



Knut Karnapp (Autor)

## **Online-Gam(bl)ing**

Zur Notwendigkeit der systematischen Fortentwicklung des Glücksspielrechts am Beispiel virtueller Pokerräume



Internationale  
Göttinger Reihe

### RECHTSWISSENSCHAFTEN

Knut Karnapp

#### **Online-Gam(bl)ing**

Zur Notwendigkeit der systematischen  
Fortentwicklung des Glücksspielrechts  
am Beispiel virtueller Pokerräume

**Band 87**



Cuvillier Verlag Göttingen  
Internationaler wissenschaftlicher Fachverlag

<https://cuvillier.de/de/shop/publications/8005>

Copyright:

Cuvillier Verlag, Inhaberin Annette Jentzsch-Cuvillier, Nonnenstieg 8, 37075 Göttingen,  
Germany

Telefon: +49 (0)551 54724-0, E-Mail: [info@cuvillier.de](mailto:info@cuvillier.de), Website: <https://cuvillier.de>

## A. Einleitung

### I. Gegenstand und Zielsetzung der Arbeit

“I’m a pretty good poker player.”

Diesen Satz gab der demokratische Präsidentschaftskandidat Barack Obama im Mai 2007 als Antwort auf die Frage der Associated Press nach einem seiner versteckten Talente zu Protokoll<sup>1</sup>. Eine solche Aussage erregt in den USA nicht sonderlich viel Aufsehen, zeigt sie doch lediglich, wie tief das Pokerspiel in der amerikanischen Gesellschaft verwurzelt ist. Seit Anfang des 18. Jahrhunderts französische Siedler ein Spiel namens *poque* mit nach Übersee brachten<sup>2</sup>, erfreut man sich dort quer durch alle Bevölkerungsschichten des heute trotz seiner zahlreichen Variationen oft allgemein als *Poker* bezeichneten Zeitvertreibs. Geschuldet der Tatsache, dass Erfolg beim Pokern gemeinhin in Geld gemessen wird, übt das Spiel seit Anbeginn einen besonderen Reiz aus.

USD 18.346.673. Diese astronomische Summe gewann der gebürtige Iraner, Antonio Esfandiari, im Sommer 2012 für den Sieg beim bis dato höchstdotierten Pokerturnier der Welt im Rahmen der World Series of Poker in Las Vegas<sup>3</sup>. Während Poker in den USA bereits in den 1870er Jahren in einem Satz mit Baseball genannt wurde<sup>4</sup>, hat es in Deutschland einige Zeit gedauert, bis das Spiel in der Mitte der Gesellschaft angekommen ist.

Spätestens allerdings seit Boris Becker auf verschiedenen Privatsendern einen der weltweit größten Anbieter von Online-Poker beworben hat, Bwin-Party den FC Bayern München sponserte<sup>5</sup> oder der Deutsche Pius Heinz im November 2011 sagenhafte USD 8.715.638 für den Sieg beim Main Event der World Series of Poker gewann<sup>6</sup>, ist das Pokerspiel auch in Deutschland aus der Unterhaltungsindustrie nicht mehr wegzudenken. Schätzungen zufolge haben sich allein bis ins Jahr 2010 mehr als vier Millionen Deutsche in einen Online-Poker-Raum eingeloggt, um sich mit anderen Spielern der ganzen Welt

---

<sup>1</sup> [http://usatoday30.usatoday.com/news/politics/2007-05-17-2380332271\\_x.htm](http://usatoday30.usatoday.com/news/politics/2007-05-17-2380332271_x.htm); *McManus*, Cowboys Full: The Story of Poker, S. 3.

<sup>2</sup> *McManus*, Cowboys Full: The Story of Poker, S. 50.

<sup>3</sup> <http://www.spiegel.de/panorama/rekord-poker-spieler-gewinnt-18-millionen-dollar-a-842642.html>. „The National Game“, New York Times vom 12. Februar 1875.

<sup>5</sup> <https://www.bwin.com/de/p/about-us/sponsoring/history/bayernmunich>.

<sup>6</sup> *König*, <http://www.spiegel.de/sport/sonst/historischer-erfolg-deutscher-student-gewinnt-poker-wm-a-796668.html>; *dpa*, <http://www.handelsblatt.com/sport/sonstige-sportarten/pius-heinz-deutscher-student-pokert-sich-zum-multimillionaer/5815358.html>.



zu messen<sup>7</sup>. Viele davon kehren regelmäßig zurück. Laut einer Studie von *Fiedler/Wilcke* haben allein zwischen September 2009 und März 2010 knapp 600.000 Deutsche Online-Poker gespielt<sup>8</sup>. Dass diese Zahl sich bis heute noch deutlich erhöht hat, darf als gesichert gelten.

