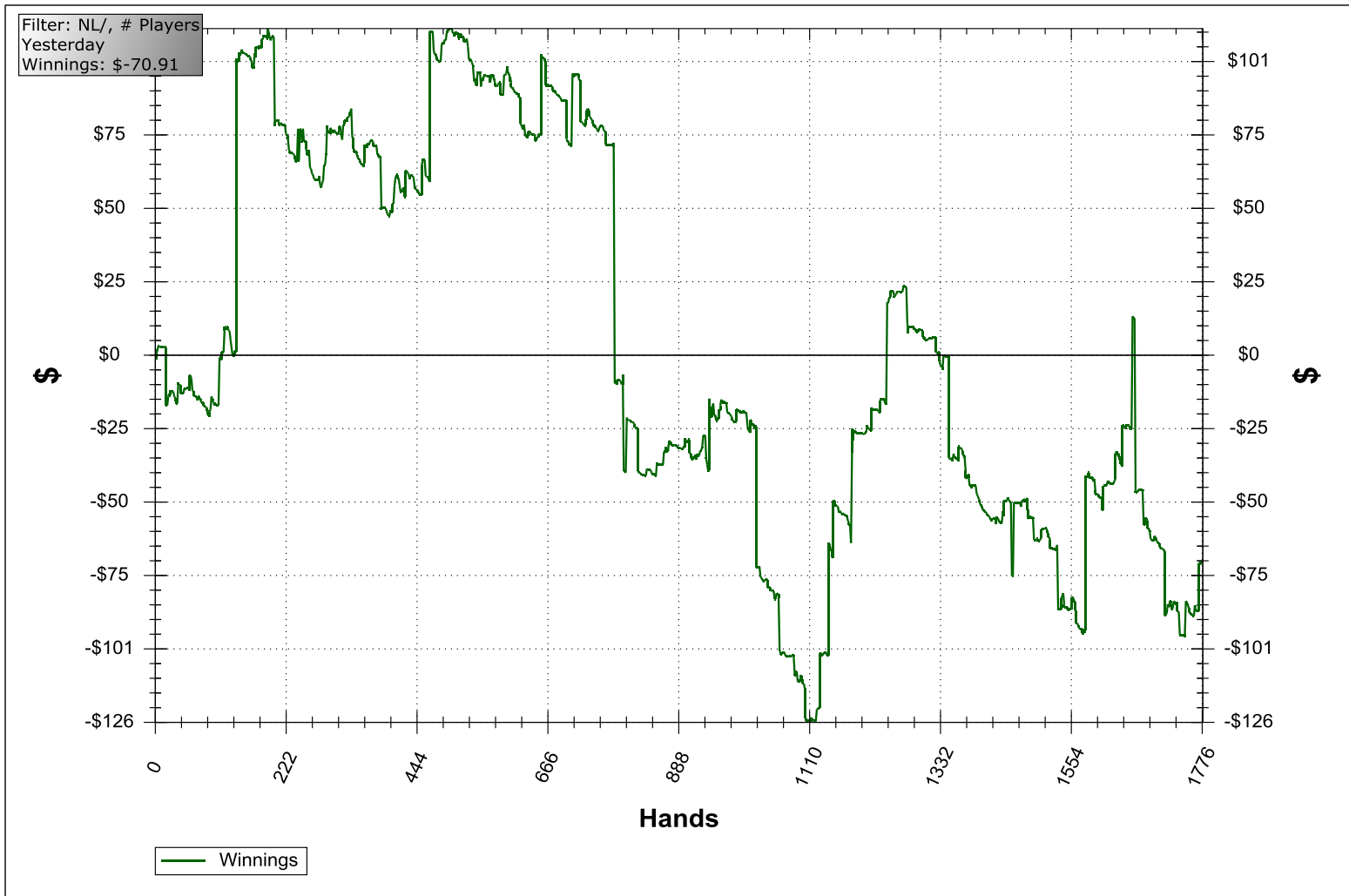
Start Time of Session	End Time of Session	Minutes Played	Stakes	Hands	\$USD				
12/01/11 16:44:05	12/01/11 19:19:27	155.4	\$0.25/0.5 NL, \$0.5/1 NL	1832	-\$35.44				
		2.59 hrs		1832	-\$35.44				
\$USD/hr	\$USD EV	Avg Players	VPIP%	PFR%	3Bet%	Agg Factor	WTSD%	W\$SD%	Rake
-\$13.69	-\$53.64	5.4	21.6	18.0	6.5	4.09	25.5	49.1	\$72.33
-\$13.69	-\$53.64	5.4	21.6	18.0	6.5	4.09	25.5	49.1	\$72.33

