Die globalisierte Spielewelt

Glücks- und Geldgewinn-Spiele im Vergleich

Wie die Musik kennen auch die meisten Spiele keine Sprachgrenzen. Deswegen werden computerbasierte Spiele ebenso wie die Musik weltweit entwickelt und über das Internet verbreitet. Glücks- und Geldgewinnspiele machen da keine Ausnahme. Besonders erfolgreiche Spiele kommen aus Japan, Australien, Indien, Österreich, Großbritannien, Deutschland und Amerika. Die „Rohlinge" dieser Spiele werden weltweit vermarktet. Ihren „Feinschliff", die Eckwerte für Einsatz, Spieldauer, Gewinn- und Verlusthöhen, erhalten sie in den einzelnen Ländern, in denen sie auf den Markt gebracht werden. So gelangen diese Spiele, nach Anpassung an die sehr strengen Regeln der Spielverordnung, auch nach Deutschland in die rund 230.000 gewerblichen Geldspielgeräte in Gast- und Spielstätten. Da es für die staatlichen Spielbanken in Deutschland keine entsprechenden Auflagen gibt, werden dort die unregulierten „Rohlinge" weitgehendst ohne Gewinn- und Verlustgrenzen angeboten. Solche Spiele von vielen Tausend Anbietern, allein mehr als 600 mal in deutscher Sprache, sind via Internet - über 30 Mio. stationäre Internetanschlüsse allein in Deutschland - für fast jedermann rund um die Uhr zugänglich. Hier ein Vergleich von zwei inhaltlich identischen Spielen wie sie parallel in deutschen Gast- und Spielstätten und über das Internet aus dem Ausland angeboten werden.

Der „Glücksspiel-Rohling" wird weltweit vermarktet. Er hat noch keine Grenzen für Einsatz, Spieldauer, Gewinn und Verlusthöhen.

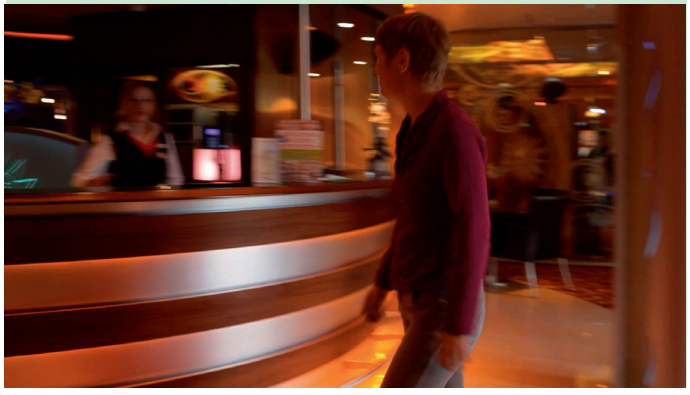
Deutschland

Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten

(werden von der Physikalisch-Technischen Bundesanstalt zugelassen)

Zugang (begrenzt und kontrolliert)

- Nur Erwachsene dürfen spielen
- Gesichtskontrolle, im Zweifel Ausweis, gewährleistet Jugendschutz



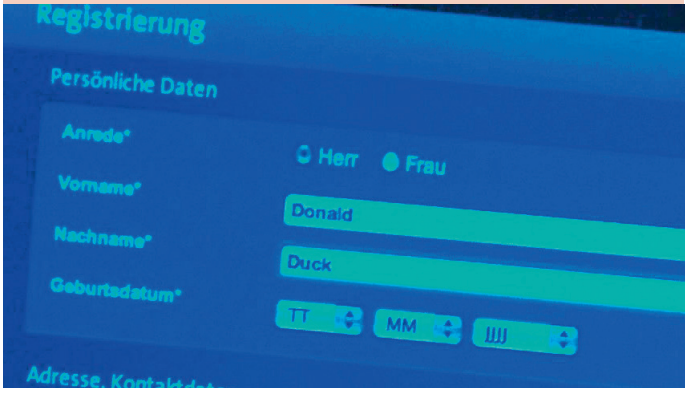
Globales Internet

Internet-Casinos (in den Herkunftsländern zulässig)

(keine gesetzlichen Zulassungsanforderungen)

Zugang (unbegrenzt und unkontrollierbar)

- Jeder kann spielen – ohne Altersbegrenzung (Anmeldung mit erfundenen Daten)
- Keine effektive Kontrolle möglich



Deutschland

Geldspielgeräte in Spielhallen und Gaststätten

Geld (Bargeld in eng begrenzten Mengen)

Beispiel: Ein Spieler möchte 50 Euro auf sein Spielkonto im Geldspielgerät einzahlen. Er schiebt einen 50-Euro-Schein in das Gerät. Das Gerät akzeptiert den Schein, schüttet aber sofort wieder 28 Euro aus. Im Gerät verbleiben 22 Euro. Zwei Euro werden vom Geldspeicher direkt auf den Spielspeicher umgebucht. Aus den zwei Euro sind 200 Spielpunkte geworden. Mit diesen kann gespielt werden. Die im Geldspeicher verbliebenen 20 Euro werden in Teilbeträgen von 20 Cent alle fünf Sekunden in den Punktespeicher umgebucht. Alle 50 Sekunden ist rechnerisch ein Spiel mit einem Maximaleinsatz von 200 Punkten (= 2 Euro) möglich. Wenn ausreichend Gewinnpunkte vorhanden sind, ist dieser Einsatz alle fünf Sekunden möglich.