Angesichts solcher Dimensionen kann es dann auch wenig verwundern, dass Poker hinter den Sportwetten mit 23% den zweitgrößten Anteil im europäischen Markt für Online-Glücksspiele einnimmt<sup>9</sup>. Mit Wachstumsraten von jährlich fast 15% wurde der Umsatz in der europäischen Union für das Jahr 2015 auf 13 Mrd. Euro geschätzt<sup>10</sup>. Dieses rasante Wachstum wird nicht zuletzt dadurch begünstigt, dass der technologische Fortschritt es ermöglicht, verschiedenste Dienstleistungen auf einer stetig steigenden Anzahl an Endgeräten anzubieten. Vor allem der Ausbau des mobilen Internets für Smartphones oder Tablets hat diese Entwicklung enorm befördert<sup>11</sup>.

Die zunehmende Popularität und wirtschaftliche Bedeutung des Pokerspiels sind Gründe, warum sich auch die Rechtswissenschaft in jüngster Vergangenheit vermehrt mit diesem Thema auseinander zu setzen hatte. Dabei kommt es für eine Beurteilung, egal ob öffentlich-, straf- oder zivilrechtlich, zunächst auf die grundlegende Unterscheidung an, ob es sich bei Poker allgemein um ein Glücks- oder Geschicklichkeitsspiel handelt. Diese entscheidende Frage wird, von einigen wenigen Ausnahmen abgesehen<sup>12</sup>, in der Rechtsprechung<sup>13</sup> auf der einen und von Teilen der Literatur und Wissenschaft<sup>14</sup> auf der anderen Seite gänzlich diametral beantwortet. Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, vor dem Hintergrund einer umfassenden Bewertung des Pokerspiels in der Variante No Limit Te-

<sup>7</sup> *Schmieder*, <http://www.sueddeutsche.de/panorama/online-pokern-mit-royal-flush-ins-gefaengnis-1.273324>.

<sup>8</sup> *Fiedler/Wilcke* ZfWG 2011, 243 (244).

<sup>9</sup> COM (2012) 596 final, S. 11; Sportwetten haben demgegenüber einen Marktanteil von 32%.

<sup>10</sup> COM (2012) 596 final, S. 9; bezogen auf den Onlineglücksspielmarkt, der wiederum 14,2% des gesamten europäischen Glücksspielmarkts ausmacht.

<sup>11</sup> Vgl. COM (2012) 596 final, S. 9; einer Studie von PricewaterhouseCoopers zu Folge sollen allein in Deutschland im Jahr 2018 bereits 42 Millionen Menschen Zugriff auf mobiles Internet haben; veröffentlicht in: *PricewaterhouseCoopers*, German Entertainment and Media Outlook 2014–2018, S. 23.

<sup>12</sup> Soweit ersichtlich nur: LG Karlsruhe Urt. v. 09.01.2009, Az. Ns 97 Js 14968/07, 18 AK 127/08; FG Köln Zwischenurteil v. 30.10.2012 Az. 12 K 1136/11 und bestätigend im Revisionsverfahren dazu: BFH Urt. v. 16.09.2015 Az. X R 43/12; FG Münster Urt. v. 18.07.2016, Az. 14 K 1370/12 (noch nicht rechtskräftig; Revision beim Bundesfinanzhof anhängig, Az. X R 34/16).

<sup>13</sup> Siehe u.a.: BGH Urt. v. 28.09.2011, Az. I ZR 93/10; OLG Köln Urt. v. 12.05.2012, Az. 6 U 142/09; LG Köln Urt. v. 09.07.2009, Az. 31 O 599/08; OVG Nordrhein-Westfalen Beschl. v. 03.12.2009, Az. 13 B 775/09; OVG Berlin-Brandenburg Beschl. v. 20.04.2009, Az. OVG 1 S 203.08.

<sup>14</sup> Z. B. *Koenig/Ciszewski* GewArch 2007, 402ff.; *Holznapel* MMR 2008, 439ff.; *Schmidt/Wittig* JR 2009, 45ff.; *Hambach/Hettich/Kruijs* MR-Int. 2009, 41ff.



Das Holdem den potentiellen Markteintritt eines Online-Poker-Anbieters in Deutschland einer rechtlichen Analyse zu unterziehen.

Zunächst soll anhand der deutschen und internationalen Rechtsprechung und Literatur der Meinungsstand dargestellt werden, bevor der Untersuchungsgegenstand in einem zweiten Schritt anhand eigener Abgrenzungskriterien einer umfassenden rechtlichen Bewertung unterzogen wird.

Da die Fülle der rechtlichen Probleme in diesem Bereich jedoch kaum greifbar ist, kann sich die folgende Darstellung lediglich mit einer begrenzten Anzahl an Themen befassen.

## **II. Gang der Untersuchung**

Ausgehend von den beschriebenen Zielen ist die vorliegende Arbeit in vier Abschnitte untergliedert. Zunächst erfolgt im ersten Teil nach einer kurzen geschichtlichen und technischen Einführung eine Erläuterung des Spielprinzips sowie eine Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes. Zudem wird auf die wirtschaftliche Bedeutung und grundlegende rechtliche Problemstellungen von virtuellen Pokerräumen eingegangen. Der erste Teil endet mit einer rechtlichen Bestandsaufnahme.

