

# Soziale Kosten des Glücksspiels

Ingo Fiedler

20. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V.  
28. November 2008, Hamburg

U+H

Universität Hamburg  
Institut für Recht der Wirtschaft



# Einleitung

---

- Soziale Kosten des Glücksspiels werden wie folgt berechnet:
  - Kosten pro Spieler \* Anzahl Spieler
  - bzw. genauer:

Soziale Kosten pro *pathologischem* Spieler \* Anzahl  
+ Soziale Kosten pro *Problemspieler* \* Anzahl  
+ Allgemeine externe Kosten  
= Soziale Kosten des Glücksspiels

# Einleitung: Bisherige Berechnungen

---

- 4.926 \$ pro Problemspieler (Thompson & Schwer, 2005)
- 10.053 \$ pro pathologischem Spieler (Thompson & Schwer, 2005)
- 2.974 \$ pro path. Spieler (Walker & Barnett, 1999)
- 15.000 \$ - 33.500 \$ pro path. Spieler (Grinols & Omorov, 1996)
- 13.200 \$ pro path. Spieler (Goodman 1995)
- 53.000 \$ pro path. Spieler (Kindt 1995)
- 30.000 \$ pro path. Spieler (Politzer 1990)
- 5 Mrd. \$ pro Jahr insgesamt für die USA (NRC 1999)

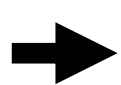
→ Spannweite von 3.000 – 53.000 \$ pro Spieler

→ Stark abweichende Methoden der Kostenerfassung

→ Nur US-Zahlen

# Einleitung: Ausmaß der Kosten essentiell für Regulierung des Glücksspielmarktes

- Regulierung von Glücksspielen, wenn soziale Kosten  $>$  sozialer Nutzen (Nettoeffekt: Wohlfahrtsschaden/-gewinn)
  - Abschätzung des Ausmaßes der Kosten notwendig, um über *ob* und *wie* der Regulierung *einzelner Spiele* zu entscheiden
  - Ziel der Regulierung:  $\max!(\text{Nutzen} - \text{Kosten})$
- Messung des Erfolgs von bisherigen Regulierungsmaßnahmen möglich
- Messung des Erfolgs von Präventionsmaßnahmen möglich
- Im Zeitablauf wird optimale Prävention und Regulierung möglich
- Optimale Regulierung + Prävention steigert Wohlfahrt



Eine Bezifferung der sozialen Kosten des Glücksspiels in Deutschland ist geboten

# Soziale Kosten, ein *Fachbegriff*

- Soziale Kosten sind die Summe aller *privaten* und *externen* Kosten einer Handlung
  - Beispiel Autofahren
    - Private Kosten:
      - Autokauf
      - Steuern
      - Versicherung
      - Sprit
      - Stau
    - Externe Kosten:
      - Abgase
      - Stau
      - Lärm
      - Verkehrsunfälle
      - Straßenbau/pflege
  - Trotz der einfachen Definition wird der Begriff regelmäßig falsch verwendet, z.B.:
    - soziale Kosten  $\neq$  externe Kosten
    - soziale Kosten  $\neq$  Wohlfahrtsschaden
- ! Soziale Kosten =  $\sum$  private Kosten +  $\sum$  externe Kosten !**

# Soziale Kosten: Schwierigkeiten bei der Bezifferung

---

- Soziale Kosten werden in Geldeinheiten angegeben
    - Materielle wie immaterielle Kosten
  - Die Bezifferung ist hochkomplex:
    - Welche Kostenformen treten auf?
    - Fehlende Datengrundlage
    - Quantifizierung subjektiver Elemente
- ➔ Ein exakter Wert für die sozialen Kosten ist immer diskussionswürdig
- ➔ die Angabe einer Bandbreite oder Mindestwertes erscheint angemessener

# Soziale Kosten: Probleme der derzeitigen Ansätze

---

- Falsch verwendete Begriffsdefinition → zu enger Betrachtungshorizont
- Herangehensweise über Intuition statt Logik
- Ausklammerung diverser Kostenformen
- Schlechte Datengrundlage
- Bezifferung verschiedener Kostengrößen in den Studien diskussionswürdig
- Studien nur für die USA → In D sind die Kosten aufgrund der starken Sozialnetze tendenziell höher
- Und vor allem:
- Ausklammerung der *privaten* Kosten gerechtfertigt?

