

Online-Poker in der Europäischen Union

DHS Konferenz
Hamburg

Ingo Fiedler

15.11.2011

Agenda

- Ausgangssituation: Poker als Glücksspiel
- Onlinepokerdatenbank der Universität Hamburg (OPD-UHH)
- Der Markt für Onlinepoker in der EU-27
- Der deutsche Onlinepokermarkt
- Das Spielverhalten von Onlinepokerspielern

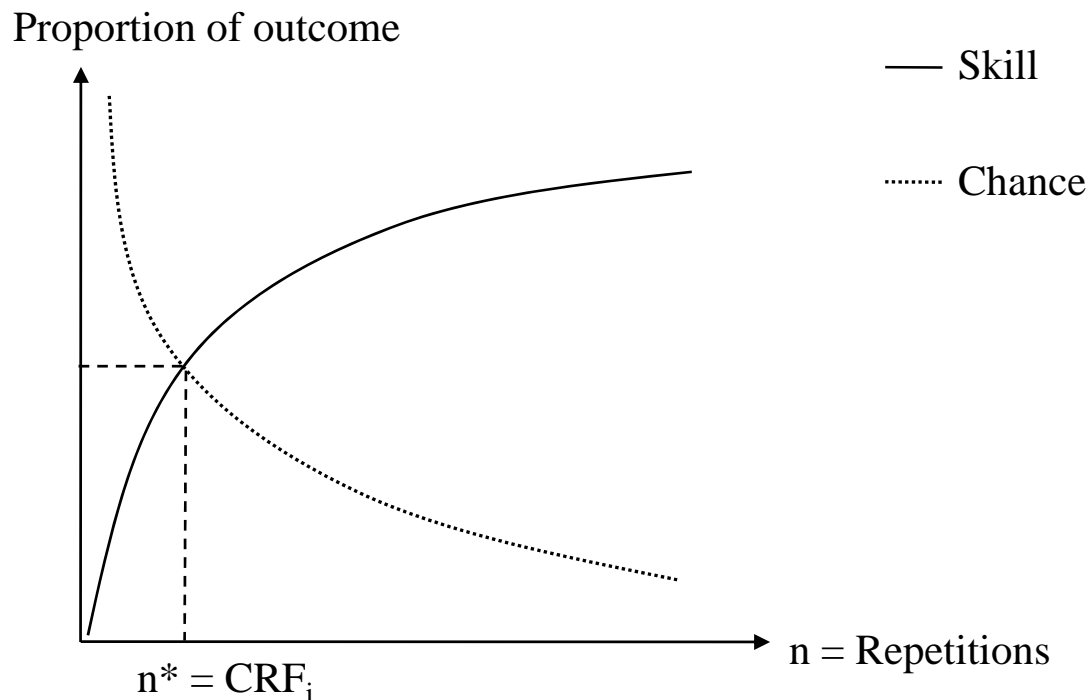
- Vortrag basiert auf 6 Aufsätzen zu dem Thema
 - Quantifying Skill in Games – Theory and Empirical Evidence for Poker
 - The Gambling Habits of Online Poker Players
 - Gamblers' Habits: Empirical Evidence on the Behavior of Regulars, Newcomers and Dropouts
 - The Market for Online Poker
 - Online Poker in the European Union
 - Der deutsche Markt für Onlinepoker: Umfang und Spielerverhalten

Ausgangssituation

- Der Grund für regulatorischen Markteingriff bei Glücksspielen: Schutz der Bevölkerung vor den Gefahren der Sucht
- Glücksspiel rechtlich anhand drei Kriterien definiert:
 - Entgeltlichkeit
 - Gewinnmöglichkeit
 - Überwiegender Einfluss des Geschicks
- Glück? Geschick? Ist Poker ein Glücksspiel und damit illegal – oder ist es ein Geschicklichkeitsspiel und somit legal?

Geschick beim Poker

Die Frage ist *nicht, ob* sondern *wann* Poker zu einem Geschicklichkeitsspiel wird!