Beginnend mit der entscheidenden Abgrenzung von Glücks- und Geschicklichkeitsspielen werden anschließend im zweiten Teil die Grundlagen für die Diskrepanz in der rechtlichen Beurteilung erarbeitet. Vor einem rechtsvergleichenden Hintergrund wird sodann ein eigener Vorschlag für die Entwicklung von Abgrenzungskriterien unterbreitet und eine wertende Gesamtbetrachtung vorgenommen. Abschließend werden diese auf den Untersuchungsgegenstand angewendet und die Rechtsfolgen bewertet.

Der dritte Teil schließlich betrachtet die im zweiten Teil erarbeiteten Ergebnisse in Hinblick auf die Rechtsfolgen für die Praxis.

Eine Zusammenfassung der wesentlichen Untersuchungsergebnisse schließt die Arbeit ab.



## B. Online-Gaming und Virtuelle Pokerräume

Das Recht des Online-Gamings ist durchdrungen von Rechtsproblemen, von denen nicht wenige sehr vielschichtig und in weiten Teilen noch ungeklärt sind. Gerade an der fließend verlaufenden Grenze zum Recht des Online-Glücksspiels wird deutlich, dass sich geltendes Recht als ein Gefüge mehr oder weniger wirksamer Normen darstellt, das durch menschliches Handeln zur Geltung gebracht wird und sich dabei in die Lebenswirklichkeit der jeweiligen Kultur und deren Zeitgeist einfügen muss<sup>15</sup>. Seit jeher ist es Aufgabe des Rechts, bestehende Zustände und Verhältnisse einer bestimmten Regelung zuzuführen und sich zudem an den fortschreitenden Strukturwandel moderner Gesellschaftsformen anzupassen<sup>16</sup>. „Dass diese Herausforderung – für die legislative Rechtsetzung nicht minder als für ihre judikative Durchsetzung und Fortbildung – heutzutage noch gewachsen scheint“ und der stetig an Geschwindigkeit zunehmende technologische Fortschritt es letztlich dem geschriebenen Recht unmöglich macht, im gleichen Takt Schritt zu halten, hat *Berberich*<sup>17</sup> äußerst treffend beschrieben. Recht ist und bleibt „eine von Menschen um der Menschen Willen geschaffene Ordnung“<sup>18</sup>.

Dies gilt nicht zuletzt auch für die Bereiche der Online-Spiele und Online-Glücksspiele, deren Popularität ohne die Entwicklung des Internets zum Massenmedium nicht denkbar wäre. War es bis vor wenigen Jahren aufgrund eingeschränkter Rechenleistung mobiler Endgeräte und vor allem wegen der äußerst limitierten Bandbreite des mobilen Internetzugangs kaum vorstellbar, mit einer dem Wohnzimmer-PC vergleichbaren Qualität unterwegs im Internet zu surfen, nutzen Verbraucher heutzutage quer durch sämtliche Altersklassen wie selbstverständlich die sich ihnen bietenden Unterhaltungsmöglichkeiten, angefangen bei Streamingdiensten, über Sportwetten bis hin zu virtuellen Pokerräumen auch fernab der heimischen vier Wände. Dabei werden sowohl in der rechtlichen als auch in der politischen Diskussion unter dem Oberbegriff der *Online-Glücksspiele* nicht selten eine Vielzahl von Unterhaltungsmöglichkeiten zusammengefasst<sup>19</sup>, ohne dass damit bereits eine inhaltliche oder gar rechtliche Definition verbunden wäre.

An dieser Stelle erscheint es zunächst zweckmäßig, beginnend mit einer begrifflichen Einordnung virtueller Pokerräume (B. I.) eine Grundlagenbetrachtung vorzunehmen und

<sup>15</sup> Ähnlich: *Zippelius*, Rechtsphilosophie, Kap I. § 4, S. 13ff.; *ders.*, Das Wesen des Rechts, I. c), S. 14f.

<sup>16</sup> *Ceffinato*, § 1 I., S. 20.

<sup>17</sup> *Berberich, Matthias*, Virtuelles Eigentum, S. 1.

<sup>18</sup> *Simitis*, Rechtliche Anwendungsmöglichkeiten kybernetischer Systeme, S. 11.

<sup>19</sup> KOM (2011) 128, S. 9, 14f.; COM (2012) 596 final, S. 10f.; Synonym auch bezeichnet als *Online-Gewinnspiele* oder *Online-Glücksspieldienste*.



dazu deren Entstehung und Fortentwicklung (B. II.), die technischen Gegebenheiten (B. III.) sowie die wirtschaftliche Bedeutung (B. IV.) darzustellen, bevor im Anschluss an eine Darstellung und Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes (B. V.) sowie eine rechtliche Bestandsaufnahme (B. VI.) verschiedene grundlegende Problemstellungen dieser Art des *Online-Glücksspiels*<sup>20</sup> im Mittelpunkt stehen werden.

