Soziale Kosten der Glücksspielsucht

Freie Wissenschaftliche Arbeit
zur Erlangung des akademischen Grades
Bachelor of Science Wirtschaftswissenschaften
an der Fakultät
Wirtschafts-und Sozialwissenschaften
der Universität Hohenheim

Eingereicht am

Lehrstuhl für Volkswirtschaftslehre, insbes. Umweltökonomie
sowie Ordnungs-, Struktur- und Verbraucherpolitik
Prof. Dr. Michael Ahlheim

von

Miriam Petschi

Matrikelnummer: xxxxxxx

Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit den sozialen Kosten, die durch die Glücksspielsucht entstehen. Der Markt für Glücksspiele ist in den letzten Jahren kontinuierlich angewachsen. Einerseits stellt er dadurch einen bedeutenden Wirtschaftsbereich dar, andererseits haben mit dem stetigen Wachstum auch die glücksspielbedingten Probleme zugenommen. Resultat sind hohe soziale Kosten. Die Quantifizierung dieser gestaltet sich schwierig, da zum einen verschiedene Theorien zur Abgrenzung der sozialen Kosten bestehen und zum anderen die sozialen Kosten von vielen Komponenten abhängen, deren einzelne Ermittlung sich schwierig gestaltet. In dieser Arbeit wird ein Versuch unternommen die Kosten darzustellen. Hierfür wird der Glücksspielmarkt vorgestellt und die Probleme, die mit dem Glücksspiel zusammenhängen, aufgezeigt. Anschließend werden die verschiedenen Theorien der sozialen Kosten und die Probleme, die bei Ermittlung und Quantifizierung entstehen, aufgezeigt. Nach dem Abgrenzen des relevanten Bereichs wird anhand empirischer Daten aus Österreich und der Schweiz versucht die sozialen Kosten zu beziffern. Im Anschluss werden die gesetzlichen Regelungen nochmals kritisch betrachtet. Denn durch die vorherigen Ergebnisse ist fragwürdig, inwieweit die gesetzlichen Regelungen vorteilhaft sind, oder ob sie vielleicht noch mehr Schäden verursachen. Eine Re-Regulierung des Glücksspielmarktes könnte also in Frage kommen, falls die Wohlfahrtsmaximierung durch den Staat gehemmt wird.

Abstract

This thesis deals with social costs which are resulting from gambling addiction. The gambling market has been growing constantly over the last years. On one hand it is an important economic sector but on the other hand the gambling-related problems have grown larger resulting in higher social costs. The Quantification of those problems is complicated. There are many theories on calculation of social costs. Moreover the social costs are dependent on many components, whose single calculation is difficult in praxis. This thesis tries to present these costs. Therefore the gambling market and the gambling-related problems are presented. After that the different theories on external costs and the problems of calculation and quantification are presented. Following this definition it tries to quantify external costs based on empirical data of Austria and Suisse. Subsequently the legal regulations are critically examined. Due to the earlier results it is questionable if these regulations are profitable or cause even more damage. A re-regulation of the gambling market could be possible, if the increasement of welfare is maintained by the government.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis II

Abbildungsverzeichnis IV

Tabellenverzeichnis V

Abkürzungsverzeichnis VI

1. Einleitung 1

2. Der Glücksspielmarkt in Deutschland 2

2.1 Begriffsabgrenzung Glücksspiel 2

2.2 Gesetzliche Regelungen 3

2.3 Glücksspielformen und deren Verbreitung 5

3. Die Glücksspielsucht 9

3.1 Allgemeiner Suchtbegriff 9

3.2 Die Glücksspielsucht 12

3.2.1 Symptomatik der Glücksspielsucht 12

3.2.2 Auswirkungen und Folgen der Glücksspielsucht 13

4. Die sozialen Kosten der Glücksspielsucht 20

4.1 Allgemeine Definition der sozialen Kosten 20

4.2 Die sozialen Kosten der Glücksspielsucht 22

4.2.1 Private Kosten der Spieler 23

4.2.2 Pekuniäre Externalitäten 24

4.2.3 Technologische Externalitäten 24

4.2.4 Psychische Externalitäten 25

4.3 Probleme bei der Bezifferung der sozialen Kosten 26

4.3.1 Rationalitätsgrad der Spieler 26

4.3.2 Fehlende Kausalität und Komorbiditäten 29

4.3.3 Ermittlung der intangiblen Kosten 30

4.3.4 Fehlende Datengrundlage 31

4.4 Die Bezifferung der sozialen Kosten von Glücksspielen 32

4.4.1 Datengrundlagen und Vorgehensweisen 32

4.4.2 Kosten für Behandlung und Therapie 33

4.4.3 Verwaltungskosten aufgrund der Glücksspielsucht 35

4.4.4 Kosten für Einschränkungen der Arbeitsproduktivität und Fluktuation 37

4.4.5 Kosten für glücksspielbedingte Todesfälle 37

4.4.6 Zusammenfassung der ermittelten Kosten 38

5. Staatliche Regulierungsmaßnahmen 40

5.1 Kosten vs. Nutzen des Glücksspiels 40

5.2 Kritische Betrachtung der staatlichen Regulierungsmaßnahmen 41

6. Fazit 43

Anhang 45

Literaturverzeichnis 54

Eidesstattliche Erklärung *(für Bachelorarbeiten)* 57

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Abgrenzung Glücks- und Geschicklichkeitsspiel 3

Abbildung 2: Glücksspielteilnahme der deutschen Gesamtbevölkerung 6

Abbildung 3: Bruttospielerträge in Deutschland 2009 7

Abbildung 4: Anteil pathologische/problematische Spieler je nach Glücksspielform .. 8

Abbildung 5: Folgen der Glücksspielsucht 14

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Überblick über die Kosten der Glücksspielsucht 38

Abkürzungsverzeichnis

Abs.	Absatz
APA	American Psychatric Association
Art.	Artikel
BVerG	Bundesverfassungsgericht
DSM	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders
GlüStV	Glücksspielstaatsvertrag
engl.	englisch
GmbH	Gesellschaft mit beschränkter Haftung
ICD	International Statistical Classification of Deseases
Mrd.	Milliarden

1. Einleitung

Es gibt unterschiedliche Sichtweisen auf den Glücksspielmarkt. Zum einen stellt er eine bedeutende Geldquelle für den Staat und private Glücksspielanbieter dar, zum anderen ist er für die Bürger nichts anderes als ein Konsumgut der Unterhaltungsindustrie. Das Glücksspiel ist so lange als positiv anzusehen bis die Kosten den Nutzen daraus übersteigen. Ist dies der Fall und es wird trotzdem weiter konsumiert, so handeln Akteure nicht wohlfahrtsmaximierend. Sobald eine Gesellschaft nicht in der Lage ist selbstständig ein Wohlfahrtsmaximum herbei zu führen muss der Staat eingreifen. Der Glücksspielmarkt wird stark durch den Staat reguliert. Allerdings ist fragwürdig, inwieweit die Regulierung des Glücksspielmarkt es letztendlich tatsächlich im Sinne der Bürger ist und sich wohlfahrtsmaximierend auswirkt. Wenn von Glücksspielsucht gesprochen wird bedeutet es einen Zustand, in dem die Kosten aus dem Glücksspiel den Nutzen übersteigen. Die Herausarbeitung der sozialen Kosten des Glücksspiels ist Ziel der vorliegenden Arbeit. Ebenso sollen die staatlichen Regulierungsmaßnahmen kritisch betrachtet werden. Dafür wird zunächst ein Überblick über den Glücksspielmarkt mit den unterschiedlichen Formen des Glücksspiels und den derzeitigen herrschenden gesetzlichen Regelungen gegeben. Anschließend wird auf den Suchtbegriff eingegangen. Zunächst werden allgemeine Erklärungen gegeben und anschließend die Glücksspielsucht definiert. Um im darauffolgenden Abschnitt einen Versuch zu unternehmen die sozialen Kosten des Glücksspiels abzugrenzen, werden zudem die verschiedenen Folgen der Glücksspielsucht erläutert. Zu den sozialen Kosten werden zunächst allgemeine Definitionen gegeben und dann auf die Probleme bei deren Abgrenzung und Bezifferung eingegangen. Anschließend wird der Versuch unternommen einen Teil der sozialen Kosten des Glücksspiels zu beziffern. Nach der Darstellung der sozialen Kosten wird im letzten Abschnitt noch einmal auf den Nutzen und die Kosten des Glücksspiels eingegangen, um eine kritische Betrachtung des Glücksspielmarktes und der Regulierungsmaßnahmen durch den Staat vorzunehmen.

2. Der Glücksspielmarkt in Deutschland

2.1 Begriffsabgrenzung Glücksspiel

Glücksspiele liegen nach dem deutschen Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV) vom 1. Januar 2008 dann vor, „wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt“ (siehe Anhang 1, § 3 (1) GlüStV). Demnach zeichnen sich Glücksspiele im Wesentlichen durch drei Faktoren aus: zunächst ist ein entgeltlicher Einsatz erforderlich, um überhaupt am Spiel teilnehmen zu können, weiterhin besteht die Möglichkeit eines Gewinnes und letztlich ist der Spielausgang weitestgehend vom Zufall und nicht vom Geschick oder den Entscheidungen der Spieler abhängig. Der Teil des Spiels, der nicht vom Spieler beeinflusst werden kann, ist der Zufall. So stellen beispielsweise Würfel, Spielkarten oder Rouletteku-geln Zufallsgeneratoren dar (Fackler, 2009, S. 100). Glücksspiele sind von den Geschicklichkeitsspielen abzugrenzen. Dies gestaltet sich jedoch durch die Formulierung des Gesetzgebers „ganz oder überwiegend vom Zufall abhängig“ schwierig. Zwar kann man reine Geschicklichkeitsspiele, wie z.B. Schach, eindeutig von reinen Glücksspielen, wie z.B. Roulette oder Lotto, abgrenzen, jedoch gibt es auch Mischformen, die sich aus einer Glücks- und aus einer Geschicklichkeitskomponente zusammensetzen. Diese sind aufgrund der schleierhaften Definition problematischer zu einer Spielkategorie zuzuordnen. Poker ist ein Beispiel hierfür. Dabei können Spieler durch Erfahrung den Erwartungswert des Spielausgangs beeinflussen, wodurch das Spiel nicht mehr rein vom Zufall abhängig ist und das, obwohl die Kartenkombinationen mit denen gespielt wird durch den Zufall bestimmt werden (Fiedler, 2008, S.4).

Die folgende Abbildung zeigt die Abgrenzung zwischen Glücks- und Geschicklichkeitsspielen:

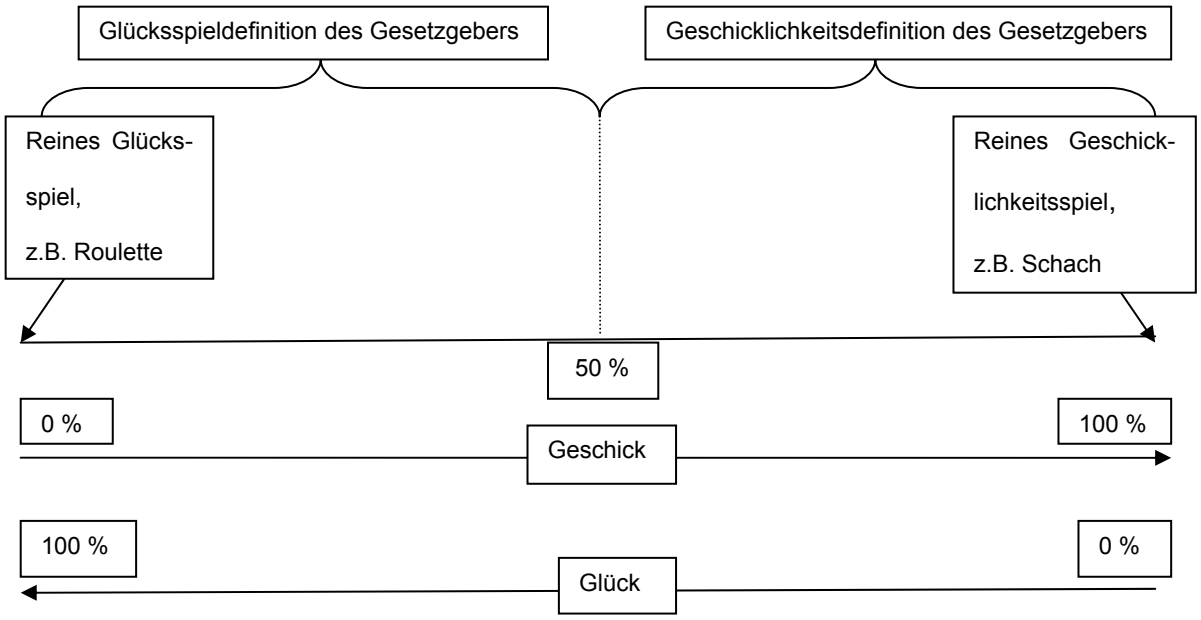

Abbildung 1: Abgrenzung Glücks- und Geschicklichkeitsspiel
Quelle: vgl. Fiedler, 2008, S. 4, eigene Darstellung.

2.2 Gesetzliche Regelungen

Das Glücksspiel wird durch etliche Gesetze bestimmt. Im Januar 2008 wurde der bis dahin geltende Lotterie-Staatsvertrag durch den neuen Glücksspielstaatsvertrag ersetzt. Grund hierfür war zunächst ein Urteil des Bundesverfassungsgerichts vom 28. März 2006, in dem dieses erklärte, dass die Ausgestaltung des staatlichen Sportwettenmonopols unvereinbar mit dem Grundrecht der Berufsfreiheit des Artikel 12 Absatz 1 sei (Diegmann, 2008, S. 44f.). Der neue Glücksspielstaatsvertrag besagt, dass Glücksspiele ausschließlich vom Staat oder von staatlich organisierten Einrichtungen bzw. nur mit bestimmten Auflagen angeboten werden dürfen. Im neuen Glücksspielgesetz wurden jedoch nicht nur Neuregelungen für den Markt für Sportwetten eingeführt, sondern es ergaben sich auch andere Änderungen. So erfasst er nun auch Regelungen für Spielbanken, welche zuvor eine eigene Gesetzesvorschrift hatten. Dadurch sollen einheitliche Regelungen für den Glücksspielbe-

reich gewährleistet werden. Außerdem wurden den Veranstaltern von Glücksspielen weitreichende Werbeverbote auferlegt. Die Fernseh- und Internetwerbung ist komplett untersagt worden. Einzig sogenannten Soziallotterien ist es weiterhin erlaubt im Fernsehen zu werben (Haberkamp, 2008). Auch die Suchtprävention und der Spielerschutz werden seit der Reformierung der Gesetze zum Glücksspiel in Deutschland großgeschrieben. Nach § 1 GlüStV (siehe Anhang 1) gehören die Prävention und Bekämpfung der Spielsucht, der Jugend- und Spielerschutz, die Gewährleistung eines ordnungsgemäßen Spielablaufs sowie die Abwehr von Folge- und Begleitkriminalität ebenfalls zu den Aufgaben der Anbieter von Glücksspielen. Staatliche Monopolanbieter von Glücksspielen sind generell dazu verpflichtet, Aufklärungsarbeit zu leisten und Spieler zu schützen. Außerdem soll das Glücksspielangebot begrenzt und ein faires Spiel gesichert werden. Zum ersten Januar 2009 wurde auch das Online-Glücksspiel in Deutschland verboten, welches vor allem durch die Anonymität der Spieler große Risiken im Bezug auf die Gewährleistung eines rechtmäßigen Spielablaufes und die Gefahr süchtig zu werden birgt. Es dient somit vorrangig der Suchtprävention und dem Schutz der Spieler vor Missbrauch durch die Anbieter (siehe Anhang 1, § 4, Abs. 4 GlüStV). Das Glücksspiel zählt nicht zu den normalen Wirtschaftsgütern, vielmehr handelt es sich dabei um ein sogenanntes demeritorisches Gut. Damit werden Güter bezeichnet, die negative Auswirkungen auf die Gesellschaft haben können, weshalb sie einer Regulierung durch den Staat unterzogen werden müssen (Deutsche Hauptstelle für Suchthilfe e.V., S. 4). Demnach soll den Konsumenten zwar ein gewisser Konsum des Gutes sicher gestellt werden, jedoch sollen diese zugleich vor dem Glücksspiel und der damit verbundenen Gefahr, süchtig zu werden sowie der möglichen Ausbeutung und Täuschung durch die Anbieter geschützt werden. In Abschnitt 6.2 wird hierauf nochmals eingegangen.

