

SKILL VS. LUCK

Die Klassifikation von Spielen

Spiele können aufgrund ihrer Eigenschaften in verschiedene Kategorien eingeteilt werden. Der Gesetzgeber unterscheidet zwischen Glücks- und Geschicklichkeitsspielen, wobei erstgenannte immer dann vorliegen, wenn „die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt“ (§1 Abs. 1 GSpG). Dieser Definitionsansatz ist jedoch aus zweierlei Hinsicht zu bemängeln: zum einen wird ein kausaler Zusammenhang zwischen dem Spielresultat und der Eigenschaft des Spiels hergestellt. Dies trifft aber gleichermaßen auf Geschicklichkeitsspiele zu. Man denke beispielsweise an einen zu Unrecht gegebenen Foul-Elfmeter im Fußball. Dieser wird von der Zufallsvariable „Schiedsrichter“ bestimmt (die Aktion liegt außerhalb der Kontrolle der Akteure) und kann das Spielergebnis maßgeblich beeinflussen. Zum anderen wird mit oben genannter Definition der Anspruch gestellt den Einfluss des Zufalls quantitativ zu bestimmen. Hierfür fehlt es jedoch an einem geeigneten, wissenschaftlich anerkannten Verfahren.

Neuer Definitionsansatz

Der Sport kann zweifelsfrei als Mutter aller Geschicklichkeitsspiele verstanden werden. Über unterschiedliche Wettkampfsysteme wird bestimmt, welcher Athlet der beste bzw. geschickteste von allen ist. Dabei lässt sich unabhängig von der gewählten Sportart ein gemeinsamer Nenner feststellen: es gibt stets einen Favoriten und einen Außenseiter. Der Favorit darf aufgrund seiner Überlegenheit den Sieg erwarten, der Außenseiter hingegen kann nur hoffen als Sieger vom Platz zu gehen. Letztgenannte Ausgangslage findet sich auch in Glücksspielen wieder. Die Rolle des Außenseiters liegt hier allerdings in den Spielregeln begründet. Trotz größter Anstrengung wird es einem Akteur bei Glücksspielen niemals gelingen, langfristig zu gewinnen – er ist auf Glück angewiesen. Geschick kann hingegen niemals die Ursache eines Erfolges sein. Von einem Geschicklichkeitsspiel muss daher immer dann die Rede sein, wenn es einem Teilnehmer grundsätzlich möglich ist (aufgrund von Talent und/oder Training), die Favoritenrolle einzunehmen. Ist dies aufgrund der Struktur des Spiels nicht möglich, handelt es sich um ein Glücksspiel. Dieser Definitionsansatz wird auch durch Erkenntnisse der Spieltheorie als Teilgebiet der Mathematik gestützt und lässt im Unterschied zu obiger Begriffsbestimmung keinen Raum für Interpretationen.

Faktor Geschicklichkeit im Pokerspiel

Der Geschicklichkeitsfaktor im Pokerspiel und das Kräfteverhältnis von Spielteilnehmern wurde von APSA Präsident Mag. Martin Sturc in einer wissenschaftlichen Arbeit tiefgehend untersucht. Für weitere Informationen sei auf sein Buch „[SKILL BEATS LUCK](#)“ verwiesen.