## I. Begriffliche Einordnung virtueller Pokerräume

Ordnet man virtuelle Pokerräume in die verschiedenen Kategorien von Computerprogrammen ein, erfüllen diese zunächst alle Voraussetzungen typischer Bildschirmspiele. Diese sind auf einem Computer oder einer Konsole lauffähige Programme, die der Unterhaltung des Verwenders dienen<sup>21</sup>. Zwar hat bisher, soweit ersichtlich, kein Anbieter virtueller Pokerräume seine Software auf die verschiedenen am Markt vorhandenen Konsolen ausgerichtet. Es spricht allerdings zumindest aus technischer Sicht nichts dagegen, dass die virtuellen Pokertische auch den Weg auf die vor allem in Deutschland immer beliebter werdenden Konsolen finden<sup>22</sup>. In Abgrenzung zu LAN-Spielen, die keine Verbindung an das weltweite Datennetz voraussetzen, sondern in räumlich abgegrenzten und abgeschlossenen Netzwerken, sogenannten Local Area Networks<sup>23</sup> stattfinden, zählen virtuelle Pokerräume zu den Onlinespielen<sup>24</sup>, denen eine ständige Verbindung zum Internet immanent ist, da jede Interaktion eines Spielers mit dem Server des Anbieters sich auf die Darstellung des virtuellen Pokerraums und damit letztlich auch auf seine Mitspieler auswirkt, die diese Informationen in Echtzeit abrufen. Nichts anderes ist im Wesentlichen auch unter der Virtualität der im Folgenden zu betrachtenden Pokerräume zu verstehen. Die Virtualität umschreibt die Abbildung der Funktionalität eines bestimmten Objekts, ohne dabei – abgesehen von der Verkörperung der Software auf verschiedenen Datenträgern – auf physische Komponenten angewiesen zu sein<sup>25</sup>. Das abgebildete Objekt ist ein realer Pokerraum eines Casinos, in dem verschiedene Spielformen gegen eine variierende Anzahl von Mitspielern angeboten werden und der jederzeit für die Nutzer zugänglich ist. Im Sinne der Einheitlichkeit der Darstellung werden virtuelle Pokerräume im Folgenden auch unter dem Oberbegriff der *Online-Glücksspieldienste*<sup>26</sup> zusammengefasst, ohne dass

<sup>20</sup> Zur begrifflichen Abgrenzung und Einordnung siehe C. I. 1.

<sup>21</sup> Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 4.

<sup>22</sup> Einer im August 2014 durch die *Statista GmbH* veröffentlichten Studie (*Gaming – Statista Dossier*, S. 31; abrufbar unter: <http://de.statista.com/statistik/studie/id/7681/dokument/gaming-statista-dossier/>) zu Folge wurden in Deutschland allein im Jahr 2013 deutlich über zwei Millionen Konsolen verkauft.

<sup>23</sup> Definition nach Kilian/Heussen/Wißner-Jäger, 3. Abschnitt Technisches Lexikon.

<sup>24</sup> Psczolla, Onlinespielrecht, S. 5ff.

<sup>25</sup> Horn, Die Virtualisierung von Unternehmen als Rechtsproblem, S. 16.

<sup>26</sup> Siehe Fußn. 19.



damit freilich bereits eine rechtliche Subsumtion unter die Kategorien der §§ 762 BGB; 284ff. StGB oder § 3 GlüStV verbunden wäre.

## II. Entstehung und Fortentwicklung virtueller Pokerräume

Betrachtet man die Spieleleidenschaft des Menschen, dann blickt man auf eine lange Tradition quer durch alle Bevölkerungsschichten zurück. Bereits vor gut 5000 Jahren sollen die Chinesen – verschiedenen Überlieferungen zufolge – mit dem Würfeln begonnen haben. Nachweise von Glücksspielen, die mit den heutigen modernen Formen vergleichbar wären, finden sich erst deutlich später. Die erste Klassenlotterie beispielsweise wurde im 15. Jahrhundert in den Niederlanden entwickelt<sup>27</sup>, was angesichts des dortigen – für damalige Verhältnisse – fortschrittlichen Finanz- und Bankwesens<sup>28</sup> wenig verwundern kann. In Deutschland wurde die erste Klassenlotterie am 23. Juli 1697 in Leipzig durchgeführt<sup>29</sup>, bevor Bayern im Jahr 1735 zum ersten Mal ein Zahlenlotto ausrichtete<sup>30</sup>. Die Spielbegeisterung der Menschen ging allerdings weit über Lotterien hinaus. Im Preußischen Allgemeinen Landrecht findet sich der Rechtsbegriff der *Glücksbude*<sup>31</sup>, dessen Reichweite mit ein wenig Phantasie im Rahmen der Auslegung durchaus weite Kreise ziehen konnte und deren Unterhaltung bereits damals „nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Staates“ unternommen werden durfte. Gerade in Deutschland waren allerdings seit jeher auch und vor allem Kartenspiele sehr populär<sup>32</sup>.

