

Projektbericht
Research Report

Feber 2021

Finanzielle und wirtschaftliche Auswirkungen von Spielsucht und illegalem Glücksspiel in Österreich

Hermann Kuschej (Projektleitung)
Hanspeter Hanreich, Alexander Schnabl

Endbericht

Studie im Auftrag
ÖBAG



INSTITUT FÜR HÖHERE STUDIEN
INSTITUTE FOR ADVANCED STUDIES
Vienna



INSTITUT FÜR HÖHERE STUDIEN
INSTITUTE FOR ADVANCED STUDIES
Vienna

AutorInnen

Hermann Kuschej (Projektleitung), Hanspeter Hanreich, Alexander Schnabl

Titel

Finanzielle und wirtschaftliche Auswirkungen von Spielsucht und illegalem Glücksspiel in Österreich

Kontakt

T +43 1 59991-224

E hermann.kuschej@ihs.ac.at

Institut für Höhere Studien – Institute for Advanced Studies (IHS)

Josefstädter Straße 39, A-1080 Wien

T +43 1 59991-0

F +43 1 59991-555

www.ihs.ac.at

ZVR: 066207973

Die Publikation wurde sorgfältig erstellt und kontrolliert. Dennoch erfolgen alle Inhalte ohne Gewähr. Jegliche Haftung der Mitwirkenden oder des IHS aus dem Inhalt dieses Werks ist ausgeschlossen.

Inhaltsverzeichnis

Executive Summary	5
1 Einleitung	7
2 Rechtliche Rahmenbedingungen	9
2.1 Maßnahmen zur Regulierung des Glücksspiels in der Europäischen Union und in den Mitgliedstaaten.....	9
2.2 Europäische Union und Glücksspielregulierung	10
2.2.1 Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs zu Glücksspiel und Unionsrecht	10
2.2.2 Maßnahmen der Kommission zu Glücksspielen, insbesondere zu Online-Glücksspielen	14
2.2.3 Europäisches Parlament.....	16
2.2.4 Zusammenfassung der von den EU-Organen erwarteten Maßnahmen der Mitgliedstaaten zur Bekämpfung illegalen Glücksspiels	17
2.3 Kurzer Überblick über das österreichische Glücksspielrecht.....	19
2.3.1 Bundesrecht	19
2.3.2 Landesrecht.....	20
2.3.3 Rechtsprechung	20
3 Ergebnisse der Befragung	21
3.1 Grundgesamtheit.....	21
3.2 Einrichtungen.....	22
4 Merkmale von Spielproblematiken	24
4.1 Zugang – Initiative	24
4.2 Äußerungsformen der Spielproblematik	25
4.2.1 Aufenthaltsdauer	27
4.3 Risikopotenzial von Glücksspielen	28
4.4 Relevanz von Präventionsmaßnahmen	31
5 Direkte Kosten von Spielproblematiken	33
5.1 Kosten von Beratung, Betreuung, Behandlung	33
5.2 Kriminalitätskosten	34
5.3 Kosten einer Ehescheidung.....	36

5.4	Kosten AMS-Beratung.....	37
5.5	Direkte Kosten insgesamt	38
6	Direkte Kosten – Szenarien	39
6.1	Szenario – Versorgungsgrade der Bundesländer	40
6.2	Szenario – Prävalenzraten	42
7	Indirekte Effekte von Spielproblematiken	44
7.1	Methode: Input-Output-Analyse	44
7.2	Indirekte Effekte aus Betreuung und Behandlung.....	45
7.3	Kosten durch Produktivitätsverlust und Kündigungen	46
7.4	Saldo indirekte Kosten	48
8	Indirekte Effekte – Kostenszenarien	49
9	Gesamtkosten – Spielsuchtproblematiken	51
10	Glücksspielmarkt – Umfang/Indikatoren.....	52
10.1	Glücksspielmarkt – BSE	53
10.1.1	Marktanteile von Spielen	54
10.1.2	Marktanteile nach Art der Ausspielungslizenzen.....	55
10.2	Wohlfahrtseffekte und Marktregulierung	56
11	Abgaben und Gebühren von Spielen	58
11.1	Reale Abgaben und (Online-)Potenzial	58
11.2	BSE und Abgaben – Relation der Anteile nach Spielen.....	59
12	Fazit.....	61
12.1	Zusammenfassung der Ergebnisse	61
12.2	Empfehlungen.....	63
13	Verzeichnisse	65
13.1	Abbildungsverzeichnis	65
13.2	Tabellenverzeichnis	66

Executive Summary

Die vorliegende Studie belegt, dass das Glücksspiel schwere gesundheitliche Folgen für SpielerInnen haben kann und der Gesellschaft hohe soziale Kosten verursacht. Dabei werden neben Spielautomaten Formen des (illegalen) Online-Spiels, darunter auch (Live-)Wetten, zunehmend zu einem Problem. Gleichzeitig steigt das Angebot an Glücksspielen vor allem durch Online-Angebote im Internet stetig, und auch die Zugänge werden durch die weite Verbreitung von Smartphones immer niederschwelliger.

Insbesondere im Online-Segment lassen sich auch große Unterschiede im Nutzungsverhalten von legalen und illegalen Angeboten erkennen. Während das legale Angebot der Österreichischen Lotterien von SpielerInnen aufgrund von Spielschutzmechanismen nur bis zu einem gewissen Grad in einem problematischen Ausmaß verfügbar ist, werden die illegalen Angebote in stärkerem Ausmaß von vulnerablen Gruppen, wie Jugendlichen oder SpielerInnen mit kritischem Spielverhalten, nachgefragt.

Die sozialen Kosten von Spielproblematiken, die u. a. aus Beratung und Behandlung, Strafverfolgung und Strafvollzug, Arbeitsausfällen, Produktivitätsverlusten am Arbeitsplatz und Steuerausfällen resultieren, betragen im Jahr 2019 zwischen € 7 Mio. und € 13 Mio. Wird für die Berechnung die Gesamtheit aller 82.000 mutmaßlichen SpielerInnen mit einer ernsthaften Spielproblematik herangezogen, also auch jene, die sich (noch) nicht in Behandlung befinden, so liegt die Bandbreite der zurechenbaren Gesamtkosten zwischen € 210 Mio. und € 280 Mio.

Im Vergleich dazu hat der legale und illegale Glücks- und Wettspielmarkt im Jahr 2019 in Österreich ein Umsatzvolumen (Bruttospielerträge) von insgesamt rund € 1,93 Mrd. Im Zeitverlauf steigen dabei die Marktanteile des hinsichtlich Spielerschutz weniger regulierten Bereichs der Sportwetten sowie der illegalen Online-Spielangebote kontinuierlich.

Den Umsätzen (Bruttospielerträge) der Glücks- und Wettspielunternehmen stehen staatliche Einnahmen aus Steuern und Abgaben von insgesamt rund € 624 Mio. gegenüber. Durch illegale Angebote entgehen dem Fiskus rechnerisch zumindest € 68 Mio. an Abgaben. In der Bilanz gilt es dabei noch zusätzlich zu berücksichtigen, dass bei illegalen Spielangeboten restriktive Spielerschutzmaßnahmen des Glücksspielgesetzes nicht greifen, weswegen deren Risikopotenzial für SpielerInnen im Vergleich zum legalen Angebot potenziell höher ist und damit auch die daraus folgenden sozialen Kosten.

Im Sinne der Durchsetzung eines effektiven, lückenlosen Spielerschutzes mit dem Effekt der Reduzierung der Gesundheitsrisiken und sozialen Folgekosten erscheinen im Licht der Studienergebnisse folgende Maßnahmen als dringlich:

- (1) Rechtliche Gleichstellung des (Online-)Wettspiels mit dem (Online-)Glücksspiel:
 - Einheitliche Standards in Bezug auf Spielerschutzauflagen, Abgaben und Werbebeschränkungen.
- (2) Konsequente Umsetzung der Regulative gegen das illegale (Online-)Glücksspiel im Sinne des Glücksspielgesetzes. Konform der Empfehlung der EU-Organe wären etwa folgende Maßnahmen möglich und sinnvoll:
 - Schwarze Listen (*Blacklisting*) von Unternehmen, die das Glücksspielrecht eines Mitgliedstaates verletzen,
 - Unterbindung des Zahlungsverkehrs (*Payment-Blocking*) zwischen Kunden und Unternehmen, die sich auf schwarzen Listen befinden,
 - Unterbindung des Internet-Markt-Zugangs (*IP-Blocking*) für Online-Anbieter, die über keine Ausspielungslizenz in Österreich verfügen, deren Angebot aber dennoch in Österreich aufrufbar und nutzbar sind.
- (3) Verbesserung der Datengrundlagen von Spielproblematiken im Sinne der Prävention und der Evaluierung von Spielerschutzmaßnahmen:
 - Erstellung einer Datenbasis nach bundeseinheitlichen gesundheitsstatistischen Kriterien,
 - Systematische Fallerfassung durch Behandlungs-/Beratungseinrichtungen,
 - Übermittlung der Daten an eine zentrale Stelle der Glücksspielaufsicht – etwa die Spielerschutzstelle im BMF,
 - Aufbereitung und Veröffentlichung der Daten durch die Glücksspielaufsicht.

1 Einleitung

Die folgende Studie hat das Thema Spielschutz in der Dimension konkreter finanzieller und wirtschaftlicher Auswirkungen von Spielsucht und illegalem Glücksspiel in Österreich zum Gegenstand. Sie soll letztlich die empirischen Grundlagen für einen Maßnahmenkatalog für die Eindämmung der Spielsucht mit speziellem Fokus auf das illegale Glücksspiel, namentlich die Begrenzung des illegalen Glücksspiels, schaffen.

Im Anschluss an eine Bestandsaufnahme der rechtlichen nationalen und unionsrechtlichen Rahmenbedingungen, unter denen in Österreich Glücks- und Wettspiele kommerziell angeboten werden dürfen, wird eine quantitative Bestandsaufnahme aller Beratungs- und Hilfseinrichtungen, die Angebote zur Behandlung von Spielsuchtproblematiken bereitstellen, und der Anzahl der dort betreuten und behandelten KlientInnen vorgenommen. Anschließend werden anhand von Kostenparametern und Schätzmodellen die finanziellen und wirtschaftlichen Auswirkungen von Spielsucht und illegalem Glücksspiel in Österreich operationalisiert und quantifiziert.

Diese Analyse erfolgt auf der Grundlage der IHS-Vorläuferstudie zu den sozialen Kosten des Glücksspiels aus dem Jahr 2014. Darüber hinaus werden bestehende Quellen, also Datenbestände und Berichte zu den Dimensionen des Beratungs- und Behandlungsaufkommens sowie des daraus resultierenden Aufwands, recherchiert und ausgewertet. Das erfolgt auf der Ebene des Bundes, der Länder sowie bei den Beratungs- und Hilfseinrichtungen von Spielproblematiken in Österreich. Abgesehen davon werden auch einschlägige nationale und internationale Studien zur Thematik der sozialen Kosten des Glücksspiels herangezogen.

Im Zentrum dieser Studie steht aber eine repräsentative Fragebogenerhebung unter Beratungs- und Hilfseinrichtungen. Die Erhebungen mittels eines vom IHS konzipierten Fragebogens werden ergänzt um qualitative Interviews mit ExpertInnen der Einrichtungen. Dabei geht es neben der Ermittlung des finanziellen Aufwands für die Behandlungen auch um die Ermittlung der Anzahl von KlientInnen mit Spielsuchproblematiken. Darüber hinaus werden auch die Symptomatik sowie der Problemkontext spielkausaler Erkrankungen und Beeinträchtigungen ermittelt. Letztlich werden im Rahmen der Erhebungen auch wirksame Präventionsmaßnahmen thematisiert und quantifiziert.

Im Anschluss an die Analyse der Erhebung unter den Beratungs- und Hilfseinrichtungen wird die Bestimmung und Schätzung der direkten und indirekten Kosten von Spielsuchtproblematiken vorgenommen. Auch dazu werden neben Sichtung und Auswertung der Sekundärliteratur Ergebnisse der Gespräche mit ExpertInnen im Bereich des Gesundheitswesens sowie anderen sozialtherapeutischen Einrichtungen einbezogen. Anhand der a) unterschiedlichen Versorgungsgrade mit Beratungs- und Hilfseinrichtungen für

Spielproblematiken in den Bundesländern sowie b) unter Heranziehung von Studien zur Prävalenz der Spielsucht in Österreich werden darauf aufbauend verschiedene Kostenszenarien für Österreich entwickelt. Dabei fließen neben den quantitativen Ergebnissen der Befragung auch umfassende Recherchen sonstiger Kostenfaktoren ein.

Eine Marktanalyse der Glücksspiel- und Wettangebote in Österreich stellt neben der deskriptiven Beschreibung auch die Beziehung zwischen Spielproblematiken und den Marktanteilen risikobehafteter Spielformen her. Darüber hinaus werden allfällige marktverzerrende Einflussfaktoren, wie Auflagen des Spielerschutzes oder Angebot und Nachfrage nach unterschiedlich attraktiven Spielen, diskutiert und quantitativ gefasst. Dazu gehört auch eine näherungsweise Bestimmung des Beitrags der einzelnen Spiele und Lizenzarten am Glücks- und Wettspielmarkt in Österreich zum Steueraufkommen aus Abgaben und Gebühren aus den Spielerträgen.

Letztlich gilt es vor dem Hintergrund der Studienergebnisse Maßnahmen zur Begrenzung des illegalen (Online-)Glücksspiels als Prävention für pathologisches Glücksspiel zu diskutieren. In diesem Kontext sind wiederum Gesetzgebung und Rechtsauslegung des EU-Unionsrechts zu berücksichtigen.

2 Rechtliche Rahmenbedingungen

2.1 Maßnahmen zur Regulierung des Glücksspiels in der Europäischen Union und in den Mitgliedstaaten

Die meisten Beschränkungen für das kommerzielle Anbieten von Glücksspielen sind, sowohl national als auch international gesehen, Beschränkungen der Dienstleistungsfreiheit. Da die Gewährleistung der Dienstleistungsfreiheit im gemeinsamen Markt eine sogenannte Grundfreiheit der Unionsbürger ist, ist es nicht verwunderlich, dass Beschränkungen dieser Freiheit durch mitgliedstaatliche Glücksspielregulierungen alle Organe der Union beschäftigt haben.

Es ist daher zweckmäßig, vor einem Überblick über die österreichischen Vorschriften zum Glücksspiel, die unionsrechtlichen Rahmenbedingungen darzustellen, die auch den Rahmen für österreichische Regelungen und Maßnahmen bilden. Zusätzlich werden Hinweise auf die Pläne der Union zur Regulierung einzelner Bereiche der Glücksspiel-Wirtschaft gegeben, um mittelfristige Entwicklungen dieses Wirtschaftsbereichs besser abschätzen zu können.

Ursprünglich war auch vom Standpunkt der Union her gesehen nur das landbasierte, stark mitgliedstaatlich und von unterschiedlichen religiösen/sittlichen Einstellungen bestimmte Glücksspiel politisch und rechtlich zu beurteilen. Grenzüberschreitende Werbung und die Teilnahme an national organisierten Glücksspielen, auch über die Staatsgrenzen hinweg, standen dabei im Mittelpunkt.

Die immer schneller voranschreitende Ausweitung der Online-Wirtschaft stellte die Gemeinschaft und die Mitgliedstaaten vor neue Aufgaben zur Sicherstellung sowohl der Dienstleistungsfreiheit als auch der individuellen Interessen der einzelnen Staaten. Online-Glücksspiele konnten nun nach einheitlichen Methoden unions- und weltweit, d. h. unabhängig von nationalen Traditionen, veranstaltet werden. Mit hohem Werbeaufwand und mit Hilfe modernster IT-Technologie wurde und wird von global tätigen Unternehmen allein das Ziel der Gewinnmaximierung verfolgt. Diese internationale Entwicklung verstärkte aber auch den Gegensatz zwischen traditioneller, mitgliedstaatlicher Regulierung und global agierenden Glücksspielunternehmen.

Die Regulierung des Online-Glücksspiels forderte und fordert die Staaten somit besonders heraus. Die dauernde Verfügbarkeit dieser Art des Glücksspiels für KonsumentInnen, verbunden mit weitgehender Anonymität und die enorme Ausweitung des Angebots tun ein Übriges, um die Erreichung der Ziele einer staatlichen Gesetzgebung und Vollziehung zu erschweren.

2.2 Europäische Union und Glücksspielregulierung

Das Unionsrecht kennt keine allgemeine Zuständigkeit zur Regelung des Glücksspielwesens. Regelungskompetenz besteht im Wesentlichen nur in folgenden Teilbereichen:

- Herstellung und Aufrechterhaltung des Binnenmarkts, d. h. hier vor allem der Dienstleistungsfreiheit;
- Verbraucherschutz in Zusammenhang mit der Teilnahme an Glücksspielen, d. h. hier vor allem Spielerschutz und
- einzelne strafrechtliche Zuständigkeiten der Union (z. B. Geldwäsche, Betrugsbekämpfung, Kampf gegen kriminelle Organisationen).

2.2.1 Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs zu Glücksspiel und Unionsrecht

Die Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs (in der Folge: EuGH) hat in den vergangenen Jahrzehnten in vielen Urteilen die unionsrechtlichen Rahmenbedingungen für die Glücksspielwirtschaft herausgearbeitet. Die Ergebnisse dieser Rechtsprechung bestimmen auch die Standpunkte bzw. Pläne der anderen Organe der Union zu verschiedenen Arten von Glücksspielen. Die aktuellen Standpunkte und Rechtsakte der Kommission (in der Folge: KOM) und des Europäischen Parlaments (in der Folge: EP) zur Glücksspielwirtschaft werden danach behandelt.

Folgende Grundsätze lassen sich aus der Rechtsprechung des EuGH ableiten:

- Der EuGH geht von einem weiten Glücksspielbegriff aus und **behandelt Spiel und Wette gleich**.
- Der EuGH betrachtet das gewerbliche Veranstalten von Glücksspielen und andere Dienstleistungen in Zusammenhang mit Glücksspielen als wirtschaftliche Tätigkeiten.¹
- Alle Urteile gehen davon aus, dass die jeweiligen nationalen Beschränkungen für ausländische Glücksspielbetreiber Beschränkungen des freien Dienstleistungsverkehrs darstellen. In manchen Fällen werden aber auch andere Grundfreiheiten, z. B. die Niederlassungsfreiheit, durch staatliche Maßnahmen beschränkt.

¹ Rechtssache C-6/01 – Anomar.

- Alle Urteile weisen darauf hin, dass solche **Beschränkungen des freien Dienstleistungsverkehrs nur im Rahmen der nach dem Gemeinschaftsrecht zulässigen Ausnahmen möglich** sind.
- Alle Urteile wiederholen, dass **Glücksspielunternehmen aus anderen Mitgliedstaaten nicht diskriminiert werden dürfen**. Eine Ausnahme von diesem Grundsatz ist nicht möglich.
- Alle Urteile gehen davon aus, dass Glücksspielen **unter Umständen besondere Gefahren** innewohnen können, wobei diese Gefahren je nach den im jeweiligen Mitgliedstaat herrschenden sittlichen, religiösen oder kulturellen Anschauungen unterschiedlich bewertet werden können.
- Solche allgemeinen Gefahren sieht der EuGH in der Tatsache, dass
 - im **Umfeld von Glücksspielen** häufiger als in anderen Wirtschaftsbereichen **kriminelle Handlungen**, wie z. B. Betrug, gesetzt werden,
 - die SpielerInnen **hohe finanzielle Risiken** eingehen können und
 - allgemein die **staatliche Sozialordnung gefährdet** werden kann.
- Nach Meinung des EuGH sind beim **Online-Glücksspiel zusätzlich noch folgende Gefahrenmomente** zu berücksichtigen:²
 - Die Einschätzung und Überprüfung der Verlässlichkeit des Anbieters von Online-Glücksspielen ist für KonsumentInnen und die jeweilige nationale Aufsichtsbehörde schwierig.
 - Der direkte Kontakt zwischen SpielerInnen und VeranstalterInnen fehlt.
 - Die SpielerInnen haben einen dauernden und leichten Zugang zu Glücksspielen.
- Da das Glücksspielrecht nicht harmonisiert ist, betont der EuGH in allen Urteilen, dass es im **Ermessen der Mitgliedstaaten stünde, Beschränkungen**

² Zum ersten Mal wird dies in der Rechtssache C-42/07 – Liga Portuguesa festgestellt.

für das Glücksspielwesen zu erlassen, die auch in den innergemeinschaftlichen freien Dienstleistungsverkehr eingreifen dürfen.

- Die Maßnahmen der Mitgliedstaaten dürfen von einem vollständigen Verbot bestimmter Arten von Glücksspielen, über die Schaffung von staatlichen Monopolunternehmen zur Durchführung von Glücksspielen bis zu Ausübungsvorschriften für private Glücksspielunternehmen reichen. Da die Regulierung des Glücksspielwesens in der Gemeinschaft nicht harmonisiert ist, sei es auch zulässig, dass sich die einzelnen Mitgliedstaaten **nicht auf die Zulassungsverfahren in anderen Mitgliedstaaten verlassen und die entsprechenden Entscheidungen nicht anerkennen**.
- Solche beschränkenden Maßnahmen **dürfen jedoch nur im öffentlichen Interesse erfolgen** und müssen dabei **vor allem folgende Ziele** verfolgen:
 - **Bekämpfung krimineller Handlungen** im Umfeld von Glücksspielen,
 - **Maßnahmen zum Spielerschutz**, insbesondere, um überhöhte Spielausgaben zu verhindern,
 - **allgemeine Konsumentenschutzmaßnahmen und andere Maßnahmen zur Vorbeugung von Störungen der sozialen Ordnung**.
- Neben diesen Zwecken dürfen die staatlichen Maßnahmen auch der **Finanzierung uneigennütziger und im Interesse der Allgemeinheit liegender Tätigkeiten**, wie z. B. der Unterstützung allgemeiner Wohlfahrtseinrichtungen oder der Förderung von Sport und Kultur etc., aber auch allgemein dem Fiskus dienen. **Diese Ziele dürfen aber nicht vorrangig angestrebt werden**.³
- Die beschränkenden mitgliedstaatlichen Maßnahmen sind weiters **nur dann zulässig, wenn sie zur Erreichung der jeweils angestrebten Ziele geeignet, notwendig und verhältnismäßig** sind. Diese allgemeinen Grundsätze der Rechtsprechung des EuGH zu Beschränkungen von EU-Grundfreiheiten, wurden in der Rechtsprechung zu Glücksspielen vom EuGH noch weiter konkretisiert. Beschränkungen werden nur dann als zulässig angesehen, wenn sie **kohärent und systematisch** betrieben werden.⁴ Wenn ein Mitgliedstaat daher z. B. zulässt, dass das einzige zugelassene Glücksspielunternehmen übertrieben zum

³ So bereits in der Rechtssache C-275/92 – Schindler

⁴ Das erste Mal in der Rechtssache C-42/02 – Gambelli.

