

Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz

Empirische Untersuchung von Spielpraxis, Entwicklung, Sucht und Konsequenzen

Zusammenfassung

Im Auftrag
der Eidgenössischen Spielbankenkommission und
des Bundesamtes für Justiz

Kilian Künzi, Tobias Fritschi und Theres Egger

Bern, 15. November 2004

Zusammenfassung

In den letzten Jahrzehnten ist der Glücksspielmarkt vor allem durch staatliche Deregulation und erhöhten Finanzbedarf in den westlichen Industrieländern stark gewachsen. Auch in der Schweiz stimmten Volk und Stände 1993 einer Verfassungsänderung zur Aufhebung des Spielbankenverbotes zu. Nach Inkrafttreten des neuen Spielbankengesetzes im April 2000 veränderte sich die Glücksspiel- resp. Casinolandschaft in unserem Land grundlegend. Mit den aktuell 19 in Betrieb stehenden Casinos weist die Schweiz eine der höchsten Casino-Dichten der Welt auf. Ein äusserst bedeutendes Element im Glücksspielbereich bilden die Lotterien und Wetten für welche im Gegensatz zum Spielbankenbereich in erster Linie die Kantone zuständig sind. Das seit seinem Erlass unveränderte Lotteriegesetz aus dem Jahre 1923 befindet sich zur Zeit in Revision. Die Revision ist allerdings vom Bundesrat auf Antrag der Kantone bis ca. Anfang 2007 sistiert worden. Eine der Hauptvorbehalte gegen die Einrichtung von Spielbanken war die vermutete Zunahme von Glücksspielsucht mit ihren gesellschaftlich und wirtschaftlich negativen Auswirkungen. Für die Schweiz liegen bisher nur wenige Untersuchungen zum Glücksspiel und zur Problematik der Glücksspielsucht vor.

Ausgangslage und Fragestellung

In Zusammenhang mit der Umsetzung des neuen Spielbankengesetzes und den Revisionsarbeiten am Lotteriegesetz haben das Bundesamt für Justiz (BJ) und die Eidgenössische Spielbankkommission (ESBK) beschlossen, gemeinsam eine entsprechende Studie in Auftrag zu geben, die fünf Ansprüche erfüllen soll: ...

- Einblick geben ins Spielverhalten, in die Entstehung von Glücksspielsucht und in Möglichkeiten der Prävention und «Heilung»,
- Auskunft geben über Umfang und Entwicklung der Glücksspielsucht in der Schweiz,
- einen globalen Ansatz verfolgen und sämtliche Glücksspielangebote (Spielbanken, Geldspielautomaten, Lotterien, Wetten, Internet, etc.) umfassen,
- es erlauben, die Anteile derjenigen Spieler/innen zu ermitteln, die an Glücksspielsucht leiden, und Angaben zur Verteilung auf die Bereiche Spielbanken und Lotterien/Wetten machen,
- Auskunft geben über die sozialen, ökonomischen und volkswirtschaftlichen Folgen von Glücksspielsucht.

Zu Grunde gelegt wurde ein detaillierter Fragekatalog, der folgende drei Bereiche umfasste:

- Glücksspielpraxis: Profil der Spieler/innen, Karrieren, Spielverhalten,
- Glücksspielproblematik resp. -sucht,
- Konsequenzen der Glücksspielsucht.

Mit der Durchführung der umfangreichen Untersuchung wurde im Frühjahr 2003 das Büro für arbeits- und sozialpolitische Studien (BASS) beauftragt. Begleitet wurde die Studie von einer Gruppe von Expertinnen und Experten aus dem Glücksspiel(sucht)- und Sozialforschungsbereich.

Daten und Methode

Als **Glücksspiel** wird gemeinhin eine spezifische Form des Spielens bezeichnet, bei der: (a) das Ergebnis zufallsabhängig ist, (b) der potentielle Gewinn einen Vermögenswert darstellt und (c) die Teilnahme einen vermögenswerten Einsatz bedingt. Im Englischen wird das Glücksspielen - in Abgrenzung zu «playing» (Spielen) - als «gambling» bezeichnet.

Folgende **Formen** des Glücksspiels können grob unterschieden werden: Spieltische in Spielbanken (z.B. Roulette, Black Jack), Geldspielautomaten innerhalb und – wo erlaubt - ausserhalb der Spielbanken (Slot Machines etc.), Lotterien und Wetten (Zahlenlotto, Rubbellose Sport-Toto, Pferdewetten etc.), Glücksspiele im Internet, illegale Glücksspiele (z.B. Spielrunden in Hinterzimmern von Gaststätten).

Für viele Menschen bieten Glücksspiele eine anregende Form der Unterhaltung, problemlos integriert in ihr Alltagsleben. Es gibt jedoch Spieler/innen, welche die Kontrolle über ihr Spielverhalten verlieren. Betroffene und/oder Angehörige fühlen sich schliesslich so stark belastet, dass sie Beratungsinstitutionen oder Selbsthilfegruppen aufsuchen.

In der Literatur finden sich eine ganze Reihe von Bezeichnungen für Ausprägungen des Spielverhaltens, das von Spieler/innen selbst oder von Dritten als «auffällig» angesehen wird. Im Rahmen dieser Studie verwenden wir die Begriffe **Glücksspielproblem** oder **problematisches Glücksspielverhalten** als Überbegriffe. **Glücksspielsucht** verwenden wir grundsätzlich für die Bezeichnung einer durch eine Fachperson diagnostizierten Störung des Glücksspielverhaltens (nach DSM-IV oder ICD-10).

Für die Beantwortung der eingangs genannten Fragestellungen wurden verschiedene Datenquellen beigezogen:

- Den empirischen Kern der Untersuchung bildet eine **schriftliche Befragung** von 375 **Beratungs- und Behandlungsinstitutionen** in der Schweiz, welche potentiell in die Beratung von Personen mit Glücksspielproblemen involviert sind. In der Befragung wurden sowohl Angaben

zu den Institutionen (Institutionsbefragung, Rücklauf: 59%, 220 Institutionen) wie auch zu den beratenen oder behandelten Personen mit Glücksspielproblemen (Individualdatenerhebung, 335 beratene Personen) erfasst.

■ Daneben wurden zwei **amtliche Statistiken** mit Bezug zur Glücksspielsuchtproblematik als Quellen beigezogen: die Schweizerische Gesundheitsbefragung 2002 und die Medizinische Statistik der Krankenhäuser 1998-2001.

■ Ebenfalls ausgewertet wurden **Administrativdaten der ESBK / des BJ** (Rechtliche Grundlagen, Kennziffern, Spielsperren).

■ Als wichtiger qualitativer empirischer Teil wurden acht **vertiefende Interviews** mit Fachleuten aus den Beratungs-/ Behandlungsstellen durchgeführt (Expert/innenbefragung).

■ Für den Bereich der Lotterien und Wetten lag eine **interne Studie des BJ** zur vertieften Auswertung vor (Bevölkerungsbefragung 2002 zur Revision des Lotteriede- und Wettrechts).

■ Des weitern wurde die nationale und - punktuell - internationale **Fachliteratur** beigezogen.

Ergebnisse

Die wichtigsten Ergebnisse lassen sich wie folgt zusammenfassen:

Die Glücksspiellandschaft Schweiz

■ Die **Kompetenzordnung** für das Spiel um Geld, namentlich im Bereich Spielbanken, Lotterien und gewerbsmässige Wetten, sind in der Schweiz seit 1874 auf Verfassungsstufe verankert. Die Gesetzgebung in den Bereichen Glücksspiel und Lotterie ist Sache des Bundes. Derzeit bestehen zwei separate Regelungen: Der Bereich Lotterien und Wetten wird im Lotteriede- gesetz vom 8. Juni 1923 geregelt. Nachdem 1993 Volk und Stände entschieden haben, das grundsätzliche Spielbankenverbot aufzuheben, wird der Bereich Spielbanken aktuell durch das seit 1. April 2000 in Kraft getretene Spielbankengesetz vom 18. Dezember 1998 geregelt.

■ **Lotterien und Wetten.** Lotterien sind in der Schweiz nur zugelassen, wenn sie einem gemeinnützigen oder wohltätigen Zweck dienen. Für Wetten ist diese Zweckbindung nicht erforderlich. Im Gegensatz zum Spielbankengesetz sind für den Vollzug des Lotteriede- gesetzes in erster Linie die Kantone zuständig. Aktuell dominieren zwei auf interkantonaler und nationaler Ebene agierende Grossveranstalter den schweizerischen Markt: die Interkantonale Landeslotterie bzw. Swisslos und die Loterie Romande.

