

Poker – die Sehnsucht nach dem schnellen Geld

Die Poker-Industrie verwischt die Grenzen zwischen harmlosen Freizeitvergnügen, Sport und Glücksspiel. Die Aussicht, mit Online-Poker spielerisch, mühelos und rasch große Geldmengen zu gewinnen, motiviert Tausende, sich an Turnieren oder Echtgeldspielen zu beteiligen. **Von Philipp Funovits**

Das Glücksspiel begleitet die Menschheit schon seit der Antike. Römische Legionäre vertrieben sich seit den Zeiten der Republik die Zeit mit Würfeln, die aus den Fußknochen von Rindern geschnitzt waren. In den Evangelien lässt sich weiters auch nachlesen, dass die Soldaten nach der Kreuzigung um den Mantel des Erlösers spielten. An den Königshöfen der Ära des Absolutismus vertrieb sich der entmachtete Hochadel die Langeweile im goldenen Käfig mit Roulette und Kartenspielen, während man die Lächer, die die dauernden Kriege in die Staatskassen rissen, über die ersten Lotterien beim Pöbel eintrieb. Im 19. Jahrhundert galt der bis über die Ohren in Spielschulden steckende Offizier aus gutem Haus als beliebter literarischer Topos. Das sind natürlich nur Schlaglichter, eine Kulturgeschichte des Glücksspiels kann an dieser Stelle nicht einmal angerissen werden. Interessant ist es, einen Teilaspekt der Entwicklung des Glücksspiels zum massentauglichen Zeitvertreib genauer zu betrachten.

Das Glücksspiel hat auch in Österreich in letzter Zeit die Aufmerksamkeit der Medien wieder erlangt. Da ist zum einen die Frage des so genannten „kleinen Glücksspiels“ und der Sportwetten. Das de facto Monopol der Firma Novomatic und ihre merkwürdigen Geschäftspraktiken sowie die Tatsache, dass tausende Menschen in Österreich vor allem aus schwachen Einkommenschichten mit dem Spiel an den blinkenden Automaten ihre Existenz ruiniert haben, erregt seit längerem das Augenmerk der steirischen und der Wiener Landespolitik. Um einige Größenordnungen massiver ist dieser Tage die scheinbare Allgegenwart des Pokerspiels sowie die mediale Aufmerksamkeit, die es genießt. Supermärkte verkaufen an den Kassen die zugehörigen Utensilien, Satelliten- und Kabelfernsehsender bringen Übertragungen von Pokerturnieren, und im Internet konkurrieren dutzende Online-Casinos, die jeweils einen Kundenstock von zehntausenden SpielerInnen aufweisen; erfolgreiche ProfispielrInnen sind berühmter als so manche OlympiasiegerIn.

Mehrere Faktoren griffen nahezu nahtlos ineinander, um den beispiellosen Siegeszug des Pokerspiels in den 90er-Jahren des zwanzigsten Jahrhunderts zu ermöglichen.