2.3 Glücksspielformen und deren Verbreitung

In nahezu ganz Europa und in vielen angelsächsisch geprägten Ländern werden Glücksspiele angeboten. Es gibt viele untersch iedliche Varianten des Glücksspiels. Im Allgemeinen kann zwischen den Glücksspi elautomaten in Casinos, Glücksspie - len wie Black Jack, Rou lette oder Poker in Spie lbanken und auch im Internet, den gewerblich aufgestellten Geldspielautomaten in Spielhalle n und Gastronomiebetrie- ben, dem staatlichen L otto-Toto-Block, den F ernseh- und Klassenlotterien, ver- schiedenen Arten der S portwetten in Annahmestellen oder über das I nternet, den Pferdewetten auf der Rennbahn und verschiedenen anderen Formen des Online- glücksspiels unterschieden werden (Becker, 2008, S.4). Im Zeitraum zwischen März und Mai 2009 wurde im Auftrag der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Köln) eine Umfrage über das Glücksspie lverhalten von knapp 10.000 in Deutsch- land lebenden Personen zwischen 16 und 65 Jahren durchgeführt (Orth et al., 2010, S. 3ff.). Die Daten wurden durch computergestützte Telefoninterviews erhoben. Die Ergebnisse sollen im weiteren Verlauf dargestellt werden. Dabei wird auch ein Ver- gleich der Daten aus dem Jahre 2007 aus eine r früheren Befragung mit denen aus dem Jahre 2009 vorgenommen. Di e Studie kam zu dem Ergebnis, dass im Jahre 2009 53,8 % der Befragten an einem beliebigen Glücksspiel teilgeno mmen haben. Dabei wurde festgestel lt, dass unt er den Glückssp ielern der Anteil der Männer überwiegt, insbesondere dann, wenn es regelmäßig ausgeübt wird. Auch wurde ersichtlich, dass Alter und Schulbildung ebenfalls Einfluss auf das Spielverhalten haben. So stellten sch on *Buth und Stöver* (2008, S. 6) f est, dass P ersonen zwi- schen 40 und 65 Jahren mit einem Hauptschulabschluss überdurchschnittlich oft an Glücksspielen teilnehmen. Die beliebteste Glücksspielform stellt in Deutschland das Zahlenlotto „6 aus 49“ dar (Orth et al., 2007, S. 27 ff.). So tippten im Jahr 2009 40 % der Befragten auf eine Zahlenkombination. Sp iel 77 und Super 6 spielten 30,2 %. Die in Deutschland am zweithäufigsten verbreitete Form des Glücksspiels st ellen die Rubbellose dar, welche aber mit einem Anteil von 10,2 % demnach deutlich we-

niger nachgefragt wurden als das Zahlenlotto. Rubbellose sind im Gegensatz zum Zahlenlotto, das in der Regel von Erwachsenen nachgefragt wird, auch häufig unter Jugendlichen verbreitet. Darauf folgen unter anderem die Fernsehlotterien mit einer Nachfrage von 8,1 %, Casinospiele mit 3,1 %, Geldspielautomaten mit 2,7 %, Oddset[1]- Spielangebote mit 2,3 % und Pferdewetten bildeten mit einem Anteil von nur 0,6 % das Schlusslicht. Da die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung auch Daten aus dem Jahre 2007 erheben ließ (siehe Anhang 2), werden in nachfolgender Grafik beide Erhebungsdaten für Vergleichsmöglichkeiten dargestellt.

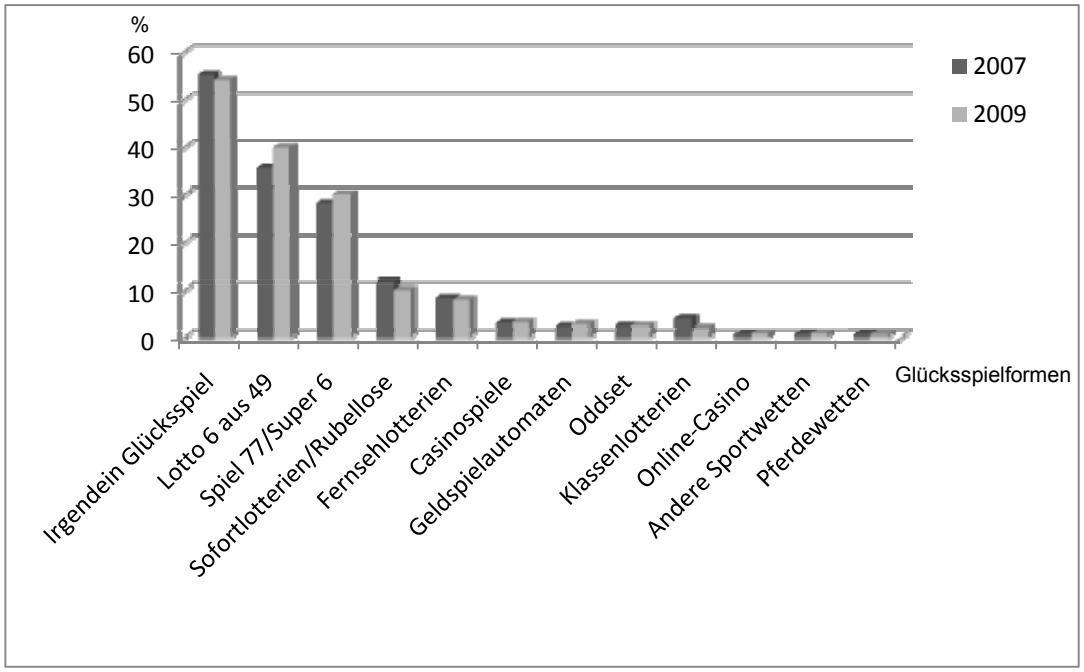

Abbildung 2: Glücksspielteilnahme der deutschen Gesamtbevölkerung
Quelle: Orth et al.,2010, S. 32, eigene Darstellung.

Es wird ersichtlich, dass sich die Lottoprodukte bei der Gesamtbevölkerung der größten Beliebtheit erfreuen. Insgesamt lässt sich auch erkennen, dass sich die Glücksspielteilnahme nicht erheblich geändert hat. Bei den verschiedenen Glücksspielformen treten zwar leichte Schwankungen auf, jedoch ändert sich die Reihenfolge nachgefragter Glücksspiele gar nicht. Die Erträge, die pro Jahr mit dem Glücksspiel erwirtschaftet werden, sind gegensätzlich zu der Beliebtheit. So lag der

[1] Übersetzt heißt Oddset so viel wie „feste Quote“. Es ist das Sportwettenangebot des staatlichen Monopolanbieters.

Bruttospielertrag mit Glücksspielen in Deutschland im Jahre 2009 inklusive staatlich regulierter und unregulierter Segmente bei 10,3 Milliarden (Mrd.) Euro (€). Obwohl die Spielautomaten von einem relativ kleinen Teil der Grundgesamtheit nachgefragt wurden (2009: 2,7 %), wurden in diesem Segment mit 3,3 Mrd. € die größten Spielerträge erwirtschaftet (Börnsen/Schmid, 2010, S.6). Mit Lotto wurden 2,25 Mrd. € erwirtschaftet. Pferdewetten und Online-Games bildeten mit 0,06 beziehungsweise 0,03 Mrd. € Umsatz die Schlusslichter. In nachfolgender Grafik sind die Spielerträge aus dem Jahr 2009 nochmals grafisch veranschaulicht.

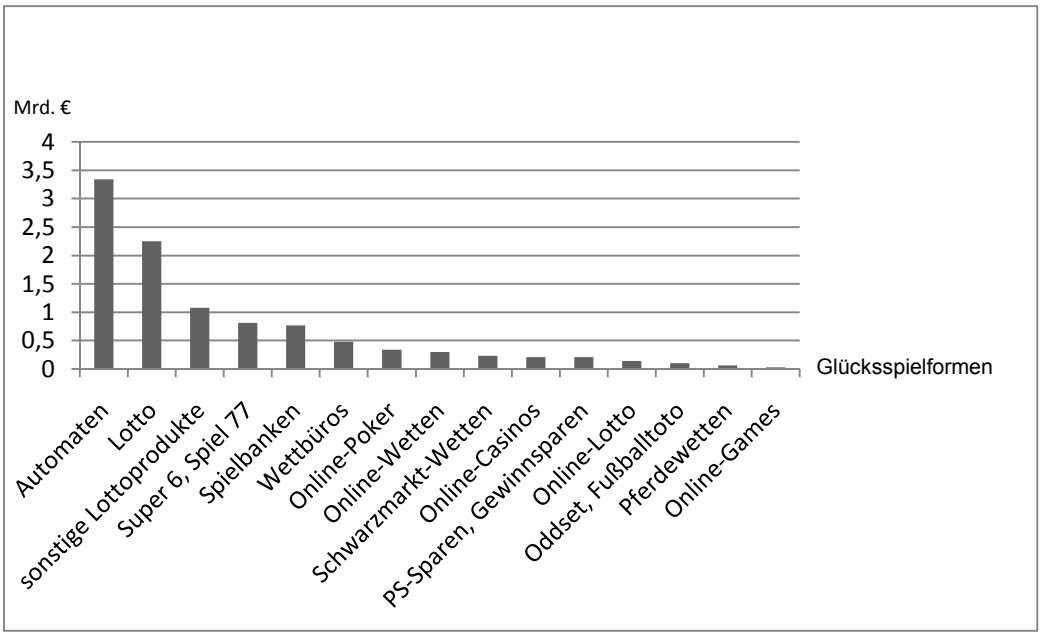

Abbildung 3: Bruttospielerträge in Deutschland 2009
Quelle: Börnsen/Schmid, 2010, S. 6, eigene Darstellung.

Selten wird nur eine Glücksspielart nachgefragt. Einzig das Zahlenlotto wird oftmals alleine betrieben. Andere Glücksspielarten, insbesondere diejenigen mit einer hohen Ereignisfrequenz[2], wie beispielsweise Casinospiele und Glücks- bzw. Geldspielautomaten, werden oftmals kombiniert von Spielern/Spielerinnen[3] nachgefragt. Das Zahlenlotto nimmt im Zusammenhang mit der multiplen Glücksspielteilnahme eine besondere Stellung ein, da es zwar zum einen von bis zu 90 % der Automaten- und

[2] Ereignisfrequenz=mögliche Spielanzahl pro Zeiteinheit (Puta, 2008,S. 5).
[3] Im weiteren Verlauf der Arbeit wird nur noch der Begriff Spieler bzw. Glücksspieler verwendet. Dieser steht sowohl für die männlichen als auch die weiblichen Spieler.

Casinospieler zusätzlich nachgefragt wird, jedoch anders herum die Lottospieler zu 46,3% einzig Lotto spielen.

Von 7.980 Personen, die durch *Buth und Stöver* befragt wurden, wiesen 0,64% ein problematisches und 0,56% ein pathologisches Spielverhalten auf (Buth/Stöver, 2008, S. 8). Die Begriffe pathologisches und problematisches Spielverhalten sind Fachbegriffe für die Glücksspielsucht. In Kapitel 3 werden sie explizit abgegrenzt. So sind pathologische Spieler tief in die Sucht involviert und problematische Spieler sind auf dem besten Wege dahin. In diesem Zusammenhang ist allerdings zu beachten, dass Spieler wie zuvor erwähnt oftmals nicht nur einer Spielart nachgehen sondern multiple Spielverhalten aufweisen können. So liegt z. B. der Anteil der Spielsüchtigen unter allen Lottospielern bei 1,6 %, wohingegen der Anteil derer, die nur dem Lotto nachgehen, bei geringen 0,4 % liegt. Daraus lässt sich interpretieren, dass der Großteil der Lottospieler das pathologische Glücksspielverhalten wohl nicht aufgrund des Lottospiels aufweist, sondern andere Glücksspielformen die Ursache dafür sind. Der höchste Anteil der Spielsüchtigen findet sich unter den Automatenspielern wieder. Die nachfolgende Abbildung gibt Auskunft über den Anteil der pathologischen und der problematischen Glücksspieler bezogen auf die jeweilige Glücksspielform.

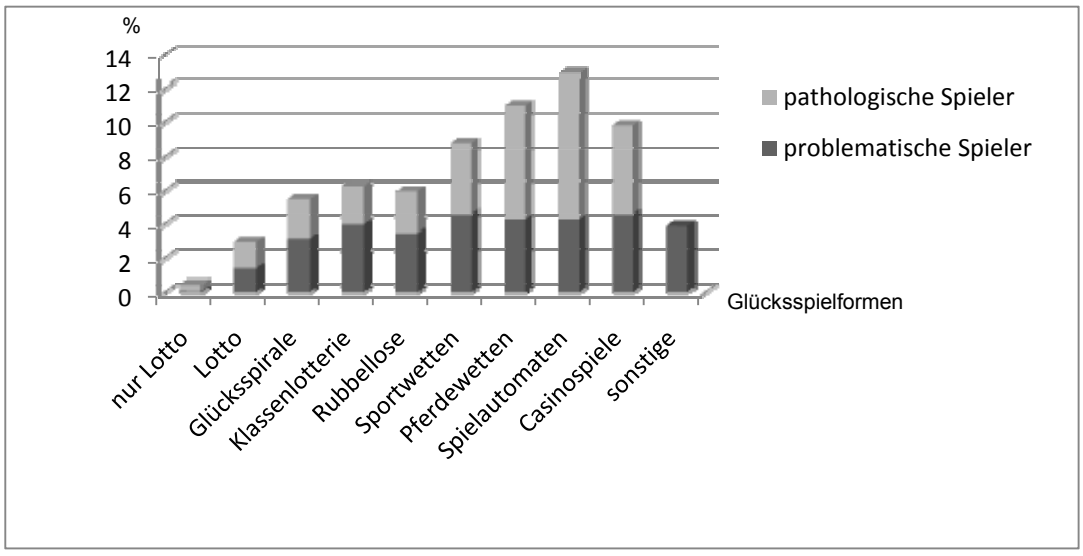

Abbildung 4: Anteil pathologische/problematische Spieler je nach Glücksspielform
Quelle: Buth/Stöver, 2008, S. 8, eigene Darstellung.

3. Die Glücksspielsucht

3.1 Allgemeiner Suchtbegriff

Es gibt viele Definitionen von Sucht. Da der Begriff weitreichend ist und verschiedene Bedeutungen zulässt, beispielsweise für die Krankheit Gelbsucht oder die Charaktereigenschaft Eifersucht, wurde das Wort Sucht schon 1969 von der Weltgesundheitsorganisation (WHO, engl: World Health Organisation) durch das Wort Abhängigkeit ersetzt. Obwohl Abhängigkeit treffender ist, wird auch heute noch oftmals der Begriff Sucht verwendet. Somit sind Sucht und Abhängigkeit im Rahmen dieser Studie als Synonyme anzusehen. Typische Merkmale einer Sucht sind unter anderem, dass die Abhängigen ihr Suchtmittel nicht mehr genussvoll konsumieren, sondern zwanghaft handeln und dass sie kaum Einfluss auf das Ausmaß des Konsums des jeweiligen Suchtmittels haben. Zudem wird das Suchtmittel als Flucht- bzw. Betäubungsmittel missbraucht und im Spätstadium der Abhängigkeitserkrankung trotz schon erlittener und bevorstehender Konsequenzen weiter konsumiert (Kellermann, 2010). Es gibt nicht nur die sogenannten bekannteren substanzgebundenen Süchte, wie beispielsweise Nikotin-, Alkohol-, oder Heroinsucht, sondern auch substanzungebundene Süchte, wie z.B. Kauf-, Arbeits- oder auch die Glücksspielsucht. Auch auf die substanzungebundenen Süchte treffen die zuvor aufgeführten Merkmale einer Sucht zu. Lange Zeit waren diese Suchtformen jedoch wenig erforscht, da bei dem Begriff Sucht oftmals die Abhängigkeit von Substanzen assoziiert wurde. Deswegen wird die Glücksspielsucht auch oft „neue“ Sucht genannt. Das ist allerdings ein Irrtum, denn ebenso lang wie es das Glücksspiel gibt, bestehen auch die damit verbundenen Probleme. Das ist z.B. ausgedehntes und krankhaftes Spielen, das teilweise auch trotz großer finanzieller und psychischer Probleme weiterbetrieben wird (Gebhardt/Grüsser-Sinopoli, 2008, S. 535). Schon die Germanen haben laut Tacitus zwischen 51 und 116 nach Christus ihr Hab und Gut beim Würfelspiel und beim Stäbchenziehen buchstäblich „aufs Spiel gesetzt“. Es fing zunächst bei

ihren Tieren an, ging über Haus und Hof, ihre Sklaven und ihre Frauen bis hin zur eigenen Freiheit und dem eigenen Leben (Gebhardt/Grüsser-Sinopoli, 2008, S. 12). Von demselben Phänomen berichten auch historische Niederschriften der indischen Hochkultur (Meyer/Bachmann, 2005, S.8). Obwohl die Glücksspielsucht also keineswegs ein neues Phänomen darstellt, ist sie vor allem in Deutschland noch sehr wenig erforscht (Näther, 2005, S. 2). Erst im Jahre 1980 wurde die Glücksspielsucht als eigenständige und behandlungsbedürftige Krankheit anerkannt und zunächst erst einmal in dem internationale Klassifikationssystem „Diagnostisches und Statistisches Manual psychischer Störungen“ (DSM, engl: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) und 1991 auch in dem „Internationalen Klassifikationssystem psychischer Störungen“ (ICD, engl: International Classification of Diseases) verankert (Drost, 2007, S.9). Sowohl DSM als auch ICD definieren die Glücksspielsucht sinngemäß als andauerndes und wiederkehrendes, fehlangepasstes Spielverhalten, das trotz negativen sozialen und finanziellen Folgen weiter betrieben und teilweise sogar noch verstärkt nachgefragt wird. DSM und ICD sind im Allgemeinen Leitfäden, die dazu dienen sollen Krankheiten leichter zu diagnostizieren und zu heilen (vgl. Anhang 3&4). Die ICD hat ihren Ursprung im Jahre 1855. Damals wurde das erste internationale Verzeichnis mit 139 Krankheits- und Todesbegriffen verabschiedet, da Überzeugung über die Notwendigkeit eines solchen vorherrschte. Dieses wurde kontinuierlich verbessert. Im Jahre 1946 wurde schließlich die WHO damit beauftragt, ein internationales Verzeichnis der Krankheiten anstelle des internationalen Verzeichnisses der Todesursachen aufzustellen. Diese wurde ebenfalls mehrfach überarbeitet. Seit dem 01.01.1993 gilt die neueste Fassung, die ICD-10. Der Name wurde zu *International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems* erweitert. Die deutsche Version wurde 1994 vom Deutschen Institut für Medizinische Dokumentation und Information im Auftrag des Bundesministeriums für Gesundheit herausgegeben. Sie wird kurz mit ICD-10 bezeichnet, der ausgeschriebene Name ist „Internationale Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme, 10. Revision“ (Busse, 2003, S. 7). Laut ICD-10 sind dauern-