Von den rund 2.3 Mia. Franken, die im Jahr 2003 für Lotterien und Wetten ausgegeben

wurden, flossen lediglich 10.5 Mio. Franken in Kleinlotterien, der Rest in sogenannte Grosslotterien. Die Lotterieausgaben pro Jahr und Kopf (ständige Wohnbevölkerung) betragen 2003 312 Franken. Das meistgenutzte Angebot im Bereich Lotterien ist nach wie vor das «Schweizer Zahlenlotto» inkl. Zusatzspiele. Dagegen machen die Wetten (Sport- und Pferdewetten) nur rund ein Zwanzigstel des Marktes aus. In den letzten Jahren gewinnen vor allem auch moderne elektronische Angebotsformen Marktanteile dazu (z.B. «Loto Express» oder «Tactilo» der Loterie Romande). Im Sommer 2004 untersagte die ESBK durch eine vorläufige Massnahme den Lotteriegesellschaften, mehr als die bereits geplanten 700 Geräte des Typs «Tactilo» in Betrieb zu setzen, da u.a. Anhaltspunkte dafür bestanden, dass die Geräte als Geldspielautomaten zu qualifizieren seien, welche unter das Spielbankengesetz fallen würden.

■ **Spielbanken.** Das Spielbankengesetz für dessen Einhaltung die Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) verantwortlich ist, schreibt vor, dass Glücksspiele nur in konzessionierten Spielbanken angeboten werden dürfen, wobei zwischen Grand Casinos (Konzession A) und Kursälen (Konzession B) unterschieden wird. Die beiden Kategorien unterscheiden sich bezüglich des zulässigen Spielangebotes sowie der erlaubten Spieleinsätze und Gewinne. Die Spielbanken sind zur Ausarbeitung und Umsetzung eines Sozialkonzeptes verpflichtet, das Massnahmen zur Vermeidung der Glücksspielsucht enthält.

Die Bundesverfassung schreibt eine ertragsabhängige Spielbankenabgabe vor, die als zweckgebundene Einnahme der Alters-, Hinterlassenen- und Invalidenversicherung zugeführt wird. Die Abgabe wird auf dem sogenannten Bruttospielertrag (= Total aller eingesetzten Beträge abzüglich aller ausbezahlten Gewinne) erhoben. Bei der Festlegung des Abgabesatzes verfügt der Bundesrat über einen Spielraum von 40 bis 80 Prozent des Bruttospielertrags. Je nach wirtschaftlichem Umfeld können die Casinos Abgabereduktionen verlangen.

Der Spielbankenmarkt befindet sich seit der Liberalisierung in starkem Wandel, was Anbieter und Angebote betrifft. Bis Anfang 2004 hatten in der Schweiz 21 der geplanten 22 Spielbanken ihre Tore geöffnet (7 A-Casinos, 14 B-Casinos). Zwei B-Casinos (Arosa, Zermatt) mussten 2003 aus finanziellen Gründen wieder schliessen, so dass sich derzeit (Okt. 2004) 19 Casinos in Betrieb befinden (7 A- bzw. Grand Casinos: Baden, Basel, Bern, Lugano, Luzern, Montreux, St. Gallen; 12 B-Casinos bzw. Kursäle: Bad Ragaz, Courrendlin, Crans Montana, Davos, Granges Paccot, Interlaken, Locarno, Mendrisio, Meyrin,

Schaffhausen, St. Moritz, Pfäffikon-Zürichsee). Ende 2003 (4.12.2003) waren in den 19 Spielbanken insgesamt 243 Tische und 3'245 Geldspielautomaten in Betrieb.

Bei der Einführung des ersten Spielbankengesetzes 1929 stellte praktisch überall das Boulespiel die aktuelle Form des Glücksspiels dar. Glücksspielautomaten wurden generell verboten. Allerdings fanden die Geräte in denjenigen Kantonen, welche sie nicht grundsätzlich untersagten, als Geschicklichkeitsautomaten mit Gewinnmöglichkeit ihren Weg in die Restaurants, Bars, Spielalons und in grösserer Anzahl auch in die Kursäle. Als Einsatzhöhe für Boulespiele in den Kursälen waren damals 2 Franken festgelegt, 1959 wurde diese mittels Verfassungsänderung auf 5 Franken erhöht. Das Boulespiel blieb bis ins Jahr 2000 das einzige in Kursälen (1997: 24) erlaubte Tischspiel in der Schweiz. Die Umsätze der Kursäle aus dem Boulespiel gingen über die Jahre stark zurück. 1995 wurden in der Schweiz nur knapp 5 Mio. Franken eingenommen. Im Gegenzug dazu stiegen die Erträge der Kursäle aus den Geldspielautomaten stetig an (1995 rund 120 Mio. CHF). Bis 1999 konnte der Bruttospielertrag nochmals um ein Mehrfaches erhöht werden. 2003 als erstes Jahr mit ausschliesslich nach neuem Recht konzessionierten Spielbanken brachte nochmals einen Umsatzsprung. Der Bruttospielertrag konnte gegenüber dem Vorjahr fast verdoppelt werden und betrug rund 561 Mio. Franken (Tische: 156 Mio. bzw. 28%, Automaten: 405 Mio. bzw. 72%). Pro Kopf (ständige Wohnbevölkerung) betrug er 76 Franken.

■ **Geldspielautomaten.** Die sich aktuell in der Schweiz befindlichen Geldspielautomaten stehen in konzessionierten Casinos und - in Kantonen, welche dies zulassen - auch ausserhalb. 1980 waren Geldspielautomaten noch in der Mehrheit der Schweizer Kantone verboten, 1990 noch in 13 und 1997 in 12 Kantonen. Entgegen dem Trend wurde 1995 im Kanton Zürich in einer Volksabstimmung ein Verbot der Geldspielautomaten eingeführt. Auch das Tessin verbot die Automaten. Der Einsatz pro Spiel an Geldspielautomaten ausserhalb von Spielbanken ist auf 5 Franken beschränkt - diese Beschränkung galt bisher auch für Automaten in B-Casinos; ab 1. November 2004 wurde hier die Limite auf 25 Franken erhöht. In den Grand Casinos ist der Einsatz unbeschränkt. Ende 2003 (4.12.2003) waren insgesamt 9'127 Geldspielautomaten in Betrieb. 36 Prozent davon in Spielbanken und 64 Prozent in Bars, Restaurants und anderen Lokalitäten. Mit den ausserhalb der Casinos stehenden Geldspielautomaten wird derzeit schätzungsweise ein Bruttospielertrag von 177 Mio. Franken pro Jahr erzielt.

Der Betrieb von in Restaurants und anderen Lokalen aufgestellten Geldspielautomaten, die nach altem Recht homologiert wurden und die nach dem neuen Spielbankengesetz als Glücksspielautomaten gelten, ist ab dem 1. April 2005 ausserhalb der Spielbanken grundsätzlich nicht mehr erlaubt. Dort dürfen nur noch nach neuem Gesetz zugelassene «Geschicklichkeitsautomaten» stehen.

Nutzung des Angebots durch Glücksspieler/innen

Die statistischen Angaben zur Nutzung des Glücksspielangebots stammen aus verschiedenen Quellen mit teilweise unterschiedlichen Kategorisierungen der Spieler/innen.

■ Laut einer Bevölkerungsbefragung des Bundesamtes für Justiz aus dem Jahr 2002 (BJ 2002) nehmen 56 Prozent der Schweizer Bevölkerung über 18 Jahren regelmässig an inländischen Lotterien teil. Dabei nehmen 15 Prozent mindestens einmal wöchentlich, 12 Prozent monatlich und 29 Prozent seltener als monatlich teil. 7 Prozent der Schweizer/innen nutzen ausländische Lotterien.

■ 43 Prozent der Schweizer Bevölkerung über 18 Jahren sind schon mindestens einmal in ihrem Leben in einem Casino gewesen.

Die nachfolgenden Resultate stammen aus der Schweizerischen Gesundheitsbefragung 2002 (SGB 02) und betreffen die sogenannten **«Häufigspieler/innen»** (regelmässige, d.h. mehr oder weniger wöchentliche Glücksspielnutzung):

■ Gemäss der SGB 02 sind 1.21 Mio. oder 21.2 Prozent der Schweizer Wohnbevölkerung ab 18 Jahren «Häufigspieler/innen». Gemessen an der jeweiligen Bevölkerung werden in der Tendenz mehr Glücksspiele in der französischen und der italienischen Schweiz genutzt.