Spiel anregt und nicht nur auf die Möglichkeit des Spiels angemessen aufmerksam macht, dann kann sich dieser Mitgliedstaat nicht darauf berufen, dass seine Beschränkungen dem Ziel der Eindämmung der Ausgaben für Glücksspiele dienen sollen.⁵ Bei **Werbemaßnahmen** von Anbietern legaler Glücksspiele ist zu berücksichtigen, dass diese in einem angemessenen Verhältnis zu den Werbemaßnahmen von Anbietern illegaler Glücksspiele, stehen müssen (z. B. wenn solche illegalen Glücksspiele im Zusammenhang von Angeboten von Online-Sportwetten beworben werden). Damit soll gewährleistet werden, dass die SpielerInnen die legalen Angebote nutzen.

Alle diese Grundsätze sind von den nationalen Gerichten bei Beurteilung von mitgliedstaatlichen Regelungen zu berücksichtigen. Die Rechtsprechung des EuGH gibt daher nur den Maßstab vor, der von den Gerichten der Mitgliedstaaten anzuwenden ist. Die nationalen Gerichte können besonders die im jeweiligen Mitgliedstaat herrschenden sittlichen, religiösen oder kulturellen Ansichten berücksichtigen und die Eignung und Angemessenheit der vom nationalen Gesetzgeber beschlossenen gesetzlichen Maßnahmen überprüfen. Der EuGH weist immer mehr darauf hin, dass dies die vornehmste Aufgabe der nationalen Gerichte und von diesen mit Sorgfalt durchzuführen sei.

Das nationale Gericht hat demnach zur Beurteilung der Rechtsfrage, ob das nationale Recht mit der Dienstleistungsfreiheit des Unionsrechts vereinbar ist, im Wesentlichen folgende Fragen zu lösen:

- Ist die zu überprüfende Norm **geeignet**, jene Gefahren für SpielerInnen und Gesellschaft zu beherrschen, für deren Bekämpfung sie erlassen wurde?
- Wenn die zu überprüfende Norm zur Abwehr der konkreten Gefahren geeignet ist, ist zu fragen, ob die vorgeschriebenen Maßnahmen auch im öffentlichen Interesse notwendig und **verhältnismäßig** sind.
- Zuletzt kommt es darauf an, ob die zulässigen Normen **kohärent und systematisch** vollzogen werden.⁶

Die zuletzt getroffenen Bemerkungen zu den Aufgaben der nationalen Gerichte in den einschlägigen Fällen zeigen klar, wie wichtig soziologische und ökonomische Untersuchungen zu Glücksspielen und deren gesellschaftlichen Folgen sind. Erst derartige Untersuchungen, die z. B. die wirtschaftlichen und soziologischen Folgen des Glücksspiels

⁵ Der alte Grundsatz des *venire contra factum proprium* kam wieder zu Ehren in der Rechtssache C-42/02 – Gambelli.

⁶ Die österreichischen Gerichte, die derartige Fragen zu lösen hatten, bejahten jedoch bisher in der Regel die Eignung und Verhältnismäßigkeit der österreichischen Regulierungen, ohne sich erkennbar auf soziologische oder ökonomische Vorarbeiten stützen zu können. Z. B. VwGH vom 4.11.2009, Zl. 2009/17/0147-6; OLG Linz vom 13.9.2012 3R 99/121.

untersuchen, ermöglichen die juristische Beurteilung von nationalen Beschränkungen des Glücksspiels in einer Weise, wie dies der EuGH in seinen Entscheidungen immer wieder einfordert. Sie müssen daher in fast allen rechtlichen Verfahren, die angestrengt werden sollen, vorbereitend durchgeführt werden.

2.2.2 Maßnahmen der Kommission zu Glücksspielen, insbesondere zu Online-Glücksspielen

Die Maßnahmen und Empfehlungen der KOM zu Angelegenheiten des Glücksspiels bezogen sich im letzten Jahrzehnt meist auf das Online-Glücksspiel.

2014 hat die Kommission eine Empfehlung mit Grundsätzen für den Schutz von VerbraucherInnen und NutzerInnen von Online-Glücksspieldienstleistungen und für den Ausschluss Minderjähriger von Online-Glücksspielen kundgemacht.⁷

Die Empfehlung bezieht sich vor allem auf ihr „Grünbuch zum Online-Glücksspiel im Binnenmarkt“ aus 2011.⁸ Zu diesem Grünbuch wurde eine öffentliche Konsultation durchgeführt.

In ihrer Mitteilung „Ein umfassender europäischer Rahmen für das Online-Glücksspiel“ vom 23. Oktober 2012 schlug die Kommission dann eine Reihe von Maßnahmen zur Bewältigung der rechtlichen, gesellschaftlichen und technischen Herausforderungen des Online-Glücksspiels vor.⁹

In ihrer „Empfehlung mit Grundsätzen für den Schutz von Verbrauchern und Nutzern von Online-Glücksspieldienstleistungen und für den Ausschluss Minderjähriger von Online-Glücksspielen“ vom 14. Juli 2014¹⁰ fasste die Kommission die ihr sinnvoll erscheinenden Maßnahmen zum Online-Glücksspiel zusammen. Aus den Vorbemerkungen zu dieser Empfehlung lassen sich Zweck und Ziel dieses Rechtsakts erkennen. Für die vorgelegte Studie sind folgende Vorbemerkungen besonders wichtig:

„Der Gerichtshof der Europäischen Union hat ferner Grundregeln für die kommerzielle Kommunikation für Glücksspieldienstleistungen aufgestellt, insbesondere für solche, die unter Monopolbedingungen angeboten werden. Die vom Inhaber eines staatlichen Monopols durchgeführte Werbung muss maßvoll und strikt auf das begrenzt sein, was erforderlich ist, um die Verbraucher zu den kontrollierten Spielnetzwerken zu lenken. Eine

⁷ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32014H0478&from=SK>

⁸ KOM (2011) 128 endgültig; <https://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:52011DC0128R%2801%29:DE:HTML>

⁹ KOM (2012) 596 endgültig.

¹⁰ ABl L 214/38 vom 19.7.2014.

solche Werbung darf nicht darauf abzielen, den natürlichen Spieltrieb der Verbraucher dadurch zu fördern, dass sie zu aktiver Teilnahme am Spiel angeregt werden, etwa indem das Spiel verharmlost oder seine Anziehungskraft durch zugkräftige Werbebotschaften erhöht wird, die bedeutende Gewinne verführerisch in Aussicht stellen. Insbesondere ist zu unterscheiden zwischen Strategien des Monopolinhabers, die lediglich potenzielle Kunden über die Existenz der Produkte informieren und durch Lenkung der Spieler in kontrollierte Bahnen einen geordneten Zugang zu Glücksspielen sicherstellen sollen, und Strategien, die zu aktiver Teilnahme an Glücksspielen auffordern und anregen.“ (Rn 6)

„Verbraucher- und Gesundheitsschutz sind die wichtigsten Ziele des öffentlichen Interesses, die die Mitgliedstaaten im Rahmen ihrer nationalen Glücksspielvorschriften zur Vermeidung problematischen Spielverhaltens und zum Schutz Minderjähriger festgelegt haben.“ (Rn 7)

„Einige Personen, die an Glücksspielen teilnehmen, stoßen aufgrund ihres Verhaltens auf Probleme, die Auswirkungen auf die eigene Person oder die Familie haben, andere erleiden durch ihr pathologisches Spielverhalten schwerwiegende Schäden. Laut Schätzungen leiden zwischen 0,1 und 0,8 % der erwachsenen Bevölkerung an einer Glücksspieltörung und bei weiteren 0,1-2,2 % ist ein potenziell problematisches Spielverhalten zu beobachten. Daher sind präventive Maßnahmen für eine sozial verantwortungsvolle Bereitstellung und Bewerbung von Online-Glücksspieldienstleistungen erforderlich, insbesondere um sicherzustellen, dass Glücksspiele eine Freizeitbeschäftigung bleiben.“ (Rn 12)

„Minderjährige kommen über das Internet, mobile Anwendungen, Medien, die Werbung für Glücksspiele, sowie durch Außenwerbung häufig mit Glücksspielen in Berührung. Zudem verfolgen sie Sportwettkämpfe, die von der Glücksspielbranche gefördert werden oder auf Glücksspieltätigkeiten ausgerichtete Werbung zeigen, oder nehmen selbst daran teil. Daher soll durch diese Empfehlung auch verhindert werden, dass Minderjährige durch Glücksspiele Schaden erleiden und ausgenutzt werden.“ (Rn 13)

„Es ist sinnvoll, Verbraucher und Spieler besser über Online-Glücksspieldienstleistungen zu informieren, die im Einklang mit dem Unionsrecht in dem Mitgliedstaat, in dem sie angeboten werden, nach den nationalen Rechtsvorschriften nicht erlaubt sind, und zudem gegen solche Dienstleistungen vorzugehen. In diesem Rahmen sollten Mitgliedstaaten, die eine bestimmte Online-Glücksspieldienstleistung nicht erlauben, für eine solche Dienstleistung auch keine kommerzielle Kommunikation gestatten.“ (Rn 17)

„Glücksspielbetreiber sind wichtige Sponsoren europäischer Sportmannschaften und -veranstaltungen. Damit das Sponsoring durch Anbieter von Online-Glücksspieldienstleistungen verantwortungsvoller wird, sollten klare Auflagen für ein transparentes und in verantwortungsvoller Weise durchgeführtes Sponsoring gelten. Insbesondere

sollten klarere Anforderungen festgelegt werden, um zu verhindern, dass das Sponsoring durch Glücksspielbetreiber Minderjährige beeinträchtigt oder nachteilig beeinflusst.“ (Rn 25)

Diese Aussagen der KOM zu Online-Dienstleistungen zeigen die Ausrichtung der Politik der KOM zum Glücksspielwesen insgesamt deutlich genug, um als Basis für die gegenständliche Studie dienen zu können. Es muss hier nicht auf die einzelnen, sehr detaillierten Empfehlungen eingegangen zu werden.

2017 hat die KOM bekannt gegeben, dass sie die damals laufenden Vertragsverletzungsverfahren gegen mehrere Mitgliedstaaten eingestellt hat, weil sie bei der Durchsetzung des EU-Rechts strategischer vorgehen wolle und die Beobachtung der mitgliedstaatlichen Glücksspielvorschriften weniger wichtig erschienen.¹¹ Sie bezog sich dabei auf die Praxis des EuGH, der grundsätzlich anerkannt hat, dass die Mitgliedstaaten das Recht haben, Glücksspieldienste zu beschränken, sofern dies im öffentlichen Interesse – etwa zum Schutz von Minderjährigen und zur Bekämpfung der Spielsucht sowie von Unregelmäßigkeiten und Betrug – notwendig ist.

2.2.3 Europäisches Parlament

In seiner EntschlieÙung vom 10. September 2013 über Online-Glücksspiele im Binnenmarkt¹² forderte das EP die KOM auf, die Möglichkeit der Interoperabilität zwischen den nationalen Selbstausschlussregistern zu prüfen, auf die Gefahren der Spielsucht aufmerksam zu machen und eine verbindliche Identifizierungskontrolle durch Dritte in Betracht zu ziehen.

Es forderte ferner, Glücksspielbetreiber dazu zu verpflichten, auf ihren Glücksspielseiten Informationen über die Regulierungsbehörden und Warnungen für Minderjährige zu platzieren und Selbstbeschränkungen einzusetzen.

Darüber hinaus forderte das EP, gemeinsame Grundsätze für eine verantwortungsvolle kommerzielle Kommunikation auszuarbeiten. Es empfahl, dass die kommerzielle Kommunikation klar vor den Folgen zwanghaften Spielverhaltens und den Gefahren der Spielsucht warnen sollte. Kommerzielle Kommunikation sollte weder exzessiv noch in Inhalte eingebettet sein, die sich speziell an Minderjährige richten oder bei denen eine erhöhte Gefahr besteht, dass sie sich an Minderjährige richten.

¹¹ https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/de/IP_17_5109

¹² P7_TA(2013)0348.

<https://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P7-TA-2013-0348+0+DOC+XML+V0//DE>

Die Abgeordneten gingen somit bei Vorbereitung der EntschlieÙung in realistischer Weise davon aus, dass die Mitgliedstaaten mittelfristig kein Interesse an einer harmonisierten europäischen Regelung des Online-Glücksspielwesens haben würden. Daher ermunterten sie die Mitgliedstaaten, effizient darauf hinzuarbeiten, Anbieter von illegalen Online-Glücksspielen von ihrem Territorium fernzuhalten.

Die EntschlieÙung zeigt aber auch, dass das EP nicht darauf vertraut, dass mit dieser Methode in allen Mitgliedstaaten ein hohes Niveau an Verbraucherschutz, Bekämpfung der Spielsucht und krimineller Handlungen zu erreichen sein wird. Die unterschiedlichen nationalen Konzepte zum Glücksspielwesen ermöglichen nämlich den Anbietern von Internet-Glücksspielen erst, die nationalen Vorschriften zu unterlaufen und damit Standortvorteile auszunutzen. Das EP tritt daher dafür ein, grundsätzliche Regeln für Online-Glücksspiele freiwillig zwischen den nationalen Regulierungsbehörden zu vereinbaren und damit für Anbieter und SpielerInnen durchsichtigere Verhältnisse zu schaffen. Soziologische, ökonomische und andere wissenschaftliche Untersuchungen sollen nach Meinung des EP die Basis für weitere Schritte zu einem für alle europäischen VerbraucherInnen gleich hohen Schutzniveau bilden. Die KOM wurde daher aufgefordert, dafür zu sorgen, dass die Mitgliedstaaten eine Gesetzgebung und Verwaltungspraxis verfolgen, die den Grundsätzen der Rechtsprechung des EuGH entspricht, weiters sollte die Kommission die Informationslage verbessern und unter Achtung eines „aktiven Subsidiaritätsprinzips“ Verhaltenskodizes, Rahmenrichtlinien oder Ähnliches vorbereiten.

2.2.4 Zusammenfassung der von den EU-Organen erwarteten Maßnahmen der Mitgliedstaaten zur Bekämpfung illegalen Glücksspiels

Solange kein vereinheitlichtes Unionsrecht zur Bekämpfung illegaler Glücksspielangebote besteht, sind, nach Meinung aller Organe der EU, jene Mitgliedstaaten, die die Dienstleistungsfreiheit mit Regelungen zum Online-Glücksspiel beschränken, verpflichtet, kohärente und systematische Maßnahmen, die eine **effiziente Bekämpfung illegaler Glücksspielangebote** zum Inhalt haben, zu ergreifen.

Der Rat hat den Mitgliedstaaten bereits 2010 eine Grundlage für derartige Maßnahmen geliefert: In einem Fortschrittsbericht des Rates¹³ wird das **illegale Glücksspiel definiert. Glücksspiel ist illegal, wenn es von einem Dienstleister erbracht wird, der die europarechtlich zulässigen Vorschriften jenes Mitgliedstaates nicht einhält, in dessen Gebiet das Glücksspiel angeboten wird.**

¹³ Fortschrittsbericht der Spanischen Präsidentschaft vom 25.3.2010 (9495/10) zum Thema: „Legal framework for gambling and betting in the Member States of the European Union“.

Mitgliedstaaten, die sich, wie Österreich, zum Ziel gesetzt haben, eine entschlossene Politik gegen die negativen Folgen übermäßigen Glücksspiels zu betreiben, müssen somit effizient gegen illegale Glücksspielangebote vorgehen, **um eine kohärente und systematische Glücksspielpolitik zu betreiben.**

Alle Organe der EU achten das Recht der Mitgliedstaaten, eine **Vielfalt repressiver Maßnahmen gegen illegale Online-Glücksspielangebote** vorzusehen.

Folgende Maßnahmen werden von den Organen der EU zur Regelung des Online-Glücksspiels **empfohlen**:

- Zulassung von Anbietern von Glücksspielen durch eine Regulierungsbehörde;
- Keine Zulassung von Unternehmen, die in einem EU-Mitgliedstaat das Glücksspielrecht verletzen;
- Aufsicht über zugelassene Anbieter von Glücksspielen durch die Regulierungsbehörde;
- Unternehmen, die das Glücksspielrecht eines Mitgliedstaates verletzen, sollen in schwarze Listen aufgenommen werden;
- Schaffung von Regelungen, die Banken, Kreditkartenunternehmen und andere Teilnehmer am internationalen Zahlungsverkehr verpflichten, Transaktionen mit Unternehmen, die auf einer schwarzen Liste aufgenommen wurden, zu unterbinden;
- Maßnahmen gegen Geldwäsche, Betrug und andere kriminelle Handlungen im Zusammenhang mit Glücksspiel;
- Erlassung ausführlicher Regelungen zum Verbraucherschutz, z. B.
 - Registrierung der SpielerInnen
 - Alterskontrolle vor jedem Spiel
 - Identitätskontrolle vor jedem Spiel
 - Ausreichende Informationen vor Beginn jedes Spiels

- Möglichkeiten für die SpielerInnen, Obergrenzen für Spieleinsätze bezogen auf bestimmte Zeiteinheiten festzulegen
 - Beschränkung der Anzahl der Spielkontos einer Spielerin / eines Spielers bei einem Glücksspielunternehmen auf ein Konto, über das sowohl Einsätze als auch Gewinne abgewickelt werden;
 - Insolvenzschutz für Verbraucherkonten bei Glücksspielunternehmen;
 - Verbot der Kreditgewährung durch den Veranstalter des Glücksspiels an die SpielerInnen;
 - Kontrolle des Zahlungsverkehrs, z. B. Kontrolle der Kontobewegungen;
 - Einführung von Streitschlichtungsstellen durch die Regulierungsbehörden.
- Maßnahmen zur Gewährleistung „verantwortungsvoller Werbung“.

2.3 Kurzer Überblick über das österreichische Glücksspielrecht

Das Glücksspiel wird in Österreich durch Bundes- und Landesgesetze geregelt. Diese Vorschriften müssen auch den unionsrechtlichen Rahmenbedingungen entsprechen.

2.3.1 Bundesrecht

Das **österreichische Privatrecht** behandelt Wette und Spiel im Hauptstück „Von den Glücksverträgen“, §§ 1267 ff ABGB, grundsätzlich gleich (§ 1272 ABGB: „Jedes Spiel ist eine Art von Wette“). Das **Strafrecht** verbietet in § 168 StGB bestimmte Arten von Glücksspielen und stellt ihr Betreiben unter bestimmten Bedingungen unter Strafe.

Die Erlassung und Vollziehung von Vorschriften über Zulassung und Ausübung von gewerbsmäßig betriebenen Glücksspiel und Wetten obliegt grundsätzlich den Bundesländern. Diese Kompetenz wird jedoch von der **Bundeskompetenz für das Monopolwesen** überlagert. Sollte die Monopolgesetzgebung des Bundes in bestimmtem Umfang, z. B. wegen Verletzung des Unionsrechts, nicht mehr angewendet werden dürfen, würde die gesamte Kompetenz zur Regelung der gewerblichen Ausübung von Glücksspielen und Wetten in die Zuständigkeit der Länder zurückfallen.

Der Bund hat seine Zuständigkeit mit Erlassung des **Glücksspielgesetzes** (in der Folge: GSpG) ausgeübt. Gem. § 1 Abs. 1 GSpG ist ein Glücksspiel ein Spiel, bei dem die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt. In § 1 Abs. 2 GSpG werden eine Reihe von Spielen als **Beispiele für Glücksspiele** angegeben. Es sind dies: Roulette, Beobachtungroulette, Poker, Black Jack, Two Aces, Bingo, Keno, Baccarat und Baccarat chemin de fer und deren Spielvarianten. Die §§ 6–12b GSpG regeln die **vom GSpG erfassten Wettarten**, nämlich: Lotto in verschiedenen Varianten, Toto, elektronische Lotterien sowie Bingo und Keno und verschiedene Arten von Zusatzspielen.

2.3.2 Landesrecht

Die Bundesländer regeln zusätzlich zu den im GSpG erfassten Wetten das Wettwesen in Österreich.

Es ist wohl kaum zu bezweifeln, dass eine konsistente und systematische Glücksspielregulierung in Österreich äußerst schwierig zu gewährleisten wäre, wenn der Bund nicht im GSpG die Regulierung des Glücksspielwesens übernommen hätte. Je enger somit der nach EU-Recht zulässige Rahmen für ein Monopolkonzept zur Regulierung des Glücksspielwesens ist, desto größer ist der Bereich, der in die Landeszuständigkeit zurückfallen würde.

2.3.3 Rechtsprechung

In vielen Verfahren vor österreichischen Gerichten wurde in den letzten Jahren von verschiedenen Klägern vorgebracht, dass die jeweils anzuwendenden Normen des österreichischen Glücksspielrechts nicht gemeinschaftsrechtskonform seien. In einigen Fällen führten diese Klagen zu Anträgen der Gerichte an den EuGH im Rahmen von Vorabentscheidungsverfahren, das EU-Recht in Bezug auf Normen des GSpG auszulegen. Die österreichischen Gerichte haben durch die von ihnen initiierten Vorabentscheidungsverfahren wesentlich zur Fortentwicklung des Europarechts auf dem Gebiet des Glücksspielwesens beigetragen.

Alle österreichischen Höchstgerichte sind unter Berücksichtigung der Rechtsprechung des EuGH derzeit der Ansicht, dass die österreichischen Vorschriften des Glücksspielwesens das Unionsrecht nicht verletzen, da sie die Vorgaben der einschlägigen Rechtsprechung des EuGH erfüllen.