des, wiederholtes Spielen und anhaltendes Spielen trotz negativer Konsequenzen wie gestörter Familienbeziehungen und zerrütteten persönlichen Verhältnissen Hauptmerkmale für Glücksspielsucht (Meyer/Bachmann, 2005, S.40). DSM wurde erstmals 1952 in den Vereinigten Staaten von Amerika von der Amerikanischen Psychiatrischen Vereinigung (APA, engl.: American Psychiatric Association) herausgegeben. Seitdem wurde DSM regelmäßig überarbeitet und aktualisiert, da sich durch neue Forschungsergebnisse immer wieder Änderungen ergaben. Für den Inhalt, der eine Grundlage für psychologische bzw. psychiatrische Diagnosen schaffen soll, sind ausschließlich Experten verantwortlich. Im Jahre 1996 erschien die erste deutsche Version des DSM. Bis 2007 wurde diese dreimal überarbeitet (Goldschmidt, 2009, S. 61). Die letzte Version, das DSM-IV, gilt auch heute noch. Bezogen auf das Glücksspiel umfasst das DSM-IV zehn diagnostische Leitlinien, die auf Spielsucht hindeuten können. So werden z.B. steigende Geldeinsätze der Spieler, um ihre erwünschte Erregung zu erreichen und Ruhelosigkeit oder Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspiel einzuschränken oder aufzugeben im DSM aufgeführt. Auch weisen nach DSM das Belügen von nahestehenden Personen und illegale Handlungen auf Spielsucht hin (vgl. Anhang 3). In beiden weltweit gültigen Klassifikationssystemen werden bestimmte Kriterien, die eine Person erfüllen muss, um die Diagnose einer bestimmten psychischen Störung stellen zu können, aufgeführt. Das „pathologische“ Glücksspiel, was im weiteren Verlauf genauer definiert wird und nichts anderes als die krankhafte Glücksspielsucht meint, ist in beiden Handbüchern bisher unter der Kategorie der „Psychischen und Verhaltensstörungen“ als „Abnorme Gewohnheit und Störung der Impulskontrolle“ untergeordnet (vgl. DSM-IV, ICD-10). In dieser Kategorie sind Verhaltensstörungen zusammen gefasst, die andernorts nicht sinnvoll einzuordnen sind. Mit „Störung der Impulskontrolle“ ist ein Zustand gemeint, in dem die Betroffenen nicht in der Lage sind, ihre Handlungen zu unterdrücken, obwohl sie sich selbst oder anderen in irgendeiner Weise Schaden dadurch zuführen (Gebhardt/Grüsser-Sinopoli, 2008, S. 542). So verlieren Süchtige beim Glücksspiel oftmals große Mengen an Geld, setzen aber trotzdem weiteres ein

und verlieren dadurch nur noch mehr. Die diagnostischen Merkmale für „pathologisches Glücksspiel“ entsprechen sowohl bei ICD-10 als auch bei DSM-IV weitestgehend den Merkmalen für stoffgebundene Süchte. Völliges Eingenommen sein vom Spiel, beharrliches, wiederholtes Spielen über einen Zeitraum von mindestens einem Jahr, weiterspielen trotz negativer Folgen etc. sind alles Merkmale, die auch auf stoffgebundene Süchte wie Heroinsucht zu transferieren sind. Durch die ungefestigte Einordnung des Glücksspiels in die internationalen Klassifizierungssysteme wird ersichtlich, dass die Glücksspielforschung bislang noch nicht sehr weit fortgeschritten ist, denn die Einordnung des pathologischen Glücksspiels als Impulskontrollstörung spiegelt das Krankheitsbild der Spielsucht nur teilweise wider. Somit ist diese Einordnung der Glücksspielsucht als kritisch anzusehen, da sich beispielsweise dadurch die eindeutige Ableitung eines Behandlungskonzeptes als schwierig erweist (Gebhardt/Grüsser-Sinopoli, 2008, S. 545).

3.2 Die Glücksspielsucht

3.2.1 Symptomatik der Glücksspielsucht

Glücksspiele sind an sich für die Mehrheit der Bevölkerung nichts anderes als eine abwechslungsreiche Freizeitbeschäftigung. Allerdings können Geldspiele aufgrund diverser Eigenschaften Erregungs- oder Rauschzustände in Menschen auslösen (Hayer/Meyer, 2005, S. 9). So kann die Teilnahme an Glücksspielen bei manchen Personen krankhafte Züge annehmen und schwerwiegende Folgen nach sich ziehen. Bei einem solchen Spielverhalten wird von pathologischem Spielen gesprochen. Je nach Glücksspielform ist die Suchtgefahr sehr unterschiedlich. Der Übergang zwischen unbefangenem und unproblematischem Glücksspielverhalten bis hin zur Glücksspielsucht ist meist ein schleichender Prozess. In der deutschen Literatur wird oftmals zwischen vier Spielertypen differenziert, den Nichtspielern, den Freizeitspielern, den Problemspielern und den pathologischen Spielern. Die zwei letztgenannten Spielertypen, weisen auffälliges bis sehr schwerwiegendes Spielverhal-

ten auf, wohingegen das Spielverhalten der anderen zwei Spielergruppen unproblematisch ist (Fiedler, 2008, S. 9). Zeigen Glücksspieler erst einmal die Symptome der Spielsucht, so ist es meist schon zu spät, um sie ohne medizinische Unterstützung vor einer Sucht zu bewahren. Um Spielsucht zu identifizieren werden die internationalen Klassifizierungssysteme ICD-10 oder DSM-IV genutzt. Im weiteren Verlauf erfolgt die Klassifikation von Spielsucht anhand von DSM. So wird Glücksspielverhalten dann als problematisch angesehen, wenn nach DSM mindestens drei der zehn diagnostischen Kriterien für pathologische Spielsucht erfüllt werden. Für die Diagnose pathologisches Glücksspiel hingegen müssen mindestens fünf der zehn diagnostischen Kriterien nach DSM-IV erfüllt sein (Saß et al., 1999, S. 205f, siehe Anhang 3). Allerdings sollte diese Klassifizierung mit Vorsicht genossen werden, da es immer wieder Personen gibt die spielsüchtig sind, auch wenn dies nach DSM nicht identifiziert worden wäre, da sie andere Merkmale, als die von DSM klassifizierten, aufweisen (Fiedler, 2008, S. 10). Auch ist der Übergang zwischen problematischem und pathologischem Glücksspiel fließend, was eine Differenzierung zwischen den zwei Spielsuchttypen schwer macht. Menschen, die nur drei bis vier Kriterien nach DSM-IV erfüllen, haben auch sehr viele Probleme, seien diese finanziell oder mit dem persönlichen Umfeld. In der Regel sind schon die sogenannten Problemspieler auf Hilfe von außen angewiesen, um ihre Krankheit zu bekämpfen. Oftmals wird deshalb in der Glücksspielliteratur problematisches Spielverhalten begrifflich nicht von pathologischem getrennt, sondern problematisches Spielverhalten als Überbegriff genommen (Köberl/Prettenthaler, 2009, S.33). Auch wenn die Definition von DSM und pathologischem Spielverhalten und auch die Typen der Spieler diskussionswürdig sind, werden die DSM-Methode und auch die Differenzierung zwischen problematischem und pathologischem Spiel im Weiteren nicht angezweifelt.

3.2.2 Auswirkungen und Folgen der Glücksspielsucht

Die Glücksspielsucht kann eine Reihe negativer Konsequenzen mit sich bringen, zum einen für den Spieler selbst, zum anderen für sein persönliches Umfeld, wie

Familie und Freunde und indirekt auch für die ganze Gesellschaft. Als Einführung werden nun alle möglichen Folgen der Spielsucht und darüber hinaus die Anzahl der von den jeweiligen Folgen betroffenen Spieler grafisch dargestellt. Die Abbildung basiert auf Daten aus Österreich aus dem Jahre 2008, da kein entsprechend umfassender Überblick für Deutschland zu finden war.

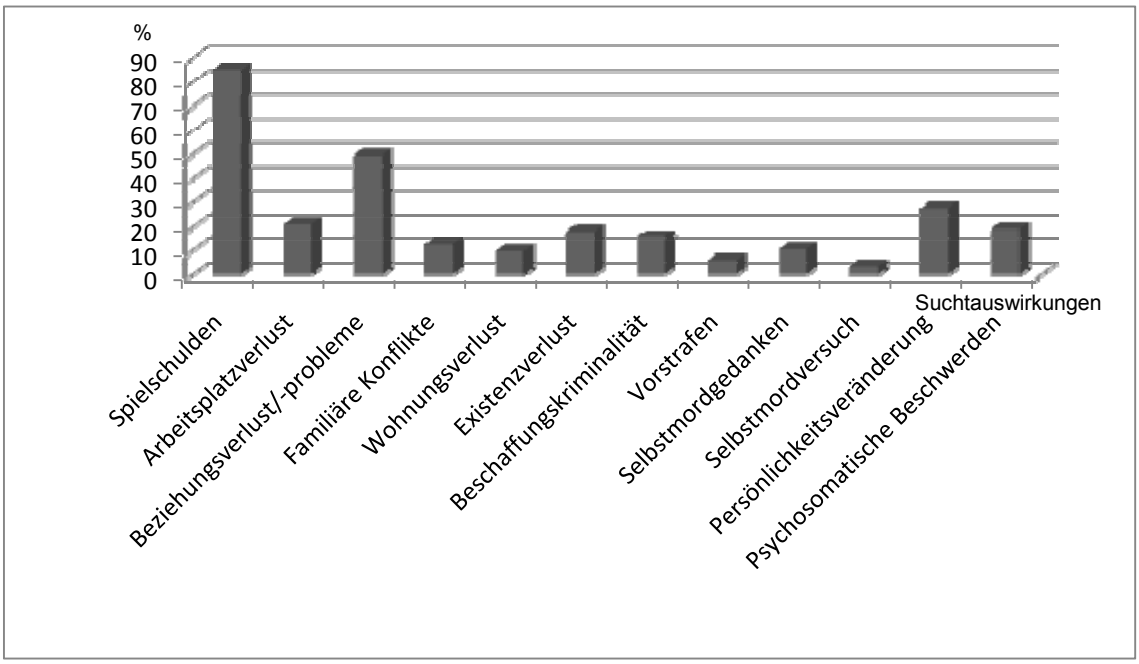

Abbildung 5: Folgen der Glücksspielsucht
Quelle: Horodecki et al., (2008), S. 42, eigene Darstellung.

Die häufigsten mit der Glücksspielsucht auftretenden Probleme sind finanzieller Natur, aber es ergeben sich auch schwerwiegende Persönlichkeitsveränderungen und psychosomatische Störungen. Diese werden durch Veränderungen in der Gehirnstruktur bei pathologischen Spielern hervorgerufen (Fiedler, 2008, S.14). Im Folgenden werden die einzelnen Folgen der Glücksspielsucht näher erläutert. Es wird zum Teil auf Zahlen von *Künzi et al.* aus einer groß angelegten Befragung in der Schweiz, die allerdings nur Casinospieler betrifft, (Künzi et al., 2009, S. 32ff.) und teilweise auf Daten der österreichischen Spielsuchthilfe aus dem Jahr 2008 zurückgegriffen (Horodecki et al., S. 41ff.). Man kann davon ausgehen, dass die jeweiligen Prozentsätze den deutschen ziemlich nahe kommen.

Finanzielle Probleme

Ein exzessives Glücksspielverhalten ist mit dem zur Verfügung stehenden Einkommen oftmals nicht finanzierbar, da der Geldeinsatz regelmäßig den Erwartungswert der Gewinne überschreitet und somit langfristig zwangsläufig mit hohen finanziellen Einbußen verbunden ist. Oftmals haben Spielsüchtige deshalb Schulden bei Familie, Freunden oder Kreditinstituten. In Österreich betrug der Anteil der Personen mit Spielschulden im Jahre 2008 85,5 % (Horodecki et al., 2008, S. 43). *Künzi et al.* kamen durch schriftliche Befragung (n=225) von Beratungsstellen in der Schweiz zu einem Ergebnis von 92 % der Spieler, die unter Schulden leiden. Auch drei von Becker verglichene deutsche Studien bezifferten den Anteil der verschuldeten Spieler auf 86,7 % bis 89,5 %. So kam Meyer 1989 zu dem Ergebnis, dass 86,7 % der befragten Spieler (n=437) aus Selbsthilfegruppen verschuldet waren. Schwarz und Lindner befragten im Jahre 1990 Spieler in stationärer Behandlung und kamen zu dem Ergebnis, dass 89, 5 % der Befragten (n=57) Schulden aufgrund des Glücksspiels hatten. Denzer et al. befragten im Jahre 1995 Beratungssuchende (n=558) und kamen zu einem Ergebnis von 87,6 % verschuldeten Spielern (Becker, 2008, S. 20). Es lässt sich sehen, dass die Spielschulden, egal ob in Österreich, der Schweiz oder Deutschland ein beträchtliches Ausmaß annehmen. Nur etwa zehn Prozent der Spieler sind schuldenfrei. Aufgrund der durchschnittlichen Höhe der Schulden lässt sich vermuten, dass die finanziellen Probleme der Spieler viele negative Folgen nach sich ziehen. So betrug beispielsweise die durchschnittliche Verschuldung der in Österreich befragten Spieler 41. 594 €, welche zugleich in etwa dem 31-fachen des Einkommens der Befragten ausmachte. Die höchste ermittelte Verschuldung betrug 650.000 € (Horodecki et al., 2008, S. 41).

Probleme mit dem direkten Umfeld

Familiäre und freundschaftliche Beziehungen werden oftmals aufgrund der Vielzahl negativer Konsequenzen, die das pathologische Glücksspiel mit sich bringt, auf die Probe gestellt oder zerbrechen gänzlich. So gaben im Jahre 2008 bei einer Befra-

gung (n=903) der österreichischen Spielsuchthilfe 49,6 % der Spieler an, Beziehungsverluste und 12,8 % familiäre Probleme erlitten zu haben. Bei der Schweizer Befragung durch *Künzi et al.* gaben 68 % der Befragten an, Beziehungsverluste irgendeiner Art aufgrund der Spielsucht erfahren zu haben. Die Spielschulden in immenser Höhe sind in der Regel der bedeutendste Faktor, da sich die Spieler, um weiterspielen zu können, häufig Geld von Familie und Freunden unter einem Vorwand leihen. Pathologische Spieler bauen sich oftmals ein Gerüst aus Lügen und Ausreden auf. Selbst wenn es ihnen oft lange gelingt, ihre Spielsucht und die negativen Folgen daraus zu verheimlichen, kommt es in der Regel früher oder später trotzdem ans Licht, wodurch ein großes Misstrauen ausgelöst wird und Beziehungen zerbrechen können (Köberl/Prettenthaler, 2009, S.43). Doch nicht nur die finanziellen Probleme bringen persönliche Beziehungen ins Wanken. Auch der permanente Druck unter dem Abhängige stehen und soziale Isolationstendenzen der Spieler wirken sich negativ auf das Umfeld aus. Besonders die emotionale Distanzierung der Spieler, die totale Vereinnahmung durch das Glücksspiel und die durch die Sucht entstehenden Persönlichkeitsveränderungen wirken sich belastend auf die Familie aus (Meyer/ Bachmann, 2005, S. 112).

Auch auf den Arbeitsplatz kann die Spielsucht negative Auswirkungen haben. So sind Spieler in der Regel geistig ständig mit dem Glücksspiel beschäftigt und denken meist an das nächste Spiel oder die Finanzierung von diesem. Dadurch sind sie unkonzentriert und gehen früher oder kommen gar nicht. Durch den Produktivitätsverlust am Arbeitsplatz kommt es häufig zur Beendigung des Arbeitsverhältnisses, wodurch die finanziellen Probleme zunehmend verstärkt werden (Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 43). Die österreichische Spielsuchthilfe kam im Jahre 2008 auf einen Anteil von 21,4 % (n=903) aller Spielsüchtigen, die ihren Arbeitsplatz verloren haben (Horodecki et al., 2008, S.43). Die Spielsucht wirkt sich somit nicht nur direkt auf den Spieler selbst, sondern auch auf dessen Umfeld aus. *Lesieur und Custer* (1984) schätzen, dass zwischen zehn und fünfzehn Personen im direkten

Umfeld eines Spielers in Mitleidenschaft gezogen werden (hier nach Meyer und Bachmann, 2005, S. 112).