Überwiegt das Geschick beim Poker?

$$n_i^* = CRF_i = \frac{(\lambda\sigma_{1i})^2}{E_{1i}^A[x]^2}$$

	n	winrate ^A	$\tilde{\sigma}_{1i}$	CRF95.5%	CRF99.7%
NL 200-1000 6max	51,761	0.6354	8.624	737	1,658

- Der ungeschickte Durchschnittsspieler benötigt ~13 Stunden Spielzeit, um die CRF zu erreichen
- Der Durchschnittsspieler spielt allerdings nur 4,87 Stunden
- Es folgt: Poker ist ein Glücksspiel für die Mehrheit der Spieler

Die Datenbank: OPD-UHH

- Kern der Datenaufzeichnung: September 2009 bis März 2010

Anbieter	Start	Ende
PokerStars	10.09.2009	11.03.2010
Full Tilt Poker	06.09.2009	11.03.2010
Everest Poker	13.08.2009	11.03.2010
IPN (Boss Media)	27.07.2009	02.02.2010
Cake Poker	01.11.2009	02.07.2010

- 64,72% des Gesamtmarktes: 4.591.342 Spieleridentitäten
- Aufgezeichnete Daten:
 - Herkunft: Land/Region
 - Spieldauer
 - Sessionlänge
 - Anzahl Sessions
 - Spieleinsätze/Limits

Absolute Marktgrößen in der EU

Rank	Country	Gross Market Size 2010		
		Size in Mil. US \$	Share EU-27	Share World Market
1	Germany	391.94	24.14%	10.85%
2	France ^a	187.35	11.54%	5.19%
3	Great Britain	159.72	9.84%	4.42%
4	Netherlands	152.80	9.41%	4.23%
5	Spain	117.07	7.21%	3.24%
6	Sweden	99.25	6.11%	2.75%
7	Finland	80.93	4.98%	2.24%
8	Denmark	58.50	3.60%	1.62%
9	Hungary	47.78	2.94%	1.32%
10	Poland	47.09	2.90%	1.30%
Total	EU-27	1,623.80	100%	44.96%
Total	World Market	3,611.59		

^a Online poker in France was legalized, licensed, taxed, and insulated from other markets in 2010. This was not covered by the data in the OPD-UHH.

Relative Marktgrößen in der EU

Rank	Country	Gross Market Size in Mil. US \$ in 2010	Population	US \$ per Head
1	Finland	80.93	5,255,695	15.40
2	Estonia	15.51	1,291,170	12.01
3	Sweden	99.25	9,074,055	10.94
4	Denmark	58.50	5,515,575	10.61
5	Netherlands	152.8	16,783,092	9.10
6	Malta	2.56	406,771	6.29
7	Austria	46.58	8,214,160	5.67
8	Slovenia	10.76	2,003,136	5.37
9	Hungary	47.78	9,992,339	4.78
10	Germany	391.94	82,282,988	4.76
Total	EU-27	1,623.80	502,671,847	3.23
Total	World Market	3,611.59	6,842,454,978	0.53

Prävalenz von Onlinepoker in der EU

Rank	Country	Active players	Population	Players/Population
1	Denmark	90,532	5,515,575	1.641%
2	Estonia	19,212	1,291,170	1.488%
3	Netherlands	239,700	16,783,092	1.428%
4	Finland	71,543	5,255,695	1.361%
5	Hungary	122,482	9,992,339	1.226%
6	Sweden	102,333	9,074,055	1.128%
7	Luxembourg	4,754	497,538	0.956%
8	Slovenia	18,899	2,003,136	0.944%
9	Portugal	100,075	10,735,765	0.932%
10	Latvia	20,281	2,217,969	0.914%
TOTAL EU-27		2,905,925	502,671,847	0.578%
Total World Market		6,029,930	6,842,454,978	0.088%

Einflussfaktoren auf Marktgröße und Prävalenz von Onlinepoker

- Weltweit zwei Einflussfaktoren:
 - Bruttoinlandsprodukt pro Kopf ($p < 0,001$)
 - Kulturkreiszugehörigkeit eines Landes ($p < 0,001$)
- In der homogenen EU-27
 - Internetaktivität korreliert positiv mit der Marktgröße ($p < 0,001$)
- Kein Effekt: Rechtliche Situation von Onlinepoker
- Erklärung: Verbote werden nicht durchgesetzt

Der deutsche Onlinepokermarkt

- Zweitgrößter Markt weltweit
- 9,64% aller Spieler aus Deutschland
- 581.350 Spieler mit 6-Monatsteilnahmeprävalenz an Onlinepokerspielen um Echtgeld
- 0,706% der Bevölkerung (Rang 14 weltweit)
- 0,907% aller Internetnutzer (Rang 22 weltweit)
- 392 Millionen \$ Spielerverluste