3 Ergebnisse der Befragung

Im Rahmen der Befragung von Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken, die in der Bestandsliste der im Bundesministerium für Finanzen angesiedelten Spielerschutzstelle des Bundes gelistet sind, konnten 20 Einrichtungen mittels Fragebogen erreicht werden. Daran schlossen sich noch vertiefende qualitative Interviews mit ExpertInnen dieser Einrichtungen an. Darüber hinaus wurde auch mit allen verantwortlichen SuchtkoordinatorInnen der Bundesländer Kontakt aufgenommen, um ein vollständiges Bild des Spielsuchthilfeangebots in den Bundesländern zu gewinnen. Dort, wo von den Einrichtungen keine vollständigen Informationen vorlagen, konnten so die Gesamtzahlen der Einrichtungen und ihrer KlientInnen eruiert werden. Dazu wurden auch noch die Geschäftsberichte der Einrichtungen, so vorhanden, herangezogen. Das betraf vor allem auch die Recherche der Kosten für Beratung, Betreuung und Behandlung von KlientInnen des Jahres 2019.

Grundsätzlich ermangelt es im Bereich der Spielsuchtproblematiken und deren Behandlungen an einer systematischen Erhebung und Dokumentation. Nur in Ausnahmefällen liegen diese Daten für ein Bundesland gesammelt vor, letztlich obliegt eine Dokumentation den einzelnen Beratungs- und Behandlungseinrichtungen.

Im klinischen Bereich besteht die Problematik, dass Daten über PatientInnen mit Spielsuchtproblematiken nur dann eindeutig sind, wenn eine Hauptdiagnose nach ICD, F63.0 – Pathologisches Spielen, gestellt wird. Im Falle von F63.0-Nebendiagnosen ist die Dokumentation nicht immer gegeben und somit die Identifikation solcher Fälle schwieriger. Diesbezüglich wird von allen ExpertInnen in diesem Bereich ein klarer Handlungsbedarf nach einheitlichen Erhebungs- und Dokumentationskriterien angemeldet. Theoretische Vorarbeiten dazu wurden auch bereits in Angriff genommen.¹⁴

3.1 Grundgesamtheit

Auf der Grundlage der umfangreichen Recherchen konnte für das Jahr 2019 eine Anzahl von 3.530 Personen ermittelt werden, die in einer der Beratungs- oder Hilfseinrichtungen betreut wurden (Tabelle 1). Das entspricht einem Anteil von 0,05 Prozent der relevanten Bevölkerungsgruppe im Alter zwischen 14 und 65 Jahren. Wird aus der Bevölkerung nur die Gruppe mit einer Spielsuchtproblematik herangezogen, so waren davon durch die IHS-Erhebung immerhin 4,3 Prozent umfasst. Wenn jeweils nur die Gruppe der pathologischen SpielerInnen herangezogen wird, so beträgt der

¹⁴ Siehe etwa Alexandra Puhm, Gesundheit Österreich GmbH, GÖG-Kompetenzzentrum Sucht, Standards für ein umfassendes Monitoring glücksspielassoziierter Probleme, Wien 2019.

Erfassungsgrad der IHS-Erhebung 5,4 Prozent. Dieser Grundgesamtheit kommt also ein hohes Maß an Repräsentativität zu.

Tabelle 1: Grundgesamtheit (2019)

Bevölkerung 14-65 Jahre	7.488.238	
Prävalenz (Kalke 2015)		Prävalenzraten
pathologische SpielerInnen	46.427	0,62%
problematische SpielerInnen	35.195	0,47%
pathologische + problematische SpielerInnen	81.622	1,09%
KlientInnen von Einrichtungen einer Spielsuchthilfe in Österreich	3.530	
Anteil an Bevölkerung (14-65 Jahre)	0,05%	
Anteil an Bevölkerung mit Spielproblematik	4,3%	
KlientInnen mit pathologischer Spielproblematik	2.512	
Anteil an Bevölkerung mit pathologischer Spielproblematik	5,4%	

Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen; Kalke (2015); Statistik Austria – Wohnbevölkerung.

3.2 Einrichtungen

Unter den Einrichtungen kann grundsätzlich nach Beratung, Betreuung oder Behandlung unterschieden werden. Darüber hinaus erweist es sich als zweckmäßig, nach ambulanten und stationären Einrichtungen zu unterscheiden. Nachdem der stationäre Bereich in der Regel auch ambulante Behandlungen und Betreuungen durchführt, wird letztlich die Kategorisierung „ambulant“ sowie „ambulant/stationär“ gewählt. Dazu kommen noch Einrichtungen der Schuldnerberatung, die sich spezifisch KlientInnen mit Spielproblematik widmen. Deren Kostenstruktur weicht, wie gezeigt wird, deutlich von ambulanten oder stationären Einrichtungen ab.

Das Gros (90 Prozent) der insgesamt 3.530 KlientInnen wird in ambulanten Einrichtungen betreut, 10 Prozent in stationären Einrichtungen (Kliniken) mit Ambulanzen. In den Kliniken wurden rein stationär 152 PatientInnen (4 Prozent) behandelt. Letztere lassen sich in Bezug auf die Kosten stationärer Einrichtungen aber nicht nach ambulant und stationär unterscheiden.¹⁵

Von den KlientInnen wird ein Viertel zusätzlich noch in einer Einrichtung einer Schuldnerberatung betreut.

¹⁵ Siehe 5.1.

Tabelle 2: Art der Einrichtungen (2019)

Art der Einrichtung	Anzahl KlientInnen	Anteile in %
Beratung/Betreuung/ambulante Behandlung	3.185	90%
Ambulante u. stationäre Behandlung	345	10%
<i>davon rein stationär</i>	152	4%
Summe Betreuung/Behandlung	3.530	100%
<i>davon zusätzlich Schuldnerberatung</i>	883	25%

Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen; Kalke (2015); Statistik Austria – Wohnbevölkerung.

Die Anzahl der KlientInnen kann als sehr valide gelten, darauf weisen Zahlen der Diagnose- und Leistungsdokumentation der österreichischen Krankenanstalten hin.¹⁶ Demnach waren im Jahr 2019 in österreichischen Krankenanstalten 152 Aufenthalte in stationärer Behandlung zu verzeichnen. Also exakt jene Anzahl, die auch im Zuge der Erhebungen für den stationären Bereich ermittelt wurde.

¹⁶ BMSGPK – Diagnose- und Leistungsdokumentation der österreichischen Krankenanstalten, Aufenthalte mit F63.0 (Pathologisches Spielen) als Haupt- und/oder Nebendiagnose nach ICD-10 BMSGK 2020 – Systematisches Verzeichnis. Überlassen von Gesundheit Österreich GmbH (GÖG). Demnach waren 2019 152 Aufenthalte mit Haupt- und 345 mit einer Nebendiagnose F 63.0 zu verzeichnen.

4 Merkmale von Spielproblematiken

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Fragebogenerhebung ergänzt um Ergebnisse der qualitativen ExpertInneninterviews dargestellt und diskutiert.

4.1 Zugang – Initiative

Die Einrichtungen wurden zunächst nach der hauptsächlichen Initiative betreffend den Zugang der KlientInnen befragt. Als Antwortoptionen waren „Eigeninitiative“, „Verwandte/PartnerIn/Bekannte“, „andere Gesundheitseinrichtung“, „andere Beratungseinrichtung“ sowie die offene Kategorie „sonstiger Zugang“ vorgegeben. Die Einrichtungen sollten den Anteil ihrer KlientInnen angeben, auf die die Antwortoptionen zutreffen.

Die Auswertung der Frage des Zugangs erfolgt einerseits für alle Einrichtungen und andererseits differenziert nach jenen, die in Bundesländern mit einer Landesbewilligung für Auspielungen mit Glücksspielautomaten („Kleines Glücksspiel“) liegen und solchen, auf die das nicht zutrifft. Diese Differenzierung wird in der Folge auch im Kontext der Fragen zu Äußerungsformen der Spielproblematik, zum Risikopotenzial einzelner Glücksspiele und zu geeigneten Präventionsmaßnahmen vorgenommen.

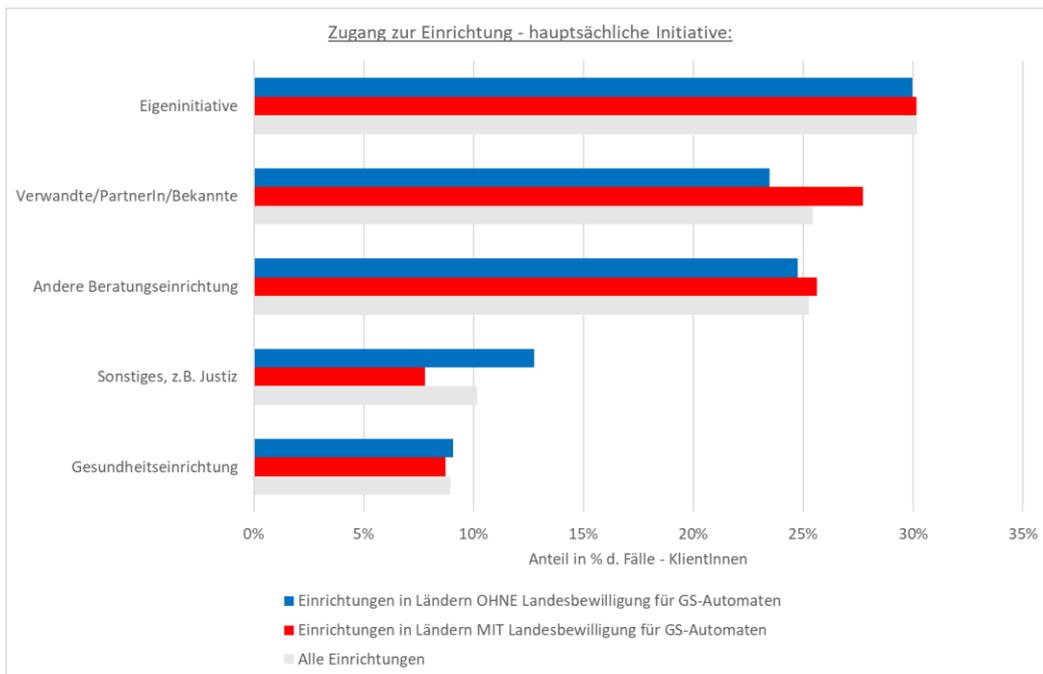
Die Ergebnisse sind in folgender Abbildung 1 dargestellt. Demnach fassen 30 Prozent der KlientInnen für sich selbst den Entschluss, eine einschlägige Beratungs- oder Hilfeeinrichtung zu konsultieren. Ein Viertel sucht auf Betreiben Verwandter/Bekannter oder der Partnerin / des Partners Hilfe. Bei dieser Zugangsform zeigt sich ein Unterschied zwischen Einrichtungen in Ländern mit und ohne einer Landesbewilligung für das Automatenpiel. Dort, wo ein solches zulässig ist, geht die hauptsächliche Initiative für die Inanspruchnahme einer Hilfeeinrichtung stärker vom familiären Umfeld oder der Partnerin / dem Partner aus. Das weist schon auf besondere Problematiken hin, die diese Art des Glücksspiels auszulösen imstande ist.

Das gilt auch für die Zugangsform vermittelt durch andere Beratungseinrichtungen, ein weiteres Viertel der KlientInnen wird bei einer anderen Beratungseinrichtung, etwa einer Schuldnerberatung vorstellig. Unabhängig von der Art des Spiels äußert sich darin schon ein zentrales Problem für SpielerInnen, namentlich die Verschuldung. Indirekt wird das auch durch die Kategorie „sonstiger Zugang“ deutlich, die auf 10 Prozent der KlientInnen zutrifft. Solche Zugänge sind zu einem hohen Anteil auf faktische oder drohende Strafverfahren zurückzuführen, die aufgrund von durch das Glücksspiel verursachter Delinquenz angestrengt werden.

Im Rahmen aller Zugangsformen haben „andere Gesundheitseinrichtungen“, etwa bei Komorbiditäten oder Suizidalität, die geringste Relevanz. Hier wäre es etwa denkbar,

dass KlientInnen, die sich einem Entzug im Rahmen einer substanzabhängigen Suchtproblematik unterziehen, zusätzlich auch eine Spielsucht aufweisen und entsprechend behandelt werden sollen. Darüber hinaus kommen auch Fälle von Selbstmordversuchen vor, die zunächst medizinisch und in der Folge auch therapeutisch behandelt werden.

Abbildung 1: Zugang der KlientInnen zur Einrichtung – Initiative (2019)



Quelle: IHS-Erhebungen.

4.2 Äußerungsformen der Spielproblematik

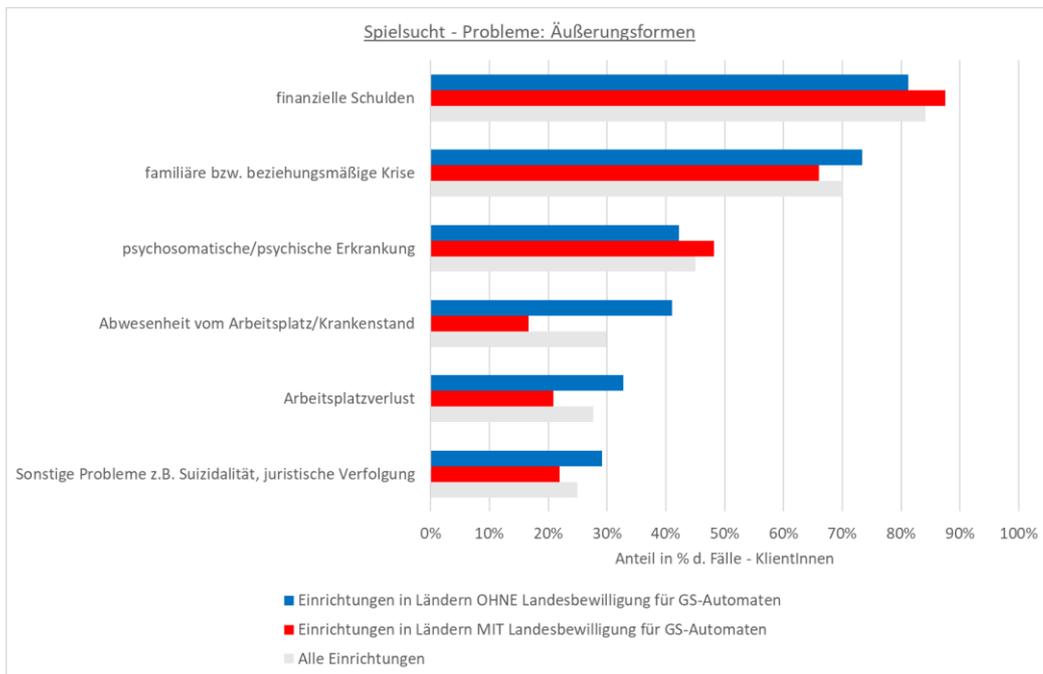
Ein weiterer Fragenbereich der Erhebung unter Beratungs- und Hilfeeinrichtungen für Spielproblematiken in Österreich betrifft die persönlichen Problematiken, die das Glücksspiel bei KlientInnen bewirkt. Folgende Antwortmöglichkeiten sind dabei vorgesehen: „Psychosomatische/psychische Erkrankung“, „familiäre bzw. beziehungsmäßige Krise“, „finanzielle Schulden“, „Abwesenheit vom Arbeitsplatz/Krankenstand“, „Arbeitsplatzverlust“ sowie die offene Kategorie „sonstige Probleme“. Auch im Rahmen dieses Fragebereichs sollten die Einrichtungen den ungefähren Anteil der KlientInnen angeben, auf den die Problematiken zutreffen. Dabei können Mehrfachproblematiken auftreten, was in der Regel der Fall ist.

Die mit Abstand häufigste Problematik stellt im Kontext problematischen oder pathologischen Glücksspiels die finanzielle Verschuldung dar, davon sind mehr als 80 Prozent der KlientInnen der Einrichtungen betroffen. (Abbildung 2)

Es bestätigt sich also, was sich in der Frage des Zugangs schon abzeichnet. Und das trifft auch auf Beziehungsproblematiken zu, wovon 70 Prozent der KlientInnen – zusätzlich – betroffen sind. In 45 Prozent der Fälle äußern sich laut Angaben der Einrichtungen Spielproblematiken auch schon in Form psychischer oder psychosomatischer Erkrankungen. Das hat Beeinträchtigungen der Erwerbsarbeit zur Folge, bei 30 Prozent der KlientInnen kommt es direkt oder indirekt (Komorbiditäten) zu Abwesenheiten vom Arbeitsplatz oder zu spielbedingten Krankenständen. Etwas weniger als 30 Prozent erleiden dadurch sogar einen Verlust ihres Arbeitsplatzes. Schließlich können sich die existenziellen Krisen bis hin zu angedachten oder versuchten Suiziden steigern oder auch zu Strafverfolgung von spielkausaler Delinquenz führen. Von solchen Krisen sind immerhin rund ein Viertel aller KlientInnen (rund 900 Personen) der Spielsuchteinrichtungen in Österreich betroffen.

Die Auswertung der Spielproblematiken nach dem Differenzmerkmal Landesbewilligungen für Spielautomaten lässt in den Kategorien „Schulden“, „Beziehungsprobleme“ und „psychische Erkrankung“ keine signifikanten Unterschiede erkennen, wohl aber hinsichtlich des Problems „Abwesenheit vom Arbeitsplatz / Krankenstand“, „Arbeitsplatzverlust“ sowie „Sonstiges“. Allerdings gibt es auf Basis der qualitativen Interviews keine Hinweise auf plausible Unterschiede zwischen den Gruppen. Vielmehr spiegeln sich darin unterschiedliche Stadien der Ausprägungen der Spielproblematik wider. Offenkundig kommen Personen mit Problemen im Bereich des Automatenspiels in einem früheren Stadium in Behandlung als andere. So könnte es sein, dass etwa problematisches Wettspiel später als solches erkannt wird und dadurch die Ausprägungen der existenziellen Krisen zum Zeitpunkt der Inanspruchnahme einer Beratung oder Behandlung schon stärker sind.

Abbildung 2: Äußerungsformen der Spielproblematik (2019)



Quelle: IHS-Erhebungen.

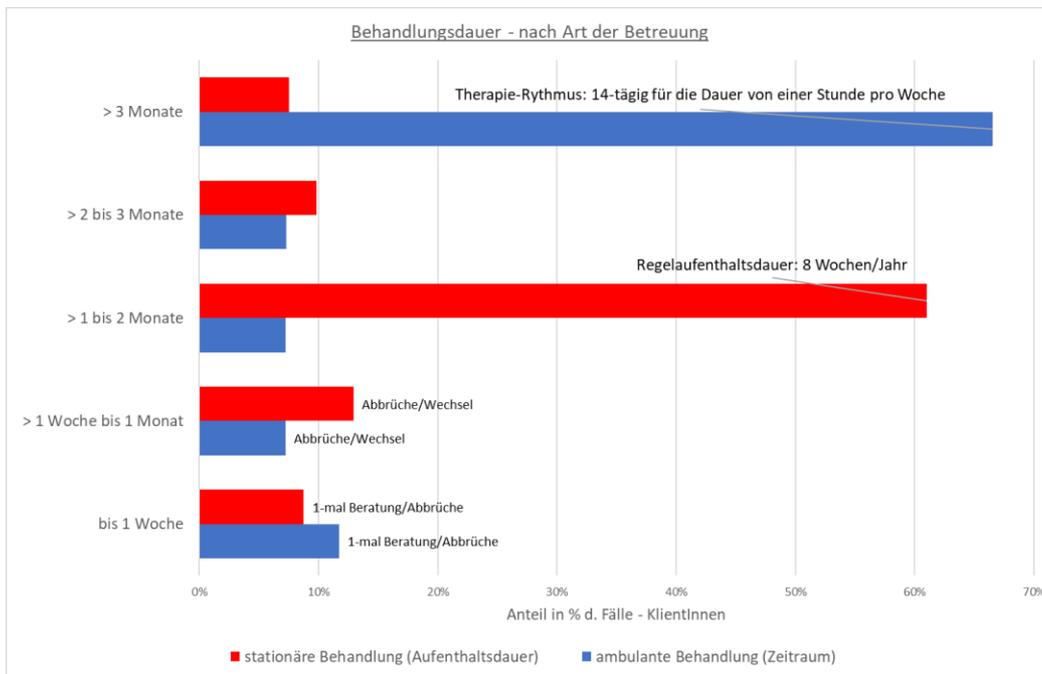
4.2.1 Aufenthaltsdauer

In Abhängigkeit vom Angebot der Einrichtungen, ob also Beratungen, Betreuungen oder Behandlungen durchgeführt werden, können die KlientInnen entweder kurzfristig beraten werden oder eine ambulante oder stationäre Therapie beginnen. Diese können nach kurzer Zeit auch wieder abgebrochen werden oder aber es können auch Wechsel in andere Einrichtungen erfolgen, etwa vom ambulanten in den stationären Bereich. Kurzfristige Beratungen bzw. Abbrüche und Wechsel werden von jeweils rund 10 Prozent der KlientInnen in Anspruch genommen bzw. durchgeführt. (Abbildung 3)

Im Falle einer längerfristigen ambulanten Behandlung erfolgt diese in der Regel für die Dauer eines Jahres oder länger, wobei der Rhythmus der Therapie 14-tägig angesetzt ist und pro Einheit im Schnitt eine Stunde erfordert (67 Prozent der Fälle). Vereinzelt (7 Prozent) dauern diese Therapien nicht länger als drei Monate, in diesen Fällen sind Abbrüche bzw. Wechsel in andere Einrichtungen als Ursachen anzunehmen.

Wenn KlientInnen stationär aufgenommen werden, so beträgt die Regelaufenthaltsdauer acht Wochen (61 Prozent), in einzelnen Fällen können PatientInnen auch länger oder mehrfach im Jahr aufgenommen werden (10 Prozent), diese Fälle sind in der Kategorie „> 2 bis 3 Monate“ subsumiert.