Beschaffungskriminalität

Die internationalen Klassifizierungssysteme DSM-IV und ICD-10 sehen beide die illegale Beschaffung finanzieller Mittel als ein typisches Merkmal pathologischer Glücksspielsucht an. Irgendwann kommen viele Spieler an den Punkt, an dem alle Geldquellen ausgeschöpft sind. Dieser Umstand kann bei manchen Personen dazu führen, dass das Geld auf illegalem Wege beschafft wird. Die moralische Hemmschwelle der Spieler sinkt kontinuierlich mit der Zeit, da sie selbst und ihr Leben mehr und mehr vom Spiel bestimmt werden. Typischerweise sind die Straftaten von Spielern aber nicht von Gewalt bestimmt, sondern es handelt sich meist um Eigentumsdelikte. Nach einer Befragung durch *Künzi et al.* lag der Anteil der pathologischen Spieler, die aufgrund ihrer Sucht straffällig geworden sind, zwischen 2008 und 2009 in der Schweiz bei 19 %. So kommen am häufigsten Diebstähle ohne erschwerende Umstände (41,7 %) und harmlosere Betrügereien (35,3 %) vor. Straßenraub und räuberische Erpressung sind hingegen selten Folge von pathologischem Glücksspiel (1,7 %) (Meyer/Bachmann, 2005 S. 114). Die österreichische Spielsuchthilfe kam bei ihrer Befragung zu dem Ergebnis, dass 16,1 % der Spielsüchtigen kriminell geworden sind und 6 % auch schon eine Vorstrafe erhalten haben. Der Anteil der straffällig gewordenen Glücksspieler ist generell nicht unerheblich. So variiert der Anteil laut *Meyer und Bachmann* (2005, S. 113) weltweit zwischen 35 und 90 %, sofern die Daten auf Selbstdarstellung beruhen und zwischen 13 und 48 % im Falle, dass objektive Kriterien wie Inhaftierung oder Vorstrafen zugrundegelegt werden. Einige Delikte werden jedoch erst gar nicht zur Anzeige gebracht, da sie innerhalb der Familie begangen werden. Oft greifen Glücksspieler erst in die Haushaltskasse. Auch vor den eigenen Kindern wird teilweise nicht Halt gemacht. Da die Diebstähle unter anderem in der Familie passieren, liegt die Dunkel-

ziffer sicher höher, da viele Straftaten erst gar nicht statistisch erfasst sind (Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 43).

Gesundheitliche Probleme und Komorbiditäten

Bei pathologischen Spielern tritt die Spielsucht oftmals nicht alleine auf, sondern es liegen auch noch andere Erkrankungen oder Störungen, wie beispielsweise Depressionen, parallel dazu vor. Diesen Umstand nennt man Komorbiditäten. Diese können auf verschiedene Arten miteinander zusammenhängen (Mann et al., 2010). So können sie entweder unabhängig voneinander auftreten, was durch das „Zufallsmodell" beschrieben wird, oder es kann ein Zusammenhang zwischen den verschiedenen Störungen vorhanden sein, was durch das „Kausalmodell" beschrieben wird. Danach ist eine Störung für die andere verantwortlich oder erhöht zumindest die Wahrscheinlichkeit für deren Eintreten. Ein letzter möglicher Zusammenhang mehrerer Störungen kann darin bestehen, dass diese selbst nur Symptome einer gemeinsamen Ursache sind. Dieser Umstand wird als „phänomenologisches Modell" bezeichnet (Becker, 2008, S. 14). Einer Studie von *Premper und Scholz* (2008) zufolge, bei der pathologische Glücksspieler in stationärer Behandlung (Klinik Schweriner See, n=101) befragt wurden, litten im Jahre 2008 47,5 % unter Angststörungen, 73,3 % waren nikotinabhängig und 14,9 % alkoholsüchtig. Angststörungen waren häufig vor dem pathologischen Glücksspiel vorhanden und substanzbezogene Süchte traten in der Regel eher unabhängig vom Spiel auf. Depressionen hingegen wurden häufig mit der Spielsucht entwickelt (Mann et al., 2010).

Suizidalität

Durch die vielen Probleme, die mit der Glücksspielsucht einhergehen, wie Arbeitslosigkeit, Arbeitsplatzverlust, Komorbiditäten, finanzielle und familiäre Problem etc., neigen Spielsüchtige dazu, in Depressionen zu verfallen. In extremen Fällen kann dies bis zu Suizidgedanken oder sogar einem Suizidversuch führen. *Mayer und Bachmann* (2005, S. 110) stellten fest, dass das Suizidrisiko bei Glücksspielsüchti-

gen dem von anderen Süchten nahezu entspricht. In Österreich gaben 2006 bei einer Befragung der Anonymen Spieler 9 % zu, schon einmal mit dem Gedanken gespielt zu haben, sich das Leben zu nehmen und 3,8 % erklärten, dass sie bereits einen Selbstmordversuch unternommen haben (Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 47).

Beratung, Behandlung und Therapie

Durch die vielen Probleme, die mit der Glücksspielsucht einhergehen, gibt es zahlreiche Hilfs- und Therapieangebote für Personen, die unter dieser leiden. So gibt es Schuldnerberatungen, die behilflich dabei sind, einen Überblick über die oft ausweglos erscheinende finanzielle Situation zu erlangen. Weiterhin unterstützen sie die Spielsüchtigen und versuchen, einen Lösungsweg aus der Schuldenfalle heraus zu finden. Auch gibt es zahlreiche andere Hilfs- und Therapieangebote für Spieler, um sie nicht mit ihrem Problemberg alleine zu lassen. Einrichtungen wie die Anonymen Spieler haben ein offenes Ohr für Spieler, die Hilfe benötigen. Wenn ein Spieler sich seine Sucht eingesteht und dagegen vorgehen möchte, gibt es sowohl ambulante als auch stationäre Therapieangebote, um die Sucht in den Griff zu bekommen.

4. Die sozialen Kosten der Glücksspielsucht

4.1 Allgemeine Definition der sozialen Kosten

In der Literatur findet man im Allgemeinen zwei verschiedene Definitionen zu sozialen Kosten. Manche Autoren definieren die sozialen Kosten als einen Teil der Gesamtkosten einer Gesellschaft. Nach dieser Ansicht bestehen die Gesamtkosten einer Handlung aus privaten und sozialen Kosten (Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 50 nach Markandya und Pearce 1989). Oft findet sich jedoch in der ökonomischen Literatur eine andere Definition. Dort werden die sozialen Kosten als die Summe aus privaten und externen Kosten definiert (vgl. Fiedler, S. 21, Cezanne, S. 220). Die Definitionen zu den sozialen Kosten der Glücksspielsucht im nächsten Kapitel beziehen sich auf die letztgenannte Theorie. Insgesamt stellen die sozialen Kosten die gesamten Kosten dar, die einer Gesellschaft aufgrund einer Aktivität entstehen (Zwingmann, 2006, S. 193). Sind sie monetär bewertbar, so entsprechen sie genau dem Preis, der für ein Gut anfällt. Im weiteren Verlauf werden nur die dem Marktpreis direkt zuordenbaren, monetär bewertbaren Kosten berücksichtigt. Die nicht in Geldeinheiten bewertbaren Kosten umfassen beispielsweise die verminderte Lebensqualität süchtiger Personen oder der Schmerz über einen Todesfall in der Familie (Schulenburg/Greiner, 2007, S. 261). Sie werden auch als intangible Kosten bezeichnet. Wie zuvor erwähnt, sind die sozialen Kosten definiert als die Summe aus privaten und externen Kosten. Private und externe Kosten unterscheiden sich darin, dass die privaten Kosten vom Verursacher selbst zu tragen sind, wohingegen die externen Kosten von der Gesellschaft, was in der Regel die Steuerzahler bedeutet, getragen werden (Beutel, 2006, S. 358). Die externen Kosten sind somit die Summe aus Kosten, die von verschiedenen Personen getragen werden. Die privaten Kosten werden im Gegensatz dazu von den jeweiligen Akteuren in ihrer Nutzenfunktion beachtet. Das Konzept der sozialen Kosten ist unumgänglich um Wohlfahrtsanalysen durchzuführen und effiziente Lösungen daraus abzuleiten. Sind sie

ermittelt, so ist es die Aufgabe des wohlfahrtsmaximierenden Staates, die effizienteste Lösung herbeizuführen. Den Zustand maximaler wirtschaftlicher Effizienz stellt ein Pareto-Optimum[4] dar (Schmidt, 2005, S.6). Dies ist ein Zustand, in dem kein Individuum besser gestellt werden kann, ohne zugleich ein anderes zu verschlechtern. Ist dieser nicht gegeben, so ist ein Staatseingriff notwendig. Typische ordnungspolitische Instrumente um ein Wohlfahrtsmaximum und zugleich ein Pareto-Optimum herbeizuführen sind die Fiskalpolitik (Steuern, Abgaben und Subventionen), die Auflagenpolitik (Gebote, Verbote und Regulierungen) und suasorische Instrumente (Appell an Vernunft und Anstand etc.) (Ahlheim, 2005, S. 8). Allerdings ist ein pareto-optimaler Zustand in der Realität nur sehr selten vorzufinden, da die externen Kosten gleich Null sein müssten. Externe Kosten entstehen aufgrund von externen Effekten, die auch Externalitäten genannt werden. Darunter wird die „unkompensierte Auswirkung ökonomischen Handelns auf die Wohlfahrt eines unbeteiligten Dritten, für die niemand bezahlt oder einen Ausgleich erhält“, verstanden (Mankiw, 2004, S. 221). Externe Effekte können sowohl positiv als auch negativ sein. Wenn jemand beispielsweise eine schöne Grünanlage anlegt, die jeder umsonst benutzen kann, stellt das einen positiven externen Effekt dar, da andere Personen keine Kosten und Mühen aufwenden mussten, um diese zu nutzen. Einen negativen externen Effekt stellt beispielsweise ein Leck in einer Ölbohrinsel dar, wenn Unmengen an giftigem Öl ins Meer gelangen und durch das daraus resultierende Fischsterben Fischer ihre Lebensgrundlage verlieren. Wie in der Einführung erwähnt, wird zunächst von rationalen Individuen, die wohlfahrtsmaximierend handeln, ausgegangen. Demnach können also auch nur negative externe Effekte die gesamtwirtschaftliche Wohlfahrt schädigen. Die Wirtschaftsökonomik unterscheidet zwei Arten von externen Effekten: die pekuniären und die technologischen. Pekuniäre Externalitäten beeinflussen die Zielfunktion eines Dritten nur indirekt. Sie betreffen ausschließlich die Preise und die Wohlfahrtsverteilung und gehen somit in der

[4] Das Pareto-Optimum ist nach dem Soziologen Vilfredo Pareto (1843- 1923) benannt und wurde 1897 von diesem definiert (Eidenmüller, 2005)

Summe nicht mit der Verminderung der gesellschaftlichen Wohlfahrt einher. Sie spiegeln letztlich nur Markteffekte wider und sind daher keine „echten“ Externalitäten. Technologische Externalitäten wirken hingegen direkt, indem sie die Nutzenfunktion Dritter beeinflussen (Dannehl et al., 2003, S. 6). Negative technologische Externalitäten bewirken das Gegenteil, so dass mehr Ressourcen als in einer Situation ohne externe Effekte gebraucht werden, um denselben Output zu produzieren, wodurch wiederum die soziale Wohlfahrt sinkt, da es sich nicht mehr um einen pareto-optimalen Zustand handelt (Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 56). Durch diese Ineffizienzen entstehen zum einen Kosten, die im weiteren Verlauf als regulierungswürdige Kosten bezeichnet werden[5], und zum anderen die Notwendigkeit eines Staatseingriffs, um die gesellschaftliche Wohlfahrt wieder zu maximieren. Die durch negative externe Effekte verursachten Kosten sind der negative, zu vermeidende Teil der gesamten sozialen Kosten. Da allerdings zunächst von rationalen Spielern ausgegangen wird, umfassen die zu regulierenden Kosten nicht die privaten Kosten der Spieler. Rationales Handeln impliziert, dass sich die Spieler vollkommen über die Konsequenzen des Glücksspiels im Klaren sind und trotzdem ihren Nutzen maximieren. Es müssten also nur dann Kosten reguliert werden, sofern sie als Folge des Glücksspiels als externe Kosten auftreten und dadurch Dritte geschädigt werden. Denn private Effekte rechtfertigen im Gegensatz zu den sozialen Auswirkungen grundsätzlich keinen Staatseingriff (Köber/Prettenthaler, 2009, S. 51).

4.2 Die sozialen Kosten der Glücksspielsucht

Um die Komplexität und den ganzen Umfang der sozialen Kosten von Glücksspielen einzudämmen, wird im weiteren Verlauf auf die Darstellung der Kosten, die die Glücksspielanbieter tragen, verzichtet. Wird davon ausgegangen, dass die Anbieter

[5] Da die wissenschaftliche Literatur in ihren Definitionen und Schwankungen bezüglich der Kosten variiert und oftmals für die negativen Kosten den Begriff „soziale Kosten“ verwendet wird anstatt soziale Kosten, die schon anders definiert sind der Begriff „regulierungswürdige Kosten“ eingeführt (vgl. Fiedler, S.24).

nur kalkulatorische Kosten erwirtschaften, weil der Überschuss komplett an den Staat abgeführt wird, können diese Kosten vernachlässigt werden. Das ist in der Realität zwar nicht der Fall, ermöglicht aber eine reduzierte Darstellung der sozialen Kosten der Glücksspielsucht und hebt die eigentliche Problematik hervor. So werden im weiteren Verlauf nur noch die Kosten, die der Spieler selbst trägt und diejenigen, die von Dritten getragen werden, veranschaulicht (vgl. Fiedler, 2009, S. 24). Die sozialen Kosten der Glücksspiele können in vier Bestandteile eingeteilt werden: 1.) die privaten Kosten der Spielsüchtigen, 2.) die pekuniären Externalitäten, 3.) die technologischen Externalitäten und 4.) die psychischen Externalitäten. Im Folgenden werden diese näher erläutert. Die in Kapitel 3.2.2 eingeführten Folgen der Glücksspielsucht werden den jeweiligen Kostenblöcken zugeordnet. Der Großteil der Kosten sind Folgen der Glücksspielsucht.

4.2.1 Private Kosten der Spieler

Die finanziellen Verluste, die pathologische Glücksspieler aufgrund ihrer Spielsucht erleiden, stellen den größten Teil der privaten Kosten dar. Da das Glücksspiel unmittelbar mit dem Geldeinsatz verbunden ist, sind die zum Teil exorbitanten Geldverluste als eine Folge der Spielsucht anzusehen. Auch die mit dem Produktivitätsverlust am Arbeitsplatz einhergehenden Einkommenseinbußen oder die Einbußen, die entstehen, wenn das Arbeitsverhältnis gänzlich aufgelöst wird, sind als eine Folge des pathologischen Glücksspiels den privaten Kosten zuzurechnen (Fiedler, 2010, S. 9). Die psychischen Folgen, die durch das Glücksspiel verursacht werden, gehören ebenfalls zu den privaten Kosten. Das sind unter anderem Gehirnschädigungen aufgrund der Sucht, Depressionen und andere psychische Krankheiten, bei denen davon auszugehen ist, dass sie sich auf viele weitere Alltagssituationen negativ auswirken (Fiedler, 2008, S. 26). Da diese aber den intangiblen, monetär nicht bewertbaren Kosten angehören, ist diese Kostenkomponente schwer zu beziffern,

zumal sie auch noch nicht ausreichend erforscht ist und sich viele Konsequenzen daraus nicht direkt ableiten lassen.

4.2.2 Pekuniäre Externalitäten

Pekuniäre Externalitäten resultieren nahezu ausschließlich aus den Folgen der Glücksspielsucht. Die beträchtlichen Verschuldungen, die Spieler oftmals nicht mehr selber tragen können, stellen pekuniäre Effekte dar. So werden die Schulden durch Freunde, Familie oder Kreditunternehmen getragen, wodurch eine Umverteilung der Vermögensverluste stattfindet. Es könnte auch von der Perspektive her betrachtet werden, dass das Geld, welches die Familie und Freunde investieren, für andere Bereiche in deren Leben, wie Freizeitgestaltung oder Essensbeschaffung, fehlt und somit eine technologische Externalität vorläge. Im Endeffekt ist es aber nichts anderes als eine reine Vermögensumverteilung und somit ein pekuniärer externer Effekt. Auch Gerichtskosten aufgrund von straffällig gewordenen suchtkranken Spielern müssen oftmals von Dritten, in dem Fall von Steuerzahlern, übernommen werden. Die erhöhten Sozialtransfers für arbeitslose pathologische Spieler fallen ebenfalls unter die pekuniären Externalitäten. Zusätzlich können andere Branchen negativ durch den Glücksspielmarkt beeinflusst werden, wenn dieser branchenübergreifende Leistungen wie Essen oder Übernachtungen anbietet (Fiedler, 2008, S. 26). Allerdings ist das eher bei Casinos der Fall, welche im Rahmen dieser Arbeit nicht speziell betrachtet werden. Zudem ist die Bezifferung dieser Vermögenstransfers zu komplex, um weiter darauf einzugehen.