Während sich für das Pokerspiel als solches historische Belege bereits im 17. Jahrhundert finden lassen<sup>33</sup>, ist das in virtuellen Pokerräumen angebotene Online-Poker aus naheliegenden Gründen ein eher junges Phänomen. Notwendige Voraussetzung dafür, sich in Echtzeit ortsunabhängig mit anderen Spielern auf der Welt messen zu können, ist eine möglichst unterbrechungsfreie Verbindung zum Internet als Datentransportmedium zwi-

<sup>27</sup> Ullmann, Der Staat, die Spieler und das Glück: Lotterien im Deutschland des 18. und 19. Jahrhunderts, S. 5.

<sup>28</sup> Ohlmann ZfWG 2007, 101 (102).

<sup>29</sup> Zahn, Geschichte und Statistik der Lotterien im Königreich Sachsen, S. 30, 67 und 74.

<sup>30</sup> Paul, Erspieltes Glück, S. 50.

<sup>31</sup> Erster Teil, 11. Titel, 6. Abschnitt, § 547; zur Historie des Glücksspielrechts: Fuchs, Das neue Glücksspielrecht unter besonderer Berücksichtigung von Online-Glücksspielen, Teil I.

<sup>32</sup> Zu nennen sind hier wohl vor allem *Schafkopf* und *Skat*. Letzteres feierte im Jahr 2013 seinen (offiziellen) 200. Geburtstag, <http://www.deutscherskatverband.de/200jahreskat.html>.

<sup>33</sup> *McManus*, Cowboys Full: The Story of Poker, S. 49; soweit ersichtlich lässt es sich historisch nicht eindeutig belegen, ob Händler der französischen Ostindienkompanie ihren persischen Gastgeber gegen Ende des 17. Jahrhunderts neben zahlreichen Handelswaren auch das Kartenspiel *poque* überbracht und die Perser daraus das orientalische *as nas* abgeleitet haben oder ob die Franzosen neben Textilien, Teppichen und Opium auch *as nas* Kartendecks mit nach Europa gebracht haben, aus denen letztlich *poque* entstanden ist. Teilweise wird auch vertreten, dass Poker seinen Ursprung gar gänzlich in Europa hätte, siehe dazu: Bjerg, Poker – The Parody of Capitalism, S. 204.



schen den Teilnehmern und dem Veranstalter, die dem Massenmarkt erst seit ungefähr Mitte der 1990er Jahre zur Verfügung steht<sup>34</sup>.

Während Online-Casinos und Sportwetten ihren Weg ins Internet bereits Anfang der 90er Jahre des vergangenen Jahrhunderts gefunden hatten, wurde Poker zu dieser Zeit zwar auch online, allerdings nicht an virtuellen Pokertischen, sondern als eine Art Textadventure<sup>35</sup> im Rahmen des sogenannten Internet Relay Chat (IRC)<sup>36</sup>, der textbasierte Interaktionen zwischen zwei oder mehr Spielern ermöglichte, gespielt.

Es dauerte bis zum 1. Januar 1998, bis mit *Planet Poker* der erste virtuelle Pokerraum eröffnet wurde<sup>37</sup>. Erstmals bot sich für begeisterte Spieler die Möglichkeit, einen virtuellen Raum zu betreten, der denjenigen in realen Kasinos nachgebildet war, dort an einem Tisch Platz zu nehmen und um echtes Geld gegen menschliche Gegner Poker zu spielen. Der Grundstein für die Entstehung eines Milliardenmarktes war gelegt.

Am 23. Mai 2003 gewann ein 27-jähriger Buchhalter aus Atlanta das Main Event der World Series of Poker in Las Vegas und sicherte sich damit ein Preisgeld von USD 2.500.000,00<sup>38</sup>. Daran waren vor allem zwei Dinge besonders. Zum einen trägt dieser junge Mann den drehbuchreifen Namen *Christopher Bryan Moneymaker*, und zum anderen war er der erste Gewinner des wohl berühmtesten Pokerturniers der Welt, der sich über *PokerStars*, den inzwischen weltweit größten virtuellen Pokerraum, für nur knapp USD 40,00 dafür qualifiziert hatte<sup>39</sup>. Die Tatsache, dass ein Jedermann wie Herr Moneymaker auf diesem Wege offenbar in der Lage zu sein schien, sich von heute auf morgen jeglicher Geldsorgen entledigen zu können, löste einen ungeahnten Hype aus, der in der Folge gemeinhin als *Moneymaker Effect*<sup>40</sup> beschrieben wurde. Tausende begeisterte Pokerspieler versuchten, es ihm in den kommenden Jahren gleichzutun, und eröffneten Accounts bei einem der inzwischen zahlreichen Anbieter virtueller Pokerräume, um nicht

<sup>34</sup> Weiterführend zur Funktionsweise des Internets, die im Rahmen dieser Arbeit als bekannt vorausgesetzt wird, siehe Mayer NJW 1996, 1782 (1783ff.) sowie Hübner, Rechtliche Regeln in Online-spielen, S. 6ff.