Abbildung 3: Zeitraum und Dauer der Behandlung (2019)



Quelle: IHS-Erhebungen.

4.3 Risikopotenzial von Glücksspielen

Im Anschluss an Fragen zu den Äußerungsformen von Spielproblematiken galt es schließlich auch noch die KlientInnen der Beratungs- und Hilfseinrichtungen nach dem Kriterium des Risikopotenzials einzelner Glücksspiele zu quantifizieren. Dabei wurde nach dem Potenzial folgender in Österreich legal und illegal verfügbarer Angebote gefragt: „Lotteriespiele (Lotto, Lose etc.)“, „Casinospiele (im Casino)“, „Spielautomaten“, „Online-Spiele, gleichviel, ob Anbieter legal oder illegal am Markt agieren“, „Sportwetten (in Wettlokal)“, „Sportwetten (online)“ sowie wieder die offene Kategorie „sonstige Spiele“. (Abbildung 4)

Wie schon bei den vorangehenden Fragekomplexen auch, galt es für die Einrichtungen wieder den ungefähren Anteil der negativen Betroffenheit der KlientInnen aufgrund welchen Spiels anzugeben. Es kann vorweggenommen werden, dass die Kategorie „Sonstiges“ faktisch unbeantwortet blieb, die Einrichtungen mit den Fragenvorgaben also ein Auslangen fanden. Auch hier waren Mehrfachzuordnungen möglich, da SpielerInnen gleichzeitig mehrere Spiele nutzen und deswegen Problematiken entwickeln können.

Bei dem mit Abstand höchsten Anteil von rund 60 Prozent an KlientInnen stellen sich Problematiken aufgrund des Spiels an Spielautomaten ein. Und zwar relativ unabhängig

vom Kriterium der Zulässigkeit von Landesbewilligungen für diese Spielform. Das lässt einerseits auf bestehende illegale Angebote und andererseits auf „Spieltourismus“, also das Ausweichen in Bundesländer mit der legalen Option auf das Automatenspiel schließen.

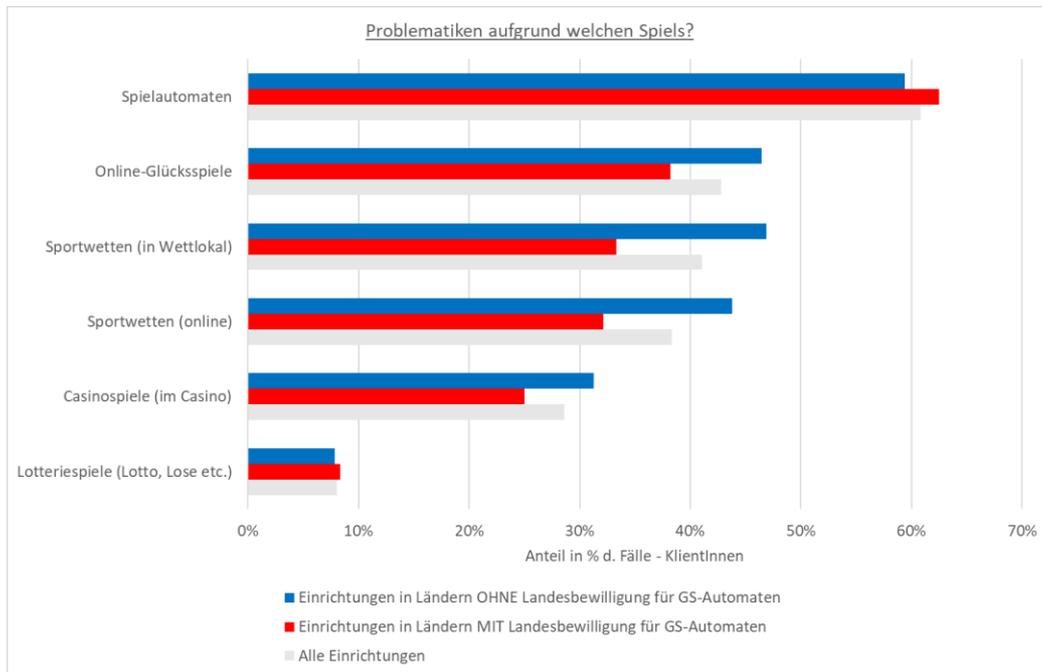
Online-Angebote verursachen bei 43 Prozent der KlientInnen Probleme, wobei gerade im Online-Spiel von Mehrfachspiel auszugehen ist. Ähnlich verhält es sich im Sektor der Sportwetten, und zwar sowohl im terrestrischen als auch im extraterrestrischen (Online-)Bereich, der bei rund 40 Prozent der KlientInnen aller Beratungs- und Hilfseinrichtungen alleine oder in Kombination mit anderen Spielen ursächlich für (gesundheitliche) Problematiken ist. Dabei zeigt sich eine starke Spreizung nach dem Kriterium der Landesbewilligung für Spielautomaten. In jenen Ländern, wo das Automatenspiel legal nicht betrieben werden kann, verursachen das Online-Glücksspiel und (Online-)Sportwetten signifikant mehr Probleme als dort, wo das sogenannte „Kleine Glücksspiel“ legal angeboten werden kann.

Das unterstreicht den Befund aus den qualitativen Interviews mit den ExpertInnen der Einrichtungen, wonach Sportwetten ähnlich genutzt werden wie Glücksspielangebote und diese ersetzen können. Darüber hinaus haben Sportwetten offenkundig auch das gleiche gesundheitliche Risikopotenzial wie Glücksspiele. Nachdem diese Spreizung vor allem auch im Online-Glücksspiel gegeben ist, scheint außerdem ein anderer in den Interviews geäußerter Zusammenhang bestätigt, nämlich das Ausweichen in den (illegalen) Online-Bereich, wenn andere Spieloptionen etwa infolge von Sperrern oder eines fehlenden terrestrischen Angebots nicht mehr gegeben sind.

Das Glücksspiel in Casinos ist in rund 30 Prozent der Fälle für Probleme von KlientInnen verantwortlich, auch hier ist eine stärkere Relevanz in Ländern ohne die legale Möglichkeit eines Automatenspiels zu beobachten. Es kann angenommen werden, dass dabei das legale Automatenangebot in den Casinos stärker genutzt wird.

Die langsam „drehenden“ Glücksspiele wie Lotto oder Sofortlotterien (Lose) stehen für weniger als 10 Prozent in einem kausalen Zusammenhang mit Spielproblematiken.

Abbildung 4: Spielproblematik und Form des Glücksspiels (2019)



Quelle: IHS-Erhebungen.

4.4 Relevanz von Präventionsmaßnahmen

Die ExpertInnen von Beratungs- und Hilfseinrichtungen in Österreich wurden im Rahmen der Merkmale der Spielsuchtproblematik ihrer KlientInnen schließlich auch nach dem Grad der Eignung von Präventionsmaßnahmen befragt. In der folgenden Abbildung 5 sind die zur Auswahl gestandenen Maßnahmen aufgelistet.

Es wurde auch nach allfälligen weiteren Maßnahmen gefragt, dabei wurden in drei Fällen Angaben gemacht, die die gesetzliche Finanzierung von Therapieangeboten der Einrichtungen, die Information der Bevölkerung über die Gefahren des Glücksspiels sowie das Verbot der Verteilung von Spielgutscheinen im Zuge von Werbekampagnen betrafen.

Unter den gegebenen Optionen werden Zugangskontrollen, im Rahmen derer eine Identifikation von SpielerInnen und eine allfällige Spielsperre derselben erfolgt, als die geeignetste Präventionsmaßnahme eingestuft, 100 Prozent der befragten ExpertInnen halten diese für sehr (93 Prozent) bzw. eher (7 Prozent) geeignet. Große Einigkeit herrscht auch hinsichtlich der Limitierung und des Verbots von illegalen Online-Spielen und Online-Sportwetten. Nachdem illegales Spiel per definitionem ohnehin nicht angeboten werden dürfte, geht es hier mehr um Kontrolle und Sanktionierung was das Online-Spiel betrifft, und um stärkere Regulative gegen Sportwetten, die in Österreich nicht als Glücksspiel gelten.

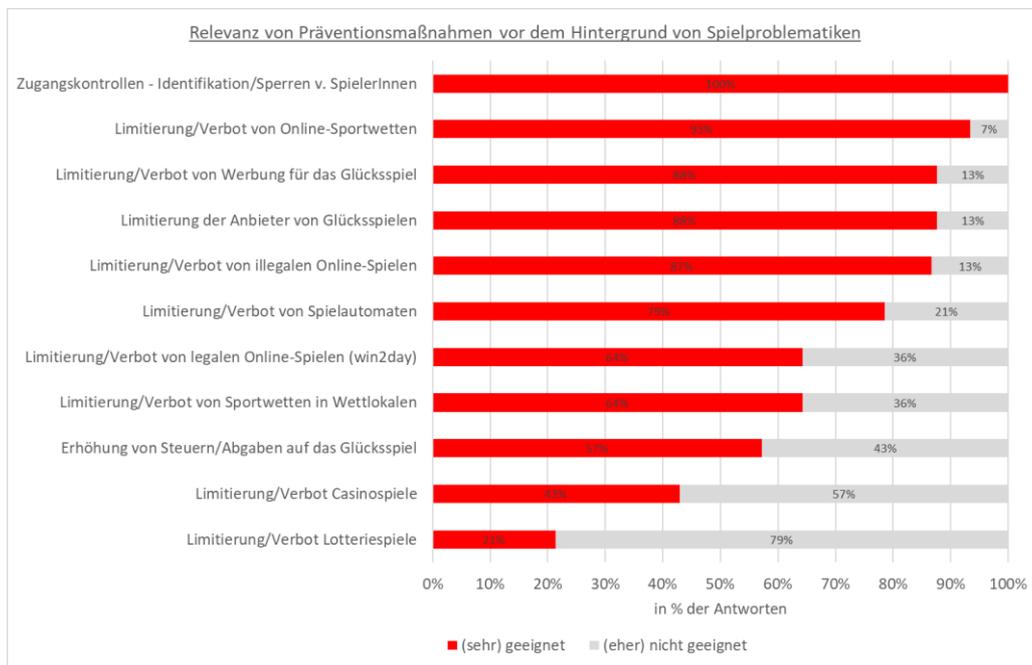
Eine Einschränkung des einzig legalen Online-Angebots der Österreichischen Lotterien, win2day, erhält zwar mehrheitlich Zustimmung, ist aber deutlich schwächer ausgeprägt. Erklärungsansätze für dieses Ergebnis liefern die qualitativen Interviews. Demnach würden SpielerInnen, die bei win2day ihr Einzahllimit von € 800,- pro Woche erreicht hätten, zu illegalen Online-Angeboten wechseln. In einem Interview wurde auch angegeben, dass es kaum SpielerInnen mit problematischem oder pathologischem Spielverhalten gebe, die win2day noch nutzen würden. Dazu passt auch die ebenso starke Zustimmung der ExpertInnen zur prinzipiellen Limitierung von Glücksspielanbietern sowie vor allem auch zur Limitierung oder zum Verbot von Werbung für Glücksspielangebote.

Entsprechend der Angaben zum Problempotenzial einzelner Spiele werden eine Limitierung bzw. das Verbot von Casinospielen (terrestrisch) sowie vor allem von Lotteriespielen mehrheitlich als eher nicht oder nicht geeignet beurteilt. Eine knappe Mehrheit erachtet allerdings die Verteuerung des Glücksspiels durch höhere Steuern und Abgaben als geeignete Präventionsmaßnahme. Auch hier erschließt sich der Hintergrund dafür aus den Interviews. Einerseits sollten so für potenzielle Markteinsteiger die Bedingungen unattraktiver gestaltet werden und andererseits wären aus den Mehreinnahmen Therapieangebote der Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken zu dotieren.

Dem stehen allerdings auch konträre Meinungen gegenüber. Diese sehen erhöhte Steuern und Abgaben als kontraproduktiv, da so nur das legale Angebot verteuert werden würde, womit sich auch die Gewinnquoten für SpielerInnen verringern würden. Unter Bedingungen eines weiterhin bestehenden illegalen Angebots würden deren Marktchancen dadurch verbessert werden, weil SpielerInnen höhere Gewinnquoten angeboten werden könnten. Welches Szenario nun tatsächlich eintreten würde, hängt tatsächlich stark davon ab, welche Regulative es gegen illegale Angebote gibt und ob diese in der Realität auch wirksam durchgesetzt werden können. Vor allem für den Bereich des Online-Glücks- und Wettspiels wären diese Bedingungen zu diskutieren.

Die etwas geringere Zustimmung zu Limitierung und Verbot von Spielautomaten – diese liegt immer noch bei rund 80 Prozent – vermag angesichts der sonstigen Ergebnisse der vorliegenden Erhebung zu überraschen. Das Ergebnis im Lichte der qualitativen Interviews ist aber dem Umstand geschuldet, dass hier Ausweicheffekte in den illegalen Bereich, ins Ausland oder in Bundesländer bzw. Casinos mit einem legalen Angebot ins Treffen geführt werden. Unter diesen Bedingungen kann ein streng kontrolliertes legales Angebot unter den gegebenen uneinheitlichen legislativen Bedingungen als pragmatische präventive Variante erscheinen.

Abbildung 5: Relevanz von Präventionsmaßnahmen (2019)



Quelle: IHS-Erhebungen.

5 Direkte Kosten von Spielproblematiken

5.1 Kosten von Beratung, Betreuung, Behandlung

Im Rahmen der Fragebogenerhebung unter Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken in Österreich kam der Erhebung der Kosten, je nach Art der Einrichtung, entweder der Beratung, der Betreuung oder der Behandlung eine große Bedeutung zu. Im Fragebogen wurde nach den Gesamtkosten der Arbeit mit KlientInnen mit Spielsuchtproblematik der jeweiligen Einrichtung in den Jahren 2018 oder 2019 gefragt. Die meisten Einrichtungen machten dabei zumindest Angaben für 2019, einige jedoch nicht zu den Kosten. Die Kostenangaben waren für Einrichtungen schwierig, die im Verbund einer größeren Organisation tätig sind, wie etwa einem Krankenhaus oder einer größeren NPO. Hier konnten die Detailkosten für die Einrichtung nicht angegeben werden oder der Aufwand dafür wäre zu groß gewesen. Aufgrund des Anspruchs einer Vollerhebung dieser Studie war es aber möglich, auf der Grundlage strukturell vergleichbarer Einrichtungen valide Annahmen zu treffen. Zur Absicherung der Ergebnisse wurden je nach Verfügbarkeit auch Jahresabschlüsse aus Geschäfts- bzw. Tätigkeitsberichten herangezogen.

In den Beratungs- und Hilfseinrichtungen werden im Jahr 2019 bundesweit 3.530 KlientInnen beraten, betreut oder behandelt. Davon entfallen auf ambulante Einrichtungen 3.185 und auf stationäre, die auch Ambulanzen beinhalten, 345 Personen mit Spielsuchtproblematiken (Tabelle 3).

Die daraus resultierenden Kosten belaufen sich im ambulanten Bereich auf insgesamt rund € 2,6 Mio. und im stationären Bereich, der auch ambulante Angebote beinhalten kann, rund € 1,9 Mio. Die Kosten je KlientIn variieren stark nach den beiden Arten der Behandlung. Während in einer ambulanten Einrichtung durchschnittlich Kosten von € 1.145,38 je KlientIn anfallen, betragen die Behandlungskosten im Rahmen einer stationären Einrichtung durchschnittlich € 7.047,34 je PatientIn.

Aufgrund der in der Gruppe der Spielsuchtkranken weit verbreiteten Problematik einer Verschuldung, haben aus dieser Gruppe zusätzlich noch 883 KlientInnen eine Schuldnerberatung erfahren. Daraus resultieren Kosten in der Höhe von rund € 0,5 Mio. oder € 557,94 je KlientIn.

Die Summe der Kosten, die aus der Beratung und therapeutischen Behandlung von Personen mit Spielsuchtproblematiken im Rahmen der befragten Einrichtungen resultierten, beträgt im Jahr 2019 insgesamt also rund € 5 Mio.

Tabelle 3: KlientInnen und Kosten – Beratung/Betreuung/Behandlung (2019)

Art der Einrichtung	Anzahl KlientInnen	Kosten		Kosten/KlientIn
Beratung/Betreuung/ambulante Behandlung	3.185	€	2.594.834,07	€ 1.145,38
Ambulante u. stationäre Behandlung	345	€	1.898.754,79	€ 7.047,34
Summe Betreuung/Behandlung	3.530	€	4.493.588,86	
davon zusätzlich Schuldnerberatung	883	€	492.382,05	€ 557,94
Summe Kosten		€	4.985.970,91	

Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen.

5.2 Kriminalitätskosten

Kriminalitätskosten umfassen den Aufwand von Polizei, Staatsanwaltschaften, Anwälten, Gerichten, Strafvollzug und Straffälligenhilfe, der aus der Behandlung von Straffälligkeit aufgrund von Spielsuchtproblemen resultiert. In der Regel geht es dabei um Delikte im Kontext von Diebstahl, Raub, Unterschlagung oder Betrug. Diese Art von Kriminalität lässt sich unter dem Begriff der Beschaffungskriminalität subsumieren.

In der Studie von Köberl/Prettenthaler zu den Sozialen Kosten des Glücksspiels in der Steiermark wurden die Kriminalitätskosten der Beschaffungskriminalität im Kontext des Glücksspiels erstmalig für Österreich erhoben.¹⁷ Für die vorliegende Studie wurden diese Kosten überprüft und wertberichtigt für das Jahr 2019 wie folgt ermittelt (Tabelle 4).

Tabelle 4: Kostenstellen – Beschaffungskriminalität (2019)

Kostenstellen - Beschaffungskriminalität	Kosten/Fall
Exekutive/Polizei	€ 344,15
Staatsanwaltschaft	€ 87,90
RichterIn	€ 569,02
SchriftführerIn	€ 35,61
Verfahrenshilfe	€ 1.254,09
Sonstige Nettokosten	€ 888,02
Bewährungshilfe	€ 3.711,96
Strafvollzug	€ 41.646,94

Quelle: Köberl/Prettenthaler (2009), IHS-Berechnungen.

Um diesen Aufwand abzuschätzen, wurde bei den Einrichtungen der Spielsucht der Anteil jener KlientInnen abgefragt, die 2019 aufgrund einer – drohenden – Strafverfolgung Hilfe in Anspruch genommen haben. Im Ergebnis liegt die Bandbreite dabei zwischen

¹⁷ Judith Köberl, Franz Prettenthaler, Kleines Glücksspiel – Großes Leid? Empirische Untersuchungen zu den sozialen Kosten des Glücksspiels in der Steiermark, Schriftenreihe des Institutes für Technologie- und Regionalpolitik des Joanneum Research, Bd. 10, Graz 2009, S. 108ff.

5 Prozent und 12,5 Prozent aller KlientInnen. Auf der Grundlage der qualitativen Interviews lässt sich ein realistischer Anteil von 8 Prozent annehmen, das entspricht im Jahr 2019 297 KlientInnen aller Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken.¹⁸

Um nun daraus die Kosten ermitteln zu können, bedarf es zusätzlicher Recherchen sowie Annahmen über den Verlauf solcher Verfahren. Aus den qualitativen ExpertInneninterviews lässt sich schließen, dass es sich in diesen Fällen um bereits laufende oder um Verfahren handelt, bei denen eine Weiterverfolgung durch die Staatsanwaltschaft wahrscheinlich ist. In diesem Stadium des Verfahrens kann dieses noch außergerichtlich im Zuge eines Täter-Opfer-Ausgleichs (Diversion) erledigt werden. Aufgrund von Ergebnissen aus anderen IHS-Studien¹⁹ kann weiters angenommen werden, dass Diversion bei rund 60 Prozent dieser Verfahren zur Anwendung kommt, das wären 2019 178 KlientInnen. Dementsprechend kommt es bei 40 Prozent zu einer Verurteilung, die entweder in einer Geld- oder (bedingten) Freiheitsstrafe münden können. Auf der Grundlage der Gerichtlichen Kriminalstatistik des Jahres 2017/2018 lässt sich das Verhältnis mit rund 30 zu 70 angeben.

In Abhängigkeit der Art der Verfahrenserledigung können nun die administrativen Kosten dafür berechnet werden. Im Falle einer Diversion kämen neben den Kosten der polizeilichen Ermittlungen auch Kosten der Staatsanwaltschaft, Kosten für den Rechtsbeistand sowie Nebenkosten zum Tragen, für das Jahr 2019 ist dabei von € 306.438 auszugehen (Tabelle 5).

Wenn das Verfahren durch eine gerichtliche Verurteilung ohne das Aussprechen einer (bedingten) Freiheitsstrafe erledigt wird, kommen auch noch Kosten des Gerichts sowie allenfalls auch Kosten der Bewährungshilfe hinzu, wovon im Falle der KlientInnen der Beratungs- und Hilfseinrichtungen in der Regel auszugehen ist, da eine Beratung bzw. Therapie als Auflage angeordnet wird. Für die Summe dieser Fälle sind im Jahr 2019 € 575.289 zu veranschlagen. Bei unbedingten bzw. teilbedingten Freiheitsstrafen kommen schließlich auch noch Kosten des Strafvollzugs hinzu, dementsprechend belaufen sich die Kosten für diese kleine Gruppe auf rund € 1,6 Mio. Werden nun alle polizeilichen bzw. justiziellen Verfahrenskosten im Zuge der bekanntgewordenen Beschaffungskriminalität im Kontext einer Einrichtung der Spielsucht summiert, so ergeben sich für das Jahr rund € 2,46 Mio.

¹⁸ Zur Prävalenz von Spielproblematiken und Kriminalität siehe auch: Alexandra Puhm, Gesundheit Österreich GmbH, GÖG-Kompetenzzentrum Sucht, Glücksspielsucht und Kriminalität, Wien 2018.

¹⁹ Siehe etwa: Hermann Kuschej, Barbara Angleitner, Kriminalität von TschetschenInnen in Österreich. Quantitative und qualitative Dimensionen – Sozialer und gesellschaftlicher Kontext, IHS-Forschungsbericht, Wien 2018.

