

**Lisa Kuhn**

# **Das Spiel mit dem Glück**

**Zur Konsumpsychologie auf dem  
staatlichen Glücksspielmarkt**



Diplomica Verlag

**Kuhn, Lisa: Das Spiel mit dem Glück: Zur Konsumpsychologie auf dem staatlichen Glücksspielmarkt. Hamburg, Diplomica Verlag GmbH 2015**

Buch-ISBN: 978-3-95850-749-4

PDF-eBook-ISBN: 978-3-95850-249-9

Druck/Herstellung: Diplomica® Verlag GmbH, Hamburg, 2015

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

---

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Bearbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Die Informationen in diesem Werk wurden mit Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden und die Diplomica Verlag GmbH, die Autoren oder Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für evtl. verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Rechte vorbehalten

© Diplomica Verlag GmbH  
Hermannstal 119k, 22119 Hamburg  
<http://www.diplomica-verlag.de>, Hamburg 2015  
Printed in Germany

## Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	IV
Tabellenverzeichnis	V
Abkürzungsverzeichnis	VI
1. Einleitung	1
2. Der staatliche Glücksspielmarkt	2
2.1 Historischer Hintergrund	2
2.2 Rechtliche Rahmenbedingungen	5
2.2.1 Verankerung des staatlichen Glücksspielmonopols im Strafgesetzbuch	5
2.2.2 Rennwett- und Lotteriegesetz	6
2.2.3 Glücksspielstaatsvertrag	6
2.2.4 Gewerbeordnung	7
2.2.5 Spielverordnung	8
2.3 Angebot auf dem Glücksspielmarkt	8
2.3.1 Definition „Glücksspiel“	8
2.3.2 Angebot des staatlich regulierten Marktes	9
2.3.3 Angebot des nicht staatlich regulierten Marktes	10
2.4 Der Staat im Spannungsfeld zwischen Konsumentenschutz und Gewinnmaximierung	11
2.4.1 Glücksspiel – ein demeritorisches Wirtschaftsgut	11
2.4.2 Legitimation des Staatsmonopols	12
2.4.3 Kritik am Glücksspielmonopol	13
2.4.4 Interessenskonflikt des Staates und weitere Heraus- forderungen	16
3. Nachfrage nach Glücksspielprodukten	17
3.1 Spielhäufigkeit	17
3.1.1 Lebenszeit- und 12-Monatsprävalenzen	17
3.1.2 Lebenszeit- und 12-Monatsprävalenzen einzelner Glücksspiele	18
3.2 Motive für und Einflussfaktoren auf die Teilnahme am Glücksspiel	18
3.2.1 Glücksspiel – ein Verlustgeschäft	18

3.2.2	Gründe für den Konsum von Glücksspielprodukten	19
3.3	Glücksspiel motive und Spielverhalten unter Berücksichtigung demografischer Gesichtspunkte	21
3.3.1	Geschlecht	21
3.3.2	Alter	22
3.3.2.1	Glücksspielnachfrage bei Kindern und Jugendlichen	22
3.3.2.2	Ältere Glücksspieler	25
3.4	Die Popularität des Lottospiels	30
4.	Glücksspielverhalten	35
4.1	Entscheidungen unter Unsicherheit – Heuristiken und Biases	35
4.1.1	Repräsentativitätsheuristik	35
4.1.1.1	Der Trugschluss des Spielers	36
4.1.1.2	Hot-Hand-Trugschluss	37
4.1.1.3	Knapp-daneben-Effekt	39
4.1.2	Verfügbarkeitsheuristik	42
4.1.3	Prospect Theory	44
4.2	Abergläubisches Verhalten	45
4.3	Illusion von Kontrolle	47
4.4	Kontrafaktisches Denken oder: Was wäre, wenn...?	49
4.5	Entrapment	52
5.	Werbung für Glücksspielprodukte	53
5.1	Kontroverse Haltungen zur Bewerbung von Glücksspielprodukten	53
5.2	Betrachtung konkreter Werbebeispiele	54
5.2.1	Werbung für Lotterierprodukte	54
5.2.2	Tipico-Werbung im deutschen Profifußball	56
5.2.3	Kasino-Werbung	57
6.	Schattenseiten des Glücksspiels: Glücksspielbezogene Probleme	57
6.1	Klassifikation glücksspielbezogener Probleme	57
6.2	Ursachen und gefährdete Konsumentengruppen	58
6.3	Suchtgefährdungspotenzial verschiedener Glücksspielangebote	60
6.4	Sensibilisierung für glücksspielbezogene Probleme	60
7.	Fazit	61

Anhang	64
Quellenverzeichnis	74
Bildquellen	92

## **Abbildungsverzeichnis**

Abb. 1: Anteil der Bruttospielerträge im nicht regulierten Glücksspielmarkt 2012	11
Abb. 2: Rahmenkonstrukt zum Glücksspielerlebnis	29
Abb. 3: Lottowerbung: Alles ist möglich – Vom Bauarbeiter zum „Easy Rider“	55
Abb. 4: Tipico-Werbung mit Oliver Kahn	56
Abb. 5: Kasino-Werbung	57