# Externe soziale Kosten der Spieler (bislang erfasst)

Kostenart	Kosten pro Jahr pro path. Spieler*
Produktivitätsverluste von Arbeitgebern und verlorene Einkommenssteuer	2.414 €
„Faule Kredite“	1.142 €
Insolvenzen und Zivilrechtsstreitigkeiten	650 €
Kriminalität	3.495 €
Behandlung und Therapie	1.108 €**
Sozialprogramme	670 €
<b>Gesamt</b>	<b>9.479 €</b>

\* Anpassung/Umrechnung der US-Zahlen auf Deutschland

\*\* unsichere Zahl, ohne Gewähr



## Allgemeine externe Kosten (bislang nicht/selten erfasst)

Kostenart	Geschätzte Kosten pro Jahr
Deadweightlosses durch Umverteilungsmaßnahmen	25 Mio. €
Kosten durch Lobbyarbeit	56 Mio. €
Aufwand von Politikern u.a., um Empfänger von Lobbygeldern zu sein (Korruption)	16 Mio. €
Kannibalisierung anderer Branchen durch Glücksspielindustrie	8 Mio. €
<b>Gesamt</b>	<b>105 Mio. €</b>

## Nicht beachtete Kosten des Umfeldes (quasi extern)

Kostenart	Kosten pro Jahr
Erhöhte Suizidgefahr und Folgen	?
Erhöhtes Suchtrisiko (Stoffe wie Verhalten) der Kinder von Süchtigen	?
Zerrüttung von Familienverhältnissen	?

- Insbesondere das erhöhte Suchtrisiko der Kinder kann Kosten in Milliardenhöhe nach sich ziehen
- Die Kosten des Umfeldes können durchaus größer sein als die bislang erfassten Kosten

# Private Kosten zu Unrecht ausgeklammert?

---

- Alle Studien nehmen rationale Spieler an
- Die privaten Kosten der Spieler können dann vernachlässigt werden (Internalisierung)
- Aber sind Glücksspieler rational?
  - Ja (Becker/Murphy 1988)
  - Das Risiko der Sucht wird im Vorsuchtstadium antizipiert und mit abgewogen → Zeitkonsistente Maximierung (Orphanides/Zervos 1995)
- Annahmen unter denen das Rationalmodell gilt:
  - vollständige Information
  - zeitkonsistente Präferenzen

# Vollständige Information?

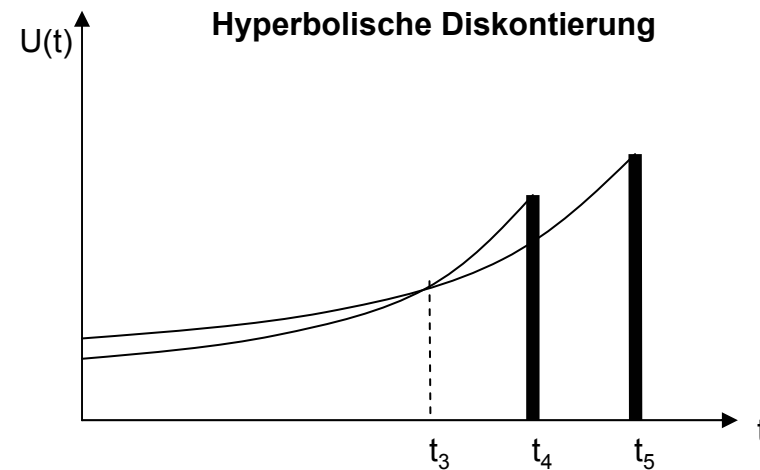
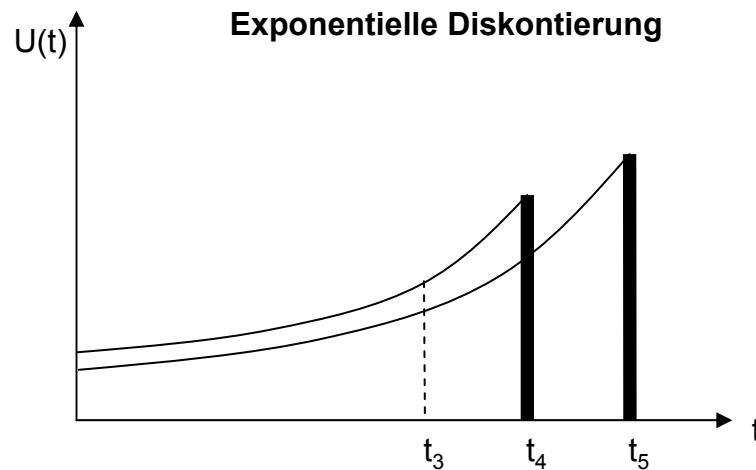
---

- Spieler wissen zumeist von der Existenz von Glücksspielsucht
- Spieler verkennen jedoch das Ausmaß der Folgen der Glücksspielsucht
- Informationskampagnen helfen
- Werbung verwässert Informationsstand
- „Gekaufte“ Forschung verwässert Informationsstand

➔ Glücksspieler sind gut aber nicht perfekt informiert

# Zeitkonsistente Präferenzen?

- Voraussetzung für zeitkonsistente Präferenzen ist exponentielle Diskontierung zukünftiger Ereignisse
- Menschen diskontieren jedoch hyperbolisch (Ainslie, Thaler, Skog, McClure et. al, Laibson, Glimcher)