4.2.3 Technologische Externalitäten

Die technologischen Externalitäten sind großteils ebenfalls die Folge aus der Glücksspielabhängigkeit. Bestehen finanzielle Probleme, so ist in der Regel für die Kreditunternehmen Aufwand von Nöten, um die Schulden wieder einzutreiben, der sonst anderweitig eingesetzt oder gänzlich vermieden werden könnte. Glücksspiel-

sucht bedingte Abwesenheit am Arbeitsplatz und der damit verbundene Produktivitätsverlust wirken sich letztendlich in erster Linie negativ auf Arbeitgeber, aber auch auf Kunden aus, da deren Nutzen dadurch vermindert wird . Auch die Familie kann durch die Glücksspielsucht geschädigt werden. So ist es beispielsweise erwiesen, dass Kinder von pathologischen Spielern ein höheres Suchtpotential aufweisen, wodurch sich deren Lebensqualität vermindert (Fengler, 2002, S. 279). Wie schon zuvor erwähnt, wird letztendlich die ganze Gesellschaft durch die Spielsucht beeinträchtigt. Gerichtskosten, Therapieeinrichtungen und sonstige staatliche Hilfsangebote werden letztlich vom Steuerzahler finanziert. Dadurch entstehen Deadweightlosses[6]. Die gesamte wohlfahrtliche Produktionsfunktion wird also negativ beeinflusst. Es werden viele Ressourcen verbraucht, die anderweitig eingesetzt werden könnten.

4.2.4 Psychische Externalitäten

Unter die psychischen Externalitäten fallen letztendlich alle intangiblen Kosten, die aus der Glücksspielsucht resultieren. Letztlich sind es alle Schäden, die insbesondere das nahe Umfeld der Glücksspielsüchtigen erleiden. Beispiele hierfür sind Leid und Schmerz aufgrund der Suchterkrankung, wodurch Familien und Freundschaften komplett zerbrechen können. Die Trauer über den Verlust eines geliebten Menschen aufgrund von Suizid ist ebenfalls ein Teil hiervon. Auch kann durch den immensen finanziellen Schaden, der häufig mit der Sucht einhergeht, sozialer Abstieg die Folge sein. Genau genommen sind die psychischen Externalitäten technologische Externalitäten (Fiedler, 2008, S.26f.). Da deren monetäre Bewertung jedoch kaum bzw. gar nicht möglich ist, werden sie gesondert aufgeführt. Obwohl die psychischen Externalitäten vor allem aus der Sicht dem Spieler nahestehender Perso-

[6] Definition Deadweightloss nach Sloman, 2010, S. 200: The loss of consumer plus producer surplus imperfect markets (when compared with perfect competiton)

nen die schlimmsten sind, wird im weiteren Verlauf nicht we iter auf diese eingegangen.

4.3 Probleme bei der Bezifferung der sozialen Kosten

4.3.1 Rationalitätsgrad der Spieler

Um private und soziale Kosten voneinander abzugrenzen, ist es wichtig festzustellen, ob Spieler rational oder irrational handeln. In der Wissenschaft wird Rationalität für private Kosten implizit angeno mmen (Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 59 nach Collin und Lapsley, Walker/Barnett). Wird von rationaler Abhängigkeit ausgegangen, so stellen a lle Kosten, d ie den Spie lern als Resultat ihrer Sucht entste hen, private Kosten dar, zumindest so lange wie vollkommene oder zumindest hinreichende Information gegeben ist. Wird die Ra tionalität von Abhängigen jedoch abgelehnt, so stellt ein Tei l der Kosten, die dem Spieler entste hen, soziale Kosten dar. Es ist also wichtig, zunächst die Frage zu klären, ob und in wieweit von rationale n Individuen, bezogen auf die Glücksspielsucht, ausgegangen werden kann. Wird rationales Verhalten angenommen, so wird davon ausgegan gen, dass Personen nur dann an Glücksspielen teilnehmen, wenn ih r persönlicher Nutzen d ie persönlichen Kosten übersteigt. Der monetäre Wert all eine rechtfertigt die Glücksspielteilnahme allerdings nicht, da allgemein bekannt ist, dass die erwarteten Gewinne das eingesetzte Kapitel nicht überschreiten. Da der Nutzen von Geldspielen aber nicht nur aus den monetären Erwartungen resultiert, werden nun die verschiedenen Nutzenkomponenten dargelegt. Der Nutzen, den Spieler aus dem Glücksspiel ziehen, kann in drei Komponenten eingeteilt werden: den Nutzen, der dem Wert eines G ewinns entspricht, die Freude über einen erh altenen Gewinn und d en Nutzen, der aus dem Unterhaltungsfaktor der Glücksspiel e gezogen wird. Die Gewinnwahrscheinlichkeit ist relativ einfach zu errechnen. Allerdings sind die individuelle Freude über erhaltene Gewinne und der Un terhaltungsfaktor für die Spieler nur schwer mess- und darstellbar. Um die Rationalität von Ab hängigen zu erklären, gibt es verschiedene Mo-

delle[7]. Da es schwer fällt, rationale Entscheidungen mit Abhängigkeit in Einklang zu bringen, wird ein kurzer Überblick über das Modell rationaler Abhängigkeit von *Becker und Murphy* (1988) gegeben. In sich ist das Modell der rationalen Abhängigkeit konsistent. Die zentrale Prämisse von Becker und Murphy ist eine über die Zeit stabile Präferenzordnung (Fiedler, 2008, S. 35). Zusätzlich wird der Konsum einer Periode nicht als unabhängig von dem Konsum vorangegangener Perioden angesehen, sondern er ist komplementär. Daraus folgt, dass für die Entscheidung „konsumieren oder nicht konsumieren" nicht nur eine einzelne Konsumentscheidung betrachtet werden darf. Rationales Suchtverhalten meint also, dass die Akteure den Nutzen aus dem jetzigen und zukünftigen Konsum eines Suchtmittels, welches hier das Glücksspiel ist, den daraus entstehenden Schäden und Kosten gegenüberstellen. Hieraus leiten sie dann ihr Nutzenmaximum ab. Zusätzlich werden negative Konsequenzen, die das Absetzen oder die Reduktion des Suchtmittels mit sich bringen würden, beachtet. Die rationale Abhängigkeit entsteht demnach dadurch, dass der vergangene Konsum des Suchtmittels mit dem Grenznutzen des gegenwärtigen Konsums positiv korreliert (Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 25). Zwar wird das Verhalten der Abhängigen durch das Modell gut dargestellt, jedoch ist der Prozess der Suchtentstehung nicht ausreichend beachtet. So wäre bei Individuen mit perfekter Voraussicht, die sich im Klaren darüber sind, dass sie zukünftig unter der Sucht leiden werden, davon auszugehen, dass sie sich in vollem Bewusstsein darüber auf die Abhängigkeit einlassen würden. Da jedoch in der Regel kein Süchtiger zufrieden mit seiner Sucht ist, sondern diese im Normalfall eine große Belastung darstellt, ist rationales Handeln hier nicht erklärbar. Somit ist davon auszugehen, dass Glücksspielabhängige irrational handeln.

In Modellen der irrationalen Abhängigkeit werden Zwanghaftigkeit und Impulsivität bei abhängigem Verhalten hervorgehoben. Es wird von sich ändernden Präferenzen

[7] Das Konzept der rationalen Abhängigkeit wurde unter anderem von Becker und Murphy (1988) und von Stigler und Becker (1977) entwickelt.

und/oder von kurzsichtigen Akteuren ausgegangen. In Studien zur Glücksspielsucht wird immer wieder gezeigt, dass Glücksspieler eine Aufmerksamkeitsverzerrung bezüglich glücksspielrelevanter Reize vorweisen. *Fiedler* (2008, S. 54) leitet drei Möglichkeiten der Irrationalität bei der Teilnahme an Glücksspielen ab: Die zu schnelle Abdiskontierung zukünftiger Ereignisse, ein zu kurzer Horizont der Spieler bzw. die Unterschätzung des eigenen Spielverhaltens und der Spielhäufigkeit und die Überschätzung des Nutzens bzw. die Unterschätzung der Kosten aus dem Glücksspiel. Unter der Abdiskontierung zukünftiger Ereignisse wird der Zustand verstanden, dass die Spieler die kurzfristige Belohnung des Glücksspiels der Vermeidung langfristiger Schäden durch das Glücksspiel vorziehen. *Meyer und Bachmann* (2005, S. 104) sprechen etwas allgemeiner von einem erhöhten Erregungszustand, der das Blickfeld verengt und konfuses, irrationales Denken fördert, weil Informationen weniger kritisch betrachtet und auch weniger Alternativen in Betracht gezogen werden. Je schneller also die Entscheidungen bei Glücksspielen getroffen werden müssen und umso stärker ein künstlich herbeigeführter Erregungszustand vorliegt, desto mehr nimmt auch das kurzfristige Denken zu (Fiedler, 2008, S. 59). Die Unterschätzung des eigenen Horizonts meint, dass viele Spieler unterschätzen, in welchem Ausmaß letztendlich in der Zukunft eine Abhängigkeit nach dem Glücksspiel eintreten könnte. Ebenso haben viele Süchtige Illusionen, was ihre Spielhäufigkeit angeht. Das Verlangen nach dem Glücksspiel wird regelmäßig von den Akteuren aufgrund eines Informationsdefizits unterschätzt. Denn oftmals liegt ein verzerrtes Realitätsbild vor und Abhängige neigen dazu, sich selbst zu belügen (Fiedler, 2008, S. 61). Andere Ursachen für irrationale Abhängigkeit sind die Überschätzung des eigenen Nutzens sowie die Unterschätzung der anfallenden Kosten von Geldspielen. Unter die Überschätzung des eigenen Nutzens fällt beispielsweise eine Art Aberglaube, der häufig bei Spielsüchtigen existiert. So gibt es z.B. beim Roulettespiel den Mythos, dass durch lautes Aufsagen der Zahl, auf die gesetzt wurde, Einfluss auf den Spielausgang genommen werden kann. Genauso weit verbreitet ist die Illusion, dass Automaten die voller Geld sind, mehr ausschütten als leere (Petry,

2005, S. 217). Die Kosten einer Sucht werden hingegen regelmäßig unterschätzt. Dies liegt unter anderem daran, dass die Entwicklung einer Sucht ein schleichender Prozess ist. Sie beginnt mit einem positiven Anfangsstadium und geht über ein kritisches Gewöhnungsstadium letztendlich in das kritische Suchtstadium über (Meyer/Bachmann, 2005, S. 37ff.). Dadurch, dass der Prozess so langwierig ist, wird er von Individuen oft nicht wahrgenommen. Die Spieler gewöhnen sich langsam an ihre Situation und merken oft sehr spät, in welchem kritischem Zustand sie sich befinden (Meyer/Bachmann, 2005, S. 40). Insgesamt lässt sich sagen, je stärker die Kosten aus dem Glücksspiel unterschätzt und der Nutzen überschätzt werden, desto größer ist letztendlich die Wahrscheinlichkeit, dass die Teilnahme am Glücksspiel problematisch wird. Somit ist die Rationalität bei den Akteuren nicht mehr gegeben. Ebenso verhält es sich bei den anderen Faktoren, die zu irrationalem Handeln führen. Zusammenfassend lässt sich zu diesem Abschnitt sagen, dass die Rationalität für die Schätzung der sozialen Kosten zwar einen wesentlichen Vereinfachungsfaktor darstellt, jedoch in der Realität in der Regel nicht gegeben ist. So handeln noch nicht süchtige Personen zwar oft rational, doch je mehr ihr Leben von der Sucht eingenommen wird, desto irrationaler wird ihr Handeln.

4.3.2 Fehlende Kausalität und Komorbiditäten

Ein weiteres Problem bei der Ermittlung der sozialen Kosten der Glücksspielsucht tritt dadurch auf, dass oft unklar ist, ob ein negatives Ereignis tatsächlich als eine Folge aus der Glücksspielsucht auftritt, oder ob es andere Ursachen hat. Um einen Zusammenhang zwischen dem Glücksspiel und den negativen Folgen herzustellen, muss gezeigt werden, dass diese ohne Existenz der Glücksspielsucht nicht aufgetreten wären und somit eine Folge daraus sind. Diese Nachweise sind zwar schwierig zu erbringen, spielen aber für die Bezifferung der sozialen Kosten von Glücksspielen eine bedeutende Rolle (Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 72). Auch die in Kapitel 3.2.2 vorgestellten Komorbiditäten erschweren die Ermittlung der sozialen Kos-

ten. Liegen nämlich verschiedene Störungen, wie beispielsweise Alkohol- oder Nikotinsucht oder psychische Störungen wie Depressionen etc. , zusätzlich zur Glücksspielsucht vor, so muss zunächst ermittelt werden, welche Folgen der Glücksspielsucht zuzuordnen sind und welche nicht. Diese Abgrenzung ist jedoch mit Problemen behaftet, da es sich häufig als schwierig erweist die Folgen einzig der Glücksspielsucht zuzuordnen. So können beispielsweise psychische Störungen oder Suizidgedanken bei der Existenz von Alkohol- und Glücksspielsucht nicht unbedingt nur dem Glücksspiel zugeordnet werden, sondern sie könnten eine Folge aus der Kombination beider Süchte sein. Die meisten Studien rechnen alle negativen Folgen ausnahmslos der Glücksspielsucht an, da die Trennung der Folgen meist nur mit viel Aufwand erfolgen kann. Die Studie der australischen Productivity Commision (1999) gehört zu den wenigen, die sich intensiv mit dem Thema der Kausalität und der Komorbiditäten beschäftigt haben. Sie kam zu dem Ergebnis, dass zwischen 15 % und 20 % der angeblichen Folgen der Glücksspielsucht auch ohne sie aufgetreten wären. Aus diesem Grund haben sie damals bei ihren Ermittlungen der sozialen Kosten das Ergebnis um 20 % gekürzt und den tatsächlichen sozialen Kosten angepasst. Es wird gezeigt, dass eine nicht unerhebliche Summe der Kosten, die zunächst der Glücksspielsucht angerechnet werden, keine echten sozialen Kosten aus der Sicht der Productivity Commision darstellt. Allerdings liegen bis heute wenige Vergleichsstudien vor, die diesen Wert bestätigen. Dadurch ist die Abschätzung des Teils, der fälschlicherweise den sozialen Kosten des Glücksspiels zugerechnet wird, problematisch.

4.3.3 Ermittlung der intangiblen Kosten

Es wurde schon im vorangegangenen Kapitel schon das Problem der intangiblen Kosten angesprochen. Diese sind oft gar nicht oder nur mit großem Aufwand ermittelbar und monetär bewertbar. In vielen Studien wird aufgrund der vielseitigen Probleme, die bei der Ermittlung der intangiblen Kosten auftreten, auf die monetarisierte

Darstellung dieser verzichtet. Eine Schätzung der intangiblen privaten Kosten pathologischer Glücksspieler, die als Verlust von Lebensqualität aufgefasst wird, liegt von *Adams* (2009) vor. Durch Befragungen von pathologisch en Glücksspielern wurde aufgezeigt, dass sie ihre Sucht als außerordentliche Belastung und Einschränkung ihres Lebens empfinden. *Adams* schätzt diese Einschränkung auf einen Verlust von 25% der an sonsten gegebenen Lebensqualität. Da der Verlust eine s Jahres Lebenserwartung in der Literatur üblicherweise mit 100.000 € beziffert wird, ergeben sich pro Jahr und Süchtigem intangible Kosten der Spielsucht in Höhe von 25.000 € (Adams, 2009, S. 3). Hierbei ist aber der große Kostenblock der intangiblen Kosten, die anderen Personen wie beispielsweise F amilie, Freunden oder Arbeitgeber, durch die Sucht erwachsen, noch nicht bea chtet. Die australische Productivity Commission hingegen misst den sozialen Kosten des Glücksspiels einen weitaus größeren Umfang zu. So schätzt si e die sozialen Kosten des Glücksspiels auf 1,1 bis 3,3 Mrd. €, wovon ungefähr 90 % intangible Kosten darstellen (Productivity Commission, 1999, S. 32 nach Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 75). Da die Ermittlung der intangiblen Kosten von einer Reihe verschiedener Werturteile abhängt und, wie zuvor erläutert, letztendlich sowieso kaum monetär bewertbar ist, wird auf die Bezifferung verzichtet, weil d eren Ausmaß je nach Perspektive und Ermittlung extreme Schwankungen aufweisen kann.

4.3.4 Fehlende Datengrundlage

Ein weiteres Problem bei der Ermittlung der so zialen Kosten liegt aufgrund fehlender Daten zum Thema vor, da die Ermittlung der sozialen Kosten von vielen anderen Informationen abhä ngig ist. U m die sozia len Kosten des Glücksspiels a bzuschätzen sind unter anderem statistische Date n aus der Kriminologie und aus der Medizin von Nöten, da die Auswirkungen der Sucht weitreichend sin d. Allerdings sind die be nötigten Daten bis zum heutigen Z eitpunkt oftmals nicht ausreichend statistisch erfasst. Im R ahmen dieser Arbeit w ar es au s zeitlichen Gründen nicht

möglich, weitreichende Forschungen und Umfragen zur Ermittlung der einzelnen Kostenbestandteile durchzuführen. Deshalb wird im weiteren Verlauf auf Forschungsergebnisse aus der Steiermark (Österreich) und der Schweiz zurückgegriffen. Es sollen einzelne Kostenbestandteile dargelegt werden, um eine etwaige Abschätzung der gesamten sozialen Kosten durchzuführen.