■ Der weitaus grösste Teil dieser regelmässigen Glücksspielnutzer/innen (1.18 Mio. Personen, 20.6 Prozent der Bevölkerung) spielt Zahlenlotto, Toto-X, Sporttoto oder ein ähnliches Spiel (inländische und/oder ausländische Angebote).

■ 32'000 bis 47'000 Personen (0.56%-0.82% der Bevölkerung ab 18 Jahren) spielen wöchentlich an Geldspielautomaten. Dabei tut dies rund 70 Prozent (21'000 bis 33'500 Personen) ausserhalb der Casinos.

■ 15'500 bis 26'000 Personen (0.27%-0.46% der Bevölkerung ab 18 Jahren) suchen mehr oder weniger jede Woche ein Casino oder einen Kursaal auf.

■ 26'000 bis 39'500 Personen (0.46%-0.69% der Bevölkerung ab 18 Jahren) nehmen wöchentlich an Pferdewetten (Tiercé, etc.) teil. Die-

se sind vor allem in der französischen Schweiz verbreitet.

■ Bei den Häufigspieler/innen bilden Männer mit 57 zu 43 Prozent gegenüber Frauen die Mehrheit. Grundsätzlich sind alle Alterskategorien vertreten. Im Bereich Lotterien/Wetten ist die Mehrzahl 50-jährig oder älter. Im Bereich Automaten und Casino sind hingegen eher jüngere Personen anzutreffen (40% sind unter 35 Jahre alt). Auffallend ist aber auch, dass es hier mit rund 22 Prozent einen relativ hohen Anteil an Rentner/innen hat.

■ Gut drei Viertel der wöchentlichen Lotterien- und Wetten-Spieler/innen sind schweizerischer Nationalität, knapp ein Viertel ausländischer. Im Bereich Automaten/Casinos ist das Verhältnis rund zwei Drittel zu ein Drittel. Ausländer/innen nehmen somit im Vergleich zur Gesamtbevölkerung ab 18 Jahren (18%) häufiger wöchentlich an Glücksspielen teil als Schweizer/innen.

■ Häufigspieler/innen finden sich über alle Bildungsschichten hinweg. Statistisch sind jedoch Personen mit einem eher tieferen Bildungsniveau etwas häufiger und Personen mit höherer Bildung etwas weniger häufig vertreten. Auch finden sich Häufigspieler/innen in allen Einkommenskategorien. Während sich in den mittleren Kategorien kaum Unterschiede im Vergleich zur Gesamtbevölkerung (ab 18 Jahren) ergeben, sind sie in den unteren Einkommenskategorien leicht übervertreten und in der obersten Einkommenskategorie deutlich weniger zahlreich anzutreffen.

■ In Bezug auf den zusätzlichen Konsum von Genuss- oder Suchtmitteln lässt sich feststellen, dass Häufigspieler/innen tendenziell höhere Alkoholmengen konsumieren als die Gesamtbevölkerung (ab 18 Jahren). Gleiches gilt für den Tabakkonsum, nicht aber für den Konsum von Drogen.

■ Hinsichtlich des psychischen Wohlbefindens und der Zufriedenheit mit der Freizeit unterscheiden sich die Häufigspieler/innen von Lotterien und Wetten nicht von der Gesamtbevölkerung (ab 18 Jahren). Hingegen sind die entsprechenden Werte bei den Häufigspieler/innen im Automaten- und Casinobereich eher niedriger als in der Gesamtbevölkerung.

Vorkommen von problematischem Spielverhalten und Glücksspielsucht

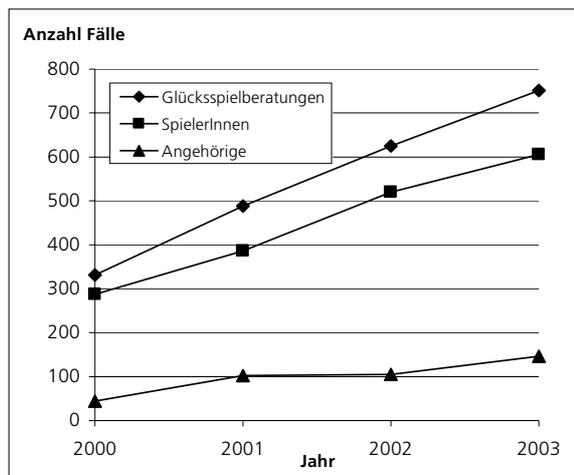
■ Zur Frage des Auftretens von Glücksspielsucht in der Schweiz liegen derzeit **zwei Studien** mit Daten aus dem Jahr 1998 vor. Osiek et al. (1999) errechneten für pathologisches Glücksspiel eine Prävalenzrate von 0.79 Prozent (32'700 bis 77'800 Personen ab 18 Jahren) und für problematisches Glücksspiel von 2.18 Prozent (107'100

bis 179'800 Personen ab 18 Jahren). Molo Bettelini et al. (2000) stellen für den Kanton Tessin Prävalenzraten von 0.6 Prozent für pathologisches Glücksspiel und ebenfalls 0.6 Prozent für problematisches Glücksspiel fest (Alter: 18 bis 74 Jahre).

■ **International** liegen die Durchschnittswerte für pathologisches Glücksspiel in den meisten Ländern zwischen 0.5 und 2 Prozent und hängen in der Regel vom jeweiligen Glücksspielangebot ab. Es ist davon auszugehen, dass diese Prävalenzwerte langfristig auch für die Schweiz Gültigkeit haben werden.

■ Aus der Befragung von Beratungs- und Behandlungsstellen geht hervor, dass die **Anzahl der Glücksspielberatungen** seit 1998 von 146 auf 751 im Jahr 2003 stark angestiegen ist. Relativ zur gesamten Anzahl Klient/innen in den betreffenden Institutionen fand eine Vervierfachung des Anteils auf 1.61 Prozent im Jahr 2003 statt (vgl. auch die Abbildung). Aufgrund verschiedener Annahmen wird die tatsächliche Anzahl der Personen mit Glücksspielproblemen in Beratung/Behandlung 2003 auf 1'000 bis 1'500 geschätzt.

Anzahl Glücksspielberatungen 2000-2003



Quelle: Schriftliche Befragung von Beratungs-/Behandlungsstellen, Institutionsfragebogen, n = 220 Institutionen

■ Die **Verteilung** der Anzahl Glücksspielberatungen pro 100'000 Einwohner nach Grossregionen folgt einem klaren Muster. Je grösser das Angebot an Glücksspielen in einer Region ist, desto mehr Glücksspielberatungen fallen an. Dabei sind insbesondere die Kriterien der Dichte von Automaten ausserhalb von Spielbanken sowie das Bestehen von A-Casinos ausschlaggebend.

■ Schwere Fälle von Glücksspielsucht oder die Verbindung von Spielsucht mit anderen psychischen Störungen können zu einer **stationären Behandlung** in einer psychiatrischen Klinik führen. In den Jahren 1998 bis 2001 wurden ge-

mäss der Medizinischen Statistik der Krankenhäuser 325 Spielsuchtfälle verzeichnet. Im Jahr 2001 allein waren es 102 Fälle. Dabei tritt Spielsucht etwa bei einem Viertel als Hauptdiagnose auf und bei drei Vierteln der Fälle als Nebendiagnose.

■ Von den in der **Schweizerischen Gesundheitsbefragung** 2002 erfassten «Häufigspieler/innen» (s. oben) haben 2.8 Prozent (31'000 Personen) auf Grund ihrer Spielgewohnheiten bereits einmal in ihrem Leben Hilfe oder Rat in Anspruch genommen.

■ Die inhaltliche Statistik des Beratungsangebots des **Telefons 143** («Die Dargebotenen Hand») zeigt eine massive Zunahme der Glücksspielsuchthematik zwischen 2002 und 2003. Dies nicht zuletzt auch wegen einer zunehmenden Sensibilisierung der Berater/innen in Bezug auf die Glücksspielsuchtproblematik. Die Zahl der Nennungen stieg von 138 (0.07% der Anrufe) im Jahr 2002 auf 2'450 (1.04%) im Jahr 2003, was einer Steigerung um 1'675 Prozent entspricht.