→ Keine zeitkonsistenten Präferenzen

# Einbezug der privaten Kosten!

---

- Die Annahmen der rationalen Entscheidungen sind nicht gegeben
- Unklar, ob das Rationalmodell dennoch das Verhalten gut beschreibt
- Der Einbezug privater Kosten erscheint zumindest zum Teil notwendig zu sein

# Die Summe der privaten Kosten

Kostenart	Geschätzte Kosten pro Jahr
Monetäre Verluste durch das Spielen	30.000 Mio. €
Einkommensverluste durch Arbeitsplatzverlust	163 Mio. €
Depression, psychische Krankheiten und eingebüßte Lebensqualität	6.435 Mio. €
Physische Krankheiten	27 Mio. €
<b>Gesamt</b>	<b>36.625 Mio. €</b>

- ➔ Der Einbezug privaten Kosten lässt die sozialen Kosten deutlich ansteigen
- ➔ Die sozialen Kosten werden derzeit unterschätzt

# Die Anzahl an Süchtigen in Deutschland

---

- Die sozialen Kosten sind stark von der Anzahl der Problem- und path. Spieler abhängig
- Keine genauen Zahlen, lediglich eine Bandbreite
  - 103.000 path. Spieler, 149.000 Problemspieler (Bühringer 2007)
  - 232.682 path. Spieler (Stöver 2006)
- Eine neue epidemiologische Studie ist angedacht
- Anzahl an Süchtigen hängt von Kriterienkatalog ab
  - SOGS überschätzt tendenziell (da behandlungsorientiert)
  - DSM-IV erfährt Novellierung (bis 2011/2012)



# Spielersperren als Indikator für Anzahl an Süchtigen

---

- In Anlehnung an LaBrie & Nelson 2008
- Spielersperren geben einen guten Indikator für die Anzahl an disordered gamblers ab
- 3% aller disordered gamblers in Australien lassen sich sperren/ werden gesperrt
- Die Zahl ist repräsentativ für die USA

# Anzahl an Süchtigen nach Spielersperren und externe Kosten

---

- Ist die Zahl repräsentativ für Deutschland?
  - Nein, Spielhallenspieler können nicht gesperrt werden
  - Ca. 1/3 der Süchtigen spielen in Spielhallen (Bühringer 2007)
  - Anpassung des Prozentsatzes der Gesperrten auf 2%
- Anzahl an Spielersperren in Deutschland 2008
  - 2.120 in Casinos (Hochrechnung)
  - 251 für Lotto (Hochrechnung)
  - Insgesamt 2.371
- $2.371 / 0,02 = 118.550$  disordered gamblers in D

# Höhe der externen sozialen Kosten in D

- Berechnung der externen Kosten der DG:
  - 9.479 € pro path. Spieler
  - ~5.000€ pro Problemspieler
  - 69% path. Spieler
  - 31% Problemspieler
  - $0,41(118.550 * 9.749) + 0,59(118.550 * 5.000) \approx 823 \text{ Mio. €}$
- Plus allgemeine externe Kosten: 105 Mio. €
- Plus Kosten des Umfeldes = ?
- Plus Teil der privaten Kosten =  $x * 36.625 \text{ €}$ ;  $0 < x < 1$
- Insgesamt bis zu 40.000 Mio. € - abhängig von X!

# Exkurs: Nutzenkomponenten aus Glücksspielen

---

- Externer Nutzen
  - Steuern
  - Arbeitsplätze
  - Casinozulieferer
  - Hotels u.ä
- Privater Nutzen
  - Spielfreude
  - Freude über einen Gewinn (nichtmonetärer Nutzen)
  - Monetärer Nutzen aus Gewinnen *nicht* zu betrachten, da Spielverluste bereits Nettowert

## Fazit: It depends

---

- Die Höhe der sozialen Kosten hängt stark von der Anzahl der pathologischen Spieler ab
- Die Höhe der sozialen Kosten hängt noch viel stärker davon ab, ob und in welchem Maße die privaten Kosten der Spieler mit einbezogen werden
- Zum jetzigen Zeitpunkt erscheint jede Berechnung der sozialen Kosten von Glücksspielen beliebig
- Ob ein Wohlfahrtsschaden oder –gewinn vorliegt ist unklar
- Weitere – vor allem unabhängige – Forschung ist dringend notwendig
- Interessant ist neben der Berechnung der Kosten/Nutzen vor allem die *Aufgliederung nach Glücksspielarten*

# Soziale Kosten des Glücksspiels

---

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Kontakt:

[www.uni-hamburg.de/irdw](http://www.uni-hamburg.de/irdw)

[ingo.fiedler@public.uni-hamburg.de](mailto:ingo.fiedler@public.uni-hamburg.de)