4.4 Die Bezifferung der sozialen Kosten von Glücksspielen

4.4.1 Datengrundlagen und Vorgehensweisen

Die Schätzungen der sozialen Kosten des Glücksspiels in der Steiermark sind nur grob gehalten, da eine detaillierte und realistische Schätzung aufgrund Kompetenz-, Zeit- und Informationsmängel nicht möglich war. Außerdem gibt es, wie schon in vorangegangenen Kapiteln erwähnt, Unterschiede bei den Definitionen der sozialen Kosten und der Rationalität der Spieler. Die Ermittlung der einzelnen Kostenkomponenten erfolgt auf Basis von Erhebungen durch *Köberl und Prettenthaler* aus dem Jahre 2006. Es handelt sich um eine Teilkostenabschätzung, die Basis für weitere Forschungen sein soll. So haben *Köberl und Prettenthaler* versucht, die Kosten für Behandlung und Beratung von problematischen und pathologischen Glücksspielern sowie Gerichts-, Polizei-, Bewährungs- und Inhaftierungskosten infolge straffällig gewordener Glücksspieler abzuschätzen. Die ermittelten Kosten stellen denjenigen Teil der gesamten sozialen Kosten dar, der unabhängig von der gewählten Definition und unabhängig von der Rationalität der Spieler als sozial klassifiziert wird. Weiterhin wird nur der Versuch unternommen, die tangiblen Kosten darzulegen, da es nicht möglich war, die intangiblen Kosten, trotz ihres nicht unbeträchtlichen Ausmaßes, quantitativ zu schätzen (Köberl/Prettenthaler, 2009, S. 87).

Künzi et al. sind in ihrer Berechnung der sozialen Kosten schon detaillierter vorgegangen. Allerdings gliedern sie die sozialen Kosten anders als *Köberl und Prettenthaler* in direkte und indirekte Kostenbestandteile auf. Zusätzlich werden zwar

mehr Kosten ermittelt, allerdings basieren diese lediglich auf Daten von Casinospielern. Andere Formen der Glücksspielsucht, wie insbesondere die am häufigsten auftretende Automatensucht, werden außer Acht gelassen. Dadurch wird auch durch *Künzi et al.* nur ein grober Überblick über die Kosten gegeben und nicht der gesamte Kostenaufwand, der durch die Glücksspielsucht entsteht, dargestellt. Um einen besseren Vergleich der Kosten vornehmen zu können, wird am Ende der jeweilige Pro-Kopf-Schnitt angegeben, sofern es möglich ist. Die Gliederung nach direkten und indirekten Kosten wird nicht übernommen, sondern die Kosten werden ebenfalls den Folgen der Glücksspielsucht zugeordnet. Es handelt sich hierbei um eine Schweizer Studie, deshalb sind in den originalen Forschungsergebnissen die Kosten in Schweizer Franken angegeben. Diese werden zur Vereinfachung in Euro umgerechnet und angegeben. Da *Künzi et al.* mehr Kosten ermittelt haben, liegen lediglich zu den Kosten für Behandlung, Beratung und Therapie und für die Kosten der glücksspielsuchtbedingten Beschaffungskriminalität Vergleiche zwischen der Schweiz und der Steiermark vor.

4.4.2 Kosten für Behandlung und Therapie

In der Steiermark:

Für die Abschätzung der Kosten für Beratung und Behandlung der Glücksspielabhängigen wurden diverse Beratungseinrichtungen angeschrieben. Es wurden im Allgemeinen die Kosten für ambulante Suchtberatungsstellen, für Schuldnerberatung und für stationäre Krankenhausaufenthalte geschätzt. Hierfür wurden 16 Beratungseinrichtungen angeschrieben, wovon neun den Fragebogen ganz oder teilweise ausgefüllt zurück sendeten. Die Ergebnisse aus der Befragung werden im weiteren Verlauf kurz und prägnant dargestellt. Es standen für die Erhebung der Daten von ambulanten Suchtberatungsstellen lediglich vier ganz oder teilweise ausgefüllte Fragebögen zur Verfügung. Um die Kosten für Beratung und Behandlung der Glücksspielsucht näherungsweise zu bestimmen, sind neben der Anzahl der Bera-

tungen für problematische und pathologische Spieler auch die jährlichen Betriebskosten notwendig. So kamen *Köberl und Prettenthaler* im Rahmen ihrer Forschung zu folgenden Werten: Die Gesamtzahl der Klienten, die sich aufgrund von Glücksspielabhängigkeit in Behandlung begaben, ist in Österreich zwischen 2001 und 2006 drastisch angestiegen. So lässt sich feststellen, dass sich die Durchschnittszahl behandelter Klienten pro Suchtberatungseinrichtung von 21,5 auf 55,75 mehr als verdoppelt hat. Um die Betriebskosten pro Klient zu ermitteln, wurde davon ausgegangen, dass für Glücksspielsüchtige derselbe Beratungsaufwand wie für andere suchtkranke Personen notwendig ist. Die durch die Fragebögen ermittelten Betriebskosten wurden somit durch alle Klienten geteilt und mit der Anzahl der Glücksspielsüchtigen multipliziert. Für das Jahr 2006 schätzten *Köberl und Prettenthaler* die Kosten für glücksspielbezogene Klienten auf 49.300 €, was einen Wert von etwa 221,08 € pro Klient und Jahr bedeutet. Im Rahmen der Befragung von Schuldnerberatungen standen keine Daten zur Verfügung, inwieweit sie aufgrund von Glücksspielsucht in Anspruch genommen wurde. Deshalb erfolgte durch *Köberl und Prettenthaler* nur eine grobe Schätzung der Kosten für Schuldnerberatung, welche mit Vorsicht anzusehen ist. In ihrer Schätzung gehen sie davon aus, dass nur Klienten mit Schulden über 35.000 € eine Schuldnerberatung in Anspruch nehmen. Aufgrund vorliegender Daten über die Schuldenhöhe wurden für das Jahr 2006 58 Glücksspielabhängige geschätzt, die Schuldnerberatungen in Anspruch nahmen. Wird die Berechnung analog zu den Berechnungen für die Beratungskosten durchführt, so ergeben sich für das Jahr 2006 glücksspielbedingte Kosten für Schuldnerberatungen von 16.000 €. Dies entspricht einem Wert von 275,86 € für Schuldnerberatung pro Person. Für die Bewertung der Kosten, die durch glücksspielbedingten Klinikaufenthalt entstehen, standen lediglich Informationen von zwei Krankeneinrichtungen in Österreich zur Verfügung. Für das Jahr 2006 betrugen die Kosten für die Behandlung von Personen mit Haupt- oder Nebendiagnose pathologisches Glücksspiel 354.411,57 € bei 61 Klienten, was bedeutet, dass für eine süchtige Person 5.810,03 € anfielen. Werden nur Klienten mit der Hauptdiagnose pathologisches Glücksspiel

betrachtet, so sind im Jahr 2006 Kosten in Höhe von 69.208,64 € für die Behandlung von 16 Patienten angefallen, was einen Pro-Kopf-Wert von 4.325,54 € impliziert. Auffällig bei den Forschungsergebnissen ist, dass die Kosten im Jahr 2006 nahezu dreimal so hoch waren wie die im Vorjahr, in dem sieben Patienten in stationärer Behandlung waren. Im Jahr 2007 haben sich sowohl Patientenzahlen als auch die Kosten im Gegensatz zum Vorjahr nochmals nahezu verdoppelt. Es zeichnet sich eine steigende Tendenz ab, welche möglicherweise daraus resultiert, dass die Aufklärungsarbeit zum Thema Glücksspielsucht Fortschritte zu verzeichnen hat.

In der Schweiz:

Alle im weiteren Verlauf vorgestellten Daten aus der Schweiz beziehen sich auf das Jahr 2007. *Künzi et al.* gehen bei ihrer Auswertung über ambulante Suchthilfe von insgesamt 1.630 Personen aus, die sich aufgrund ihrer Sucht in Beratung begaben. Hierfür fielen Kosten in Höhe von 1. 569.535,52 € an, was einen Pro-Kopf-Wert von 962,90 € für ambulante Beratung ergibt. Weiterhin gingen sie von 70 Personen aus, die Schuldnerberatungen in Anspruch genommen haben. Dafür sind Kosten in Höhe von insgesamt 120.800,24 € und durchschnittliche Beratungskosten für eine Person von 1.725,71 € angefallen. Die stationären Klinikaufenthalte schätzten *Künzi et al.* auf 50 Stück. Die Kosten hierfür beliefen sich auf 487.443,60 €, das heißt auf 9.748,87 € pro Person. Vergleiche zu den Vorjahren lassen sich nicht zeigen, da das Augenmerk in der Studie ausschließlich auf das Jahr 2007 gelegt wurde.

4.4.3 Verwaltungskosten aufgrund der Glücksspielsucht

In der Steiermark:

Köberl und Prettenthaler betrachteten lediglich die Kosten für Beschaffungskriminalität. Sie werteten Daten des Landes Steiermark aus dem Jahr 2006 und dem ersten Halbjahr des Jahres 2007 aus und identifizierten 74 Fälle von Beschaffungskriminalität, denen glücksspielbedingte Ursachen zugrunde lagen (Köberl/Prettenthaler,

2009, S. 108ff.). Sie ermittelten Kosten, die für die jeweiligen Ämter für die Bearbeitung der Fälle anfielen. So kamen sie auf folgende approximierte Werte für Personalausgaben pro Verfahren: 5.500 € für den Exekutivdienst, 9.300 € für richterliche Personalkosten, 1.400 € für die Staatsanwaltschaft, 600 € für Schriftführer und sonstige Kosten in Höhe von 11.400 €. Die Errechnung der Strafvollzugskosten ergab folgende hochgerechnete Werte: 63.900 € Kosten für Bewährungshilfe, Inhaftierungskosten von 491.900 €. Insgesamt schätzten *Köberl und Prettenthaler* glücksspielsuchtbedingte Kosten für Beschaffungskriminalität in der Steiermark im Jahr 2006 auf zwischen 57 4.700 € und 928.300 €, und im Jahr 2007 kamen sie auf hochgerechnete Werte zwischen 1.465.800 € und 1.826.800 €. Es lässt sich sehen, dass sich die Kosten für die Beschaffungskriminalität (und damit auch diese selbst) in der Steiermark innerhalb eines Jahres also nahezu verdoppelt haben. Ein Pro-Kopf-Wert lässt sich hier nicht bestimmen, da nicht klar ist, wie viele Personen letztendlich in den Jahren 2006 und 2007 jeweils straffällig geworden sind.

In der Schweiz:

Künzi et al. ermittelten nicht nur Kosten für die Beschaffungskriminalität, sondern ebenfalls Kosten, die für Arbeitslosigkeit und Scheidungen anfielen. Für die Ermittlung der Kosten, die durch Beschaffungskriminalität zustande kamen, schlüsselten sie die Kostenbestandteile nicht wie *Köberl und Prettenthaler* einzeln auf, sondern gaben ausschließlich die Gesamtkosten an. Sie gehen für das Jahr 2007 von 586 Personen aus, die aufgrund ihrer Glücksspielsucht kriminell geworden sind und dadurch Kosten in Höhe von insgesamt 1.496.712,90 € verursacht haben. Das ergibt Durchschnittskosten in Höhe von 2.554,12 € pro Person. Weiterhin schätzen sie, dass 686 Fälle der glücksspielsuchtbedingten Arbeitslosigkeit Kosten in Höhe von 1.185.508,09 € verursachten. Pro Kopf ergibt sich folglich ein Wert von 1.728,15 €. Die Anzahl der Scheidungen aufgrund der Spielsucht wird auf 444 geschätzt. In der Schweiz belaufen sich die Kosten jeweils auf ca. einen Monatslohn. Der durch-

schnittliche Lohn beträgt dort 3.687,65 €. Hieraus ergeben sich insgesamt Kosten von 1.637.316,60 €.

4.4.4 Kosten für Einschränkungen der Arbeitsproduktivität und Fluktuation

Künzi. et al. beziffern in ihrer Studie verschiedene Produktivitätsverluste, die aufgrund diverser Einschränkung der Arbeitsleistung von Glücksspielsüchtigen aufgetreten sind. Dies sind Kosten, die aus Fehlzeiten am Arbeitsplatz rühren. Im Schnitt rechnen sie mit zwei versäumten Arbeitstagen pro Jahr und Spieler und kommen so auf 32.334 ausgefallene Arbeitstage. Weiterhin gehen sie nach *Sommer et al.* von einer durchschnittlichen Bruttoproduktivität von 106,26 € pro Tag aus. Das ergibt einen Produktivitätsverlust von 1.435.810,84 € jährlich. Zusätzlich hierzu wird auch noch die verminderte Leistungsfähigkeit am Arbeitsplatz betrachtet. Diese wird mit einem Produktivitätsverlust von 60. 685 Tagen pro Jahr bewertet. So ergeben sich bei der Bruttoproduktivität von 106,26 € weitere Kosten in Höhe von 6.448.388,10 €. Schließlich betrachteten *Künzi et al*. zusätzlich noch Kosten für ausgefallene Hausarbeit und Kinderbetreuung. Hierbei gehen sie von insgesamt 75.255 versäumten Tagen aus, wodurch sich ein Wert von 7.996.596,30 € ergibt. Die Fluktuationskosten nehmen einen erheblichen Wert an. So umfassen die se unter anderem Kosten für Entlassungen, Stellenausschreibungen, Auswahlprozesse und die Einarbeitung neuer Mitarbeiter. Diese können je nach Position bis zu 130 % des Bruttoeinkommens betragen (Hänssler, 2008, S. 187). *Künzi et al.* gehen von Kosten in Höhe von 50 % des Brutto-Jahreseinkommens aus und kommen dadurch auf den beträchtlichen Wert von 20.283.036,89 €.

4.4.5 Kosten für glücksspielbedingte Todesfälle

Für die Berechnung der Kosten, die Aufgrund von Suizid entstehen, ist es zunächst wichtig zu betonen, dass es sich lediglich um den Verlust an Arbeitsleistung handelt und nicht um eine monetäre Bewertung des Lebens. Dieser Verlust ist je nach Alter

verschieden, da die nach dem Tod theoretisch verbleibende Arbeitszeit, die verloren geht, bezogen auf die Lebenserwartung variiert. *Künzi et al.* gehen von jährlich 6,5 suizidbedingten Todesfällen unter Casinospielern mit einem Durchschnittsalter von etwa 40 Jahren aus. Unter Berücksichtigung dieser Werte kommen sie zu Kosten in Höhe von 8.485.256,72 €, die aufgrund des Bruttoproduktivitätsverlust von Personen entstehen, die ihrem Leben frühzeitig ein Ende gesetzt haben.

4.4.6 Zusammenfassung der ermittelten Kosten

Die nachfolgende Tabelle gibt eine Übersicht über die von *Köberl und Prettenthaler* ermittelten Kosten des Glücksspiels in der Steiermark und die von *Künzi et al*. errechneten sozialen Kosten des Casinospiels in der Schweiz:

	Kostenschätzung für die Steiermark 2006		Kostenschätzung für die Schweiz 2007	
	Kostenschätzung pro Klient in der Steiermark	Kostenschätzung gesamt in der Steiermark	Kostenschätzung pro Klient in der Schweiz	Kostenschätzung gesamt in der Schweiz
Beratung und Behandlung	452,89 €	134.508,64 €	1244,45 €	2.177.779,36 €
Verwaltung (Beschaffungskriminalität)		574.700 € - 928.300 €	2.554,12 €	1.496.712,90 €
Verwaltung (ohne Beschaffungskriminalität)			2.498,07 €	1.822.824,69 €
Verlust an Arbeitsproduktivität und Fluktuation				36.181.832,13 €
Suizid				8.485.256,72 €
SUMME	452,89 €	709.208,64 € - 1.062.808,64 €	6.296,64 €	50.164.405,80 €

Tabelle 1: Überblick über die Kosten der Glücksspielsucht

Eigene Darstellung.

Die beträchtlichen Schwankungen in den Gesamtkosten resultieren hauptsächlich

aus der unterschiedlichen Anzahl der befragten Personen. Da von *Künzi et al.* weitaus umfassendere Ergebnisse vorliegen ist bei den meisten Kostenkomponenten ein Vergleich leider nicht möglich. Die Abweichung der Durchschnittskosten für Beratung und Behandlung pro Glücksspielabhängigem könnte darin begründet sein, dass *Künzi et al.* wesentlich mehr Daten zur Verfügung hatten als *Köberl und Prettenthaler*. Aber auch generell sind die Behandlungs- und Beratungskosten pro Person in der Schweiz höher. Ein Grund hierfür könnte sein, dass sowohl die Durchschnittsgehälter in der Schweiz als auch das dortige Preisniveau tendenziell höher sind (Schulenburg/Greiner, 2007, S. 94). Insgesamt wird aber an den Kostenschätzungen aus der Steiermark und der Schweiz gezeigt, dass die Kosten immens sind. Obwohl nur eine Teilkostenabschätzung durchgeführt wurde, die in der Steiermark nur Beratung, Behandlung und Beschaffungskriminalität umfasst, liegt der kleinste ermittelte Wert für die sozialen Kosten bei 709. 208,64 €. Wird beachtet, wie viele Kosten in ihrer Berechnung nicht mit einbezogen wurden, so wird klar, dass diese Kosten nur einen kleinen Teil der Gesamtkosten ausmachen. *Künzi et al.* berechneten zwar mehr Kostenkomponenten, doch mit deren Wert von 50.164.405,80 € ist immer noch keine reale Höhe der sozialen Kosten gegeben. Außerdem fehlt in beiden Berechnungen die Bezifferung der intangiblen Kosten, welche jedoch, wie in Abschnitt 4.3.3 erwähnt, bis zu 90 % der gesamten sozialen Kosten ausmachen können. Nicht bestreitbar ist, dass die Höhe der sozialen Kosten immens ist, und dass der wohlfahrtsmaximierende Staat eingreifen sollte, sobald die Konsumenten hierdurch geschädigt werden.