Herkunft nach Bundesländern

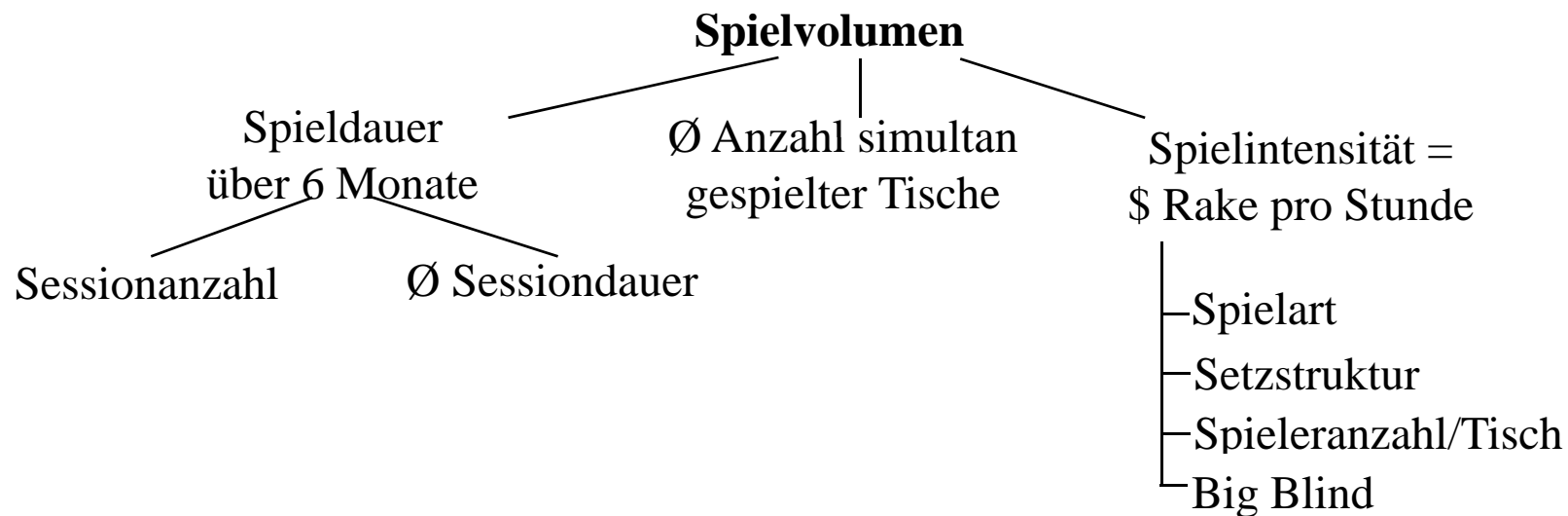
Bundesland	Bevölkerung	Beobachtete Spieleridentitäten ^a	Anzahl Spieler Hochrechnung ^b	Spieleranteil Bundesland	Spieleranteil Bevölkerung	Verhältnis Spieleranteil Region zu Land
Deutschland gesamt	82.002.356	216.520	581.350	100,00%	0,71%	1,00
Hamburg	1.772.100	8.737	23.459	4,04%	1,32%	1,87
Bremen	661.866	2.862	7.684	1,32%	1,16%	1,64
Berlin	3.431.675	13.768	36.967	6,36%	1,08%	1,52
Nordrhein-Westfalen	17.933.064	58.212	156.298	26,89%	0,87%	1,23
Schleswig-Holstein	2.834.260	8.627	23.163	3,98%	0,82%	1,15
Saarland	1.030.324	2.933	7.875	1,35%	0,76%	1,08
Niedersachsen	7.947.244	21.155	56.801	9,77%	0,71%	1,01
Mecklenburg-Vorpommern	1.664.356	4.140	11.116	1,91%	0,67%	0,94
Hessen	6.064.953	14.786	39.700	6,83%	0,65%	0,92
Rheinland-Pfalz	4.028.351	9.364	25.142	4,32%	0,62%	0,88
Bayern	12.519.728	28.107	75.466	12,98%	0,60%	0,85
Baden-Württemberg	10.749.506	23.186	62.254	10,71%	0,58%	0,82
Sachsen	4.192.801	7.982	21.431	3,69%	0,51%	0,72
Brandenburg	2.522.493	4.795	12.874	2,21%	0,51%	0,72
Thüringen	2.267.763	3.947	10.598	1,82%	0,47%	0,66
Sachsen-Anhalt	2.381.872	3.919	10.522	1,81%	0,44%	0,62

