



## 9. Kurz gemeldet

### 9.3 Wie hoch sind die sozialen Kosten des Glücksspiels in Deutschland?

Insgesamt werden die sozialen Kosten des Glücksspiels für Deutschland im Jahr 2008 auf 326 Millionen Euro geschätzt. Hierbei sind 152 Millionen Euro direkte Kosten zum Beispiel für die a) ambulante (24 Millionen Euro) oder b) stationäre Behandlung (17 Millionen Euro) von pathologischen Glücksspielern oder verursacht durch c) Beschaffungskriminalität (30 Millionen Euro). Weitere direkte Kosten fallen für d) Gerichte und der Strafverfolgung (18 Millionen Euro), Verwaltungskosten für die Arbeitslosigkeit (12 Millionen Euro), Ehescheidungen (16 Millionen Euro), Spielerschutz (26 Millionen Euro) und Präventionsforschung (9 Millionen Euro) sowie Schuldnerberatung (deutlich weniger als eine Millionen Euro) an. Mit 174 Millionen Euro sind die indirekten Kosten sogar noch höher und beziehen sich auf die Kosten, die durch a) den spielbedingten Verlust des Arbeitsplatzes (85 Millionen Euro), b) krankheitsbedingte Fehlzeiten (75 Millionen Euro) und c) eine verringerte Arbeitsproduktivität (14 Millionen Euro) entstehen.

Unterteilt nach Spielformen ist das Spielen an Geldspielautomaten der größte Verursacher sozialer Kosten im Jahr für die Gesellschaft (225 Millionen Euro), gefolgt von Glücksspielautomaten in Spielbanken (36 Millionen Euro), Kasinospiele der Spielbanken inklusive Internetkasinos und Poker (31 Millionen Euro), Sportwetten (30 Millionen Euro) oder Lotterien (3 Millionen Euro). Im Vergleich zu sozialen Kosten durch Tabak- (20 bis 50 Milliarden Euro) und Alkoholkonsum (20 bis 30 Milliarden Euro) sind die sozialen Kosten, die der Gesellschaft durch Glücksspiel entstehen, allerdings verhältnismäßig gering.

Quelle: Universität Hohenheim, Forschungsstelle Glücksspiel, Juli 2011

Link: [https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Oekonomie/SozialeKostenDesGluecksspiels\\_Internet.pdf](https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Oekonomie/SozialeKostenDesGluecksspiels_Internet.pdf)