Die beiden texanischen Berufsspieler Doyle Brunson und Amarillo Slim popularisierten im Laufe ihrer Karriere in der Glücksspielmetropole Las Vegas eine Version des Pokerspiels namens *Texas Hold'em*, die bis dahin beinahe bedeutungslos war. Bei dieser Ausformung der Pokerregeln werden den SpielerInnen statt sieben oder fünf nur zwei Karten pro Hand verdeckt ausgeteilt. In den folgenden Setzrunden werden bis zu fünf weitere Karten offen aufgelegt, die sich alle SpielerInnen gemeinsam teilen, um mit den zuvor ausgegebenen Karten das beste Blatt zu bilden. Die Regeln sind so simpel, dass man NovizInnen in wenigen Minuten die grundlegenden Spielprinzipien beibringen kann, und durch die geringe Anzahl von Karten, die an die SpielerInnen ausgegeben werden, kann eine viel größere Anzahl von Runden pro Stunde gespielt werden als bei den bis dahin üblichen Spielen wie zum Beispiel *7 Card Stud*. Die offen aufgelegten Karten geben auch unerfahrenen SpielerInnen Informationen darüber, wie gut ihr Blatt im Vergleich zu dem der KonkurrentInnen ist, und macht das Spiel für ZuschauerInnen interessant. Lester Binion, der ehemalige Gangster, schillernde Besitzer des „Horseshoe Casino“ und enger Freund Doyle Brunsons, setzte die nächsten Schritte zur Popularisierung des Spiels. Er brachte die beiden Berufsspieler Johnny Moss und Nick „the Greek“ Dandalos 1949 dazu, im Foyer seines Kasinos ein sich über ein halbes Jahr erstreckendes Turnier zu spielen. Nick the Greek verlor mehr als zwei Millionen Dollar im Verlauf der Partie, eine für damalige Verhältnisse unerhörte Summe. Diese Konfrontation war der erste Keim der später von Binions Sohn Jack gegründeten „World Series of Poker“, in der ab 1970 ProfispielrInnen jährlich in einem *Texas Hold'em* Turnier mit einem Nenngeld von 10.000 US-Dollar gegeneinander antraten. Die Anzahl der TeilnehmerInnen war überschaubar, bis zur Entwicklung von Pokertischen, bei denen Lippenstift-große Kameras die verdeckt ausgeteilten Karten der SpielerInnen filmen konnten. Nun stand einer Übertragung von Pokerturnieren via Fernsehen nichts mehr im Wege. Schnell stellte sich heraus, dass es viele Menschen faszinierte, dabei zuzusehen, wie geschickte SpielerInnen andere über die wahre Stärke ihrer Blätter täuschen konnten, oder andere trotz scheinbarer Überlegenheit ihrer Karten mit beinahe hellseherischen Fähigkeiten erkennen konnten,

dass sie geschlagen waren. Mit den beiden Hollywood-Filmen „Rounders“ (der das Leben von Profi-SpielerInnen in Las Vegas glorifizierte) und dem James-Bond-Streifen „Casino Royale“ (bei dem eine Pokerpartie der Höhepunkt des Filmes ist) wurde Poker endgültig zum Massenphänomen. Die explosionsartige Entwicklung der Online-Pokerindustrie (die Ende der 90er-Jahre ihre ersten Schritte machte) fiel schlussendlich mit dem Sieg eines Amateurs mit dem viel sagenden Namen Chris Moneymaker bei der World Series of Poker 2003 zusammen. Der 28 Jahre alte Buchhalter hatte den Platz im 10.000-US-Dollar-Turnier auf einer Pokerwebseite gewonnen und lukrierte mit seinem Sieg 2,5 Millionen Dollar. Mittlerweile hat der börsennotierte Konzern „Harrah's Entertainment“ die Rechte an der World Series aus den Händen des von Skandalen und Gerichtsverfahren gebeutelten Binion-Clans übernommen und das weltweite Marketing für das Spiel weiter professionalisiert, mit dem Effekt, dass sich die SiegerInnen des Hauptturniers gegen ein TeilnehmerInnenfeld von mehr als 5.000 Personen durchsetzen müssen und mit einem Preisgeld in der Größenordnung von zehn Millionen Dollar rechnen können.

Die Faszination des Pokerspiels liegt in seiner Doppelnatur: Einerseits ist es ein Glücksspiel, bei dem all die Mechanismen wirken, die schon Dostojewski in seiner Novelle „Der Spieler“ beschrieben hat, andererseits üben die starken psychologischen und mathematischen Komponenten des Spielablaufes, die erfahrenen SpielerInnen erlauben, auch mit schlechten Karten den Sieg davonzutragen, eine zusätzliche Faszination aus. Tatsächlich firmiert Poker im Fernsehen nicht als Glücksspiel, das noch immer ein wenig mit dem Stigma des Anrüchigen behaftet ist, sondern als Sport. Nicht außer Acht zu lassen ist auch der Mythos absoluter Egalität unter den SpielerInnen; bei Turnieren starten alle TeilnehmerInnen mit derselben Anzahl an Chips und seit der griechischen Antike gilt das Los (also der Zufall) als das demokratischste aller Prinzipien. Der Berufsspieler Jack „Treetop“ Straus, der die Weltmeisterschaft mit einem einzigen Chip gewann, den er in einer Zigarettschachtel oder Serviette fand, nachdem er beinahe eliminiert worden wäre, prägte den geflügelten und viel gebrauchten Aphorismus: „All You need [to win] is a chip and a chair.“