Tabelle 5: KlientInnen und Kosten – Beschaffungskriminalität (2019)

<i>Beschaffungskriminalität</i>	<i>Anzahl KlientInnen</i>
Anzahl "Rechtliche Gründe"	297
erledigt durch Diversion	178
erledigt durch Verurteilung	119
<i>Beschaffungskriminalität</i>	<i>Kosten</i>
Kosten bei Diversion	€ 306.438,09
Kosten bei Verurteilung ohne Freiheitsstrafe	€ 575.288,85
Kosten bei Verurteilung mit un-/teilbedingter Freiheitsstrafe	€ 1.576.385,99
Summe Diversion/Verurteilungen	€ 2.458.112,93

Quelle: Köberl/Prettenthaler (2009), IHS-Erhebungen, Berechnungen.

5.3 Kosten einer Ehescheidung

KlientInnen der Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken nehmen deren Angebot in 25 Prozent der Fälle auf Betreiben der Partnerin / des Partners oder auf Veranlassung von Verwandten in Anspruch. Und 70 Prozent erleiden aufgrund ihrer Spielproblematik Krisen in der Familie oder der Beziehung. Aus den qualitativen Interviews mit ExpertInnen der Einrichtungen lässt sich schließen, dass es in rund der Hälfte der Fälle schließlich zu einer formellen Scheidung kommt bzw. dass KlientInnen eine solche bereits hinter sich haben.

Für die Kosten einer Scheidung fallen für Scheidungsantrag und Scheidungsverhandlung zusammen zumindest € 586 pro Paar an (Tabelle 6).

Für die Ermittlung der Gesamtkosten ist zunächst der Anteil der Verheirateten sowie der bereits Geschiedenen unter den KlientInnen zu eruieren. Dazu wird die Mikrozensus-Arbeitskräfteerhebung zum Familienstand herangezogen.²⁰ Es wird dabei die Annahme getroffen, dass sich die KlientInnen der Einrichtungen in etwa gleich verteilen. Solchermaßen lassen sich 1.803 KlientInnen mit akuten Beziehungsproblemen ermitteln, wovon 901 in der Folge auch faktisch geschieden werden. Zusammen mit KlientInnen, die eine Scheidung bereits hinter sich haben, sind in Summe 1.182 Glücksspielkausale Scheidungen.

Unter der Annahme der minimalen Verfahrenskosten lassen sich Kosten von in Summe € 692.546 ermitteln, die auf Ehescheidungen infolge einer Spielsuchtproblematik zurückgehen.

²⁰ Statistik Austria, StatCube, Familien (Mikrozensus-Arbeitskräfteerhebung).

Tabelle 6: KlientInnen und Kosten – Ehescheidung (2019)

KlientInnen - alle Einrichtungen		3.530
Anzahl verheiratet/eingetr. Partnerschaft		2.575
davon - Beziehungsprobleme		1.803
davon - faktische Scheidung		901
<i>Scheidung</i>	<i>Anzahl KlientInnen</i>	
Anzahl Geschiedene+Scheidungen		1.182
<i>Scheidung</i>	<i>Kosten</i>	
Scheidungsantrag/Scheidungsverhandlung	€	692.546,46
Kosten/KlientIn	€	586,00

Quelle: IHS-Recherchen: Statistik Austria, www.oesterreich.gv.at, IHS-Erhebungen/Berechnungen.

5.4 Kosten AMS-Beratung

Die Befragung der ExpertInnen von Spielsuchteinrichtungen richtete sich im Rahmen der Problemlagen auch nach dem Anteil der KlientInnen, die infolge der Spielproblematik von Arbeitslosigkeit betroffen sind. Im Mittel traf das auf 28 Prozent aller KlientInnen aller Einrichtungen zu.

Die administrativen Kosten, die sich daraus ergeben, gehen auf die Betreuung durch das österreichische Arbeitsmarktservice (AMS), der alleinigen Vermittlungsagentur für Erwerbslose in Österreich, zurück. Die Kosten der Betreuung lassen sich näherungsweise auf der Grundlage des Ausgabenersatzes des Bundes gemäß § 41 Abs. (1) AMSG eruieren.²¹ Demnach werden dem AMS vom Bund alle Personal- und Sachausgaben zur Vollziehung u. a. des AMSG ersetzt. Aus dem Betrag des Ausgabenersatzes des Jahres 2019 und der Anzahl der von Arbeitslosigkeit betroffenen Personen, beides ist im Geschäftsbericht des AMS angeführt, lassen sich die durchschnittlichen Betreuungskosten je AMS-KundIn ermitteln.²² Im Jahr 2019 sind 977 KlientInnen der Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken von Arbeitslosigkeit betroffen, woraus durch die Betreuung durch das AMS Kosten von schätzungsweise € 583.026 entstehen (Tabelle 7).

Diese Schätzung basiert auf der Annahme, dass sich der Betreuungsaufwand von KlientInnen der Einrichtung hinsichtlich Art und Umfang nicht von jenem der Gesamtheit aller betreuten AMS-KundInnen unterscheidet. Dazu wurden auch Recherchen beim AMS durchgeführt. Allerdings lässt sich aus dem AMS-Datenbestand nicht die Anzahl der

²¹ § 41 AMSG: (1) Das Arbeitsmarktservice bestreitet die Personal- und Sachausgaben für die Vollziehung dieses Bundesgesetzes, des Arbeitslosenversicherungsgesetzes 1977, des Sonderunterstützungsgesetzes, BGBl. Nr. 642/1973, des Ausländerbeschäftigungsgesetzes sowie sonstiger dem Arbeitsmarktservice zur Vollziehung übertragener Bundesgesetze in eigenem Namen und auf eigene Rechnung.

²² Siehe: AMS-Geschäftsbericht 2019, <https://www.ams.at/organisation/geschaeftsberichte/geschaeftsberichte-oesterreich>, aufgerufen am 1.12.2020.

KundInnen eruieren, die wegen einer Spielsuchtproblematik Vermittlungseinschränkungen aufweisen, und daher auch nicht ein spezifischer Vermittlungsaufwand bestimmen.

Tabelle 7: KlientInnen und Kosten – AMS-Betreuung (2019)

KlientInnen - alle Einrichtungen	3.530
Problem "Arbeitslosigkeit"	28%
AMS-Betreuung	Anzahl KlientInnen
Summe	977
AMS-Betreuung	Kosten
Summe	€ 583.026,64
Kosten/KlientIn	€ 596,72

Quelle: AMS-Geschäftsbericht 2019, IHS-Erhebungen/Berechnungen.

5.5 Direkte Kosten insgesamt

Aus den einzelnen Detailkosten im Rahmen der direkten Kosten, die in der Gruppe der KlientInnen der befragten Einrichtungen aufgrund einer Spielsuchtproblematik entstehen, lässt sich die Summe der Kosten angeben (Tabelle 8). Diese beträgt im Jahr 2019 rund € 8,7 Mio. Mit 52 Prozent haben daran die Beratungs-, Betreuungs- und Behandlungskosten den größten Anteil. Es folgen Kosten, die durch polizeiliche, justizielle oder sozialarbeiterische Interventionen im Zuge von Kriminalität, die durch Glücksspiel verursacht wurde, also konkret durch Beschaffungskriminalität (28 Prozent). Die Anteile der übrigen direkten Kosten, also behördlich-administrativer Aufwand verursacht durch spielkausale Scheidungen, Arbeitslosigkeit oder Verschuldung, liegen jeweils zwischen 6 Prozent und 8 Prozent.

Tabelle 8: Direkte Kosten – Anteile in % (2019)

Direkte Kosten nach Kostenstellen	Kosten	Anteile in %
Kosten - Beratung, Betreuung, Behandlung	€ 4.493.588,86	52%
Kosten - Schuldnerberatung	€ 492.382,05	6%
Kosten - GS-kausale Kriminalität	€ 2.458.112,93	28%
Kosten - Scheidung	€ 692.546,46	8%
Kosten - AMS-Betreuung	€ 583.026,64	7%
Summe	€ 8.719.656,95	100%

Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen/Recherchen.

6 Direkte Kosten – Szenarien

Für die nun folgenden Szenarien der mutmaßlichen Gesamtkosten von Spielsuchtproblematiken, die aus allen direkten und indirekten Kosten in Österreich im Jahr 2019 resultieren, werden folgende Grundgesamtheiten definiert (Tabelle 9).

Wie noch beschrieben wird, gründen diese Szenarien auf zwei grundsätzlichen Ansätzen. Zum einen werden zwei Szenarien auf Basis der Ergebnisse der Fragebogenerhebungen hinsichtlich der unterschiedlichen Versorgungsgrade mit Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken angenommen: Eines, das unter den gegebenen Bedingungen als realisierbar erscheint, nennt sich „Szenario A“. In „Szenario B“ wird hingegen der höchste Versorgungsgrad eines Bundeslandes unterstellt.

Zwei weitere Szenarien setzen an den Prävalenzraten an, also an den Bevölkerungsgruppen, die mutmaßlich Spielprobleme aufweisen, in der Regel aber nicht betreut oder behandelt werden.²³ Darunter werden einmal nur die pathologischen – „Szenario C“ – und darüber hinaus alle SpielerInnen mit einer Spielproblematik – „Szenario D“ – gefasst.

Tabelle 9: Grundgesamtheiten der Kostenszenarien (2019)

Kosten-Szenarien	SpielerInnen - Anzahl
IHS-Erhebung	
Ist-Kosten	3.530
realisierbares "Szenario A" (Bundesland A)	4.354
höchster realer Versorgungsgrad in Ö - "Szenario B" (Bundesland B)	12.151
Prävalenz Bevölkerung (Kalke 2015)	
pathologische SpielerInnen "Szenario C"	46.427
pathologische + problematische SpielerInnen "Szenario D"	81.622

Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen; Kalke (2015).

²³ Siehe dazu Tabelle 1: Grundgesamtheit (2019).

6.1 Szenario – Versorgungsgrade der Bundesländer

Die Ist-Kosten-Analyse gründet auf dem gegebenen Betreuungsangebot in den einzelnen Bundesländern für Personen mit Spielsuchtproblemen. Diese Angebote sind unterschiedlich ausgeprägt, woraus sich auf den Versorgungsgrad mit Hilfseinrichtungen und somit auch auf die Ausschöpfung eines realistischen Nutzungspotenzials von SpielerInnen mit Spielsuchtproblemen schließen lässt.

Methodisch wird dazu der Anteil der KlientInnen von Beratungs- und Hilfseinrichtungen eines Bundeslandes auf dessen Wohnbevölkerung zwischen 14 und 65 errechnet. Diese Altersspanne wird üblicherweise zur Errechnung der Spielsuchtprävalenz unter der Bevölkerung herangezogen. Die Bandbreite dieser Anteile liegt dabei zwischen 0,003 Prozent und 1,16 Prozent. Im österreichischen Durchschnitt beträgt der Anteil der KlientInnen aller Einrichtungen 0,05 Prozent. Wenn nun angenommen wird, dass unter Bedingungen eines besseren Versorgungsgrades mit solchen Einrichtungen auch der Nutzungsgrad durch SpielerInnen mit einer Spielproblematik steigen würde, kann nun das Bundesland mit dem höchsten Anteil (1,16 Prozent) als obere Marke unter den gegebenen Angebotsbedingungen gesetzt werden. Darüber hinaus kann auch der Anteil jenes Bundeslandes (0,06 Prozent) herangezogen werden, wo unter den gegebenen Bedingungen der Finanzierung von Einrichtungen von einem realistischen Versorgungsgrad ausgegangen werden kann, der auch von anderen Bundesländern als realisierbar erscheint.

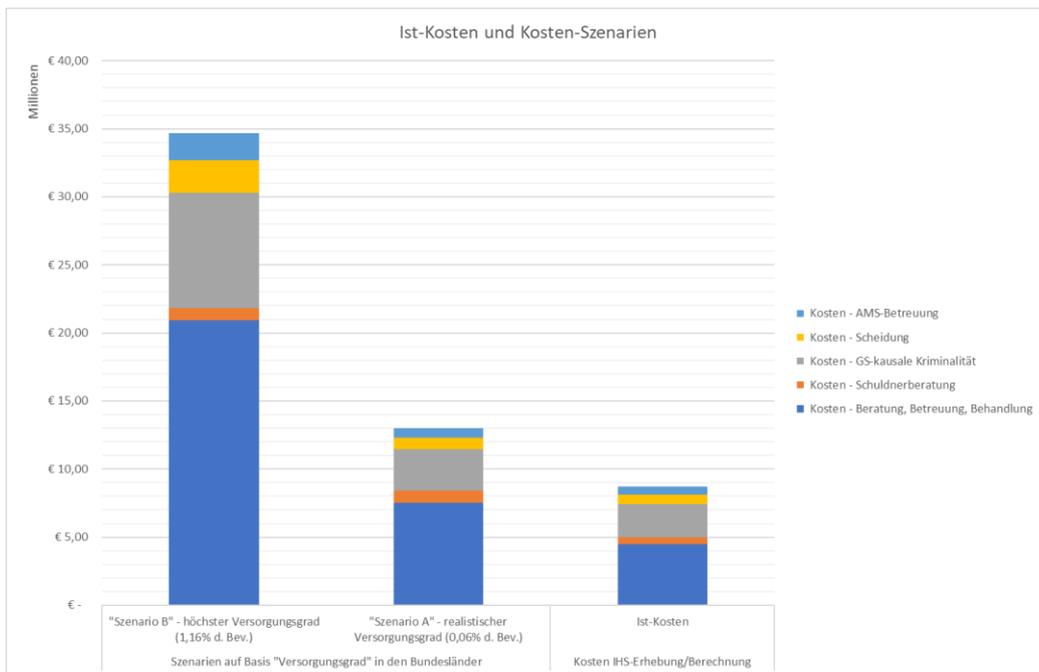
Aus Gründen zugesicherter Anonymität werden die einzelnen Bundesländer namentlich nicht genannt, zumal die Anzahl der Einrichtungen so klein ist, dass eine Identifizierung wahrscheinlich wäre. Somit werden in den beiden Szenarien, die von realen Versorgungsangeboten ausgehen, die Kosten in jenen Bundesländern, die unter einem Anteil der KlientInnen an der Wohnbevölkerung im Alter zwischen 14 und 65 Jahren von A – 0,06 Prozent bzw. von B – 1,16 Prozent liegen, jeweils auf diese beiden Niveaus hochgerechnet. Diese Kosten-Szenarien sind in der folgenden Abbildung 6 dargestellt und werden den Ist-Kosten gegenübergestellt.

Die Kosten werden dabei wieder nach Kostenstellen differenziert angegeben. Was die Kosten der Schuldnerberatung betrifft, wird der realisierbare Versorgungsgrad jenes Bundeslandes herangezogen, das diesbezüglich den höchsten Anteil an KlientInnen in einer Schuldnerberatung bemessen an der Wohnbevölkerung im Alter zwischen 14 und 65 Jahren von 0,022 Prozent aufweist.

Die Gegenüberstellung der beiden Szenarien mit den Ist-Kosten auf der Basis der IHS-Erhebungen zeigt, dass im realisierbaren „Szenario A“ die Gesamtkosten der direkten Effekte von rund € 9 Mio. auf rund € 13 Mio. ansteigen würden. Im „Szenario B“, das alle

Bundesländer auf das Niveau des aktuell höchsten Versorgungsgrades stellen würde, würden die direkten Kosten auf etwas unter € 35 Mio. ansteigen.

Abbildung 6: Kosten-Szenarien – Basis Versorgungsgrad in den Bundesländern (2019)



Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen/Recherchen.

6.2 Szenario – Prävalenzraten

Neben der Berechnung von Kostenszenarien auf der Grundlage der gegebenen Betreuungsbedingungen in Österreich lassen sich solche auch auf Basis der Prävalenzraten von Spielproblematiken in Österreich erstellen. Dazu kann auf eine Repräsentativerhebung in Österreich im Jahr 2015 von Jens Kalke und Martin Wurst rekurriert werden.²⁴ Darin wird ein Anteil von SpielerInnen mit problematischem Spielverhalten an der österreichischen Bevölkerung zwischen 14 und 65 Jahren von 0,47 Prozent und mit einem von pathologischem von 0,62 Prozent ermittelt (Tabelle 10). Werden diese Raten nun auf die Bevölkerung des Jahres 2019 umgelegt, so lässt sich eine Anzahl von 81.622 Personen ermitteln, die in Österreich ein problematisches oder pathologisches Spielverhalten aufweisen. Davon weisen 46.427 ein pathologisches Spielverhalten auf. Bezogen auf die 3.530 KlientInnen der befragten Beratungs- und Hilfseinrichtungen in Österreich bedeutet das, dass 4 Prozent aller problematischen oder pathologischen und 5,4 Prozent aller pathologischen SpielerInnen des Jahres 2019 mittelbar von der IHS-Befragung umfasst sind.

Tabelle 10: Prävalenzen – Spielsucht in Österreich (2015/2019)

2019	Summe	Problematische und pathologische SpielerInnen	Pathologische SpielerInnen
Bevölkerung 14-65	7.488.238	81.622	46.427
Prävalenzraten (Kalke 2015)		1,09%	0,62%
KlientInnen - Spielprobleme (insgesamt)	3.530	3.296	2.512
<i>Anteil an Bevölkerung mit Spielproblematik</i>	<i>4,3%</i>	<i>4,0%</i>	<i>5,4%</i>

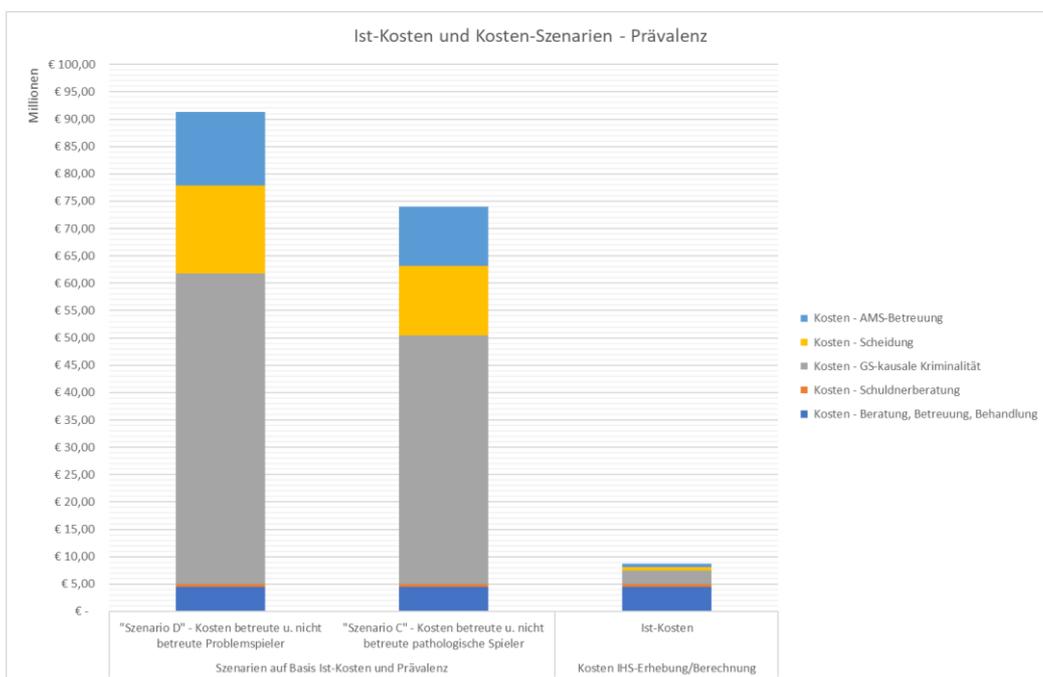
Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen; Kalke (2015); Statistik Austria – Wohnbevölkerung.

Basierend auf diesen Anteilen können nun zwei weitere Kostenszenarien angestellt werden, indem die direkten Kosten einerseits auf alle pathologischen SpielerInnen („Szenario C“) und andererseits auf die Gesamtheit aller problematischen und pathologischen SpielerInnen („Szenario D“) hochgerechnet werden. Nachdem diese SpielerInnen eben nur zu 4 Prozent bzw. 5,4 Prozent in einer Einrichtung betreut oder behandelt werden, bleiben die diesbezüglichen Ist-Kosten, also Beratung/Betreuung/Behandlung und Schuldnerberatung konstant. Die Kosten für Beschaffungskriminalität, Scheidungen und Arbeitslosigkeit steigen hingegen linear an. Es wird angenommen, dass die Gruppe der unbetreuten bzw. unbehandelten Personen mit Spielproblematiken zumindest die gleichen Problemlagen hinsichtlich ihrer privaten Beziehungen, Schulden und Kriminalität sowie am Arbeitsplatz haben.

²⁴ Jens Kalke, Martin Wurst, Glücksspielverhalten und Glücksspielprobleme in Österreich, Ergebnisse der Repräsentativerhebung 2015, Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung, Hamburg 2015.

In der folgenden Darstellung (Abbildung 7) sind „Szenario C“ für pathologische und „Szenario D“ für die Summe aller problematischen und pathologischen SpielerInnen mit den Ist-Kosten konfrontiert. Das würde bedeuten, dass die tatsächlichen direkten Kosten unter Einbeziehung nur der pathologischen SpielerInnen auf rund € 74 Mio. zu veranschlagen sind. Werden dazu auch noch die Kosten der problematischen SpielerInnen hinzugerechnet, so muss im Jahr 2019 von spielkausalen direkten Folgekosten in der Höhe von rund € 91 Mio. ausgegangen werden.

Abbildung 7: Kosten-Szenarien – Basis Prävalenz (2015/2019)



Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen/Recherchen.

7 Indirekte Effekte von Spielproblematiken

Abgesehen von Kosten, die durch Spielproblematiken unmittelbar anfallen, also eben Behandlungen, Kosten bei der Schuldnerberatung, dem AMS, der Strafverfolgung oder durch Scheidungen, entstehen solche Effekte auch mittelbar, also indirekt auf Wertschöpfung, Beschäftigung sowie Steuern und Abgaben in Österreich.