■ Die Anzahl der verhängten **Spielsperren** für Casinospieler/innen hat seit der Öffnung der Spielbanken nach dem neuen Spielbankengesetz in den Jahren 2002 (ca. 700) und 2003 (2'301) stark zugenommen. Es wurden jeweils rund fünfmal weniger Spielsperren aufgehoben als neue eingerichtet. Ende 2003 waren 6'923 Spieler/innen gesperrt. Für Ende 2004 rechnet die ESBK mit 10'000 gesperrten Personen.

■ Die Prävalenzrate der Glücksspielsucht in der Schweiz wird von den befragten Expert/innen auf rund 1 Prozent geschätzt. Die in der Studie Osiek et al. (1999) festgestellte Bandbreite wird nicht in Zweifel gezogen.

■ Aus den Auswertungen der verschiedenen Quellen wurde ein **Modell zur Schätzung der Prävalenz** entwickelt. Dieses beruht auf einer Vielzahl von Annahmen und Schätzwerten aus der schriftlichen Befragung von Beratungsstellen, den Interviews mit Expert/innen, der Forschungsliteratur und der Spielsperrenstatistik. Aufgrund des Modells kann für die Schweiz im Jahre 2003 eine Prävalenzrate von 0.62 bis 0.84 Prozent der Bevölkerung ab 18 Jahren geschätzt werden, dies entspricht in absoluten Zahlen 35'500 bis 48'000 Personen mit einem Glücksspielsuchtproblem.

Merkmale von Personen mit Glücksspielproblemen

Als Vorbemerkung ist hier anzubringen, dass die Suchtentwicklung bei den Betroffenen im Schnitt 5 bis 6 Jahre in Anspruch nimmt, bis sie sich in eine Beratung begeben, und die Beratung selbst rund ein Jahr dauert (vgl. weiter unten).

Dadurch ist das Herstellen einer direkten Verbindung zwischen den Merkmalen der Personen in der Beratung und dem aktuellsten Glücksspielangebot nur eingeschränkt möglich.

■ Oft wird der erste Kontakt mit einer Beratungsstelle durch eine angehörige Person gemacht und nicht durch die/den Glücksspieler/in selbst. Laut den Daten der Beratungsstellen betreffen 20 Prozent der Beratungsfälle **Angehörige**. Dabei handelt es sich zu 85 Prozent um Frauen. Mit 80 Prozent ist der weitaus grösste Anteil verheiratet. Der Anteil an Ausländer/innen beträgt 37 Prozent. 73 Prozent leben in einem Haushalt mit Kindern. Beim betroffenen Glücksspieler bzw. der betroffene Spielerin handelt es sich zumeist (75%) um den/die Ehe- oder Lebenspartner/in. Bei rund 61 Prozent der beratenen Angehörigen ist der/die betroffene Glücksspieler/in ebenfalls in der Beratung, bei 39 Prozent jedoch nur die angehörige Person.

■ Bei den **beratenen Glücksspieler/innen** ist das Geschlechterverhältnis genau umgekehrt als bei den beratenen Angehörigen: 79 Prozent sind hier männlich, 21 Prozent weiblich. Das Durchschnittsalter liegt bei 40 Jahren. Der jüngste ist 15, der älteste 81 Jahre alt. Mit 44 Prozent ist die Alterskategorie der 35- bis 49-Jährigen am stärksten vertreten. Der grösste Teil (40%) ist ledig, 34 Prozent sind verheiratet, 24 Prozent geschieden/getrennt. 70 Prozent sind schweizerischer Nationalität; mit 30 Prozent ist der Anteil an Ausländer/innen vergleichsweise hoch. Die meisten (63%) der beratenen Spieler/innen arbeiten als Angestellte. Wenig verbreitet sind Personen im Altersruhestand (3%). Personen mit Glücksspielproblemen finden sich in allen Bildungsschichten. 62 Prozent der beratenen Glücksspieler/innen verfügen über eine mittlere Qualifikation, was in etwa der Gesamtbevölkerung entspricht. Hingegen sind Personen mit tieferem Ausbildungsniveau im Vergleich zur Gesamtbevölkerung eher übervertreten und Personen mit einem höheren Ausbildungsniveau eher untervertreten. Eine ähnliche Verteilung ergibt sich auch hinsichtlich der Einkommen.

■ Bei 18 Prozent der im Jahr 2003 in Beratung stehenden Glücksspieler/innen konnte die **Beratung** planmässig beendet werden. Bei einem gleich hohen Anteil fand eine vorzeitige Beendigung resp. ein Abbruch statt. Beim grössten Teil (63%) war die Beratung zum Befragungszeitpunkt noch laufend. Bei 46 Prozent der beratenen Glücksspieler/innen konstatierten die befragten Institutionen eine Behebung des Glücksspielproblems, bei 41 Prozent eine Besserung. Bei 13 Prozent konnte (noch) keine Veränderung festgestellt werden. Bei den Glücksspieler/innen mit planmässiger Beendigung der Beratung fanden im Durchschnitt 14 Sitzungen statt. Die

Behandlung erstreckte sich im Schnitt über einen Zeitraum von durchschnittlich 404 Tage (Median: 266 Tage). Laut den in den Interviews befragten Expert/innen ist der Beratungs-/Behandlungsaufwand bei Personen mit Glücksspielproblemen in etwa vergleichbar mit demjenigen bei anderen Suchtproblemen oder eher etwas geringer.

■ Beim Durchschnitt der beratenen Glücksspieler/innen dauerte das Glücksspielproblem bei Beratungsbeginn 6.4 Jahre (Median: 5 Jahre). Die Spannweite ist dabei sehr gross und reicht von 1 bis 40 Jahre.

■ Als bevorzugten **Spielort** (Mehrfachantworten) nannten 59 Prozent der beratenen Glücksspieler/innen das Casino, 51 Prozent Bar/Restaurant, 28 Prozent Spielsalon, 7 Prozent andere Orte (private Spieltreffen, Kiosk etc.) und 2 Prozent das Internet.

Werden die Spielorte nach sich ausschliessenden Gruppen gegliedert, so zeigt sich, dass bei einem grossen Teil (42%) der beratenen Glücksspieler/innen der bevorzugte Spielort ausserhalb der Spielbanken liegt. Ein gutes Viertel (28%) nutzt sowohl Angebote innerhalb als auch ausserhalb der Spielbanken. Nur rund 30 Prozent der beratenen/behandelten Personen spielten ausschliesslich innerhalb der Casinos.

■ Geografisch spielten 79 Prozent nur in der **Schweiz**, 4 Prozent nur im **Ausland** und 17 Prozent sowohl in der Schweiz als auch im Ausland. Im Mittel betrug die durchschnittliche Spieldauer an einem Tag 3.3 Stunden (Median: 3.0 Std.). Der Grossteil (69%) der beratenen Glücksspieler/innen spielte zwischen 1 und 4 Stunden an einem durchschnittlichen Spieltag. Als häufigste Spielfrequenz nennen die befragten Expert/innen zumeist ein wöchentliches oder häufigeres, oft auch episodenhaftes Spielen.

■ Der durchschnittlich erlittene **Monatsverlust** lag bei 5'380 Franken, wobei der Median mit 1'500 Franken wesentlich tiefer ist. Die Spanne reicht von 150 bis 300'000 Franken. 54 Prozent der beratenen Glücksspieler/innen verloren monatlich beim Glücksspiel im Schnitt die Hälfte und mehr ihres aktuellen Haushaltseinkommens.

■ Bei rund einem Drittel aller beratenen Glücksspieler/innen besteht eine **Spielsperre** in einer Schweizer Spielbank. Bezogen auf diejenigen, die vorzugsweise im Casino spielten, beträgt der gesperrte Anteil 50 Prozent. Bei nahezu allen (97%) wurde die Sperre freiwillig verhängt, nur bei gut 3 Prozent von einer Spielbank angeordnet.