## **Tabellenverzeichnis**

Tab. 1: Bruttospielerträge der regulierten Glücksspiele und Sportwetten in Deutschland	10
Tab. 2: Anzahl der aufgestellten Unterhaltungsautomaten und Sportspielgeräte in Deutschland von 2006 bis 2012	15
Tab. 3: Anzahl der Standorte und Konzessionen von Spielhallen in Deutschland von 2006 bis 2012	16
Tab. 4: Einnahmen des Staates aus Vergnügungs-, Umsatz- und Gewerbesteuerzahlung der Unterhaltungsautomatenwirtschaft in Deutschland von 2003 bis 2011	16
Tab. 5: Lebenszeitprävalenz der Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel nach Geschlecht und Altersgruppen in den Befragungen 2007, 2009, 2011 und 2013	17

## **Abkürzungsverzeichnis**

BGB	Bürgerliches Gesetzbuch
BZgA	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
DLTB	Deutscher Lotto- und Totoblock
DSM	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
GewO	Gewerbeordnung
GlüStV	Glücksspielstaatsvertrag
ICD	International Statistical Classification of Diseases and Related Health
Mio.	Millionen
Mrd.	Milliarden
LottStV	Lotteriestaatsvertrag
RennwLottG	Rennwett- und Lotteriegesezt
SCHULBUS	Schüler- und Lehrerbefragungen zum Umgang mit Suchtmitteln
SpielV	Spielverordnung
StGB	Strafgesetzbuch



## 1. Einleitung

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Friedrich Schiller).

Dieses Zitat veranschaulicht den hohen Stellenwert, den das Glücksspiel in unserer Gesellschaft hat. Spielen war zu allen Zeiten und in allen Kulturen ein fester Bestandteil des menschlichen Lebensalltags und ist es auch heute noch. Weltweit florieren die Glücksspielmärkte, auf denen der Großteil der Bevölkerung mindestens einmal in seinem Leben Erfahrungen sammelt – der deutsche Markt bildet hier keine Ausnahme.

Trotz ihrer Popularität sind Glücksspiele nicht unumstritten. Während sie einerseits als unterhaltsame Freizeitaktivität gehandelt werden, gelten sie andererseits als Laster mit sozial schädlichem Charakter. Darüber hinaus wird zum Teil kritisch gesehen, dass dieser umsatzstarke Markt dem Monopol des Staates unterliegt.

Angesichts dieser Widersprüchlichkeiten handelt es sich beim Glücksspielmarkt um einen interessanten Untersuchungsgegenstand, in dessen Funktionsweise das vorliegende Fachbuch einen Einblick geben soll. Vor allem die hohe Nachfrage nach Glücksspielprodukten stellt sowohl Ökonomen als auch Verhaltensforscher vor ein Rätsel, da der Konsum dieser Güter in der Regel zu finanziellen Verlusten führt und sich folglich nicht mit dem Modell des rational handelnden *homo oeconomicus* vereinbaren lässt. Folglich besteht die Zielsetzung dieses Buchs vordergründig darin, darüber Aufschluss zu geben, welchen Nutzen die Konsumenten aus der Teilnahme an Glücksspielen ziehen, welche Motive sie zum Spielen bewegen und wodurch ihr Spielverhalten beeinflusst wird.

Der Aufbau der Untersuchung stellt sich wie folgt dar: Zunächst erfolgt ein Überblick über den staatlichen Glücksspielmarkt, um dessen Besonderheiten und seine wirtschaftliche Bedeutung zu veranschaulichen. Es werden historische Entwicklungen, rechtliche Rahmenbedingungen, die verschiedenen Angebotsvarianten sowie das umstrittene Glücksspielmonopol des Staates beleuchtet.

Die beiden darauffolgenden Kapitel bilden den Schwerpunkt des Buchs, der einen Einblick in das Konsumverhalten der Nachfrager von Glücksspielprodukten gewährt. Nachdem zunächst die Nachfrageintensität untersucht wird, werden unter Berücksichtigung demografischer Variablen die Motive der Konsumenten und weitere Einflussfaktoren, die das Interesse an Glücksspielen begünstigen, erarbeitet. Aufgrund

ihrer großen Popularität findet in diesem Zusammenhang eine ausführlichere Behandlung der staatlichen Lotterien statt. Im Anschluss daran erfolgt die nähere Betrachtung des Konsumentenverhaltens während der eigentlichen Spielsituation, um darüber Aufschluss zu geben, auf welcher Basis die Spieler in Situationen der Unsicherheit ihre Entscheidungen treffen und wodurch sie trotz Niederlagen und finanzieller Verluste zur weiteren Teilnahme verleitet werden.

Im Mittelpunkt des nachfolgenden Kapitels steht die Werbung für Glücksspielprodukte. Der Blick auf konkrete Beispiele aus der Praxis dient der Veranschaulichung der psychologischen und rhetorischen Mittel, derer sich Marketingfachleute bedienen, um dieses verlustbringende Gut zu bewerben.