^a: Bei den Anbietern Pokerstars und Cake Poker wird der Herkunftsort eines Spielers angegeben. Der Herkunftsort der einzelnen Spieleridentitäten dieser Anbieter wurde mit der Städte- und Regionen-Datenbank „World Cities“ von MaxMind verknüpft. Diese Spalte gibt die Anzahl der beobachteten Spieleridentitäten je Region dieser beiden Anbieter an.

^b: Die Anzahl der Pokerspieler je Region basiert auf dem Anteil, den die Anbieter Pokerstars und Cake Poker an den insgesamt beobachteten deutschen Spieleridentitäten haben (62,25%), dem Anteil des Gesamtmarktes, den die beobachteten Pokeranbieter am Gesamtmarkt haben (64,72%), sowie dem Anteil an Pokerspielern pro Spieleridentität (85%),.

Quelle Bevölkerungsdaten: Statistisches Bundesamt, Statistisches Jahrbuch 2010.

Das Spielverhalten von Onlinepokerspielern

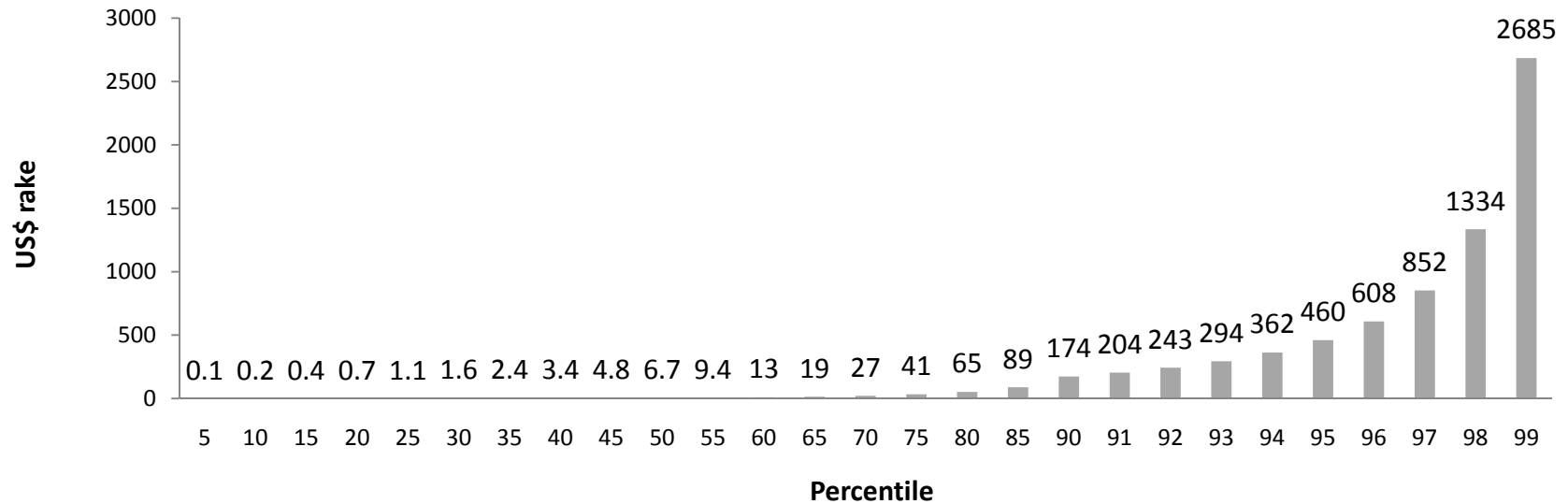


*Spielvolumen = Spieldauer über 6 Monate in Stunden * Ø Anzahl Tische * Ø \$ Rake pro Stunde*

