

WAS HAT POKER MIT WIRTSCHAFT ZU TUN?

EINFLUSS VON POKER AUF THEORIE UND ÖKONOMIE



Die ersten Varianten aus denen sich das heute bekannte Glücksspiel Poker entwickelte existierten bereits vor 400 Jahren. Populär wurde es jedoch erst, als französische Siedler das Spiel Mitte des 19. Jahrhunderts nach Amerika brachten (vgl. Pokerworld24, 2014). Seit einigen Jahren erlebt das Poker-Spiel eine Renaissance und erfreut sich größter Beliebtheit.

Gerade im Bereich des Online-Pokers war in den vergangenen Jahren ein enormer Zuwachs zu verzeichnen. Im Jahre 2012 wurde allein durch Online-Poker ein Brut-

toumsatz i. H. v. 6,7 Mrd. US-Dollar erwirtschaftet (vgl. H2 Gambling Capital, 2010). In Sachen Umsatz belegt Online-Poker mit jährlich 1,7 Mrd. Dollar (vgl. H2 Gambling Capital, 2010) nach Sportwetten und Casinos den dritten Rang unter den Glücksspielen. Auf dem deutschen Markt für Online-Glücksspiele weist das virtuelle Poker mit 33,3% den höchsten Marktanteil auf (vgl. Goldhammer, K. , 2010).

Das Poker-Spiel bzw. Glücksspiel im Allgemeinen hat jedoch negative wirtschaftliche Effekte. Gerade die zunehmende Spielsucht führt vermehrt zu sozialen Kosten. So hat sich die Anzahl an behandelten pathologischen Glücksspielern zwischen 1999 und 2009 fast verdreifacht (vgl. DHS Meyer, G., 2011). Im Falle der Bundesrepublik Deutschland werden die sozialen Kosten jährlich auf über 300 Mio. Euro geschätzt (Vgl. Becker, T., 2011, S. 73).

Zu den sozialen Kosten zählen unter anderem Kosten zur Behandlung von Spielsüchtigen, der Prävention und Aufklärung von Spielsucht - und sogar Kosten zur Schuldnerberatung. Entsprechenden Nutzen-Kosten Analysen zufolge liegt der wirtschaftliche Nutzen jedoch deutlich über den sozialen Kosten (vgl. Selten, R., 1994).

Einen eindrucksvollen Schnittbereich zwischen Poker und Wirtschaft stellt die Spieltheorie dar. "Die Spieltheorie ist eine mathematische Theorie von Konflikt und



Kooperation.“ (vgl. Vgl. AWI, 2011) - damit dient sie als ökonomische Theorie sozialer Interaktion vor dem Hintergrund vollkommen rationalen Handelns. Eines der berühmtesten Beispiele ist die Arbeit „Non-Cooperative Games“ von John Nash aus dem Jahre 1950 für die ihm 1994 der Wirtschaftsnobelpreis verliehen wurde. Zur Herleitung des sogenannten Nash-Gleichgewichts diente ihm dabei ein stark vereinfachtes Modell eines Pokerspiels mit drei Personen (vgl. Vgl. Nash, J. F., 1950, S. 286.). Das Nash-Gleichgewicht definiert dabei eine Strategiekombination in einem nicht-kooperativen Spiel zwischen mehreren Spielern. Im Nash-Gleichgewicht hat kein Spieler den Anreiz zum Strategiewechsel, da sich niemand damit nicht besser stellen kann (vgl. Nash, J. F., 1950, S. 287-288).

Die individuell durch jeden Spieler gewählte Strategie ist somit die bestmögliche Antwort auf die Strategie des Gegenspielers und umgekehrt. In der Wirtschaftswissenschaft findet das Nash-Gleichgewicht

beispielsweise häufige Anwendung bei der Untersuchung von Monopolmärkten und anderen Preis- und Mengenstrategien. Auch für zahlreiche andere wissenschaftliche Publikationen wurde auf Pokerstrategien zurückgegriffen; wie z. B. durch von Neumann und Morgenstern in ihrem 1944 veröffentlichten Buch „Theory of Games and Economic Behaviour“, welches als wegweisende Arbeit im Bereich der Spieltheorie gilt (vgl. S. Neumann/ Morgenstern, 1944).

Abgesehen von einer Relevanz als Umsatz oder Kostenfaktor hat das Pokerspiel also realen Einfluss auf wirtschaftliches Denken und Handeln. Gerade im Sinne des rationalen Umgangs mit Risikofaktoren schaut sich der Betriebswirt auch heute noch gerne das ein oder andere beim professionellen Pokerspieler ab.■

Pascal Grüner, B.Sc., Mastertudent der Betriebswirtschaftslehre
and der Friedrich-Schiller-Universität Jena

Quellenverweis

AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH (2011) abgerufen unter: <http://awi-info.de/de/einzelne-news/65> [letztmalig am 11.04.2014].

Becker, T. (2011): Soziale Kosten des Glücksspiels in Deutschland. Forschungsstelle Glücksspiel Universität Hohenheim, S. 1-76.

DHS (Meyer, G., 2011) abgerufen über statistisches Bundesamt: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/239253/umfrage/zahl-der-stationaer-behandelten-gluecksspieler-in-ausgewaehlten-einrichtungen/> [letztmalig am 11.04.2014].

Goldhammer, K. (2010): Glücksspielmarkt Deutschland – Key Facts zur Studie. Goldmedia GmbH Media Consulting & Research, Berlin, S. 1-15.

H2 Gambling Capital (2010) abgerufen über statistisches Bundesamt: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/168681/umfrage/weltweite-brutto-umsaetze-im-online-poker-seit-2003/> [letztmalig am 11.04.2014].

H2 Gambling Capital (2011) abgerufen über statistisches Bundesamt: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/236938/umfrage/umsaetze-im-europaeischen-online-gluecksspielmarkt-nach-spielart/> [letztmalig am 11.04.2014].

Nash, J. F. (1950): Non-Cooperative Games. In: Annals of Mathematics, Second Series, Vol. 54, No. 2, S. 86-295.

von Neumann, J. und Morgenstern, O. (1944): Theory of Games and Economic Behaviour. Princeton University Press, Princeton.

Pokerworld24 (2014) abgerufen unter: http://www.pokerworld24.org/de/geschichte_poker [letztmalig am 11.04.2014].

Bild: public domain „History Channel“ - <http://www.history.com/news/ask-history/where-did-poker-originate>

UNSERE VISION:

WISSENSCHAFTSWIRTSCHAFT



WWW.JENVISION.DE

WWW.WISSENSCHAFTSWIRTSCHAFT.DE

JenVision e.V. - studentische Unternehmensberatung | Carl-Zeiss-Straße 3 | 07743 Jena