■ Ein wichtiges Thema in der Diskussion um die Glücksspielsucht bildet die Frage nach den **problemverursachenden Glücksspielen**. Unsere Auswertungen machen deutlich, dass es sich

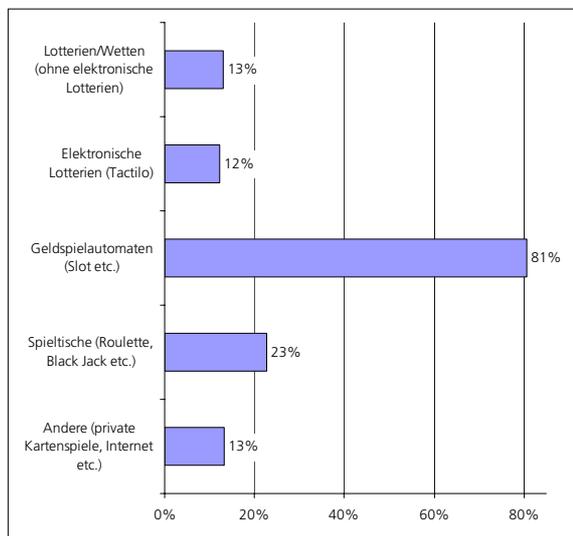
hauptsächlich um Geldspielautomaten handelt, was sich mit Ergebnissen aus der bestehenden Forschung deckt. Aus den Auswertungen wird auch deutlich, dass es sich pro Person oft um mehrere problemverursachende Glücksspiele handelt – im Schnitt 1.75.

Bei 81 Prozent der beratenen Personen wurden Slot Machines oder andere Geldspielautomaten als problemverursachendes Glücksspiel (mit)erwähnt (vgl. Abbildung). 23 Prozent der Antworten zu den problemverursachenden Glücksspielen entfallen auf Spieltische in Spielbanken. Hier stehen vor allem Roulette (bei 18% der Personen erwähnt) und Black Jack (bei 11% erwähnt) im Vordergrund. Ebenfalls ein recht grosses Gewicht hat der Lotterien- und Wettenbereich. Bei 13 Prozent der Personen sind Lotterien wie Zahlenlotto oder Rubellose (mit) ein Problem.

Gemessen an ihrer geringen regionalen Verbreitung erreichen die elektronischen Lotterien bzw. Lotteriemaschinen (Tactilo etc.) mit 12 Prozent im Gesamtdurchschnitt eine beachtliche Bedeutung. Bei den Beratungsfällen aus der Romandie stehen die elektronischen Lotterien an der Spitze der problemverursachenden Glücksspiele.

Im Bereich der anderen Glücksspiele sind vor allem die privaten Kartenspiele um Geld (bei 6% erwähnt), Punktespielautomaten (bei 4%) und illegale Spiele (bei 3%) zu nennen.

Abbildung: Problemverursachende Spiele (Mehrfachantworten)



Quelle: Schriftliche Befragung von Beratungsstellen, Individualdaten, n = 250 Personen

Werden die hauptsächlichen sich ausschliessenden Gruppen betrachtet, so kann die Mehrheit von 53 Prozent der beratenen Glücksspieler/innen als reine Geldspielautomatenspieler/innen bezeichnet werden. Den zweitgrössten Anteil stellen mit 11 Prozent Personen, die gleichzeitig an Geldspielautomaten und Spieltischen gespielt

haben. 7 Prozent haben an Lotterien oder Wetten teilgenommen und gleichzeitig an Geldspielautomaten gespielt. Ebenfalls 7 Prozent können als reine Spieltischspieler/innen bezeichnet werden. In der gleichen Grössenordnung (6%) bewegt sich auch der Anteil an Personen, der nur an Glücksspielen im Bereich Lotterien und Wetten (inkl. Tactilo) teilgenommen hat.

Werden die elektronischen Lotterien (Tactilo etc.) und auch die Punktespielautomaten zu den Geldspielautomaten gerechnet, dann steigt der Anteil der reinen Automatenspieler/innen unter der beratenen Personen auf 59 Prozent. Im Gegenzug sinkt der Anteil an reinen Lotterien- und Wetten-Spieler/innen (ohne elektronische Lotterien) auf gut 2 Prozent ab. Bei rund zwei Dritteln der Glücksspieler/innen, deren problemverursachendes Spiel rein im Bereich Lotterien und Wetten liegt, handelt es sich um Nutzer/innen von elektronischen Lotterien.

Das Angebot an Beratungs- und Behandlungsstellen in der Schweiz

■ Es konnten in der Deutschschweiz 99 **Angebote**, im Kanton Tessin 7 Angebote und in der Romandie 24 Beratungs- und Behandlungsangebote für Personen mit Glücksspielproblemen festgestellt werden. Insgesamt kann übereinstimmend mit der Studie der HSA (Häfeli/Schneider 2003) ein breitflächig gut verteiltes Angebot an verschiedenen Typen von Beratungs- und Behandlungsstellen für Personen mit Glücksspielproblemen festgestellt werden. Es scheint, dass im Bereich der spezialisierten Glücksspielsuchtfachstellen ein zu geringes dezentrales Angebot besteht.

■ In der Romandie weist das Angebot an Suchtberatungsstellen besonders im Kanton Jura eine Lücke auf. Ein entsprechendes Angebot ist allerdings im Aufbau. Eine Versorgungslücke besteht in der Deutschschweiz im Kanton Schwyz, in welchem seit dem November 2002 ein B-Casino (Zürichsee) besteht.

■ Die Glücksspielberatungen machen bei den Glücksspielsuchtfachstellen und Selbsthilfegruppen einen Anteil von 100 Prozent an der gesamten Anzahl Klient/innen aus, in den übrigen Institutionstypen weniger als 5 Prozent.

■ Der Grossteil der Glücksspielberatungen wird mit 294 (47%) bzw. 156 (25%) von 625 für das Jahr 2002 erfassten Beratungen in allgemeinen Suchtfachstellen bzw. Glücksspielsuchtfachstellen geleistet. An dritter Stelle folgen die Schuldenberatungsstellen mit 57 Glücksspielberatungen (9%).

■ Nimmt man an, dass die durchschnittliche **Anzahl der Glücksspielberatungen** in den Stellen, die bei der Befragung nicht geantwortet

haben, halb so hoch liegt wie in den antwortenden Stellen und bedenkt man, dass zudem in verschiedenen Institutionstypen keine Vollerhebung der Adressen erfolgt ist (insbes. private psychiatrische Praxen), kann geschätzt werden, dass die tatsächliche Anzahl Glücksspielberatungen einen Drittel höher bis doppelt so hoch wie die von den antwortenden Stellen angegebenen Fallzahlen liegt. Für das Jahr 2002 resultiert demnach eine geschätzte Anzahl von insgesamt 833 bis 1'250 Glücksspielberatungen, für das Jahr 2003 eine Anzahl von 1'000 bis 1'500 Glücksspielberatungen.

■ Verschiedene Indikatoren (Zunahme der Glücksspielangebote, steigende Anzahl Spielsperren etc.) deuten darauf hin, dass die **Nachfrage nach Beratung/Behandlung** von Personen mit Glücksspielproblemen in Zukunft zunehmen wird. Dies erfordert den Aufbau entsprechender Beratungs- oder Behandlungskapazitäten und die Professionalisierung des Beratungspersonals.

■ Aus der Analyse der Individualdaten der beratenen Glücksspieler/innen ging hervor, dass bei knapp zwei Drittel der Fälle neben der aktuellen Beratungs-/Behandlungseinrichtung mindestens eine **weitere soziale Institution** (Schuldenberatungsstelle, Selbsthilfegruppe, RAV etc.) involviert ist oder involviert sein wird. Diese zumeist mehrfache Beanspruchung sozialer Institutionen ist bei der Abschätzung der Folgen der Glücksspielsucht zu berücksichtigen.

■ Laut den befragten Expert/innen gibt es sowohl individuelle Gründe (Glaube an Selbstheilung, Scham, Motivationslosigkeit) als auch Gründe bei den Beratungsangeboten (zuwenig bekannt) und soziodemografische Aspekte, die dazu führen, dass Personen mit Glücksspielproblemen ein Beratungsangebot nutzen oder nicht.

Einblick in die Suchtproblematik und ihre Behandlung

■ Das von Vertretern des **Krankheitsmodells** vorgeschlagene Therapiekonzept ist auf die Veränderung oder Behebung der ursächlichen Bedingungen für die Entstehung der Glücksspielsucht als Symptomverhalten ausgerichtet. Das Behandlungsziel ist nicht die Abstinenz, sondern der «gesunde» Umgang mit dem Suchtmittel. Die Kritiker werfen diesem Therapiekonzept vor, es sei zu analytisch und zu langsam. Es könne die negativen Konsequenzen der Glücksspielsucht zu wenig rasch beheben. Zudem sei ein Individuum mit Krankheitsbewusstsein in der Behandlung eher passiv, da die Krankheit als unverschuldet und wertneutral akzeptiert wird.