7.1 Methode: Input-Output-Analyse

Die Quantifizierung dieser indirekten und induzierten Effekte erfolgt mittels Input-Output-Analyse. Die **direkten Effekte** sind dabei Wirkungen, die unmittelbar durch die mit den internationalen Organisationen in Zusammenhang stehenden Ausgaben eines oder mehrerer Sektoren entstehen (wie z. B. Gehälter der spielsüchtigen MitarbeiterInnen). Bei den **indirekten Effekten** handelt es sich dagegen um die Nachfrage, die diese Sektoren wiederum bei ihren Vorleistern entlang der Wertschöpfungskette generieren. Die **konsuminduzierten Effekte** entstehen dadurch, dass die direkt und indirekt Beschäftigten einen Teil ihrer Einkommen wieder für Güter und Dienstleistungen ausgeben. **Investitionsinduzierte Effekte** entstehen durch Ausgaben an vorgelagerte Unternehmen, die wiederum einen Teil ihrer Einnahmen investieren.

Im Rahmen dieser Studie werden Beschäftigungseffekte (in Vollzeitäquivalenten), Wertschöpfungseffekte sowie fiskalische Effekte quantifiziert. Zur Quantifizierung der volkswirtschaftlichen Effekte wird die Input-Output-Analyse herangezogen. Sie erfasst die wechselseitig verknüpften Liefer- und Bezugsstrukturen der einzelnen Sektoren einer Wirtschaft und quantifiziert den multiplikativ verstärkten gesamtwirtschaftlichen Effekt. Sie ermöglicht die Berechnung von direkten, indirekten und induzierten Wertschöpfungs- und Beschäftigungseffekten. Zudem lassen sich mit diesem Instrument die Effekte auf das gesamtwirtschaftliche Aufkommen an Steuern und Sozialabgaben berechnen. Die Input-Output-Analyse basiert auf den österreichischen Input-Output-Tabellen, welche von der *Statistik Austria (2020)* ergänzend zur volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung jährlich erstellt werden.

7.2 Indirekte Effekte aus Betreuung und Behandlung

Zuvorderst entstehen indirekte Wirkungen durch Betreuung und Behandlung von KlientInnen einer Beratungs- oder Hilfseinrichtung im Kontext von Spielproblematiken. Diese verursachen Kosten, aber auch positive ökonomische Effekte.

Wie in Kapitel 5.5 ausgeführt, besteht Bedarf an ambulanter und stationärer Behandlung von Spielsüchtigen, Schuldnerberatung, Betreuung durch das AMS usw., wofür unmittelbare Kosten der Spielsucht mit € 8,72 Mio. entstehen.

Die Beratung bzw. die Betreuung der Spielsüchtigen werden jedoch durch SpezialistInnen durchgeführt, die solcherart zu einem (zusätzlichen) Einkommen kommen (direkter Effekt), das zum Teil durch Konsum der Wirtschaft zugutekommt (konsuminduzierter Effekt). Für die Durchführung sind darüber hinaus bestimmte Vorleistungen notwendig (Räumlichkeiten, Energie uvm.), wodurch ein weiterer Wirkungskreislauf ausgelöst wird, für den zusätzliche Beschäftigung notwendig wird. Diese unmittelbaren Effekte wirken sich aus wirtschaftlicher Sicht positiv auf Bruttowertschöpfung, Beschäftigung, Steuern und Abgaben aus.

Die oben genannten unmittelbaren Kosten in der Höhe von € 8,72 Mio. lösen insgesamt eine Bruttowertschöpfung von € 7,65 Mio., 168 Beschäftigungsverhältnisse (davon 113 Frauen) und öffentliche Abgaben von € 3,84 Mio. aus (Tabelle 11).

Wenn sich Personen mit problematischem oder pathologischem Spielverhalten in Behandlung begeben, können diese für die Dauer der Behandlung nicht beruflich aktiv sein. Der Arbeitseinsatz in diesem Zeitraum fehlt daher. Das Fehlen von MitarbeiterInnen hat zur Folge, dass die betroffenen Unternehmen entsprechend weniger aktiv sein, d. h. weniger produzieren können und daher auch weniger an Vorleistungen von anderen Unternehmen benötigen. Auch die Unternehmensgewinne reduzieren sich. In Folge nimmt die öffentliche Hand auch weniger an Steuern und Abgaben ein. Zu den unmittelbaren kommt daher ein mittelbarer Effekt der ambulanten bzw. stationären Aufenthalte von Spielsüchtigen hinzu.

Von den 3.530 KlientInnen einer Einrichtung der Spielsuchthilfe waren 345 in stationärer und 3.185 in ambulanter Behandlung (Tabelle 2). Die durchschnittliche stationäre Behandlung dauerte etwa zwei Monate an, eine ambulante Behandlung findet etwa alle zwei Wochen über ein Jahr statt und jede ambulante Sitzung dauert etwa eine Stunde. Zusammengefasst befanden sich daher spielsüchtige Personen im Ausmaß von 690 Wochen in stationärer und 91.780 Stunden in ambulanter Behandlung.

65,7 Prozent der Spielsüchtigen sind berufstätig. Ein Arbeitsjahr dauert etwa 45 Wochen, da Urlaub und Feiertage bereits abgezogen wurden. Der Arbeitsausfall durch

stationäre Behandlungen entspricht daher etwa 10,3 Beschäftigungsverhältnissen pro Jahr und jener durch ambulante Behandlungen etwa 31,4 Beschäftigungsverhältnissen pro Jahr. Zudem wird angenommen, dass der Anteil an Spielsüchtigen in jedem Sektor identisch ist.

Durch die Behandlungen von Spielsuchtproblematiken reduziert sich die Bruttowertschöpfung um einen Betrag zwischen € 3,4 Mio. und € 5,3 Mio. Die Reduktion an geleisteter Arbeit entspricht einem Ausmaß zwischen 47,5 und 75,5 Beschäftigungsäquivalenten. Zudem nimmt die öffentliche Hand zwischen € 1,1 Mio. und € 1,9 Mio. weniger Steuern und Abgaben ein.

7.3 Kosten durch Produktivitätsverlust und Kündigungen

Zusätzlich zu den Effekten der Behandlung von Spielsuchtproblematiken kommen weitere zum Tragen. Die Produktivitätsverluste durch physische und geistige Abwesenheiten vom Arbeitsplatz bzw. Kündigungen von Spielsüchtigen verursachen eine Reihe an ökonomischen Kosten (mittelbare Effekte). Die indirekten Kosten betreffen keineswegs nur die Spielsüchtigen selbst, wie Fiedler erklärt.²⁵ Eine verringerte Produktivität von Erwerbstätigen ist für ArbeitgeberInnen nicht immer klar ersichtlich oder auf die jeweilige Person zurückzuführen. Selbst wenn der Produktivitätsverlust auffällt, erschwert ein rigider Arbeitsmarkt, wie auch in Österreich, eine zeitnahe Reaktion darauf. Reaktionen können Entgeltkürzungen oder Entlassungen sein. Entgeltkürzungen, sofern möglich, können als private Kosten gesehen werden, die aber meist nur zeitlich verzögert eingesetzt werden können. Auch im Falle einer Entlassung entstehen durch die Suche, Einstellung und Einarbeitung einer neuen Arbeitskraft zusätzliche Kosten auf Seiten der ArbeitgeberInnen. Durch Spielsucht bedingte Produktivitätsverluste können demnach überwiegend als technologische Externalitäten verstanden werden.

In der einschlägigen Literatur gibt es vielfache Belege für Produktivitätsverluste bei pathologischen GlücksspielerInnen. Dabei sind im deutschsprachigen Raum vor allem *Künzi* und *Becker* hervorzuheben.²⁶ *Fiedler* unterscheidet zwischen vier Formen, die der Glücksspielsuchtinduzierte Produktivitätsverlust annehmen kann:²⁷ (1) Fehlzeiten, (2) verringerte Produktivität, Konzentrationsschwierigkeiten oder geringere Motivation am

²⁵ Siehe Ingo Fiedler, Glücksspiele. Eine verhaltens- und gesundheitsökonomische Analyse mit rechtspolitischen Empfehlungen, Ökonomische Analyse des Rechts, Schriftenreihe Law and Economics, Bd. 16, Michael Adams (Hg.), Frankfurt am Main, 2016, S. 231f.

²⁶ Tilman Becker, Soziale Kosten des Glücksspiels in Deutschland. Forschungsstelle Glücksspiel, Schriftenreihe zur Glücksspielforschung, Bd. 7, Tilman Becker (Hg.), Frankfurt/Main, 2011.

BASS, Büro für Arbeits- und Sozialpolitische Studien, Fritschi Künzi, Julien Gehrig, Julien, Soziale Kosten des Glücksspiels in Casinos. Im Auftrag der Eidgenössischen Spielbankenkommission ESBK, Bern 2009.

²⁷ Siehe Fiedler (2016), S. 232.

Arbeitsplatz, (3) Jobwechsel und (4) Suizid. Eine weitere Untersuchung der konkreten Formen des Produktivitätsverlusts würde den Rahmen dieser Studie jedoch sprengen.

Die Produktivitätsverluste durch Spielsüchtige haben verschiedene Multiplikatorwirkungen zur Folge. Unmittelbar betroffen ist die Bruttowertschöpfung, deren Hauptbestandteile die individuellen und betrieblichen Einkommen sind. Letztere sind durch Produktivitätsverluste unmittelbar betroffen, da im Extremfall unveränderlichen Kosten niedrigere Leistungen gegenüberstehen. Die individuellen und betrieblichen Einkommenswirkungen werden gemeinsam mit den dadurch ausgelösten induzierten Wirkungen als minimale Effekte bezeichnet.

Weiters sind auch Auswirkungen auf den Bedarf an Vorleistungen zu erwarten. Wird angenommen, dass dieser Vorleistungsbedarf im gleichen Ausmaß wie das individuelle und das betriebliche Einkommen sinkt, erhält man die dargestellten Maximizeffekte. Es ist jedoch zu erwarten, dass der Vorleistungsbedarf unterproportional ansteigen wird, da angenommen wird, dass nur die variablen, aber nicht die Fixkosten betroffen sind. Der tatsächliche Effekt liegt daher zwischen den präsentierten Minimal- und Maximizeffekten.

In Fiedler²⁸ werden die Produktivitätsverluste aufgrund von Spielsucht auf 0,0196 Fehltage pro Monat für problematische und auf 0,5 Fehltage pro Monat für pathologische SpielerInnen eingeschätzt.

Das durchschnittliche Monatsnettoeinkommen einer/eines Spielsüchtigen lag 2019 bei € 1.639 und damit 28,5 Prozent unterhalb des allgemeinen durchschnittlichen Monatsnettoeinkommens von € 2.292.²⁹

Wie auch in der IHS-Vorgängerstudie³⁰ wird angenommen, dass 8,2 Prozent der Spielsüchtigen von spielsuchtverursachten Kündigungen betroffen sind und dass die durchschnittliche Suchdauer für einen Ersatz drei Monate dauert. Tabelle 11 zeigt für die Gruppe der 3.530 behandelten KlientInnen einer Einrichtung sowohl Minimal- als auch Maximalwerte der Effekte von glücksspielinduziertem Produktivitätsverlust und Kündigungen 2019. Diese betragen insgesamt zwischen € 4,2 Mio. und € 6,6 Mio. Der Produktivitätsverlust schlägt sich darüber hinaus in einem Verlust zwischen 58,7 und 93,3 Beschäftigungsäquivalenten sowie in reduzierten Einnahmen der öffentlichen Hand an Steuern und Abgaben zwischen € 1,4 Mio. und € 2,4 Mio. nieder.

²⁸ Ebd.

²⁹ Durchschnittliches Monatseinkommen siehe Izabela Horodecki, Peter Berger, Ambulante Behandlungseinrichtung Spielsuchthilfe – Wien, Tätigkeits- und Forschungsdaten, Jahresbericht 2019, S. 77.

³⁰ Günther Grohall, Hermann Kuschej, Die Sozialen Kosten des Online Glücksspiels in Österreich, IHS-Projektbericht, Studie im Auftrag von Österreichische Lotterien GmbH, Wien 2014.

Tabelle 11: Indirekte Kosten-/Nutzeneffekte – Spielsucht in Österreich (2019)

	Ist-Kosten IHS-Erhebung	
	min.	max.
<i>Negative Effekte</i>		
Σ Arbeitsausfälle: amb. + stat. Behandlungen	€ 3.410.000	€ 5.330.000
<i>Verlust - Beschäftigungsäquivalente</i>	47,5	75,7
<i>Verlust - Steuern/Abgaben</i>	€ 1.170.000	€ 1.910.000
Σ Produktivitätsverlust: Arbeitsplatz + Kündigungen	€ 4.216.306	€ 6.578.607
<i>Verlust - Beschäftigungsäquivalente</i>	58,7	93,3
<i>Verlust - Steuern/Abgaben</i>	€ 1.436.096	€ 2.359.111
Σ Verlust - Beschäftigungsäquivalente	106,2	169,0
Σ Steuern und Abgaben	€ 2.606.096	€ 4.269.111
Summe negative monetäre Effekte	€ 10.232.402	€ 16.177.718
Σ Ausfälle: Äquivalent -> Beschäftigungsverhältnisse	106,2	169,0
<i>Positive Effekte (Behandlungseinrichtungen)</i>		
Σ Produktivitätsgewinne: Einstellungen+Aufträge	€	7.650.000
Σ Steuern und Abgaben	€	3.840.000
Summe positive monetäre Effekte	€	11.490.000
Σ Einstellungen: Äquivalent -> Beschäftigungsverhältnisse		168,0
<i>Saldo negative/positive Effekte</i>		
Saldo: Σ Ausfälle - positive Effekte	-€ 23.694	€ 4.258.607
Saldo: Σ Steuern Ausfälle - positive Effekte	-€ 1.233.904	€ 429.111
Summe Saldo monetäre Effekte	-€ 1.257.598	€ 4.687.718
Saldo: Σ Beschäftigungsverhältnisse	-61,8	1,0

Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen/Recherchen.

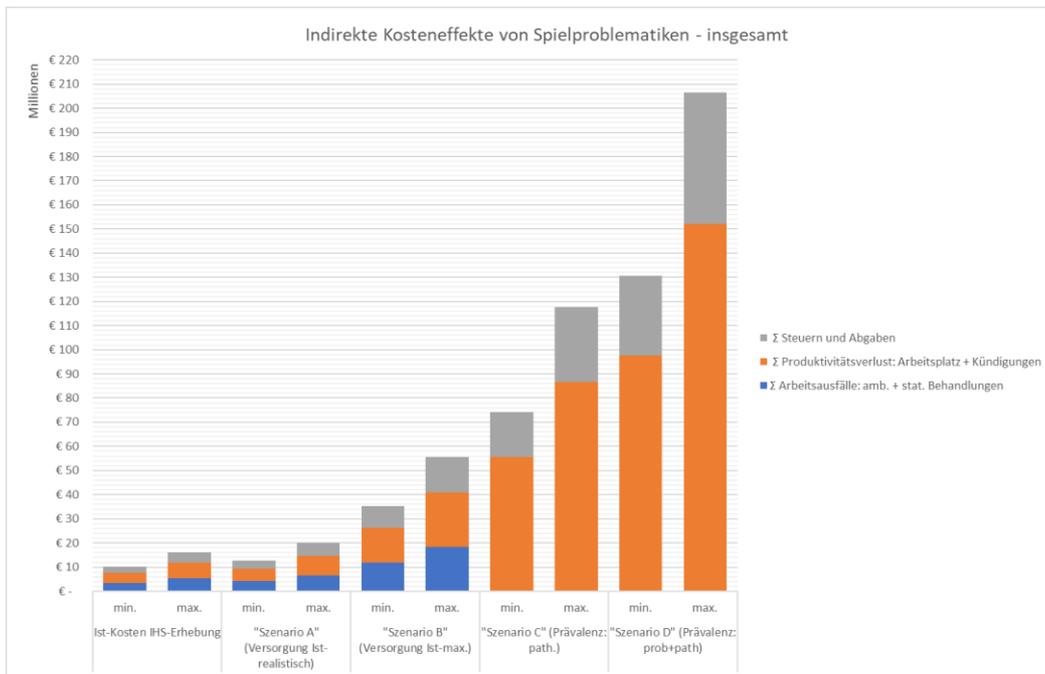
7.4 Saldo indirekte Kosten

Werden nun die negativen mit den positiven gemeinwirtschaftlichen Effekten, die aus der Behandlung der 3.530 KlientInnen mit Spielsuchtproblematiken im Jahr 2019 resultieren, saldiert, so zeigt sich, dass die positiven Effekte schon an der oberen Bandbreite der erwartbaren Ergebnisse verpuffen und somit der Öffentlichkeit Kosten von rund € 4,7 Mio. entstehen.

8 Indirekte Effekte – Kostenszenarien

Die Summe der indirekten Kosteneffekte lässt sich nun auch anhand der im Kapitel zuvor entwickelten Szenarien darstellen (Abbildung 8).

Abbildung 8: Indirekte Kosteneffekte von Spielproblematiken (2019)



Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen/Recherchen.

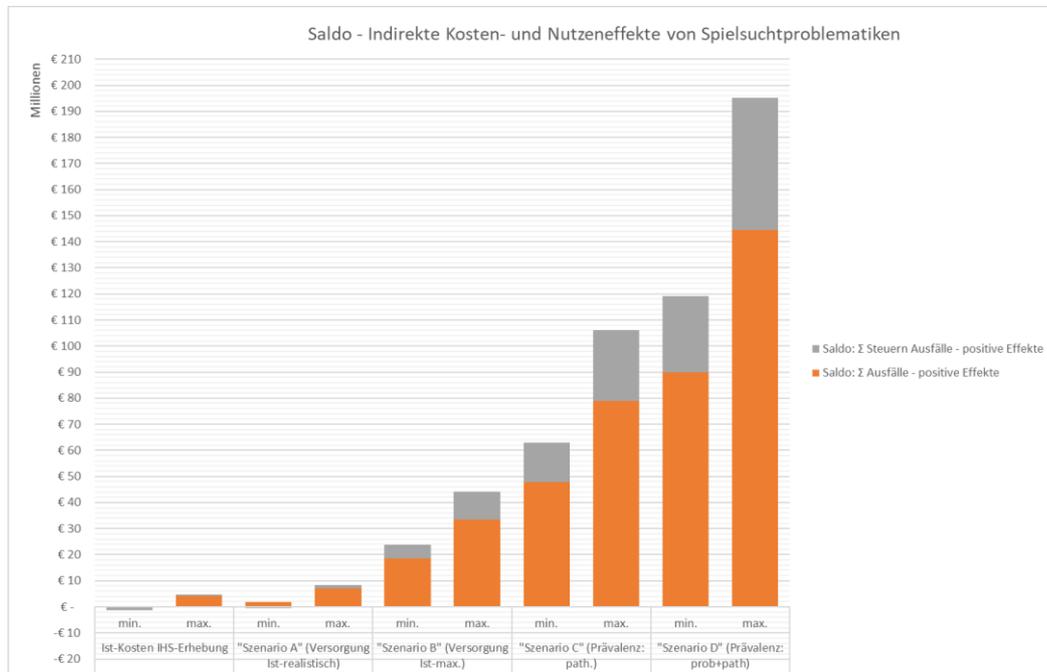
Darüber hinaus kann der Saldo aller indirekten Effekte gebildet werden (Abbildung 9). In „Szenario A“, also unter der Annahme, dass in allen Bundesländern unter den gegebenen Verhältnissen ein realisierbarer Versorgungsgrad von 0,06 Prozent der Bevölkerung zwischen 14 und 65 Jahren erreicht wird, würden im Saldo Mehrkosten von max. rund € 9 Mio. entstehen. Würde österreichweit ein Versorgungsgrad von 1,16 Prozent („Szenario B“) erreicht, so würden in der Bilanz Mehrkosten von max. rund € 44 Mio. entstehen.

Werden nun die Prävalenzraten als Grundlage der Szenarien herangezogen, so kann auf der Grundlage der Schätzungen des Anteils aller pathologischen SpielerInnen („Szenario C“) von effektiven indirekten Kosten in der Höhe zwischen rund € 63 Mio. und € 106 Mio. ausgegangen werden. Werden dazu auch noch alle problematischen SpielerInnen in Österreich einbezogen („Szenario D“), so ist mit einem Saldo zwischen € 119 Mio. und € 195 Mio. zu rechnen.

Dieser Saldo aus indirekten negativen und – geringen – positiven Effekten ist den unmittelbaren direkten Kostenszenarien des Kapitels 6 „Kosten – Szenarien“ jeweils

hinzuzurechnen. Wobei für die indirekten Kosten jeweils nur eine Bandbreite angenommen werden kann, sodass die Darstellungen voneinander getrennt zu erfolgen haben.

Abbildung 9: Saldo indirekter Kosten- u. Nutzeneffekte von Spielproblematiken (2019)



Quelle: IHS-Erhebungen/Berechnungen/Recherchen.

9 Gesamtkosten – Spielsuchtproblematiken

Auf der Basis aller in Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken tatsächlich betreuten und behandelten KlientInnen sind gemäß Kapitel 6 „Kosten – Szenarien“ direkte Kosten von rund € 9 Mio. anzunehmen, zu denen nochmals indirekte Kosten in einer Bandbreite zwischen € 10 Mio. und € 16 Mio. hinzukommen. Von dieser Summe, die demnach zwischen € 19 Mio. und € 25 Mio. liegt, sind noch rund € 12 Mio. an positiven Effekten abzuziehen. Somit liegen die faktischen Gesamtkosten (Ist-Kosten IHS-Erhebung), die die 3.530 KlientInnen im Jahr 2019 verursachen, also zwischen rund € 7 Mio. und € 13 Mio.

In „Szenario D“, also für die Summe mutmaßlich aller problematischen und pathologischen SpielerInnen in Österreich, beliefen sich die Gesamtkosten auf rund € 210 Mio. bis € 280 Mio.

Somit ist die Bandbreite der unteren realen Gesamtkosten von € 7 Mio. auf der Grundlage der 3.530 im Jahr 2019 betreuten/behandelten KlientInnen und der prospektiven Maximalkosten von € 280 Mio. auf Grundlage der Prävalenz von Problematiken des Glücksspiels in Österreich definiert.