<sup>35</sup> Hübner, Rechtliche Regeln in Onlinespielen, S. 8f.

<sup>36</sup> Zur Funktionsweise siehe: Hoeren/Sieber/Holznel/Sieber, Teil 1 Rn. 119ff.

<sup>37</sup> Barron, Online Poker Takes Five: Happy Birthday, Planet Poker!, Cardplayer Magazine, 14. Februar 2003; <http://www.planetpoker.com/about/index.asp>; inzwischen bietet der Pionier unter den virtuellen Pokerräumen aufgrund der Rechtslage in den USA keine Echtgeldspiele mehr an; Siehe zum *Unlawful Internet Gambling Enforcement Act* (UIGEA) Katko MMR 2007, 278ff.; zum US-amerikanischen Glücksspielrecht allgemein: Güldner ZfWG 2017, 115ff.

<sup>38</sup> Waschinski, <http://www.sueddeutsche.de/digital/online-spiele-royal-flush-am-schirm-1.614784>;

<sup>39</sup> Mucha, [http://money.cnn.com/magazines/business2/business2\\_archive/2003/11/01/351930/](http://money.cnn.com/magazines/business2/business2_archive/2003/11/01/351930/).

<sup>39</sup> <http://www.spiegel.de/panorama/poker-millionaer-heisst-moneymaker-ist-auch-einer-a-250241.html>; eine direkte Teilnahmegebühr beträgt USD 10.000,00.

<sup>40</sup> Caldwell, <http://www.pokernews.com/news/2008/05/moneymaker-effect-five-years-later.htm>.





zuletzt über sogenannte Satellite-Turniere<sup>41</sup> ihrerseits den erhofften Weg nach Las Vegas und in Richtung finanzieller Glückseligkeit beschreiten zu können. Der Pokerboom war nicht mehr aufzuhalten. Musste Chris Moneymaker sich in 2003 noch gegen 838<sup>42</sup> andere Spieler durchsetzen, nahmen drei Jahre später bereits unglaubliche 8773 Spieler am Main Event der World Series of Poker teil<sup>43</sup>. Poker war unumkehrbar in der Mitte der Gesellschaft angekommen.

Das Jahr 2006 markierte zugleich den vorläufigen Höhepunkt in der bis dahin gut 8-jährigen Geschichte virtueller Pokerräume und auch eine Zäsur. Am 13. Oktober 2006 trat in den USA der *Unlawful Internet Gambling Enforcement Act*<sup>44</sup> (UIGEA) in Kraft, mit dem die Teilnahme an *rechtswidrigem Online-Glückspiel*<sup>45</sup> unterbunden werden sollte. Da der Rechtsbegriff des *unlawful Internet gambling* allerdings im Rahmen des UIGEA gemäß 31 U.S.C. § 5362(10) (A) lediglich wie folgt definiert wurde:

“The term unlawful Internet gambling means to place, receive, or otherwise knowingly transmit a bet or wager by any means which involves the use, at least in part, of the Internet where such bet or wager is unlawful under any applicable Federal or State law in the State or Tribal lands in which the bet or wager is initiated, received, or otherwise made.”

und die Auslegung dessen durchaus den Schluss zuließ, dass Online-Poker nicht unter den Geltungsbereich des UIGEA fallen würde<sup>46</sup>, waren auch die Reaktionen auf Anbie-

<sup>41</sup> Satellite-Turniere sind Turniere, bei denen keine Gewinnauszahlung in Geld im Vordergrund steht, sondern die bestplatzierten Spieler sich für höher dotierte Turniere qualifizieren, deren Buy-in um ein Vielfaches über demjenigen des Satellite-Turniers liegt und für das sich die Spieler andernfalls die Teilnahmegebühr möglicherweise nicht würden leisten können oder wollen (vgl. <http://de.pokerworks.com/poker-regeln/satellite-turnier-faqs.html>).

<sup>42</sup> <http://www.wsop.com/tournaments/results.asp?rr=5&grid=5&tid=7&dayof>.

<sup>43</sup> *Silver*, [http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/04/20/after-black-friday-american-poker-faces-cloudy-future/?\\_r=0](http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/04/20/after-black-friday-american-poker-faces-cloudy-future/?_r=0); <http://www.wsop.com/tournaments/results.asp?grid=146&tid=1141>.

<sup>44</sup> 31 U.S.C. §§ 5361 – 5367.

<sup>45</sup> 31 U.S.C. § 5363; Im Originalwortlaut: *unlawful Internet gambling*; Der UIGEA ist gestützt auf einen Bericht der *National Gambling Impact Study Commission* (1999), wonach der Zahlungsverkehr in Richtung internetbasierter Glücksspielangebote unterbunden werden sollte, um letztlich die Verbraucher davor zu schützen, sich übermäßig zu verschulden; der Bericht ist abrufbar unter: <http://govinfo.library.unt.edu/ngisc/reports/fullrpt.html>; siehe auch: 31 U.S.C. § 5361(a).