■ Die dem **Suchtmodell** folgende Suchttherapie betrachtet einerseits Sucht und andererseits

evtl. bestehende individuelle Grundstörungen getrennt und geht davon aus, dass aufgrund der grösseren Dringlichkeit (da negative individuelle und soziale Konsequenzen drohen) zuerst die Sucht als solche und danach auch die psychischen und psychosozialen Grund- und Begleitprobleme behandelt werden müssen. Ziel der Behandlung ist immer in erster Linie die Abstinenz vom Glücksspiel. Die Kritiker der Suchttherapie werfen ihr vor, sie betreibe Symptombekämpfung. Vertreter der klassischen Drogentherapie kritisieren zudem die Ausweitung des Suchtbegriffs.

■ In der **Praxis** wird den meisten Fällen vom Suchtmodell oder einer Mischform aus Sucht- und Krankheitsmodell ausgegangen.

■ In der Studie werden die angebotenen **Programme** für Personen mit Glücksspielproblemen von folgenden Institutionstypen detailliert beschrieben: Glücksspielsuchtfachstellen, Allgemeine Suchtberatungsstellen, Schuldenberatungsstellen, Selbsthilfegruppen, Ambulante psychiatrische Einrichtungen (Institutionstypen private Praxis und öffentlicher Dienst), Stationäre psychiatrische Einrichtungen.

■ In keinem der untersuchten Institutionstypen sind die **Beratungs-/Behandlungsdauern** der Glücksspielsüchtigen länger als diejenigen von anderen Suchtfällen. Es wird bei Glücksspielsucht in der Regel schneller eine abstinent Phase erreicht als bei stoffgebundenen Süchten. Die psychologische Aufarbeitung und Behandlung benötigt jedoch den gleichen Aufwand wie bei anderen Süchten. Die Rückfallquote scheint vergleichbar mit anderen Süchten oder eher etwas höher. Nichtstoffgebundene Süchte verheilen allgemein schneller als stoffgebundene.

■ Was als **erfolgreiche Beratung** zu bewerten ist, wird von den befragten Expert/innen unterschiedlich beurteilt. Eine Verbesserung der Situation wird in den meisten Fällen erreicht. In den ersten 2 bis 3 Gesprächen kommen Behandlungsabbrüche öfter vor, danach bleiben die Klient/innen meist bis zum Ende der Beratung dabei. In den meisten Institutionen wird nach Beendigung der Beratung/Behandlung nach ein paar Monaten bis einem Jahr der Zustand der Klientin/des Klienten überprüft. Von der privaten psychiatrischen Praxis wird eine Rückfallquote von 40 Prozent gemeldet, die stationäre Klinik gibt eine Rückfallquote von 50 bis 67 Prozent an. Im Gegensatz dazu werden nach der psychiatrischen Behandlung im Tessin die wenigsten (Casino-)Spieler/innen rückfällig, da sie sich vorher eine Spielsperre auferlegt haben und keine alternativen Glücksspielangebote bestehen.

■ Der Verlauf der Glücksspielsucht von ihrer Entstehung bis zur Heilung verläuft in groben

Zügen bei den meisten Betroffenen gleich. Diese **«Spielerkarriere»** lässt sich in drei Phasen unterteilen, das positive Anfangsstadium (Gewinnphase), das kritische Gewöhnungsstadium (Verlustphase) und das Suchtstadium (Verzweiflungsphase).

■ In der Studie von Nett et al. (2003) liegt der Median für das Einstiegsalter bei 18.5 Jahren und der Median für das Alter bei den ersten Problemen bei 27.5 Jahren. Die Dauer zwischen Einstieg und ersten Problemen beträgt im Median 9 Jahre.

■ Die **intensivste Spielphase** begann bei den befragten Personen in derselben Studie im Durchschnitt im Alter von 35 Jahren (Median 29.5 Jahre) und im Schnitt 4 Jahre (2 Jahre) nach der Wahrnehmung erster Probleme. Die Dauer der intensivsten Phase betrug im Durchschnitt 41 Monate (Median: 24 Monate). Die erste Beratung oder Behandlung erfolgt bei den Spieler/innen mit Beratungserfahrung anschliessend an die intensivste Spielphase, bei einem Durchschnittsalter von 38 Jahren (Median: 34 Jahre). Dieser Wert kann mit den Resultaten der schriftlichen Befragung von Institutionen bestätigt werden.

■ Ein im Verhältnis zum Einkommen grosser Gewinn («Big Win») kann zum **Auslöser des Suchtverhaltens** werden, allerdings kann auch ein wichtiges externes Ereignis im Leben der/des Spielenden (mit-)auslösend wirken. In der intensiven Spielphase ist die Aufholung von durch das Glücksspiel verursachten Schulden zentral.

■ **Risikogruppen:** Gewisse Expert/innen betonen, es existierten keine Risikoberufsgruppen für Glücksspielsucht. Andere meinen, es seien einerseits Leute mit unregelmässigen Arbeitszeiten (z.B. Gastgewerbe, Transportgewerbe) gefährdet, andererseits scheinen auch Arbeitnehmende mit fixen Arbeitszeiten oder hoher Kontrolle am Arbeitsplatz (z.B. Banken) gefährdet zu sein sowie Personen, deren Beruf stark mit Rechnen zu tun hat (Mathematiker, Informatiker). Wichtig sei ebenfalls die örtliche Nähe des Glücksspielangebots. Auf der individuellen Ebene wird als biologischer Risikofaktor das ADS-Syndrom («Hyperaktivität») genannt, sowie diverse psychische Veranlagungen: Impulsivität, Depressionen und der Hang zu «magischen Gedanken» (irrationale Überzeugungen, Aberglaube).

■ Als spezifisch **suchtfördernde Charakteristiken der Glücksspiele** konnten bei Geldspielautomaten insbesondere die hohe Geschwindigkeit des Spiels, die Fast-Gewinne sowie in den Casinos die Jackpot-Systeme festgestellt werden. Ein wichtiges Element bildet ebenfalls die in den Spielregeln resp der Automatenprogrammierung festgelegte Auszahlungsquote (Anteil der Spiel-

einsätze, der als Gewinne zurückverteilt wird). Eine sehr hohe Auszahlungsquote ermöglicht den Spieler/innen ein langes Spielen resp. eine lange Dauer, während der sie sich dem Suchtmittel widmen können. Geringe Auszahlungsquoten wären hingegen im allgemeinen wenig attraktiv. Aus der Sicht der Geldspielanbieter sind hohe Auszahlungsquoten als Instrumente der «Kundenbindung» allerdings ökonomisch essentiell. Bei Tischspielen in Casinos sind es die hohen bis sehr hohen Einsätze und die Ambiance, die Entkoppelung vom natürlichen Tagesrhythmus, welche suchtfördernd wirken. Lotterien und Wetten können durch die Regelmässigkeit der Durchführung Sucht generieren, Rubbellose bergen zudem durch die sofortige Gewinn- oder Verlustbestätigung zusätzliches Suchtpotenzial. Bei Glücksspielen per Internet sind nebst der Charakteristiken der einzelnen Spiele die zeitliche Unlimitiertheit sowie die Anonymität suchtfördernd.

■ Im allgemeinen wurden **illegale Formen** von Glücksspielen sehr wenig angetroffen. Genannt werden illegale Slot Machines in Bars, Karten- und Würfelspiele um Geld in Restaurants und privaten Lokalen, welche öffentlich zugänglich sind, sowie illegale Sportwetten und Punktepielautomaten mit Geldzahlungen. Im Raum Zürich ist eine Tendenz zur Zunahme der Nutzung illegaler Glücksspielangebote zu beobachten, parallel zur Zunahme der Nutzung auswärtiger Glücksspielangebote. Die betreffenden Spieler/innen sind häufig in Casinos gesperrt, schaffen aber den Schritt in die Abstinenz nicht.

■ Die Frage nach einem kontrollierbaren Glücksspiel («**Methadon für Glücksspielsüchtige**») wurde von den Expert/innen unterschiedlich beantwortet. Als mögliche «Ausstiegsdroge» genannt wird etwa das Spiel mit virtuellem Geld in Internetcasinos. Mehrmals erwähnt wird auch, dass Glücksspiele, bei denen zwischen Abgabe des Einsatzes und Erscheinen des Resultats bzw. Auszahlung des Gewinns eine längere Zeit verstreicht (Lotterien und Wetten, keine Automaten) das Suchtpotential mindern.