10 Glücksspielmarkt – Umfang/Indikatoren

Dieser Abschnitt widmet sich der Frage der Erträge von Glücksspielen in Österreich als Ergänzung zu den sozialen Kosten. Bei der Marktdarstellung ist das regulative Umfeld der Spielanbieter als Einflussfaktor auf das Angebot zu berücksichtigen. Dabei geht es darum, ob und, wenn ja, welche Lizenzen gehalten werden. Konkret sind dabei Ausspielungen im Rahmen der Glücksspiellizenzen, Landesauspielungen oder illegale Ausspielungen gemeint. Letztere umfassen Spielanbieter in Österreich ohne eine gültige Lizenz.

Zunächst gilt es dabei die Umsätze darzustellen, diese werden in der Glücksspielbranche Bruttospielerträge (BSE) genannt und definieren sich als Spieleinsätze abzüglich der ausgeschütteten Spielgewinne. Diese BSE bilden auch die Bemessungsgrundlage von Steuern und Abgaben für die Glücksspielunternehmen. Die Versteuerung von Spielgewinnen würde grundsätzlich den SpielerInnen obliegen, grundsätzlich sind Spielgewinne in Österreich aber steuerfrei.

Im Anschluss an die Darstellung der Umsätze werden die Anteile der einzelnen Spiele an der Summe der BSE ermittelt. Darüber hinaus können diese auch nach der Art der Spiellizenz gruppiert werden. Dabei geht es um das Kriterium, ob die Ausspielung im Rahmen der im Glücksspielgesetz gefassten lizenzpflichtigen Spiele erfolgt, konkret also Lotteriespiele, Casinospiele und elektronische Ausspielungen (online), oder ob es sich um Ausspielungen handelt, die nicht im Glücksspielgesetz subsumiert sind und infolgedessen in den Bundesländern bewilligt werden müssten. Letztere umfassen Sportwetten und Ausspielungen mit Glücksspielautomaten („Kleines Glücksspiel“). Darüber hinaus werden von Spielanbietern in Österreich auch Ausspielungen ohne gültige Lizenz angeboten, also illegal angeboten. Das betrifft das Automaten- und Online-Spiel.

Anhand der Gruppierungen der Spiele nach BSE-Anteilen wird der Frage nachgegangen, welche Spiele und Lizenz-Gruppen welche Entwicklung in Bezug auf ihre Marktanteile nehmen. Weil die Marktchancen auch mit der Attraktivität der Spielmarktprodukte einhergehen, werden auch die Gewinnquoten der Spiele und Lizenzgruppen ermittelt. In diesem Zusammenhang kann die Annahme getroffen werden, dass mit höheren Spielerschutzauflagen für die legalen Spielanbieter die Gewinnquoten sinken. Umgekehrt unterliegen illegale Anbieter solchen Regulativen nicht bzw. nur solchen, die an dem Ort gelten, für den Lizenzen erworben wurden. Daraus können Marktverzerrungen zuungunsten des Spielerschutzes resultieren. Die Ergebnisse werden schließlich mit jenen der Erhebungen unter den Einrichtungen der Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken in Österreich konfrontiert, vor allem wird es um den Risikogehalt der einzelnen Spiele gehen, aber auch um die Konkurrenzfähigkeit einzelner legaler Anbieter.

10.1 Glücksspielmarkt – BSE

Der legale und illegale Gesamtmarkt im Bereich des Glücksspiels hat im Jahr 2019 ein Umsatzvolumen, also BSE, von rund € 1,93 Mrd. Die Marktdaten stammen dabei vom Branchenradar (2020)³¹ (Tabelle 12).

Tabelle 12: Bruttospielerträge (BSE) nach Spielen (2016–2019)

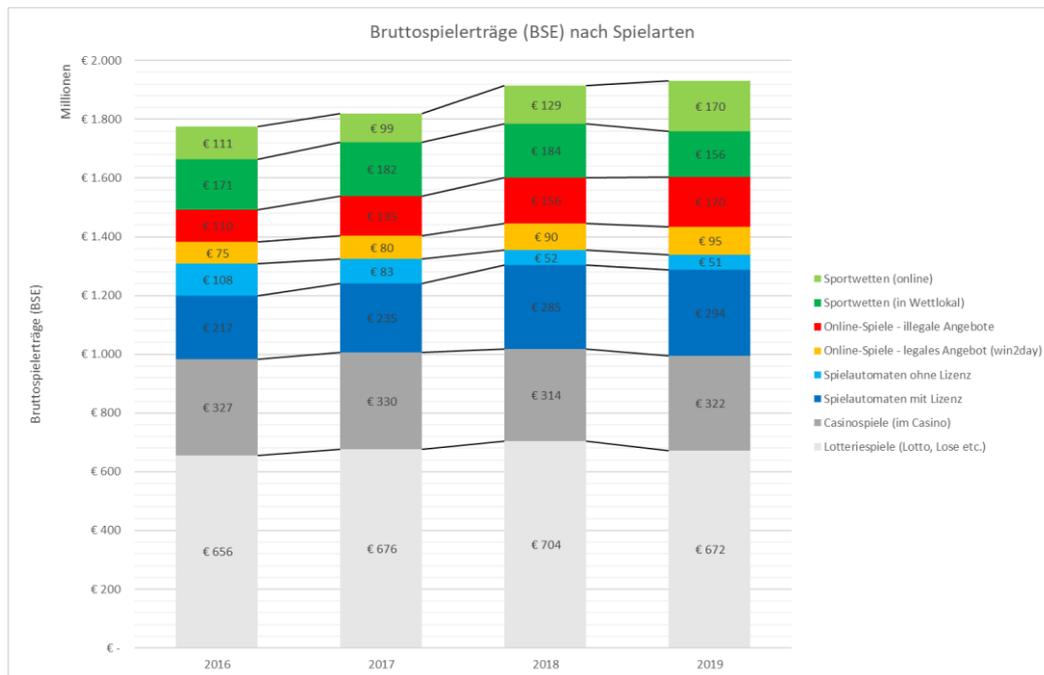
GS-Spiele gruppiert	Bruttospielerträge (BSE)				Jährliches Wachstum in % (MW 2016-2019)
	2016	2017	2018	2019	
	Mio. EUR				
Lotteriespiele (Lotto, Lose etc.)	656,0	676,0	704,0	672,0	1%
Casinospiele (im Casino)	327,0	330,0	314,0	322,0	0%
Spielautomaten mit Lizenz	217,1	235,0	284,6	294,1	11%
Spielautomaten ohne Lizenz	107,5	82,8	51,8	51,4	-20%
Online-Spiele - legales Angebot (win2day)	75,1	80,0	90,3	95,2	8%
Online-Spiele - illegale Angebote	109,8	134,6	156,4	169,6	16%
Sportwetten (in Wettlokal)	170,5	182,3	184,1	155,8	-2%
Sportwetten (online)	111,4	98,9	128,5	170,1	17%
Summe Spiele	1.774,0	1.819,0	1.913,0	1.930,0	3%

Quelle: Branchenradar (2020), IHS-Berechnungen.

Im Verlauf der Entwicklung der Spielerträge (BSE) von 2016 bis 2019 ist ein stetes Wachstum zu erkennen, das vor allem auf steigende BSE in den Bereichen von Spielautomaten, Online-Spielen und (Online-)Sportwetten zurückzuführen ist (Abbildung 10). Dagegen stagnieren die BSE des größten Anbieters in Österreich, der Casinos Austria AG und deren Tochter Österreichische Lotterien, mit ihrem Angebot an Casino- und Lotteriespielen. Die elektronischen Ausspielungen (win2day) sind durch stetes Wachstum bei relativ geringen Marktanteilen im Online-Bereich gekennzeichnet.

³¹ Branchenradar, Glücksspiel und Sportwetten in Österreich 2020, Wien 2020.

Abbildung 10: Bruttospielerträge (BSE) nach Spielarten (2016–2019)



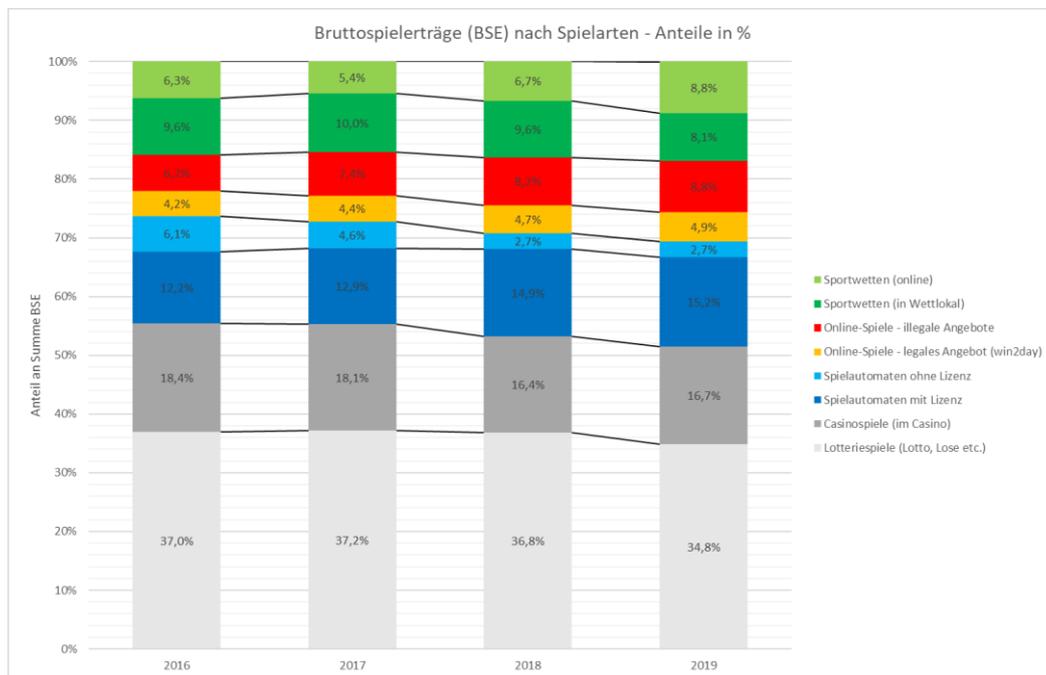
Quelle: Branchenradar (2020), IHS-Berechnungen.

10.1.1 Marktanteile von Spielen

Das Online-Angebot der Österreichischen Lotterien, win2day, hat einen Anteil von 4,9 Prozent am Gesamtmarkt (Abbildung 11). Das illegale Online-Angebot anderer Anbieter in Österreich beträgt hingegen 8,8 Prozent. Ebenso groß ist der Anteil von Online-Sportwetten, einem stark wachsenden Angebotssegment im Wett- und Glücksspielmarkt.

Das ist im Kontext dieser Studie insofern relevant, als die IHS-Erhebung unter Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken ergeben hat, dass in Bezug auf das Risikopotenzial für Spielsüchterkrankungen zwischen Online-Spiel und Online-Wetten kein großer Unterschied besteht. Beide werden als sehr riskant eingestuft und bedürften im Sinne des Spielerschutzes einer starken Limitierung bzw. Regulierung. Das gesamte, als riskant eingestufte Online-Segment repräsentiert 2019 schon rund ein Drittel des Gesamtmarkts. Das ist mehr als das im noch höheren Maße riskante Automatenenspiel, das insgesamt, also legales und illegales Angebot zusammen, einen Anteil von rund 18 Prozent hat. Das „klassische“ Angebot an Lotterien- und Casinospiele des Monopolisten Casinos Austria AG trägt nur noch knapp mehr als 50 Prozent zum Gesamtmarkt bei.

Abbildung 11: Bruttospielerträge (BSE) nach Spielarten – Anteile in % (2016–2019)



Quelle: Branchenradar (2020), IHS-Berechnungen.

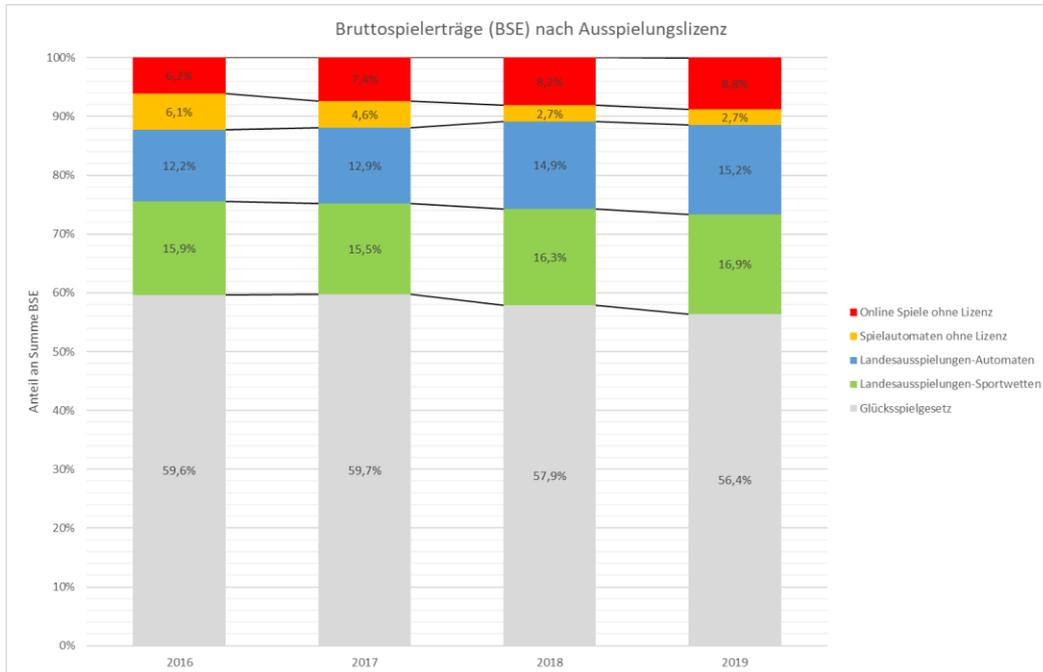
10.1.2 Marktanteile nach Art der Ausspielungslizenzen

Wird der Gesamtmarkt nach Art der Lizenzen dargestellt, auf welcher gesetzlichen Grundlage also in Österreich Umsätze (BSE) gemacht werden, so zeigt sich, dass Ausspielungen von Casinos Austria AG auf der Basis des Glücksspielgesetzes mit fallender Tendenz insgesamt noch 56,4 Prozent des Marktes ausmachen (Abbildung 12). Hingegen nimmt der Anteil, der auf Basis von Landesauspielungen erfolgt, kontinuierlich zu und liegt 2019 bei einem Drittel aller BSE.

Bei Spielerträgen, die in Österreich aus Spielen ohne gültige Lizenz erbracht werden, ist zwischen illegalen Automaten und illegalem Online-Spiel zu unterscheiden. Während sich die Anteile des illegalen Automatenspiels immer weiter ausdünnen, von 6,1 Prozent im Jahr 2016 auf 2,7 Prozent im Jahr 2019, steigen die Anteile des illegalen Automatenspiels im selben Zeitraum kontinuierlich von 6,2 Prozent auf 8,8 Prozent an.

Das Ergebnis zeigt, dass das in Bezug auf den Spielerschutz weniger regulierte Marktsegment der Sportwetten sowie der illegale Online-Bereich zuungunsten der stärker regulierten bzw. stärker kontrollierten Segmente wachsen.

Abbildung 12: Bruttospielerträge (BSE) nach Lizenz – Anteile in % (2016–2019)



Quelle: Branchenradar (2020), IHS-Berechnungen.

10.2 Wohlfahrtseffekte und Marktregulierung

Je nach Geschäftsmodell können sich Glücksspielanbieter auf unterschiedliche Marktsegmente konzentrieren. Während etwa ein staatliches Monopol ein breiteres Glücksspielangebot mit unterschiedlichen Gewinnchancen, Auszahlungsquoten und gleichzeitig kontrollierbaren finanziellen und gesundheitlichen Risikopotenzialen für SpielerInnen gewährleisten möchte, können sich Unternehmen, die solchen Beschränkungen nicht unterliegen, auf bestimmte Marktsegmente konzentrieren. Namentlich auf Gruppen von SpielerInnen, denen auch ein erhöhtes Risikopotenzial in Bezug auf Spielproblematiken anhaftet, zumal die Höhe der Spielausgaben mit dem Ausmaß der Spielsucht korreliert.

Während etwa Lotteriespiele kein ausgeprägtes Suchtpotenzial aufweisen und dementsprechend ein verhältnismäßig großer Kreis an SpielerInnen zu den Spielerträgen von Glücksspielanbietern beiträgt, sind laut einschlägigen internationalen Studien etwa im Bereich des Automatenspiels zwischen 60 Prozent und 70 Prozent der Spielerträge auf problematische und pathologische SpielerInnen zurückzuführen.³² Fiedler et al. weisen

³² Siehe Fiedler (2016), S. 356ff.

darüber hinaus auch für (Online-)Sportwettenanbieter eine hohe Abhängigkeit ihrer Geschäftsmodelle von sogenannten IntensivspielerInnen nach.³³ Dabei sind Unterschiede zwischen Ergebniswetten und Live-Wetten zu konstatieren. Im Bereich der Ergebniswetten tragen 1 Prozent der SpielerInnen zu rund 31 Prozent und 10 Prozent zu rund 71 Prozent der Wetteinsätze bei. Im Angebotssegment der Live-Wetten sind 1 Prozent der SpielerInnen aber schon für 49 Prozent und 10 Prozent sogar für 89 Prozent der Spieleinsätze verantwortlich.³⁴ Auch im (Online-)Wettsektor kommt es also tendenziell zu einer höheren Konzentration der Erträge auf einen kleineren Kreis an SpielerInnen.

Von daher vermag es nicht verwundern, dass die Wohlfahrtseffekte stark nach Glücks- und Wettspielformen sowie nach Anbietern variieren: Während etwa die staatlich lizenzierten Angebote der Casinos Austria AG und deren Tochterunternehmen, die Österreichischen Lotterien, zwar marktdominant sind, verursachen diese allerdings relativ geringe soziale Kosten. Umgekehrt verursachen relativ kleine Marktsegmente, wie das Automatenspiel oder Online-Glücksspiel und Online-Sportwetten, in der Bilanz höhere soziale Kosten. Dabei gilt es vor dem Hintergrund der internationalen Studien beim Online-Glücksspiel weiter zwischen problematischen Casinospielen und den wenig riskanten Lotteriespielen sowie bei den Online-Sportwetten zwischen riskanten Livewetten und Ergebniswetten zu unterscheiden.

Der folgende Abschnitt widmet sich in diesem Kontext der Frage der Abgaben einzelner Angebotssegmente im Glücks- und Wettspielmarkt Österreichs.

³³ Siehe Ingo Fiedler, Ante Lennart, Fred Steinmetz, Die Konvergenz von Gaming und Gambling. Eine angebotsseitige Marktanalyse mit rechtspolitischen Empfehlungen (Universität Hamburg), Wiesbaden 2018, S. 32ff.

³⁴ Ebd. S. 34ff.

11 Abgaben und Gebühren von Spielen

11.1 Reale Abgaben und (Online-)Potenzial

Die Glücksspielaufsicht gibt für das Jahr 2019 die Summe aller Abgaben und Gebühren aus Glücks- und Wettspiel mit € 624 Mio. an.³⁵ Der Anteil des Online-Spiels ist dabei nicht eigens angeführt. Dieser geht allerdings aus einer anderen Quelle hervor, namentlich aus einer parlamentarischen Anfrage zum Glücksspiel im Bereich der elektronischen Lotterien (Online-Spiel) und ihrer Beantwortung durch den zuständigen Bundesminister für Finanzen (BMF) im Mai des Jahres 2020.³⁶ Dabei wurde unter anderem nach der Höhe der Steuereinnahmen aus dem illegalen Online-Spiel gefragt.

Tabelle 13 beinhaltet die Angaben des BMF zu den Einnahmen aus dem Online-Spiel sowie die daraus aus dem Abgabensatz von 40 Prozent zu errechnenden BSE aus illegalem Online-Spiel der Jahre 2016 bis 2019. Diese werden den entsprechenden Marktdaten des Branchenradars und den auf dieser Basis ermittelten Abgaben gegenübergestellt.³⁷

Die Höhe der Einnahmen des BMF aus dem Online-Spiel deckt sich vor allem in den Jahren 2018 und 2019 nicht mit jener des Branchenradars. Eine Erklärung dafür kann einerseits darin begründet liegen, dass das BMF in der Anfragebeantwortung angibt, IP-Adressen mit österreichischer Provenienz zur Ermittlung herangezogen zu haben, während das Branchenradar angibt, Marktrecherchen bei den Glücksspielunternehmen selbst angestellt zu haben. Andererseits ist es auch möglich, dass in den Daten des BMF auch Erträge von Online-Wettplattformen enthalten sind, zumal diese auch Angebote von Online-Glücksspiel beinhalten können, welche schwerlich zu unterscheiden sind.

Durch den Entfall von Einnahmen aus illegalem Online-Spiel wären der öffentlichen Hand im Jahr 2019 rechnerisch rund € 68 Mio. entgangen. In der Bilanz ist dabei nicht nur dieser fiskalische Entgang zu bewerten, sondern auch der Umstand, dass diese Spiele

³⁵ Siehe dazu: <https://www.bmf.gv.at/themen/gluecksspiel-spielerschutz/gluecksspiel-in-oesterreich/Gluecksspiel-Bericht-2017-2019.html>, S. 56, aufgerufen am 16.03.2021.

³⁶ Anfrage der Abgeordneten Dr. Stephanie Krisper, Kolleginnen und Kollegen an den Bundesminister für Finanzen betreffend Illegales Online-Glücksspiel – Fiskalische Interessen vs. geltende Rechtslage, 1248/J XXVII. GP-Anfrage (elektr. übermittelte Version), 11.03.2020. Anfragebeantwortung BM f. Finanzen, Mag. Gernot Blümel, 1250/AB 1 von 5 vom 11.05.2020 zu 1248/J (XXVII. GP).