5. Staatliche Regulierungsmaßnahmen

5.1 Kosten vs. Nutzen des Glücksspiels

Zunächst kann das Glücksspiel als eine von vielen Unterhaltungsformen angesehen werden. Letztendlich wird nur ein kleiner Teil der Personen, die das Glücksspiel nachfragen, auch süchtig. Der Nutzen eines Gutes wird in der Volkswirtschaftslehre durch die Konsumentenrente ausgedrückt. Diese drückt die Differenz der maximalen Zahlungsbereitschaft der Konsumenten für ein Gut und der tatsächlich anfallenden Kosten dafür aus (Kleinewefers, 2008, S. 199). Individuen ziehen dann einen Nutzen aus einem Gut, wenn sie weniger dafür zahlen müssen als sie dazu bereit wären. Bezogen auf das Glücksspiel ist aus der Sicht der Konsumenten wohl der größte Nutzen der Unterhaltungsfaktor. Weiterhin sehen manche Konsumenten das Glücksspiel als zusätzliche Einkommensquelle, indem sie auf den „Big Win" hoffen. Um die zwei Seiten des Glücksspiels abzubilden soll dies anhand der Budgetgleichung eines Haushalts erklärt werden.

$$\sum_{n} p_n - x_n = I + S$$

Formel 1: Budgetgleichung eines Haushalts
Quelle: Ahlheim et al., 2005.

Der linke Term steht hierbei für die Konsumausgaben, der rechte Term besteht aus Einkommen (I) und Sparen (S). So beschreibt die linke Seite der Gleichung den Nutzen aus dem Glücksspiel als Konsumgut, die rechte Seite der Gleichung beschreibt die Kosten des Glücksspiels als Mittel der Einnahmeerzielung. Es besteht jedoch nicht nur die Möglichkeit, Geld durch das Glücksspiel zu erhalten, sondern auch Geld zu verlieren (Gefahr des „Big Loss") (Ahlheim et al., 2005, S. 9). Da der

Weg in die Sucht oft schleichend verläuft und mit hohen Kosten verbunden ist, überwiegen diese letztendlich dem Nutzen. Dadurch ist eine staatliche Regulierung von Nöten, die eine möglichst sichere Teilnahme am Glücksspiel gewährleisten soll.

5.2 Kritische Betrachtung der staatlichen Regulierungsmaßnahmen

Die Regulierungsmaßnahmen sind in Deutschland in ordnungsrechtliche Regulierung durch die Länder und wirtschaftsrechtliche Regulierungen durch den Bund eingeteilt. So umfassen die ordnungspolitischen Regulierungsmaßnahmen Spielbanken, Sportwetten und Lotterien. Ihr Schwerpunkt liegt in der Gefahrenabwehr, wobei das Glücksspiel grundsätzlich nicht privaten Gewinninteressen dienen soll. Die wirtschaftsrechtlichen Regulierungsmaßnahmen beziehen sich auf Spielautomaten und Pferdewetten. Hier ist eine erwerbswirtschaftliche Betätigung zwar grundsätzlich möglich, jedoch wird auch dieser Bereich zum Konsumentenschutz streng reguliert (Dieterlein, 2010, S.1). Grundsätzlich sind verbraucherpolitische Eingriffe durch den Staat nur dann gerechtfertigt, wenn ohne seine Hilfe das Prinzip der Konsumentensouveränitiät nicht gewährleistet wird. Das ist unter anderem der Fall bei externen Effekten. Er soll demnach vorrangig im Interesse seiner Bürger handeln (Ahlheim/Zahn, 2007, S. 371). Typische Ordnungspolitische Regulierungsmaßnahmen sind Auflagenpolitik (Ge-und Verbote, Regulierungen), Fiskalpolitik (Abgaben, Steuern) und suasorische Instrumente (Schaffung von Normen etc.) (Ahlheim et al, 2005, S. 8). Im vorigen Abschnitt wurde die Budgetgleichung eines Haushaltes bezogen auf das Glücksspiel eingeführt. So sind staatliche Eingriffe, wenn es sich bei dem Glücksspiel um ein Konsumgut handelt, nicht nötig. Dient es jedoch der Einnahmeerzielung, so muss der Staat schützend eingreifen, da der Glücksspielmarkt durch externe Effekte (Folgen der Sucht), die Sucht selbst und asymmetrische Informationen geprägt ist (Ahlheim et al., 2005, S. 10). Unter asymmetrische Informationen fallen z.B. manipulierte Geldspielautomaten. Selbst mit höchstem Aufwand ist es Spielern in der Regel nicht möglich herauszufinden, ob ein Automat manipuliert

ist oder nicht und wie hoch letztendlich die Gewinnchancen sind. Das rationale Handeln der Spieler wird somit von den Glücksspielanbietern begrenzt. (Ahlheim/Zahn, 2007, S. 373) Handeln Glücksspielabhängige aufgrund der Sucht irrational, so muss der Staat tiefergreifende Regulierungsmaßnahmen einführen. Durch Aufklärung, Unterstützung und diverse Ge- und Verbote kann der Staat versuchen, seine Bürger vor der Sucht zu schützen bzw. ihnen beim Heilungsprozess zu helfen. Fiskalpolitische Instrumente sind hier jedoch nicht förderlich. Rationale Spieler würden ihr Spielverhalten eindämmen, die irrationalen jedoch nicht. Letztendlich ist das Glücksspiel, wenn es als normales Konsumgut genutzt wird nutzenstiftend für die Wohlfahrt. Da irrational handelnde Spieler sich in der Regel aber nicht durch höhere Kosten abhalten lassen, würde das nur einen schnelleren finanziellen Ruin bedeuten (Ahlheim/Zahn, 2007, S. 373). Somit werden durch Steuern weder Spielsucht noch deren negativen Folgen begrenzt. Das Hauptaugenmerk des Staates sollte sich auf die Regulierung und Aufklärung beziehen. Der Glücksspielstaatsvertrag regelt durch eine Reihe Ge- und Verbote die Glücksspielgesetze. Die Begrenzung des Glücksspielangebotes, Werbeverbot, diverse Auflagen etc. sind sicher nützlich. Allerdings ist es fragwürdig, ob und inwieweit das staatliche Lotterienmonopol wirklich sinnvoll für die Konsumenten ist, bzw. inwiefern der Staat hier aus reinem Gewinninteresse agiert. Denn die Einnahmen aus dem Glücksspiel sind immens. Zusätzlich wird das „Gut“ Glücksspiel dadurch teurer angeboten, als bei vollkommener Konkurrenz. Letztendlich spricht nichts gegen eine Öffnung des Staatsmonopols, sofern der Glücksspielmarkt ausreichend reguliert wird. Zum 08.09.10 wurde genau das beschlossen. Der europäische Gerichtshof kippte das staatliche Lotterienmonopol mit der Begründung, dass es zwar sinnvoll ist, solange der Staat im Interesse und zum Schutz der Bürger handelt, in Deutschland jedoch genau dies nicht der Fall sei (Scheidemann, 2010). Der Glücksspielmarkt sollte also weiterhin reguliert werden, aber nur so lange wie es letztendlich dem Wohl der Bürger dient.

6. Fazit

Im Rahmen der Arbeit wurde ein Überblick über den Glücksspielmarkt gegeben. Da sich die Glücksspielforschung im Anfangsstadium befindet, treten immer wieder Probleme auf, vor allem, wenn es um die Bezifferung der sozialen Kosten geht. Da die sozialen Kosten, generell und auch auf das Glücksspiel bezogen, ein enormes Ausmaß haben, ist deren Ermittlung mit vielen Schwierigkeiten verbunden. Das liegt unter anderem daran, dass in der Wissenschaft keine einheitliche Definition zu den sozialen Kosten zu finden ist. Auch im Hinblick auf die Bezifferung der sozialen Kosten der Glücksspielsucht traten diverse Probleme auf, da sie ebenfalls von verschiedenen Faktoren abhängt. Inwiefern Rationalität vorhanden ist, spielt beispielsweise eine Rolle für die Miteinbeziehung der privaten Kosten von Glücksspielern. Ob, und in welchem Maße die privaten Kosten den sozialen Kosten hinzugerechnet werden dürfen, hängt maßgeblich von der Rationalität der Spieler ab. Ein weiteres Problem trat bei der Ermittlung konkreter Zahlen auf. In Deutschland liegt bis heute keine Studie zur Höhe der sozialen Kosten vor. Deshalb wurde auf eine Studie aus der Steiermark und eine aus der Schweiz zurückgegriffen. Diese geben jedoch auch nur einen groben Überblick über soziale Kosten der Glücksspiele, da in beiden Studien nicht der gesamte Glücksspielmarkt und die einzelnen Kostenkomponenten betrachtet werden. Zu einer Bezifferung der intangiblen Kosten ist es in keiner der beiden Studien und auch nicht im Rahmen dieser Arbeit gekommen, obwohl diese laut wissenschaftlichen Studien einen beträchtlichen Teil der gesamten sozialen Kosten einnehmen. Die monetäre Bewertung von intangiblen Kosten ist so komplex, dass viele weitere Forschungen und viel Zeit nötig sind, um sie zumindest näherungsweise zu bestimmen. Letztendlich wurde im Rahmen der Arbeit zumindest ersichtlich, dass die sozialen Kosten der Glücksspiele eine enorme Höhe besitzen. Auch auf die gesetzlichen Regelungen wurde schließlich noch kurz eingegangen. Hier war der Zielkonflikt des Staates nicht abzustreiten. Die Öffnung des staatlichen Monopols ist noch sehr aktuell, weshalb noch nicht ersichtlich ist, wie sich der Glücksspielmarkt weiter entwickeln wird. Hier sind noch etliche

Beobachtungen und Studien nötig, um die Folgen der Öffnung zu ermitteln. Unbestreitbar ist in jedem Falle, dass der Glücksspielmarkt auch weiterhin reguliert werden muss, um die Spielsucht bestmöglich zu bekämpfen und dadurch die sozialen Kosten möglichst gering zu halten. Schlussendlich ist das Thema der sozialen Kosten der Glücksspielsucht jedoch noch viel weitreichender als es der Umfang dieser Arbeit wiedergeben könnte. Vor allem in Deutschland sind noch viele weitere Forschungen zur Glücksspielsucht und deren sozialen Kosten notwendig. Obwohl die Bezifferung für Deutschland den Rahmen gesprengt hätte, wurde zumindest ein kleiner Überblick über den Glücksspielmarkt und die sozialen Kosten und hoffentlich auch ein Anstoß zu weiteren Forschungen gegeben.

Anhang

Anhang 1: *Auzüge aus dem Glücksspielstaatsvertrag vom 01.01.2008, §§ 1-11.*

Erster Abschnitt
Allgemeine Vorschriften

§ 1
Ziele des Staatsvertrages

Ziele des Staatsvertrages sind

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. das Glücksspielangebot zu begrenzen und den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken, insbesondere ein Ausweichen auf nicht erlaubte Glücksspiele zu verhindern,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge- und Begleitkriminalität abgewehrt werden.

§ 2
Anwendungsbereich

Die Länder regeln mit diesem Staatsvertrag die Veranstaltung, die Durchführung und die Vermittlung von öffentlichen Glücksspielen. Für Spielbanken gelten nur die §§ 1, 3 bis 8, 20 und 23.

§ 3
Begriffsbestimmungen

(1) Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist. Auch Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele.
(2) Ein öffentliches Glücksspiel liegt vor, wenn für einen größeren, nicht geschlossenen Personenkreis eine Teilnahmemöglichkeit besteht oder es sich um gewohnheitsmäßig veranstaltete Glücksspiele in Vereinen oder sonstigen geschlossenen Gesellschaften handelt.

(3) Ein Glücksspiel im Sinne des Absatzes 1, bei dem einer Mehrzahl von Personen die Möglichkeit eröffnet wird, nach einem bestimmten Plan gegen ein bestimmtes Entgelt die Chance auf einen Geldgewinn zu erlangen, ist eine Lotterie. Die Vorschriften über Lotterien gelten auch, wenn anstelle von Geld Sachen oder andere geldwerte Vorteile gewonnen werden können (Ausspielung).

(4) Veranstaltet und vermittelt wird ein Glücksspiel dort, wo dem Spieler die Möglichkeit zur Teilnahme eröffnet wird.

(5) Annahmestellen und Lotterie-Einnehmer sind in die Vertriebsorganisation von Veranstaltern nach § 10 Abs. 2 eingegliederte Vermittler.

(6) Gewerbliche Spielvermittlung betreibt, wer, ohne Annahmestelle oder Lotterieeinnehmer zu sein,

1. einzelne Spielverträge an einen Veranstalter vermittelt oder
2. Spielinteressenten zu Spielgemeinschaften zusammenführt und deren Spielbeteiligung dem Veranstalter, selbst oder über Dritte, vermittelt, sofern dies jeweils in der Absicht geschieht, durch diese Tätigkeit nachhaltig Gewinn zu erzielen.

§ 4
Allgemeine Bestimmungen

(1) Öffentliche Glücksspiele dürfen nur mit Erlaubnis der zuständigen Behörde des jeweiligen Landes veranstaltet oder vermittelt werden. Das Veranstalten und das Vermitteln ohne diese Erlaubnis (unerlaubtes Glücksspiel) ist verboten.

(2) Die Erlaubnis ist zu versagen, wenn das Veranstalten oder das Vermitteln des Glücksspiels den Zielen des § 1 zuwiderläuft. Die Erlaubnis darf nicht für das Vermitteln nach diesem Staatsvertrag nicht erlaubter Glücksspiele erteilt werden. Auf die Erteilung der Erlaubnis besteht kein Rechtsanspruch.

(3) Das Veranstalten und das Vermitteln von öffentlichen Glücksspielen darf den Erfordernissen des Jugendschutzes nicht zuwiderlaufen. Die Teilnahme von Minderjährigen ist unzulässig. Die Veranstalter und die Vermittler haben sich erzustellen, dass Minderjährige von der Teilnahme ausgeschlossen sind.

(4) Das Veranstalten und das Vermitteln öffentlicher Glücksspiele im Internet ist verboten.

§ 5
Werbung

(1) Werbung für öffentliches Glücksspiel hat sich zur Vermeidung eines Aufforderungscharakters bei Wahrung des Ziels, legale Glücksspielmöglichkeiten anzubie-

ten, auf eine Information und Aufklärung über die Möglichkeit zum Glücksspiel zu beschränken.

(2) Werbung für öffentliches Glücksspiel darf nicht in Widerspruch zu den Zielen des § 1 stehen, insbesondere nicht gezielt zur Teilnahme am Glücksspiel auffordern, anreizen oder ermuntern. Sie darf sich nicht an Minderjährige oder vergleichbar gefährdete Zielgruppen richten. Die Werbung darf nicht irreführend sein und muss deutliche Hinweise auf das Verbot der Teilnahme Minderjähriger, die von dem jeweiligen Glücksspiel ausgehende Suchtgefahr und Hilfsmöglichkeiten enthalten.

(3) Werbung für öffentliches Glücksspiel ist im Fernsehen (§§ 7 und 8 Rundfunkstaatsvertrag), im Internet sowie über Telekommunikationsanlagen verboten.

(4) Werbung für unerlaubte Glücksspiele ist verboten.

§ 6
Sozialkonzept

Die Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen sind verpflichtet, die Spieler zu verantwortungsbewusstem Spiel anzuhalten und der Entstehung von Glücksspielsucht vorzubeugen. Zu diesem Zweck haben sie Sozialkonzepte zu entwickeln, ihr Personal zu schulen und die Vorgaben des Anhangs „Richtlinien zur Vermeidung und Bekämpfung von Glücksspielsucht“ zu erfüllen. In den Sozialkonzepten ist darzulegen, mit welchen Maßnahmen den sozialschädlichen Auswirkungen des Glücksspiels vorgebeugt werden soll und wie diese behoben werden sollen.

§ 7
Aufklärung

(1) Die Veranstalter und Vermittler von öffentlichen Glücksspielen haben über die Wahrscheinlichkeit von Gewinn und Verlust, die Suchtrisiken der von ihnen angebotenen Glücksspiele, das Verbot der Teilnahme Minderjähriger und Möglichkeiten der Beratung und Therapie aufzuklären.

(2) Lose, Spielscheine und Spielquittungen müssen Hinweise auf die von dem jeweiligen Glücksspiel ausgehende Suchtgefahr und Hilfsmöglichkeiten enthalten.