Beurteilung der Massnahmen des Bundes gegen die Glücksspielsucht

■ Die **Spielsperren** der Casinos werden als effektives Instrument gegen die Glücksspielsucht angesehen. Insbesondere können dadurch grössere finanzielle Verluste der Glücksspieler/innen verhindert werden. Die Sperren haben jedoch Nachteile (Ausweichen auf Angebote ausserhalb der Spielbanken oder ausländische Angebote möglich) bzw. genügen als Massnahme gegen die Glücksspielsucht nicht.

■ Die **Sozialkonzepte** werden von den Expert/innen im allgemeinen als sinnvoll erachtet.

Ihre Wirksamkeit wird jedoch unterschiedlich beurteilt. Die Kompetenzen müssen sich noch entwickeln, die Schulung der Mitarbeiter/innen und Sozialkonzeptverantwortlichen in den Casinos verbessert werden.

Folgen und Begleiterscheinungen der Glücksspielsucht

■ Süchtiges Glücksspielverhalten lässt sich auf die Dauer oft nur durch massive **Verschuldung** aufrechterhalten. Finanzielle Probleme und starke Verschuldung sind denn auch eine der Hauptfolgen der Glücksspielsucht.

Rund ein Fünftel der Glücksspieler/innen in Beratung verloren z.B. durchschnittlich pro Monat 100 und mehr Prozent ihres gegenwärtigen Haushaltseinkommens im Glücksspiel.

92 Prozent der beratenen Glücksspieler/innen sind verschuldet, zumeist an mehreren Stellen (bei Partner/innen, Verwandten/Bekanntem, Kreditunternehmen, Arbeitskolleg/innen etc.). Bei vielen liegen Steuerschulden und unbezahlte Rechnungen vor. 40 Prozent werden aktuell betrieben, haben eine Betreuung hinter sich oder ihr Lohn wird gepfändet. 17 Prozent haben einen Privatkonkurs durchgeführt. Im Durchschnitt über alle erfassten Glücksspieler/innen ergibt sich aus den gewonnenen Individualdaten eine sehr hohe Glücksspielverschuldung von 257'000 Franken pro Person. Die Streuung ist jedoch sehr gross. Der Median liegt bei 40'000 Franken, d.h. die Hälfte der beratenen Personen hat geringere Schulden als 40'000 Franken, die Hälfte höhere.

■ Sowohl innerfamiliäre **Beziehungen** als auch die persönliche Entwicklung der einzelnen Familienmitglieder werden durch die Glücksspielsucht stark beeinträchtigt. Beziehungen von Glücksspielsüchtigen werden geprägt durch finanziellen Engpässe, ein Klima der Verunsicherung, Selbstzweifel und Enttäuschung. Scheidungen und Trennungen kommen bei Personen mit Glücksspielproblemen überdurchschnittlich häufig vor. Knapp ein Viertel der in den Beratungsstellen behandelten Glücksspieler/innen sind geschieden oder getrennt, gegenüber 7 Prozent in der Gesamtbevölkerung (ab 18 Jahren). Bei gut der Hälfte hat das Glücksspiel die Scheidung/Trennung (mit)verursacht. Aus den Expert/innengesprächen geht hervor, dass der Einbezug von Angehörigen oder Partnern für den Erfolg einer Therapie sehr wichtig ist.

■ Der Arbeitsbereich bildet auch bei Glücksspielsüchtigen eine der wichtigsten Rollen für die gesellschaftliche Integration. Aus den erhobenen Individualdaten geht hervor, dass im Mittel 18 Prozent der beratenen Glücksspieler/innen von **Arbeitslosigkeit** betroffen ist. Dies ist ein weit

höherer Anteil als in der Gesamtbevölkerung. Dabei wurde die Arbeitslosigkeit bei 93 Prozent der Fälle durch das Glücksspiel (mit)verursacht. Generell werden Personen mit Glücksspielproblemen jedoch als vergleichsweise gut arbeitsfähig eingeschätzt. Probleme am Arbeitsplatz entstehen insbesondere durch Schlafmangel, Absenzen und eine mögliche Delinquenz am Arbeitsplatz.

■ Im Suchtbereich haben Mehrfachstörungen eine grosse Bedeutung. Allerdings muss man bei der Beurteilung von Ursache und Folge sehr vorsichtig sein. Glücksspielsucht kann zu anderen Störungen führen, andere Störungen können aber auch zu Glücksspielsucht führen. Bei den zwischen 1998 und 2001 stationär oder teilstationär behandelten Glücksspielsuchtfällen wurde die Glücksspielsucht nur bei 22 Prozent als Hauptdiagnose und lediglich bei 8 Prozent als alleinige Diagnose gestellt. Bei 78 Prozent der Fälle handelte es sich um sogenannte **Komorbiditäten** (Alkoholprobleme, depressive Störungen oder Persönlichkeits- und Verhaltensstörungen) in Verbindung mit Spielsucht. Gemäss den Angaben aus der schriftlichen Befragung der Beratungsstellen liegt bei rund drei Viertel der Beratenen mindestens ein zusätzlicher problematischer Konsum vor (Tabak: 60%, Alkohol: 40%, illegale Drogen: 4%). Weitere Probleme betreffen Essstörungen, Arbeitssucht, Schlafstörungen oder exzessiver Prostitutionskonsum. Gepaart mit chronischen Komorbiditäten kann Glücksspielsucht auch in die Invalidität führen. Die Invalidenrate betrug unter den Glücksspieler/innen in den Beratungsstellen 8 Prozent.

■ Die Belastungen führen bei exzessiven Glücksspieler/innen häufig zu depressiven Verstimmungen, in deren Rahmen es auch zu Suizidgedanken oder -handlungen kommen kann. Aus den Daten der Befragung der Beratungsstellen ergab sich ein sehr hoher Anteil von 21 Prozent an Personen, bei welchen **Suizidalität** vorliegt. Über die effektive Suizidgefahr bei Glücksspielsüchtigen waren sich die befragten Expert/innen nicht einig. Gross ist sie insbesondere bei den stationär behandelten Personen.

■ Ein hoher Prozentsatz pathologischer Glücksspieler/innen begeht erfahrungsgemäss **Eigentums- und Vermögensdelikte**. Bei steigender Spielintensität stösst die spielende Person zunehmend auf Schwierigkeiten, das benötigte Einsatzgeld zu beschaffen. Gemäss den Daten aus den Beratungsstellen sind 15 Prozent der beratenen Glücksspieler/innen in ein Strafverfahren wegen Veruntreuung, Unterschlagung, Betrug oder Gelddiebstahl und Einbruch verwickelt. Die Dunkelziffer von unentdeckten Delikten oder «Vergehen» im Kreis von Angehörigen dürfte dabei wesentlich grösser sein.

Analyse der Kosten und der Nutzen des Glücksspiels

Die Kosten-Nutzen-Analyse musste im Rahmen unserer breit angelegten Studie relativ knapp ausfallen. Es wurde versucht, die Nutzen des Glücksspiel resp. die Einnahmen der öffentlichen Hand aus dem Glücksspiel wie auch die Kosten der Glücksspielsucht – wo möglich in Geldwert-einheiten bewertet - für das Jahr 2002 herauszuarbeiten. Dieses Stichjahr musste aus erhebungstechnischen Gründen (Betriebsdaten der Beratungsinstitutionen) gewählt werden. Dabei konnte es aufgrund der zum Teil schwer zu schätzenden sozialen Kosten und Nutzen nicht darum gehen, einen positiven oder negativen Saldo zu ermitteln. Vielmehr mussten wir uns darauf beschränken, die Grössenordnungen zu bestimmen, in denen sich die betreffenden Kosten- und Nutzenarten bewegen.

Wie bereits bei der Darstellung der Merkmale von Personen in den Beratungsstellen erwähnt, ist auch bei der Gegenüberstellung von Kosten und Nutzen des Glücksspiels zu bedenken, dass die Suchtentwicklung bei den Betroffenen im Schnitt 5 bis 6 Jahre dauert, bis sie sich in eine Beratung begeben. Dieser Umstand erschwert das Herstellen einer Verbindung zwischen den Kosten, die bei den beratenen Personen anfallen, und dem gleichzeitigen resp. aktuellen Glücksspielangebot.

In der Analyse werden die vier gesellschaftlichen Wirkungsebenen «Bund», «Kantone/Gemeinden», «Sozialversicherungen» und «Gesellschaft» unterschieden, wobei in letztere Kategorie Wirkungen fallen, welche nicht direkt einer anderen Ebene zugeordnet werden können.

■ Durch die verschiedenen Glücksspielangebote in der Schweiz wird ein **gesamtwirtschaftlicher Nutzen** von gut 700 Mio. Franken generiert.