³⁷ Die Legitimität der Besteuerung lässt sich mit gewissen sektoralen Einschränkungen auf Bereiche, in denen Wettbewerb zwischen legalen und illegalen Wirtschaftssektoren auszuschließen ist, aus den Umsatzsteuerrichtlinien ableiten. Siehe UStR 2000, Umsatzsteuerrichtlinien 2000, 187. Demnach ist es „... nicht maßgebend ...“, ob die Tätigkeit gegen ein gesetzliches Verbot verstößt, strafbar ist oder den guten Sitten widerspricht. Allerdings mit einer Einschränkung, die potenziell auch auf den Bereich des Glücksspiels anwendbar erscheint: „ausgenommen Fälle, in denen auf Grund besonderer Vorschriften jeder Wettbewerb zwischen einem legalen und einem illegalen Wirtschaftssektor ausgeschlossen ist.“

aufgrund ihres hohen Risikopotenzials für SpielerInnen auch höhere soziale Kosten verursachen als das hinsichtlich Spielerschutz streng reglementierte legale Angebot.

Tabelle 13: Gesetzliche Abgaben und Gebühren aus illegalem Online-Spiel, Angaben BMF (2016–2019) vs. Berechnung auf Basis BSE-Branchenradar

BSE und Glücksspielabgabe §57 (2) GSpG	2016	2017	2018	2019
	Mio. EUR			
Abgaben lt. BMF	71,2	48,7	22,1	123,4
BSE lt. Abgaben BMF (errechnet)	178,0	121,7	55,2	308,4
BSE lt. Branchenradar	109,8	134,6	156,4	169,6
Abgaben - Basis BSE-Branchenradar	43,9	53,8	62,6	67,8

Quelle: Österreichisches Parlament, Abgabe laut BMF-Anfragebeantwortung vom 11.5.2020, siehe Fußnote 36, IHS-Berechnungen.

11.2 BSE und Abgaben – Relation der Anteile nach Spielen

Die Spiele, ob nun auf der Grundlage einer gültigen Lizenz für den österreichischen Markt oder nicht, können auch nach dem Kriterium einerseits ihres Gewichtes an den Spielerträgen (BSE) und andererseits nach jenem an den fiskalischen Einnahmen aus dem Titel der Abgaben und Gebühren auf Glücks- und Wettspiele verglichen werden. Dieser Vergleich erfolgt auf der Basis der Summe aller BSE des Branchenradars, (Tabelle 12) da die Glücksspielaufsicht die Abgabensumme eben nicht differenziert nach Spielen ausgibt. Auf dieser Grundlage lassen sich die jeweiligen Anteile der Spiele an der Summe der Abgaben und Gebühren gemäß §§ 17, 28, 57 GSpG sowie für Wetten gemäß Gebührengesetz TP 17 rechnerisch ermitteln.

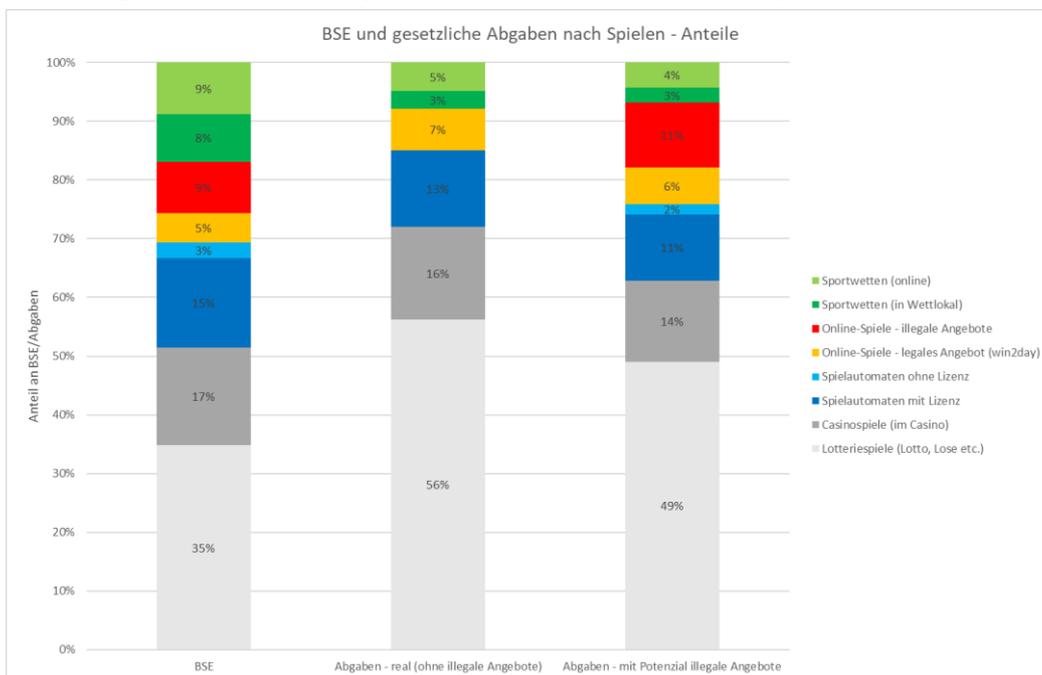
Abbildung 13 stellt diesen Vergleich an. So zeigt sich an den Lotteriespielen der Österreichischen Lotterien, dass deren Marktanteil bemessen am BSE 35 Prozent beträgt, was in etwa einem Anteil von 56 Prozent an allen Abgaben und Gebühren entspricht. Würden allerdings alle am österreichischen Glücksspiel- und Wettmarkt erzielten Erträge auch zu entsprechenden Abgaben und Gebühren führen, so würde der Anteil der Lotterien nur 49 Prozent betragen. Hier spielt der Umstand der unterschiedlichen Besteuerung der Erträge der einzelnen Spiele eine Rolle. So werden elektronische Lotterien mit einem Abgabensatz von 40 Prozent der BSE belegt. Würden letztere entsprechend ihrer realen Erträge besteuert werden, so würde das „illegale“ Online-Spiel 2019 zu 11 Prozent der Abgaben und Gebühren beitragen, bei einem Marktanteil von 9 Prozent.

Die Casinos Austria AG und deren Tochtergesellschaft, die Österreichischen Lotterien, repräsentieren zusammen einen Marktanteil von rund 50 Prozent, tragen aber einen Anteil von über 70 Prozent an allen staatlichen Einnahmen aus Glücks- und Wettspiel bei. In einem Szenario einer Besteuerung aller Erträge, also auch jener, die ohne aufrechte Lizenz in Österreich, also illegal getätigt werden, würden die Steuereinnahmen mit 60 Prozent mehr den realen Marktanteilen entsprechen.

Wird der Sektor der Sportwetten betrachtet, so fällt hier eine deutliche Diskrepanz zwischen einem Marktanteil von in Summe 17 Prozent, terrestrisch inklusive online, aber einer Abgabenquote von in Summe nur 8 Prozent auf. Dieser würde sich in einem Szenario der Besteuerung aller Erträge weiter verringern. Eingedenk des hohen Risikopotenzials und folglich auch der erhöhten sozialen Kosten des Online-Wettspiels für Spielsuchtproblematiken, einer von ExpertInnen der Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielsuchtproblematiken in Österreich im Rahmen der IHS-Erhebung getroffenen Einschätzung, erscheint diese Ungleichgewichtung bemerkenswert. Das trifft auch auf das Online-Segment ohne Spiellizenz in Österreich zu, welches bei einem hohen Risikopotenzial in Bezug auf den Spielerschutz einen Marktanteil von 9 Prozent hat.

Es besteht im Umgang mit illegalen Angeboten im Vergleich zu legalen also eine deutliche Diskrepanz in Bezug auf die Durchsetzung der Vorgaben des Glücksspielgesetzes, mit deutlich negativen Effekten in Bezug auf die Bilanz von (sozialen) Kosten und fiskalischen Erträgen. Diese Relation scheint im Bereich etwa des aus Sicht der ExpertInnen hochrisikanten Automatenspiels aufgrund wirksamer Regulative und Kontrollen als eher gegeben. Für diese unterschiedlichen Gewichtungen zeichnen auch die unterschiedlichen Abgabensätze verantwortlich.

Abbildung 13: Gesetzliche Abgaben und Gebühren GS- u. Wettspiele – Anteile 2019



Quellen: Siehe Tabelle 12; §§ 17, 28, 57 GSpG, Gebührengesetz TP 17; IHS-Berechnungen.

12 Fazit

12.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

Das Glücksspiel vermag potenziell großes individuelles Leid bei Personen mit einer Spielproblematik und hohe soziale Kosten für die Gesellschaft auszulösen. Dabei werden Formen des Online-Spiels und des (Live-)Wettspiels zunehmend zu einem Problem. Gleichzeitig steigt das Angebot an Glücksspielen vor allem durch Online-Angebote im Internet stetig und auch die Zugänge werden durch die weite Verbreitung von Smartphones und anderen digitalen Endgeräten immer niederschwelliger. Umso wichtiger werden geeignete Spielerschutzmaßnahmen, um die Risiken zu minimieren. Dabei gilt es in Österreich vor allem, die gegebenen Regulative auch lückenlos umzusetzen.

In Österreich ist im Jahr 2019 von etwa 82.000 Personen auszugehen, die ernstzunehmende bis schwere Glücksspielproblematiken aufweisen. Davon nehmen rund 3.500 professionelle Hilfe in einer der Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken in Anspruch, rund 10 Prozent davon werden aufgrund einer diagnostizierten Spielsucht in einer klinischen Einrichtung ambulant oder stationär betreut. Die Dunkelziffer ist aufgrund von Komorbiditäten, etwa Kombinationen mit anderen psychischen Erkrankungen, sehr hoch.

Unter den Folgen, die ein problematisches oder pathologisches Spielverhalten auslösen können, stehen finanzielle Schulden sowie Beziehungskrisen an vorderster Stelle. Psychische (Folge-)Erkrankungen und Krisen, Probleme am Arbeitsplatz oder gar Jobverlust sowie Straffälligkeit in Folge spielkausaler (Eigentums-)Delinquenz sind weitere häufige Äußerungsformen.

Als besonders riskante Formen des Glücksspiels lassen sich nach wie vor das Automatenpiel (relevant bei rund 60 Prozent der KlientInnen einer Hilfseinrichtung) identifizieren, aber im wachsenden Ausmaß auch das Online-Segment, das in rund 40 Prozent der Fälle Probleme (mit) verursacht. Im gleichen Ausmaß ist das auch bei Sport(live)wetten der Fall. Das Online-Spiel und Wetten verursachen darüber hinaus größere Probleme in jenen Bundesländern, in denen das „Kleine Glücksspiel“ verboten ist, wo es also keine Landesbewilligungen für Spielautomaten gibt. Das deutet auf Ausweicheffekte hin. Das Spiel in Casinos wird in rund 30 Prozent der Fälle zum Problem, Lotteriespiele hingegen nur in einem geringen Ausmaß von etwa 10 Prozent.

Insbesondere im Online-Segment lassen sich große Unterschiede im Nutzungsverhalten erkennen. Während das legale Angebot der Österreichischen Lotterien von SpielerInnen aufgrund von Spielerschutzmechanismen nur bis zu einem gewissen Grad in einem problematischen Ausmaß nutzbar ist, werden die illegalen Angebote aus der Sicht von

ExpertInnen in stärkerem Ausmaß von vulnerablen Gruppen, wie Jugendlichen oder SpielerInnen mit kritischem Spielverhalten, nachgefragt.

Die Bandbreite der Gesamtkosten, die aus direkten Kosten, also u. a. Beratungs- und Behandlungskosten, Kosten von Strafverfolgung und Strafvollzug, und indirekten Kosten, also Arbeitsausfälle, Produktivitätsverluste am Arbeitsplatz und Steuerausfälle, resultieren, beträgt im Jahr 2019 zwischen € 7 Mio. und € 13 Mio. Wird für die Berechnung der sozialen Kosten die Gesamtheit aller 82.000 mutmaßlichen SpielerInnen mit einer ernsthaften Spielproblematik herangezogen, so liegt die Bandbreite der zurechenbaren Gesamtkosten zwischen € 210 Mio. und € 280 Mio.

Im Vergleich dazu hat der legale und illegale Glücks- und Wettspielmarkt im Jahr 2019 in Österreich ein Umsatzvolumen (Bruttospielerträge) von rund € 1,93 Mrd. Im Zeitverlauf steigen dabei die Marktanteile des hinsichtlich Spielerschutz weniger regulierten Bereichs der Sportwetten sowie der illegalen Online-Spielangebote kontinuierlich. Insgesamt sinkt somit der Marktanteil des im Glücksspielgesetz geregelten Angebots zugunsten a) der Landesauspielungen im Bereich der Sportwetten sowie Automaten und b) illegaler Online- und Automatenangebote.

Den Umsätzen (Bruttospielerträgen) der Glücks- und Wettspielunternehmen stehen staatliche Einnahmen aus Steuern und Abgaben von insgesamt rund € 624 Mio. gegenüber. Rechnerisch entgehen der Gesellschaft durch illegales Online-Spiel rund € 68 Mio. an Einnahmen. In der Bilanz gilt es dabei den Umstand zu berücksichtigen, dass bei illegalen Spielangeboten restriktive Spielerschutzmaßnahmen des Glücksspielgesetzes nicht greifen, daher deren Risikopotenzial für SpielerInnen und somit auch die sozialen Kosten potenziell höher sind.

Unter anderem daraus resultiert eine Diskrepanz in Bezug auf die Kostenwahrheit hinsichtlich der sozialen Kosten des Glücksspiels. Während das Spielangebot, das auf der Grundlage von Lizenzen im Rahmen des Glücksspielgesetzes verfügbar ist, einen Marktanteil von rund 50 Prozent hat, trägt dasselbe aber zu rund 70 Prozent des Abgabenaufkommens bei. Dafür ist nicht nur der Entgang von Einnahmen aufgrund illegaler Angebote verantwortlich, sondern auch die geringere Abgabenquote von Sportwetten. Nachdem diese Bereiche aber nichtsdestotrotz zumindest im gleichen Ausmaß soziale Kosten für die Gesellschaft verursachen, ergibt sich ein deutliches Ungleichgewicht in Bezug auf die Kostenwahrheit. Das umso mehr, als illegale Angebote tendenziell höhere soziale Kosten verursachen: Laut Angaben der ExpertInnen weichen neben Jugendlichen vor allem auch SpielerInnen mit bereits evidenter Spielproblematik in den illegalen Sektor aus.

12.2 Empfehlungen

Im Spiegel der Studienergebnisse und der Befragung von ExpertInnen nach der Dringlichkeit präventiver Maßnahmen zum Spielerschutz erscheinen neben strengen Zugangskontrollen zu (virtuellen) Stätten des Glücksspiels folgende Präventionsmaßnahmen als unumstritten:

- Reglementierung von Online-(Live-)Sportwetten
- Beibehaltung der Limitierung der Anbieter von Glücksspielen im Sinne des GSpG
- Beibehaltung von Werbebeschränkungen für das Glücksspiel
- Durchsetzung des Verbots von illegalen Online-Spielen
- Limitierung/Verbot von Spielautomaten

In ihrer Relevanz werden strenge Regulative für das Online-(Wett-)Angebot und eine Durchsetzung des Verbots von illegalen Online-Spielen schon höher gereiht als Limitierung bzw. Verbot des Automatenspiels. Das liegt darin begründet, dass Letzteres legal ohnehin nur noch unter strengen Auflagen stattfinden kann bzw. in vier von neun Bundesländern überhaupt verboten ist. Nachdem die Ergebnisse der Befragung nahelegen, dass Online-Spiele für SpielerInnen ein Substitut für das Automatenspiel darstellen können, tut eine im Sinne des Glücksspielgesetzes konsistente Durchsetzung der strengen Regulative auch im Online-Bereich not.

So könnte konform der Empfehlung der EU-Organen dem illegalen Online-Glücksspiel u. a. auf folgenden Ebenen begegnet werden:

- Schwarze Listen (*Blacklisting*): Unternehmen, die das Glücksspielrecht eines Mitgliedstaates verletzen, sollen in schwarze Listen aufgenommen werden,
- Unterbindung des Zahlungsverkehrs (*Payment-Blocking*): Schaffung von Regelungen, die Banken, Kreditkartenunternehmen und andere Teilnehmer am internationalen Zahlungsverkehr verpflichten, Transaktionen mit Unternehmen, die auf einer schwarzen Liste aufgenommen wurden, zu unterbinden;
- Unterbindung des Internet-Markt-Zugangs (*IP-Blocking*): Online-Anbietern, die über keine Ausspielungslizenz in Österreich verfügen, deren Angebote aber dennoch in Österreich aufrufbar und nutzbar sind, wird der Internetzugang in Kooperation mit Providern technisch verwehrt (Beispiel Norwegen).

Unter den einzelnen Glücks- und Wettspielen ist Kostenwahrheit herzustellen. Bislang tragen einzelne Angebote stärker zu Spielproblematiken bei als andere, ohne dass das eine volle Entsprechung im Aufkommen von Steuern und Abgaben findet. Das betrifft vor allem das Online-Angebot, dabei sowohl das Glücksspiel als auch Wetten. Grundsätzlich ist das Online-Wettspiel dem Online-Glücksspiel gleichzustellen. Es sollten in Bezug

auf Spielerschutzauflagen, Abgaben und Werbebeschränkungen die gleichen Standards gelten.

Ein gänzlich Verbot von (Online-)Spielen wird von den ExpertInnen der Beratungs- und Hilfseinrichtungen allerdings als nicht geeignete Maßnahme gewertet. Zwar würde ein breiteres Angebot auch zu einer stärkeren Nutzung führen, allerdings zeigt sich am Beispiel der Spielautomaten, dass ein Verbot nur das illegale Angebot stärkt. Ein hinsichtlich Werbung und Spielerschutz streng kontrolliertes legales Angebot sollte soweit bestehen, dass der Markt für illegale Anbieter unattraktiv wird.

Die Studienergebnisse zeigen deutliche Defizite bei der Dokumentation von Spielsuchtproblematiken. Nur sehr vereinzelt erfolgt in den Bundesländern eine zentrale Erfassung. In der Regel liegt eine statistische Dokumentation nur im Ermessen der Beratungs- und Hilfseinrichtungen für Spielproblematiken selbst. Die Definition und die Erhebung von Spielproblematiken sollten aber nach bundeseinheitlichen gesundheitsstatistischen Kriterien erfolgen. Die Einrichtungen sollten die Daten systematisch erfassen und an eine zentrale Stelle der Glücksspielaufsicht – etwa die Spielerschutzstelle im BMF – übermitteln. Letztere sollte diese Daten aufbereiten und veröffentlichen.

Auf dieser Basis sollte ein regelmäßiges Monitoring des Spielverhaltens in Österreich etabliert werden. Mit den Unternehmen, die über eine Glücks- oder Wettspiellizenz in Österreich verfügen, sollte auf Basis dieses Monitorings ein verpflichtender Austausch über die Wirkung von Spielerschutzmaßnahmen etabliert werden.

Die Finanzierung von Einrichtungen der Spielsuchthilfe sollte bundesweit vereinheitlicht werden und sich aus den Quellen der Spielabgaben speisen. Finanzierungsbeiträge von einzelnen Glücks- und Wettspielanbietern an die Einrichtungen sollten vermittels eines eigenen Fonds verteilt werden und nicht mehr in direktem Kontakt mit den Einrichtungen erfolgen.

Im Rahmen von strafrechtlich relevanten Delikten, die im Kontext einer Spielproblematik begangen werden, sollten einerseits diversionelle außergerichtliche Verfahrenserledigung und andererseits begleitende Therapie als verpflichtende Auflage etabliert werden. Als Beispiel dafür kann das Suchtmittelgesetz gelten – „Therapie statt Strafe“. Das hätte abgesehen von den präventiven Wirkungen auch kostenmindernde Effekte, zumal, wie die vorliegende Studie zeigt, die Kosten der Strafverfolgung und des Strafvollzugs einen sehr hohen Anteil an den direkten Kosten im Kontext von Spielproblematiken haben.

13 Verzeichnisse

13.1 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Zugang der KlientInnen zur Einrichtung – Initiative (2019)	25
Abbildung 2: Äußerungsformen der Spielproblematik (2019)	27
Abbildung 3: Zeitraum und Dauer der Behandlung (2019)	28
Abbildung 4: Spielproblematik und Form des Glücksspiels (2019).....	30
Abbildung 5: Relevanz von Präventionsmaßnahmen (2019).....	32
Abbildung 6: Kosten-Szenarien – Basis Versorgungsgrad in den Bundesländern (2019)	41
Abbildung 7: Kosten-Szenarien – Basis Prävalenz (2015/2019).....	43
Abbildung 8: Indirekte Kosteneffekte von Spielproblematiken (2019)	49
Abbildung 9: Saldo indirekter Kosten- u. Nutzeneffekte von Spielproblematiken (2019).....	50
Abbildung 10: Bruttospielerträge (BSE) nach Spielarten (2016–2019).....	54
Abbildung 11: Bruttospielerträge (BSE) nach Spielarten – Anteile in % (2016–2019).....	55
Abbildung 12: Bruttospielerträge (BSE) nach Lizenz – Anteile in % (2016–2019)	56
Abbildung 13: Gesetzliche Abgaben und Gebühren GS- u. Wettspiele – Anteile 2019.....	60

13.2 Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Grundgesamtheit (2019)	22
Tabelle 2: Art der Einrichtungen (2019)	23
Tabelle 3: KlientInnen und Kosten – Beratung/Betreuung/Behandlung (2019)	34
Tabelle 4: Kostenstellen – Beschaffungskriminalität (2019)	34
Tabelle 5: KlientInnen und Kosten – Beschaffungskriminalität (2019)	36
Tabelle 6: KlientInnen und Kosten – Ehescheidung (2019)	37
Tabelle 7: KlientInnen und Kosten – AMS-Betreuung (2019)	38
Tabelle 8: Direkte Kosten – Anteile in % (2019)	38
Tabelle 9: Grundgesamtheiten der Kostenszenarien (2019)	39
Tabelle 10: Prävalenzen – Spielsucht in Österreich (2015/2019)	42
Tabelle 11: Indirekte Kosten-/Nutzeneffekte – Spielsucht in Österreich (2019)	48
Tabelle 12: Bruttospielerträge (BSE) nach Spielen (2016–2019)	53
Tabelle 13: Gesetzliche Abgaben und Gebühren aus illegalem Online-Spiel, Angaben BMF (2016–2019) vs. Berechnung auf Basis BSE-Branchenradar	59