Korrelationen zwischen Variablen des Spielverhaltens

	\bar{x}	Median	σ	Top 10%	Top 5%	Top 1%	Total
Number of sessions	24.03	7	49.30	63	108	247	51,141,167
Session length in min.	50.27	42.0	37.76	94.78	118.6	182.3	-
Total playing time in h	25.28	4.88	65.21	62.78	117.6	318.0	53,785,011
Number of tables	1.31	1.05	1.04	1.65	2.36	6.03	-
Playing intensity (US\$ rake/h)	2.40	.87	4.46	6.12	9.90	19.75	-
Playing volume in US\$	177.5	4.86	1,935	173.9	460.1	2,685	377,714,269
Playing duration	55.32	27	60.83	160	175	182	-
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Sessions/day	.74	.60	.66	1.50	2	3	-
Playing time/day	38.70	20.00	53.62	98.34	142.03	259.00	-
Playing volume in US\$/day	2.48	.27	14.45	4.42	9.15	35.42	-

Die Konzentration des Spielvolumens



Player group	Playing volume in US\$ rake paid	Share of total playing volume
Top 1%	225,086,489	59.59%
Top 5%	313,888,432	83.10%
Top 10%	343,956,948	91.06%
All	377,714,269	100%

Sind Vielspieler oder exzessive Spieler pathologische Spieler?

- Keine eindeutige Antwort möglich
- Gruppe der Vielspieler setzt sich aus pathologischen und professionellen Spielern zusammen
- Einziges Unterscheidungsmerkmal der beiden Gruppen: Impulsivität (Weinstock & Petry, 2009)
- Zur Identifikation pathologischer Spieler muss das Setzverhalten der Spieler analysiert werden
- Neues Forschungsprojekt an der Universität Hamburg widmet sich dieser Fragestellung

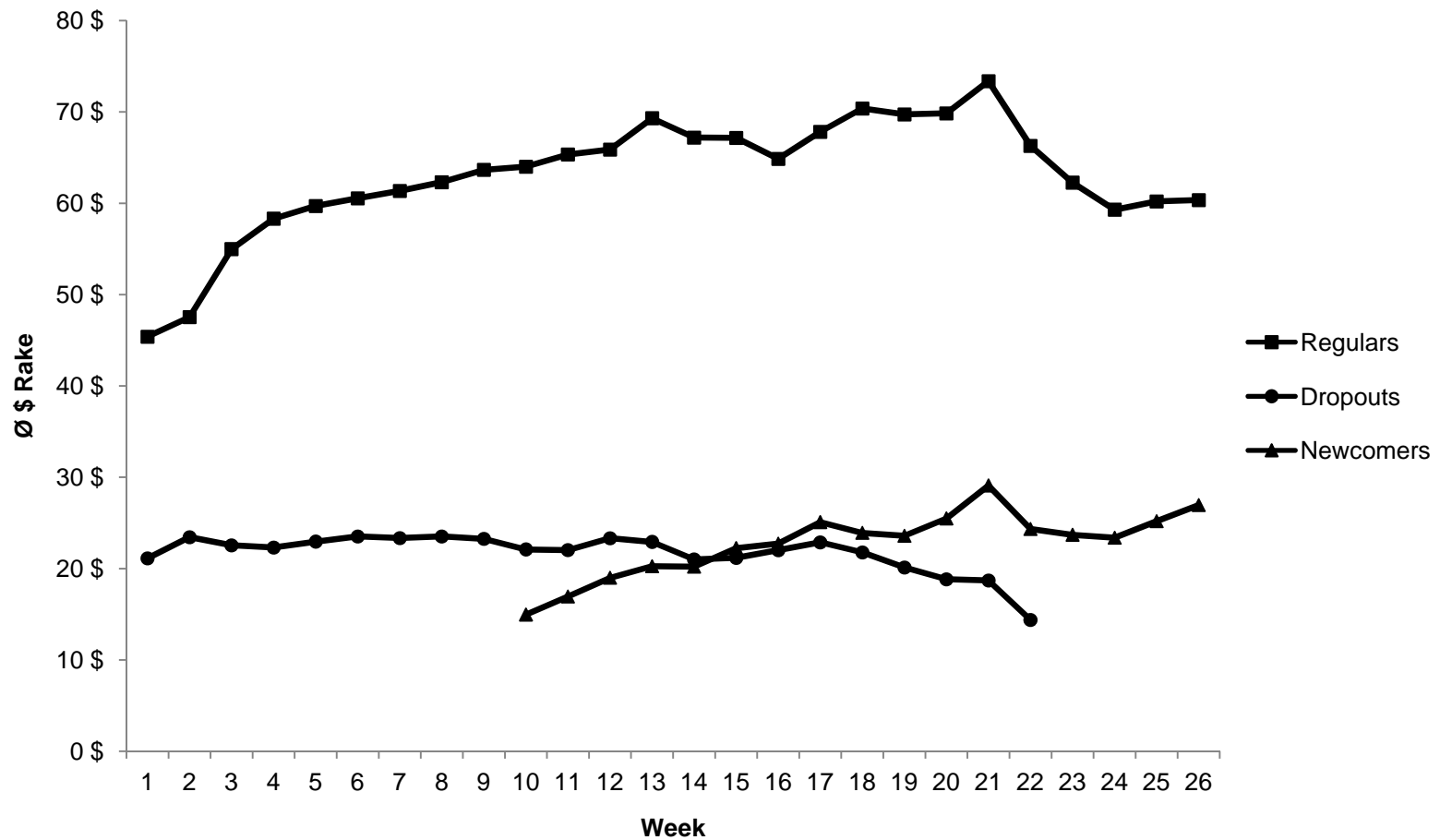
Korrelationen zwischen Variablen des Spielverhaltens