# Sessionstatistik #2

Game Type Description	Hands	Winnings	⌘ (EV adjusted)	Std Dev bb	Rake	bb/100
\$0.5/1 NL	628	-\$51.87	-\$32.78	65.09	\$33.03	-8.26
\$0.25/0.5 NL	1204	\$16.43	-\$20.86	83.89	\$39.30	2.73
	1832	-\$35.44	-\$53.64	74.49	\$72.33	-1.04
VPIP%	PFR%	3Bet%	vs 3Bet Fold%	W\$WSF	WTSD%	W\$SD%
22.4	18.0	6.4	73.3	39.2	27.8	45.5
21.2	18.0	6.5	71.0	43.1	24.1	51.5
21.6	18.0	6.5	71.7	41.7	25.5	49.1
Agg	Steal from Cutoff	Steal from Button	Steal from SB	SB Fold to Steal	BB Fold to Steal	Flop CBet%
2.39	23.5	52.4	39.4	87.0	80.8	56.3
6.13	29.0	45.6	33.8	90.8	75.6	66.2
4.09	26.9	48.2	35.7	89.3	77.5	62.9
Flop Fold vs Cbet	Turn CBet%	Turn Fold vs Cbet	River vs Bet Fold%	Flop Raise Cbet		
33.3	0.0	50.0	50.0	22.2		
75.0	57.1	66.7	90.9	6.3		
52.9	44.4	57.1	80.0	14.7		



# Sessionstatistik #3



# Diskussion Suchtpotential

# Besondere Suchtgefahren bei Sportwetten

---

- Geschicklichkeitselement: Kontrolle und Kontrollillusion
- Ständige Verfügbarkeit
- Schnelle Spielabfolge bei Livewetten
- Platzieren einer Vielzahl an Wetten zur selben Zeit
- Virtuelles Produkt, unbeobachtetes Spielen von zu Hause
- Kleinstbeträge zum Einstieg, nach oben unbegrenzt
- Hohe Auszahlungsquoten: Reduzieren Verluste, erhöhen Abhängigkeitspotential
- Kleine Gewinne zum Wiedereinsetzen
- Große Jackpots reizen Phantasie an

# Spielsucht: Ausgewählte Einflussfaktoren

- Alter korreliert negativ (Jugendliche besonders gefährdet [für viele: Toneatto & Nguyen, 2007, S. 280].
- Geschlecht: Männer größere Risikogruppe [für viele: Welte et al., 2001]
- Überproportional häufig geschieden [für viele: Volberg, 1994]
- Bildung und Einkommen: korrelieren negativ
- Familie & Kindheit:
  - Spielende Eltern/Geschwister korrelieren positiv [z.B. Deverensky and Gupta, 2007, S. 445].
  - 2/3 der Süchtigen mit Kindheitstrauma [Kausch et al., 2006]
- Wohnsitz in einer Stadt korreliert positiv [Petry, 2005]
- Geringer Sozioökonomischer Status [z.B. Toneatto and Nguyen, 2007]
- Ethnische Minderheit [Welte et al., 2004]
- Bei Sportwetten: Mitgliedschaft in Sportverein
- **Substanzinduzierte psychische Störung** [Meyer et al, 2011]
  - **Komorbiditäten?**
  - **Kausalitätsrichtung?**



# Komorbidität path. Glücksspiel zu Tabak und Alkohol

## PAGE-Studie in Deutschland [Meyer et al, 2011]

	<b>Tabakabhängigkeit</b>	<b>Alkoholstörung</b>
Pathologische Spieler	78,0%	54,8%
Problematische Spieler	47,3%	45,3%
Allgemeinbevölkerung	20,9%	8,3%

## USA [Cunningham-Williams et al, 1998]

	<b>Tabakabhängigkeit</b>	<b>Alkoholstörung</b>
Path./Probl. Spieler	54,7%	44,1%
Nichtspieler	27,2%	7,5%

# Komorbidität Substanzabhängigkeit zu path. Glücksspiel

Substanzabhängigkeit	N	Screeninginstrument	Probl. Spieler	Path. Spieler	Studie
Generelle Substanzabhängigkeit	512	DIS	22%	10%	[Cunningham-Williams et al., 2000]
	372	SOGS	-	13%	[Langenbacher et al., 2001]
	171	DSM	12%	5%	[Shaffer et al., 2002]
	580	SOGS	5% (12M)	11% (12M)	[Toneatto et al., 2002]
Alkohol	5.176	DIS	-	4%	[Cho et al., 2002]
	124	SOGS	19%	4%	[Sellman et al., 2002]
	-	SOGS	6% (12M)	9% (12M)	[Toneatto et al., 2002]
Kokain	313	DIS	-	8%	[Hall et al., 2000]
	-	SOGS	4% (12M)	12%	[Toneatto et al., 2002]
Opioide	62	SOGS	11% (3M)	18% (3M)	[Ledgerwood and Downey, 2002]
	-	SOGS	2% (12M)	5% (12M)	[Toneatto et al., 2002]
Cannabis	-	SOGS	14% (12M)	24% (12M)	[Toneatto et al., 2002]

SOGS = South Oaks Gambling Screen, DIS = Diagnostic Interview Schedule, DSM-IV = Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, M = Monate.

- Vgl. Allgemeinbevölkerung: Prävalenz zwischen 0,5% und 2,5%

# Diskussion: Präventions- und Regulierungsmaßnahmen