<sup>46</sup> Den Begriff „Poker“ sucht man im Gesetzestext des UIGEA vergeblich. Der Rechtsbegriff „bet or wager“ wird im UIGEA (31 U.S.C. § 5362(1)) definiert als: „the staking or risking by any person of something of value upon the outcome of a contest of others, a sporting event or a game subject to chance, upon an agreement or understanding that the person or another person will receive something of value in the event of a certain outcome“. Da sich mit guten Argumenten vertreten lässt, dass Online-Poker weder ein „contest of others“ noch ein „sporting event“ darstellt, wäre es von der Reichweite des UIGEA nur umfasst, wenn es sich bei Poker im Allgemeinen um ein „game subject to chance“ handeln würde. Insoweit gehen die Rechtsauffassungen nicht nur in den USA seit jeher weit auseinander (vgl. bereits Fußn. 12 und 13). Gemäß 31 U.S.C. § 5362(1)(B-C) fallen unter den Begriff „bet or wager“ auch „the purchase of a chance or opportunity to win a lottery or



terseite nicht einheitlich. Während einige der großen Anbieter wie *Party Gaming PLC* oder *Bet and Win* sich aus dem US-amerikanischen Markt zurückzogen<sup>47</sup>, haben andere wie beispielsweise *PokerStars* und *Full Tilt Poker* ihr Angebot aufrecht erhalten<sup>48</sup>, denn die Nachfrage auf dem weltweit größten Online-Gaming-Markt<sup>49</sup> war schließlich ungeboren. Es kann daher auch wenig verwundern, dass das Gesamtmarktvolumen in den kommenden Jahren weiter stetig zugenommen hat und im Jahr 2011 bereits USD 33,6 Mrd.<sup>50</sup> betragen sollte, wobei das kontinuierliche Wachstum nicht zuletzt auf die im Aufstreben befindlichen asiatischen und europäischen Märkte zurückzuführen sein dürfte<sup>51</sup>. Gerade aufgrund des UIGEA und den damit verbundenen Regulierungen spielten sich die wesentlichen Wachstumsentwicklungen allerdings außerhalb der USA ab, da es in den Vereinigten Staaten insbesondere für Gelegenheitsspieler zunehmend schwieriger wurde, Geld in ihre Accounts einzuzahlen<sup>52</sup>. Speziell in Deutschland fanden virtuelle Pokerräume immer mehr Zulauf. Laut der eingangs bereits zitierten Studie von *Fiedler/Wilcke* haben allein zwischen September 2009 und März 2010 knapp 600.000 Deutsche Online-Poker gespielt<sup>53</sup>.

Den vorläufigen negativen Höhepunkt des rasanten Wachstums virtueller Pokerräume markierte der 15. April 2011, der in Anlehnung an die Weltwirtschaftskrise in den 1920er und 1930er Jahren bald nur noch als *Black Friday* bezeichnet wurde<sup>54</sup>. An diesem Tag beschloss das amerikanische Justizministerium (Department of Justice, DOJ) di-

---

other prize (which opportunity to win is primarily subject to chance)“ sowie „unlawful sports gambling“ (definiert in 28 U.S.C. § 3702). Dass Online-Poker darunter zu fassen wäre, wird sich nur schwerlich vertreten lassen. Wenn also Online-Poker nicht unter die Definition des „betting and wagering“ des UIGEA fällt, stellen auch die Accounts der Spieler in den virtuellen Pokerräumen keine solchen im Sinne von 31 U.S.C. § 5362(1)(D) dar. Siehe dazu: *Imrich*, *The Legality under US Federal Law of Peer to Peer Virtual Online Cardrooms as Conducted on the World Wide Internet*, S. 4ff.

<sup>47</sup> *Katko MMR 2007*, 278 (279).

<sup>48</sup> *Silver*, [http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/04/20/after-black-friday-american-poker-faces-cloudy-future/?\\_r=0](http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/04/20/after-black-friday-american-poker-faces-cloudy-future/?_r=0).

<sup>49</sup> Einer im Februar 2015 durch *Statista Inc.* veröffentlichten Studie (*Gambling in the U.S. – Statista Dossier*, S. 13; basierend auf Erhebungen der H2 Gaming Capital; abrufbar unter: <http://www.statista.com/study/13717/gambling-statista-dossier/>) zu Folge belief sich das gesamte Marktvolumen im Jahr 2006 auf ca. USD 17,7 Mrd., wovon ungefähr die Hälfte auf den US-amerikanischen Markt entfiel; *Katko MMR 2007*, 278 (279).

<sup>50</sup> Basierend auf Erhebungen der H2 Gaming Capital; siehe Fußn. 49.

<sup>51</sup> Siehe dazu: COM (2012) 596 final, S. 9ff.

<sup>52</sup> *Silver*, [http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/04/20/after-black-friday-american-poker-faces-cloudy-future/?\\_r=0](http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/04/20/after-black-friday-american-poker-faces-cloudy-future/?_r=0).