Neulinge genießen es einfach zu spielen, zu spekulieren, ob das Gegenüber die besseren Karten hat, und den Gegner bzw. die Gegnerin ab und an beim Bluffen zu erwischen. Falls sie überhaupt um Geld spielen, dann um Bagatellbeträge, die sich leicht verschmerzen lassen. Die starke Rolle, die der Zufall im Spielverlauf einnimmt, erlaubt auch AnfängerInnen zuweilen, eine Partie gegen eineN viel geübtereN GegnerIn zu gewinnen – etwas, das beispielsweise beim Schach kaum vorkommen wird. Erfahrenere PokerspielerInnen werden sich trotzdem ausreichend häufig gegen schwache SpielerInnen durchsetzen, um einen kleinen Gewinn zu erzielen. Klarerweise spielen sie um immer höhere Einsätze. Gegenüber gleich starken SpielerInnen entwickelt sich ein natürlicher und reizvoller Wettbewerb, nach den ersten Versuchen konsultieren sie einschlägige Literatur und suchen spezialisierte Internetseiten auf, um ihr Spiel zu verbessern. So bietet sich bei Online-Kasinos das Bild, dass die AnfängerInnen (beinahe) nichts zu verlieren haben und auf ihr Glück hoffen, die etwas besseren SpielerInnen unter den AnfängerInnen grasen und die Gewinne daraus verwenden, um sie in Spielen mit höheren Einsätzen an die Guten zu verlieren. Das ist eine lange Nahrungskette, an deren Spitze einige wenige Profi-SpielerInnen mit



© KK

großen Geldreserven stehen. Das Fernsehen schafft Identifikationsfiguren, denn es zeigt bei Finalspielen von Turnieren AmateurInnen, die große Geldmengen gewinnen, während die Tausenden, die bei dem gigantischen Pyramidensystem nichts gewonnen haben, anonym bleiben und keine Erwähnung finden. Es gibt wenige Emotionen, die menschliches Verhalten und die Wahrnehmung der Realität so beeinflussen können wie Hoffnung und Sehnsucht. Beides wird daher genutzt, um Menschen in industriellem Maßstab auszubeuten. Menschliche Gehirne sind überdies sehr schlecht dafür ausgerüstet, Erwartungswerte und Wahrscheinlichkeiten auszurechnen. Die Aussicht, mit Poker spielerisch, mühelos und rasch große Geldmengen zu gewinnen, motiviert viele, sich an Turnieren oder Echtgeldspielen zu beteiligen. Viele tappen dabei in die lange bekannten Fallen, Verluste mit noch höheren Einsätzen wieder wettzumachen, oder umgekehrt, aus Angst Gewinne zu verschenken, eine erfolgreiche Serie von Spielen keinesfalls zu unterbrechen. Selbst kleine Gewinne bleiben lebhafter im Gedächtnis haften als die längste Reihe von Verlusten. Die systematische Selbstüberschätzung der eigenen Fähigkeiten und die irrationale Hoffnung auf unwahrscheinliche Ereignisse gehen dabei Hand in Hand. Die Industrie, die sich um die Vermarktung des Pokerspiels gebildet hat, ist bemüht, die Grenze zwischen Spiel, Sport und potentiell süchtig machendem Glücksspiel zu verwischen. Es ist nicht absehbar, wie sich der Boom weiter entwickeln wird, aber er wirft Fragen auf, mit denen die Öffentlichkeit sich hierzulande bisher kaum auseinandergesetzt hat.



© KK

Philipp Funovits,
geb. 1978 in Graz, Studium der Mathematik
und Philosophie an der Karl-Franzens-Universität
Graz, von 2000 bis 2005 Mitarbeiter an
der Uni Graz, seit 1998 Studierendenvertreter
an der ÖH Uni Graz, ÖH-Vorsitz von 2003 bis
2005.