Nicht unberücksichtigt bleiben sollten glücksspielbezogenen Probleme, die angesichts der aktuellen Marktentwicklung eine sensible Behandlung erfordern. Diese bilden daher den Gegenstand des letzten Kapitels des Fachbuchs, in dem ein grober Überblick über die Ursachen ausufernden Spielverhaltens, gefährdete Konsumentengruppen und das individuelle Suchtgefährdungspotenzial einzelner Glücksspielvarianten gegeben wird.

## **2. Der staatliche Glücksspielmarkt**

### **2.1 Historischer Hintergrund**

Glücksspiel ist keineswegs eine neuzeitliche Erscheinung, sondern „reicht zurück an die Ursprünge aller Kultur“ (Hattler 2008, S. 26). Es weist eine lange Tradition auf, die sich über die Jahrtausende hinweg in den unterschiedlichsten Kulturen entwickelt hat. Dies belegen sowohl archäologische Funde von antiken Würfeln aus verschiedensten Materialien wie Knochen oder hochwertigen Metallen als auch Überlieferungen aus der Bildenden Kunst der Griechen und Römer sowie Schriftstücke aus Ägypten und Indien, in denen die Erfahrungen mit dem Würfelspiel beschrieben werden (vgl. Hattler 2008, S. 26; Meyer und Bachmann 2011, S. 8). Zu den ältesten Spielformen zählen die Orakelspiele, die bereits vor über 5000 Jahren herangezogen wurden, um zukünftige Ereignisse zu deuten oder Entscheidungen zu fällen (vgl. Buland 2008, S. 11; Schädler 2008, S. 21). Daneben diente das Spiel zunächst der Unterhaltung, bevor es mit der Einführung des rechtlichen Eigentumbegriffs zu Spielen mit materiellen Einsätzen kam (vgl. Buland 2008, S. 11).

Über die Antike hinaus setzte sich das Glücksspiel bis zu den Römern und Germanen fort und löste teilweise eine derartige Begeisterung aus, dass Spieler um ihren gesamten Besitz kamen (vgl. Meyer und Bachmann 2011, S. 8). Es ist nicht zuletzt auf diese extremen Ausmaße zurückzuführen, dass das Spielen um materielle Güter bereits in der Antike kritisch gesehen und auf eine Stufe mit Alkoholismus und ausschweifendem Sexualverhalten gestellt wurde (vgl. Hattler 2008, S. 28f).

Im Mittelalter folgten Verbote, die den umstrittenen Zeitvertreib eindämmen sollten, wobei diese Regelungen zu gewissen Festtagen ausgesetzt wurden, wodurch man sich erhoffte, das Spielverhalten der Bevölkerung kontrollieren zu können (vgl. Hattler 2008, S. 30; Schicht 2008, S. 209). Gerade der ärmere Teil der Bevölkerung begrüßte diese Gelegenheiten als „eine höchst willkommene Abwechslung zum harten Tagwerk“ (Schicht 2008, S. 209). Ausgenommen von diesen Auflagen und Verboten war der Adel, für den bis etwa zur Mitte des 18. Jahrhunderts das Glücksspiel neben Jagdausflügen und Theaterbesuchen zum bevorzugten Freizeitvergnügen zählte. Bereits im Mittelalter wurde diese zwiespältige Haltung offensichtlich, als Alfonso X. im Jahr 1283 in seinem „Buch über Schach-, Würfel- und Brettspiele“ das Spiel zwar als Möglichkeit der Zerstreung von alltäglichen Sorgen befürwortete, es jedoch der reicheren und gebildeteren Adelsschicht vorbehielt (vgl. Schumacher 2008b, S. 85f). Das ausufernde Verhalten beim Würfelspiel, das in zahlreichen Trinkliedern des 13. Jahrhunderts überliefert ist, zog zahlreiche Verordnungen und Verbote nach sich, hatte jedoch auch die Entstehung von Spielhäusern und -plätzen zur Folge, die entweder von der Stadt selbst geführt wurden oder aber von Privatleuten, die gegen Entrichtung eines Entgelts die benötigte Konzession erhielten (vgl. Schumacher 2008a, S. 42; Schumacher 2008a, S. 43). Der Hauptgrund für die Entscheidung, Glücksspiel in reduziertem Maße zuzulassen, ist in den hohen Einnahmen zu sehen, die die städtischen Kassen füllten (vgl. Schumacher 2008a, S. 44). Zunehmende Betrügereien mit gezinkten Würfeln, aber auch ruinöse finanzielle und soziale Folgen von Spielbesessenheit führten nicht nur zu erneuter Kritik von Seiten der Kirche, die im Würfelspiel eine Gefährdung für das Seelenheil sah und es als Sünde sowie Teufelswerk bezeichnete, sondern auch zu dem Erlass weiterer Gesetze und Verbote. Da diese Vorkehrungen jedoch nicht den gewünschten Effekt erzielten, kam es im 15. Jahrhundert letztlich zur Schließung vieler Würfelspielbanken (vgl. Schumacher 2008a, S. 45f).