§ 8
Spielersperre

(1) Zum Schutz der Spieler und zur Bekämpfung der Glücksspielsucht sind die Spielbanken und die in § 10 Abs. 2 genannten Veranstalter verpflichtet, ein übergreifendes Sperrsystem zu unterhalten.

(2) Die zur Teilnahme am Sperrsystem verpflichteten Ver anstalter sperren Personen, die dies beantragen (Selbstsp erre) oder von denen sie aufgrund der Wahrnehmung ihres Persona ls oder auf grund von Meldungen Dritter wissen oder auf - grund sonstiger tatsächlicher Anhaltspunkte an nehmen müssen, dass sie spielsuchtgefährdet oder überschuldet sind, ihre n finanziellen Verpflichtungen nicht nachkommen oder Spie leinsätze riskieren, die in keinem Verhältnis zu ihrem Einkommen oder Vermögen stehen(Fremdsperre).
(3) Die Sperre beträgt mindestens ein Jahr. Die Veranstalter teilen die Sperre dem betroffenen Spieler unverzüglich schriftlich mit.
(4) Die Veranstalter ha ben die in § 23 Abs. 1 genannten Daten in eine Sperrdate i einzutragen. Ein Eintrag ist auch zu lässig, wenn nicht alle Daten erhoben werden können.
(5) Eine Aufhebung der Sperre ist frühestens na ch einem Jahr und nur auf schriftlichen Antrag des Spielers möglich. Über diesen entscheidet der Veranstalter, der die Sperre verfügt hat.

Zweiter Abschnitt
Aufgaben des Staates

§ 9
Glücksspielaufsicht

(1) Die Glücksspie laufsicht hat die Aufgabe, die Erfüllung der nach diesem Staatsvertrag bestehenden oder auf Grun d dieses Staatsvertrages begründeten öffentlichrechtlichen Verpflichtungen zu überwachen sowie darauf hinzuwirken, dass unerlaubtes Glücksspiel und die Werbung hierfür unterbleiben. Die zuständige Behörde des jeweiligen Landes kann die erforderlichen Anordnungen im Einzelfall erlassen. Sie kann insbesondere
1. jederzeit Auskunft und Vorlage a ller Unterlagen und Nachweise verlangen, die zur Prüfung im Rahmen des Satzes 1 erforderlich sind,
2. Anforderungen an die Veranstalt ung, Durchführung und Vermittlung öffentlicher Glücksspiele und die Werbung hierfür sowie an die Entwicklung und Umsetzung des Sozialkonzepts stellen,
3. die Vera nstaltung, Durchführung und Vermittlung unerla ubter Glücksspiele und die Werbung hierfür untersagen,

4. Kredit- und Finanzdienstleistungsinstituten die Mitwirkung an Zahlungen für unerlaubtes Glücksspiel und an Auszahlungen aus unerlaubtem Glücksspiel untersagen und
5. Diensteanbietern im Sinne von § 3 Teledienstegesetz, soweit sie nach diesem Gesetz verantwortlich sind, die Mitwirkung am Zugang zu unerlaubten Glücksspielangeboten untersagen.

Sofern unerlaubtes Glücksspiel in mehreren Ländern veranstaltet oder vermittelt wird oder dafür in mehreren Ländern geworben wird, kann jedes betroffene Land die zuständige Behörde eines anderen Landes ermächtigen, auch mit Wirkung für das betroffene Land tätig zu werden.
(2) Widerspruch und Klage gegen diese Anordnungen haben keine aufschiebende Wirkung.
(3) Die Länder arbeiten bei der Glücksspielaufsicht zusammen. Sie stimmen die Erlaubnisse für die in § 10 Abs. 2 genannten Veranstalter ab.
(4) Die Erlaubnis wird von der zuständigen Behörde für das Gebiet des jeweiligen Landes oder einen Teil dieses Gebietes erteilt. Sie ist widerruflich zu erteilen und zu befristen. Sie kann, auch nachträglich, mit Nebenbestimmungen versehen werden. Die Erlaubnis ist weder übertragbar noch kann sie einem Anderen zur Ausübung überlassen werden.
(5) Die Erlaubnis zur Einführung neuer Glücksspielangebote durch die in § 10 Abs. 2 genannten Veranstalter setzt voraus, dass
1. der Fachbeirat (§10 Abs. 1 Satz 2) zuvor die Auswirkungen des neuen Angebotes auf die Bevölkerung untersucht und bewertet hat und
2. der Veranstalter im Anschluss an die Einführung dieses Glücksspiels der Erlaubnisbehörde über die sozialen Auswirkungen des neuen Angebotes berichtet. Neuen Glücksspielangeboten steht die Einführung neuer oder die erhebliche Erweiterung bestehender Vertriebswege durch Veranstalter oder Vermittler gleich.
(6) Die Glücksspielaufsicht darf nicht durch eine Behörde ausgeübt werden, die für die Finanzen des Landes oder die Beteiligungsverwaltung der in § 10 Abs. 2 genannten Veranstalter zuständig ist.

§ 10
Sicherstellung eines ausreichenden Glücksspielangebotes

(1) Die Länder haben zur Erreichung der Ziele des § 1 die ordnungsrechtliche Aufgabe, ein ausreichendes Glücksspielangebot sicherzustellen. Sie werden dabei von einem Fachbeirat beraten, der sich aus Experten in der Bekämpfung der Glücksspielsucht zusammensetzt.

(2) Auf gesetzlicher Grundlage können die Länder diese öffentliche Aufgabe selbst, durch juristische Personen des öffentlichen Rechts oder durch privatrechtliche Gesellschaften, an denen juristische Personen des öffentlichen Rechts unmittelbar oder mittelbar maßgeblich beteiligt sind, erfüllen.

(3) Die Länder begrenzen die Zahl der Annahmestellen zur Erreichung der Ziele des §1.

(4) Es ist sicherzustellen, dass ein erheblicher Teil der Einnahmen aus Glücksspielen zur Förderung öffentlicher oder gemeinnütziger, kirchlicher oder mildtätiger Zwecke verwendet wird.

(5) Anderen als den in Abs. 2 Genannten darf nur die Veranstaltung von Lotterien und Ausspielungen nach den Vorschriften des Dritten Abschnitts erlaubt werden.

§ 11
Suchtforschung

Die Länder stellen die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren durch Glücksspiele sicher.

Anhang 2: *Ergebnisse einer Repräsentativbefragung von 9.939 Personen zu ihrem Glücksspielverhalten im Auftrag der Bundezentrale für gesundheitliche Aufklärung (Orth et al, 2010, S. 32, eigene Darstellung).*

Irgendein Glücksspiel	*55,0 %*
Lotto „6 aus49“	*35,5 %*
Spiel 77/Super 6	*28,2 %*
Sofortlotterien/Rubbellose	*11,7 %*
Fernsehlotterien	*8,4 %*
Casinospiele	*3,0 %*
Geldspielautomaten	*2,2 %*
Oddset	*2,3 %*
Klassenlotterien	*3,9 %*
Online-Casino	*0,7 %*
Andere Sportwetten	*0,8 %*
Pferdewetten	*0,7 %*

Anhang 3: *Definition von pathologischem Glücksspiel nach DSM-IV*

Fortdauernd und wiederholt fehlangepasstes Spielverhalten, das nicht auf eine manische Episode zurückzuführen ist, indiziert durch fünf (oder mehr) der folgenden Merkmale:

(1) Häufige Beschäftigung mit dem Glücksspiel (z.B. Beschäftigung mit früheren Glücksspiel-Erlebnissen, Planung der nächsten Unternehmungen oder Überlegungen, wie Geld für das Glücksspiel zu beschaffen ist).

(2) Bedürfnisse zum Glücksspiel mit steigenden Einsätzen, um die gewünschte Erregung zu erreichen.

(3) Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspiel zu kontrollieren, einzuschränken oder ganz damit aufzuhören.

(4) Ruhelosigkeit oder Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspiel einzuschränken oder aufzugeben.

(5) Teilnahme am Glücksspiel, um Problemen zu entfliehen oder dysphorische[8] Stimmungen abzubauen (z.B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuldgefühle, Sorgen und Ängste, Depressionen).

(6) Wiederholte Geldverluste beim Glücksspiel und Rückkehr am anderen Tag, um die Verluste wieder wettzumachen (die "Jagd" nach einem Verlustausgleich).

(7) Belügen von Familienmitgliedern, Therapeuten oder anderen, um das Ausmaß der Beteiligung am Glücksspiel zu verheimlichen.

(8) Begehen illegaler Handlungen wie Urkundenfälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung, um das Glücksspiel zu finanzieren.

(9) Gefährdung oder Verlust einer bedeutsamen Beziehung, Arbeitsstelle oder Ausbildungsmöglichkeit oder einer beruflichen Aufstiegschance wegen des Glücksspiels.

(10) Der Verlass darauf, dass andere Geld zur Verfügung stellen, um eine durch das Glücksspiel hervorgerufene verzweifelte finanzielle Situation zu entspannen.

---

[8] dysphorisch=gereizt, angespannt

Anhang 4: *Definition von pathologischem Glücksspiel nach ICD-10*

Auszug aus der ICD-10:

F63 Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle

In dieser Kategorie sind verschiedene nicht an anderer Stelle klassifizierbare Verhaltensstörungen zusammengefasst. Sie sind durch wiederholte Handlungen ohne vernünftige Motivation gekennzeichnet, die nicht kontrolliert werden können und die meist die Interessen des betroffenen Patienten oder anderer Menschen schädigen. Der betroffene Patient berichtet von impulshaftem Verhalten. Die Ursachen dieser Störungen sind unklar, sie sind wegen deskriptiver Ähnlichkeiten hier gemeinsam aufgeführt, nicht weil sie andere wichtige Merkmale teilen.

Exklusive:

Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle, die das sexuelle Verhalten betreffen **(F65.-)**

Gewohnheitsmäßiger exzessiver Gebrauch von Alkohol oder psychotropen Substanzen **(F10-F19)**

F63.0 Pathologisches Spielen

Die Störung besteht in häufigem und wiederholtem episodenhaften Glücksspiel, das die Lebensführung des betroffenen Patienten beherrscht und zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte und Verpflichtungen führt.

Zwanghaftes Spielen

Exklusive:

Exzessives Spielen manischer Patienten **(F30.-)**

Spielen bei dissozialer Persönlichkeitsstörung **(F60.2)**

Spielen und Wetten **(Z72.6)**

Literaturverzeichnis

Adams, M. (2009), Schriftliche Stellungnahme zum Thema: Prävention der Glücksspielsucht stärken, Hamburg.

Ahlheim, M. et al. (2005), Ordnungspolitische Aspekte des Glücksspiels, Vortrag im Rahmen des Symposium Glücksspiel, Stuttgart.

Ahlheim, M./Zahn, A. (2007), Macht Geld glücklich? Verbraucherpolitische Überlegungen zum fiskalischen Ziel der staatlichen Glücksspielregulierung, erschienen in Wirtschaftsdienst, 87. Jahrgang, Heft 6.

Becker, T. (2008), Gefährdungspotential von Glücksspielen für den Spieler und die Gesellschaft (erscheint in: Neue rechtliche Rahmenbedingungen für das Glücksspielwesen, Schriftenreihe zur Glücksspielforschung Band 3), Stuttgart.

Beutel, J. (2006), Mikroökonomie, München.

Börnsen, S./ Schmid, M. (2010), Glücksspielmarkt Deutschland: Key Facts zur Studie, Berlin.

Busse, B. (2003), ICD-10 und OPS: strukturierte Einführung mit Übungen in die Diagnosen- und Prozedurenverschlüsselung, Freiburg.

Buth, S./Stöver, H. (2008), Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung, Bremen.

Cezanne, W. (2005), Allgemeine Volkswirtschaftslehre, 6. Auflage, München.

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V. Hrsg (2007), Prävention der Glücksspielsucht, Hamm.

Dannnehl et al. (2003), Internalisierung externer Effekte über Auflagen, Steuern und dem Preis-Standard-Ansatz, Norderstedt.

Diegmann, H./ Hoffman, C. (2008), Praxishandbuch für das gesamte Spielrecht, Stuttgart.

Dieterlein, J. (2010), Vortrag: Die Glücksspielregulierung in Deutschland, Aktuelle Bestandsaufnahme und offene Fragen, Düsseldorf.

Drost, M. (2007), Gendereffekte bei Kaufsucht und Spielsucht, Stuttgart.

Eidenmüller, H. (2005), Effizienz als Rechtsprinzip, 3. Auflage, Tübingen.

Fackler, S. (2009), Fernsehen und Glücksspiel, München.

Feess, E. (2010), Soziale Kosten,

http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/14544/soziale-kosten-v6.html

Fengler, J. (2002); Handbuch der Suchtberatung, Landsberg/Lech.

Fiedler, I. (2008), Das Gefährdungspotential von Glücks- und Geschicklichkeitsspielen, Soziale Kosten und rechtspolitische Empfehlungen, Norderstedt.

Fiedler, I. (2010), Die sozialen Kosten von Glücksspielen, Kostenarten, Wohlfahrtsrelevanz und Herausforderungen bei der Bezifferung, Hamburg.

Gebhardt, I./Grüsser-Sinopoli, S. (2008), Glücksspiel in Deutschland, Ökonomie, Recht, Sucht, Berlin.

Golschmidt, T. (2009), Narzisstische Persönlichkeitsstörungen in der Schule, Norderstedt.

Hayer, T./Meyer, G. (2005), Das Gefährdungspotential von Lotterien und Sportwetten, Bremen.

Haberkamp, N. (2008), Der neue Glücksspielvertrag ist am 01.01.2008 in Kraft getreten, url: http://www.ra-maas.de/2008/01/08/der-neue-gluecksspielstaatsvertrag-ist-am-01012008-in-kraft-getreten/, Zugriff am 14.05.10.

Hänssler, K.- H. (2008), Management in der Hotellerie und Gastronomie: Betriebswirtschaftliche Grundlagen, 7. Auflage, München.

Horodecki et al. (2008), Tätigkeitsbericht 2008 der österreichischen Spielsuchthilfe, Wien.

Kellermann, B. (2010), Aufsatz: Glücksspielsucht als eine typische Suchtform, url: http://www.gluecksspielsucht.de/materialien/suchform.html, aufgerufen am 29.08.10.

Kleinewefers, H. (2008), Einführung in die Wohlfahrtsökonomie, Theorie- Anwendung- Kritik, Stuttgart.

Köberl, J./Prettenthaler, F. (2009), Kleines Glücksspiel- Großes Leid?, Empirische Untersuchungen zu den sozialen Kosten des Glücksspiels in der Steiermark, Graz.

Künzi, K. et al. (2009), Soziale Kosten des Glücksspiels in Casinos, Bern.

Mankiw, N.G. (2004), Grundzüge der Volkswirtschaftslehre, 3. Auflage, Stuttgart.

Mann, K. et al. (2010), Woran leiden Glücksspieler? Erste Ergebnisse der Baden-Württemberg-Studie, Mannheim, (https://gluecksspiel.uni-hohen-heim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Symposium2010/02_KMann_2.pdf)

Meyer, G./ Bachmann, M. (2005), Spielsucht- Ursachen und Therapie, 2. Auflage, Heidelberg.

Näther, U. (2005), Zur Geschichte des Glücksspiels

Orth, B. et al. (2010), Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009, Ergebnisbericht, Köln.

Petry, N. M. (2005), Pathological Gambling. Etiology, Comorbidity and Treatment, United Book Press, Washington.

Puta, M. (2008), Risikofaktoren der Glücksspiele, Dresden.

Scheidemann, A., (2010), EU-Gericht kippt Glücksspielmonopol, http://www.zeit.de/wirtschaft/2010-09/gluecksspiel-monpol-abschaffung, aufgerufen am 08.09.10.

Saß, H. et al. (1999), DSM-IV, Handbuch der Differentialdiagnosen, Göttingen.

Schmidt, I. (2005), Wettbewerbspolitik und Kartellrecht, 8.Auflage, Stuttgart.

Schulenburg, J. M./Greiner, M. (2007), Gesundheitsökonomik, 2. Auflage, Tübingen.

Sloman, J./Garrat, D. (2010), Essentials of economics, 5th edition, Edinburgh.

Zwingmann, K. (2006), Ökonomische Analyse der EU-Emissionshandelsrichtlinie: Bedeutung und Funktionsweisen der Primärallokation von Zertifikaten, Hamburg.

Eidesstattliche Erklärung *(für Bachelorarbeiten)*

Erklärung gemäß §§ 13 Abs. 7 und § 15 Abs. 2 der Rahmensprüfungsordnung für Bachelor-Studiengänge der Universität Hohenheim

Hiermit erkläre ich, dass ich die Bachelor-Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen der Arbeit, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen oder aus anderweitigen fremden Äußerungen entnommen wurden, sind als solche einzeln kenntlich zu machen.

Die Bachelor-Arbeit habe ich noch nicht in einem anderen Studiengang als Prüfungsleistung verwendet.

Des Weiteren erkläre ich, dass mir weder an der Universität Hohenheim oder an einer anderen wissenschaftlichen Hochschule bereits ein Thema zur Bearbeitung als Bachelor-Arbeit oder als vergleichbarer Arbeit vergeben worden ist.

Stuttgart-Hohenheim, den _____

Unterschrift: _____

(als Originalunterschrift in beiden Exemplaren der Bachelor-Arbeit; **nicht** als Kopie