Nonparametric Spearman correlations among the variables of the gambling habits (n=2,127,887).

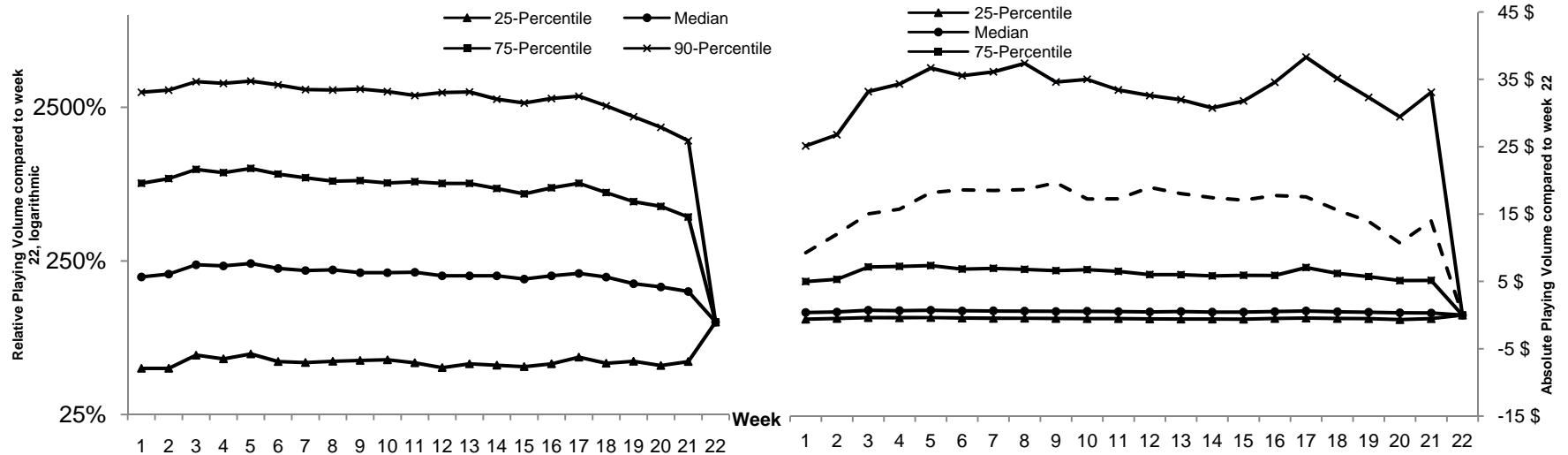
	Sessions	Session Length	Playing Time	Tables	Playing Intensity	Playing Volume	Playing Duration	Sessions /Day	Time /Day	Rake /Day
Sessions	-	.360**	.939**	.534**	.160**	.793**	.831**	-.171**	.139**	.264**
Session Length		-	.644**	.428**	.031**	.527**	.235**	.049**	.612**	.483**
Playing Time			-	.587**	.141**	.836**	.749**	-.100**	.345**	.399**
Tables				-	.113**	.564**	.416**	-.037**	.246**	.357**
Playing Intensity					-	.633**	.187**	-.106**	-.078**	.674**
Playing Volume						-	.667**	-.130**	.243**	.689**
Playing Duration							-	-.607**	-.290**	-.029**
Sessions/Day								-	.771**	.448**
Time/Day									-	.642**
Rake/Day										-