<sup>53</sup> *Fiedler/Wilcke ZfWG 2011*, 243 (244).

<sup>54</sup> *American Gaming Association*, *Online Gambling Five Years After UIGEA*, S. 8; <http://www.gbgc.com/us-punters-still-well-served-by-e-gaming/>; *PricewaterhouseCoopers*, *Global Gaming Outlook*, S. 28.



verse Internetadressen von *PokerStars*, *Full Tilt Poker* und *Absolute Poker*<sup>55</sup> und gab zugleich eine 52-seitige Anklage<sup>56</sup> gegen elf führende Mitarbeiter der vorbezeichneten Online-Pokerräume bekannt<sup>57</sup>, die bis dahin – so die Argumentation des DOJ – trotz des UIGEA ihre Dienste weiter in den USA angeboten hatten. Der wesentliche strafrechtliche Vorwurf bestand dann auch darin, dass die inkriminierten Mitarbeiter und damit letztlich die von ihnen repräsentierten Gesellschaften sich in „betrügerischer“ Absicht und Vorgehensweise über die Reglementierungen des UIGEA hinweggesetzt und es US-Bürgern ermöglicht hätten, Geldtransaktionen in Verbindung mit illegalem Internetglücksspiel vorzunehmen<sup>58</sup>. In einem gleichzeitig anhängigen Zivilverfahren<sup>59</sup> nahm das DOJ die Betreibergesellschaften zudem auf Zahlung von mindestens USD 3 Mrd. in Anspruch und hatte zur Sicherung dieses Zwecks bereits 76 Bankkonten in 14 Ländern einstweilig sperren lassen<sup>60</sup>. Im Anschluss an die einschneidenden Ereignisse des *Black Friday* sahen sich weder *PokerStars* noch *Full Tilt Poker* weiter in der Lage, den US-Markt zu bedienen<sup>61</sup>. Bis zu eben jenem 15. April 2011 vereinten diese beiden größten Online-Pokerräume Schätzungen zu Folge rund 60% des weltweiten Online-Poker-Traffics auf sich<sup>62</sup>. In den Tagen nach dem *Black Friday* fiel der Traffic dieser beiden Seiten jedoch um 26 bzw. 40%<sup>63</sup>. Während der Rest der Welt bereits nach einigen Stunden wieder Zugang zu seinen Accounts bei den betroffenen Pokerräumen hatte, blickten geschätzte 15 Millionen US-Bürger<sup>64</sup> in eine ungewisse Zukunft für sich und vor allem ihre teilweise erheblichen Guthaben. Diese Ungewissheit sollte über ein Jahr andauern.

<sup>55</sup> *Richtel*, <http://www.nytimes.com/2011/04/16/technology/16poker.html>.

<sup>56</sup> Im Volltext abrufbar unter: <http://de.scribd.com/doc/53107543/Indictment-DOJ-vs-Scheinberg-Bitar-Tom-et-al>.

<sup>57</sup> Die offizielle Pressemitteilung ist abrufbar unter: <https://www.fbi.gov/newyork/press-releases/2011/manhattan-u.s.-attorney-charges-principals-of-three-largest-internet-poker-companies-with-bank-fraud-illegal-gambling-offenses-and-laundering-billions-in-illegal-gambling-proceeds>.

<sup>58</sup> Superseding Indictment, *United States v. Scheinberg*, No. S.3 10 Cr 336 (LAK) (S.D.N.Y. March 10, 2011).

<sup>59</sup> Verified Complaint, *United States v. PokerStars*, No. 11 Civ 2564 (S.D.N.Y. April 14, 2011); „Civil Complaint“ im Wortlaut abrufbar unter: <http://de.scribd.com/doc/53170382/3bb-Civil-Complaint-DOJ-vs-PokerStars-Full-Tilt-UB-AP-et-al>.

<sup>60</sup> <https://www.fbi.gov/newyork/press-releases/2011/manhattan-u.s.-attorney-charges-principals-of-three-largest-internet-poker-companies-with-bank-fraud-illegal-gambling-offenses-and-laundering-billions-in-illegal-gambling-proceeds>.

<sup>61</sup> Die Betreiber der ebenfalls inkriminierten Seiten *Absolute Poker* und *Ultimate Bet* ließen US-Bürger zunächst zwar weiter am Spielbetrieb teilnehmen, untersagten jedoch sowohl Ein- als auch Auszahlungen in jeglicher Form; *American Gaming Association*, Online Gambling Five Years After UIGEA, S. 8.

<sup>62</sup> *American Gaming Association*, Online Gambling Five Years After UIGEA, S. 8.

<sup>63</sup> Basierend auf Erhebungen von <http://www.pokerscout.com/>.

<sup>64</sup> Silver, [http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/04/20/after-black-friday-american-poker-faces-cloudy-future/?\\_r=0](http://fivethirtyeight.blogs.nytimes.com/2011/04/20/after-black-friday-american-poker-faces-cloudy-future/?_r=0).