Der durchschnittliche Spieleraufwand (= Einsatz minus Gewinne) bewegt sich in einer Bandbreite von 5 - 15 Euro pro Stunde und liegt im Durchschnitt bei 10,89 Euro pro Stunde (Quelle: Fraunhofer Institut).

Der Spieler kann nach und nach nicht mehr als 80 Euro in der Stunde in das Spielgerät einzahlen. Wird diese Summe erreicht, akzeptiert das Gerät bis zum Ablauf der Spielstunde kein weiteres Geld mehr.

Nach einer Stunde ununterbrochenen Spiels bleibt das Gerät für fünf Minuten stehen.

Fazit

- Das „gezügelte" Spiel am gewerblichen Geldspielgerät ist ein Unterhaltungsspiel, bei dem die Spieler vor unangemessen hohen Verlusten in kurzer Zeit geschützt sind.
- Das Spiel am Geldspielgerät findet unter sozialer Kontrolle statt, denn die qualifizierten und speziell geschulten Mitarbeiter in Spielhallen können intervenieren, wenn sich das Spielverhalten problematisch entwickelt.
- Das Spiel am Geldspielgerät schafft einen Nutzen für das Gemeinwesen. Die deutsche Automatenwirtschaft bietet 70.000 Arbeitsplätze und zahlt jährlich mehr als 1,5 Milliarden Euro Steuern und sonstige Abgaben, davon allein 400 Millionen Euro Vergnügungssteuer an Städte und Gemeinden.

Globales Internet

Internet-Casinos (in den Herkunftsländern zulässig)

Geld (bargeldlos und unbegrenzt)

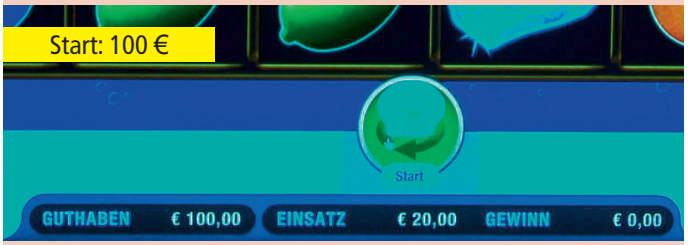
Bezahlung per Banküberweisung, Kreditkarte oder auch völlig anonym per Paysafecard. Sollte der Überweisungsweg oder die Zahlung mit der Kreditkarte verboten oder technisch nicht möglich sein, kann anonymisiert über einen global tätigen Gelddienstleister oder über die „Guthabenkarte/Paysafecard" eingezahlt werden.

Eine Begrenzung der Geldbeträge gibt es nicht. Auch der Höchstbetrag der Paysafecard in Höhe von 100 Euro kann durch mehrfache Aufbuchung vervielfacht werden.

Beispiel: Es wird eine Paysafecard an einer Tankstelle, im Lebensmittelmarkt oder in der Lottoannahmestelle gekauft. Insgesamt gibt es mehr als 60.000 Verkaufsstellen in Deutschland.

Der sechzehnstellige Code der Paysafecard mit einer Wertigkeit von 100 Euro wird in das Bezahlfeld eingegeben. Wenige Sekunden später ist das „Spielkonto" mit 100 Euro aufgeladen. Der Betrag lässt sich beliebig erhöhen.

Der Maximaleinsatz für das Drei-Sekunden-Spiel ist 20 Euro. Vier Spiele ohne Gewinn. Es sind nur zwölf Sekunden vergangen. 80 Euro sind verloren.



Fazit

- Das „ungezügelte" Spiel im Internet-Casino ist ein echtes Glücksspiel, bei dem unbegrenzt und unkontrollierbar hohe Geldsummen verloren werden können.
- Das Spiel im Internet-Casino findet in weitestgehender Anonymität rund um die Uhr statt. Kontrolle und persönliche Intervention bei Problemfällen sind ausgeschlossen.
- Das Spiel im ausländischen Internet-Casino erwirtschaftet keinen Nutzen für das Gemeinwesen in Deutschland. Es schafft keine Arbeitsplätze und zahlt keine Steuern an den deutschen Fiskus.