- Variablen des Spielverhaltens verstärken sich gegenseitig
- Lediglich die Spielfrequenz wirkt moderierend

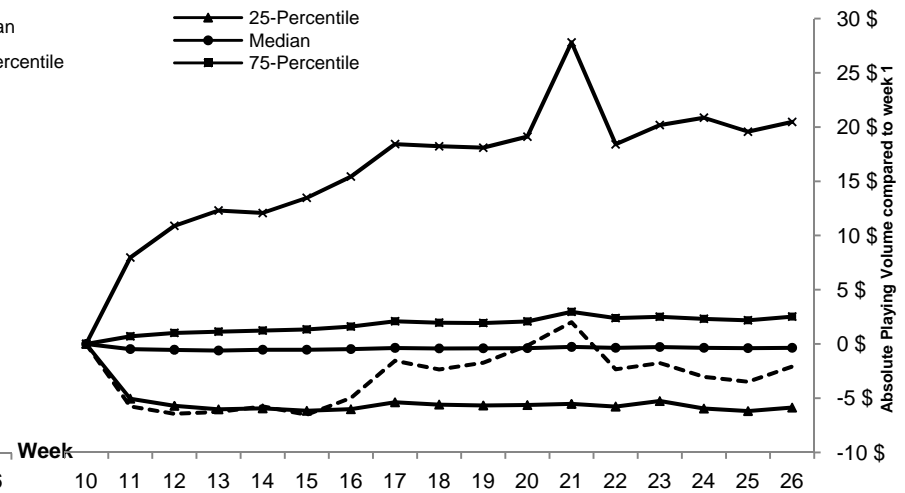
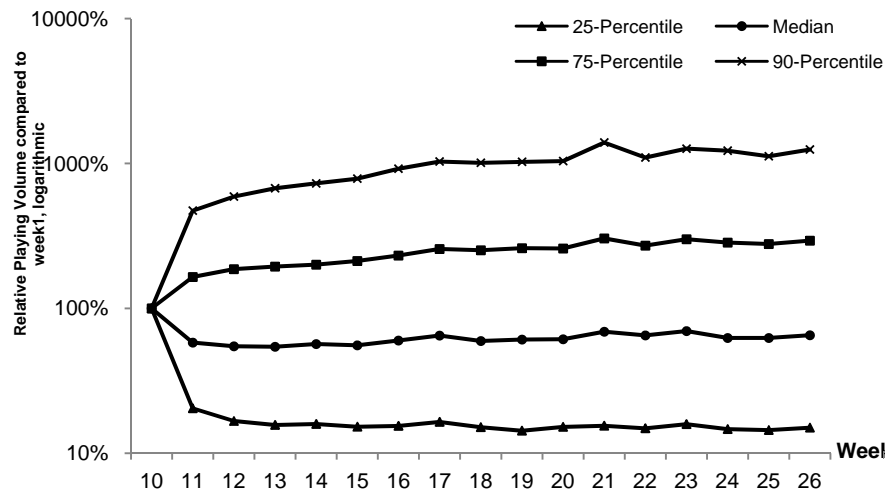
Das Spielverhalten im Zeitablauf



Veränderung des Spielverhaltens im Zeitablauf, Aussteiger



Veränderung des Spielverhaltens im Zeitablauf, Neueinsteiger



Zusammenfassung und Ausblick

- Onlinepoker ist rechtlich ein Glücksspiel
- Onlinepoker trotz Verbote ein Milliardenmarkt
- Kleine Gruppe der Vielspieler = Großteil des Spielvolumens
- Bei einer kleinen Gruppe der Neueinsteiger ist eine potentielle Spielsuchtgefahr zu erkennen
- Zu beantwortende Fragen:
 - Wie kann Verbot von Onlinepoker durchgesetzt werden?
 - Wie können pathologische Spieler erkannt werden?
 - Wie können pathologische Spieler am Spielen gehindert werden?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

Ingo Fiedler

ingo.fiedler@public.uni-hamburg.de