Die **Nutzenanteile** insgesamt aus dem Glücksspielangebot in der Schweiz im Jahr 2002 verteilen sich folgendermassen auf die vier betrachteten Ebenen:

Die **Gesellschaft** als Ganzes profitiert mit 49 Prozent (370 Mio. CHF) über die Lottereerträge für gemeinnützige Zwecke am meisten vom Glücksspielangebot in der Schweiz.

Die **Kantone** haben einen Anteil von 28 Prozent am sozialen Nutzen des Glücksspielangebotes (213 Mio. CHF). Dieser entsteht zu 79 Prozent im Bereich der Lotterien und Wetten (Gebühren für Lotteriebewilligungen, Besteuerung von Lotteriegewinnen), zu 13 Prozent im Bereich Spielbanken (v.a. Spielbankenabgabe) und zu 8 Prozent im Bereich Geldspielautomaten ausserhalb von Spielbanken.

Die **Sozialversicherungen** haben einen Anteil von 12 Prozent (94 Mio. CHF) am sozialen Nutzen des Glücksspielangebots. Dabei fliesst der Nutzen zu 99 Prozent in den Ausgleichsfonds der AHV (Spielbankenabgabe), 1 Prozent des Nutzens entsteht über verhinderte Arbeitslosigkeit bei der Arbeitslosenversicherung.

Dem **Bund** kommen 10 Prozent des sozialen Nutzens zu (78 Mio. CHF). Dieser stammt zu 97 Prozent aus dem Bereich Lotterien und Wetten (Besteuerung von Lotteriegewinnen, nicht ausbezahlte Quellensteuer).

■ Durch die verschiedenen Glücksspielangebote werden auf der anderen Seite messbare **gesamtwirtschaftliche Kosten** in der Höhe von knapp 100 Mio. Franken verursacht sowie **nicht bewertbare gesellschaftliche Kosten** in Form von Folgeerkrankungen, Scheidungen und Trennungen sowie einem hohen Verlust an Sozialkapital und Lebensqualität für das Umfeld der Glücksspielsüchtigen.

Die **Verwaltungskosten der Regulierung** machen mit 6 Prozent einen kleinen Anteil der sozialen Kosten des Glücksspielangebots aus (5.5 Mio. CHF). Diese entstehen zu 91 Prozent bei den Kantonen und zu 9 Prozent beim Bund.

Der weitaus grössere Teil (94%) der quantifizierbaren Kosten entsteht durch die **Glücksspielsucht**, welche im Jahr 2002 Kosten in der Höhe von 92.6 Mio. Franken verursachte. Dabei machen die durch den Ausfall von Glücksspielschulden entstehenden Kosten (70 Mio. CHF) den Grossteil der quantifizierbaren sozialen Kosten der Glücksspielsucht aus (76%). Die restlichen quantifizierbaren sozialen Kosten der Glücksspielsucht machen mit 17.5 Mio. Franken (19%) die Kosten der Arbeitslosigkeit aus, mit 2.7 Mio. Franken (3%) die Behandlungskosten und mit 2.4 Mio. Franken (2%) die Kosten von Gerichtsfällen.

Es zeigt sich folgende **Verteilung der quantifizierbaren Kostenanteile** des Glücksspielangebots in der Schweiz auf die vier Wirkungsebenen: Auf der Ebene Bund fallen kaum Kosten an (1%). Der Hauptanteil der sozialen Kosten des Glücksspielangebots fällt über den Ausfall von Glücksspielschulden in der Gesellschaft als Ganzes an (71%). Kantone und Gemeinden tragen 18 Prozent der sozialen Kosten des Glücksspielangebots über Behandlungskosten, Kosten der Arbeitslosigkeit und Gerichtskosten sowie Verwaltungskosten. Die restlichen 10 Prozent der quantifizierbaren sozialen Kosten fallen bei den Krankenkassen und der Arbeitslosenversicherung an.

Unsere Schätzung der quantifizierbaren sozialen Kosten bewegt sich in der gleichen Grössenord-

nung wie die Schätzungen aus internationalen Studien.

■ Eine **Gegenüberstellung** der Kosten und Nutzen des Glücksspielangebots ergibt auf den ersten Blick einen klaren Überhang von quantifizierbaren Nutzen. Diese sind rund sieben Mal höher als die quantifizierbaren Kosten der Glücksspielsucht. Die nicht bewertbaren gesellschaftlichen Kosten der Glücksspielsucht wiegen jedoch schwer. Eine teilweise Quantifizierung dieser Aspekte über die Ermittlung von Zahlungsbereitschaften (maximaler Geldbetrag, den ein Individuum für einen bestimmten individuellen Vorteil auszugeben bereit ist.) könnte die Vergleichbarkeit von Kosten und Nutzen des Glücksspielangebots verbessern helfen.

Ausblick

Der Glücksspielmarkt gilt als wichtiger Wirtschaftszweig in den westlichen Industrieländern. Und die Glücksspiele breiten sich, insbesondere auf Grund staatlicher Deregulation und grösserem Finanzbedarf weiter aus. Mit einer Vergrösserung des Glücksspielangebots – dies scheint in der wissenschaftlichen Diskussion unbestritten – wächst im allgemeinen die Problematik der Glücksspielsucht. Die öffentliche Hand, die über Konzessionen und Steuern in den Glücksspielmarkt eingreift und auch davon profitiert, muss beachten, dass sie nicht in die Rolle der Suchtproduzentin gerät.

Der nun vorliegenden Bericht zum Glücksspiel und zur Glücksspielsucht in der Schweiz bietet eine vielfältige Auslegeordnung und quantitative wie qualitative Beschreibung der Problematik, welche viele Phänomene greifbarer macht und als Grundlage für weiterführende Forschungen und Interventionsmassnahmen beigezogen werden kann.

■ Im Bereich **Spielbanken** orten die befragten Expert/innen immer noch eine zu hohe Casino-Dichte und hoffen, dass es dereinst so viele Casinos in der Schweiz gibt, dass sie wirtschaftlich ohne Probleme funktionieren und sich gute Sozialkonzepte leisten können.

■ Als grosses Problem werden die **Geldspielautomaten ausserhalb der Spielbanken** betrachtet. Dem 1. April 2005, ab welchem die herkömmlichen Geräte aus den Bars und Spielsalons entfernt sein müssen, wird mit Spannung entgegengesehen. Dabei wird befürchtet, dass die entfernten Geräte umgehend durch ähnliche Geschicklichkeits- oder Lotteriestandarten ersetzt werden, wie sie von verschiedenen Kantonen bereits bewilligt worden seien, und die ein vergleichbares Suchtpotenzial wie andere Geldspielgeräte aufzuweisen scheinen.

■ Als weiterer Problempunkt wird die Trennung zwischen **Lotteriegesezt** und Spielbankengesetz thematisiert. Bemängelt wird am bestehenden Lotteriegesezt – nicht zuletzt mit Blick auf die Lotteriestandarten - die fehlende Verankerung der Spielsuchtprävention.

■ Auch die **Glücksspielsuchtprävention** sei weiter zu verbessern. Das Konzept in der Schweiz beruht gemäss Gesetzgeber auf einem «proaktiven Ansatz» im Sinne einer aktiven Früherkennung, die den Eintritt von Spieler/innen in die Glücksspielsucht vermeiden soll (ab 1. Okt. 2004 wurden weitere Massnahmen in diesem Bereich eingeführt). Von den Expert/innen wurden auch andere Ansätze erwähnt. Die primäre Prävention solle sich an die junge Bevölkerung beim Übergang ins Erwachsenenalter richten. Daneben seien Konzepte zu entwickeln, wie Glücksspieler/innen das kontrollierte Glücksspiel beigebracht werden könne («responsible gambling»). Die sekundäre Prävention solle besonders in der Information über nichtstoffgebundene Süchte verstärkt werden sowie in der weiteren Bekanntmachung und dem Ausbau des Beratungs- und Behandlungsangebots für Personen mit Glücksspielproblemen. Weiter könnte in den Casinos verstärkt auf die Risiken des Glücksspiels hingewiesen werden.

Das grundsätzlich wirksame Präventionsinstrument der Spielsperren in Casinos könnte z.B. über eine Besuchlimitierung weiter ausdifferenziert werden. Allenfalls sei auch ein System einer europaweiten Sperrung anzustreben. Vorschläge im Bereich der Prävention wurden auch technische Beschränkung bei Automaten oder entsprechende Regulierungen im Lotterien- und Wettenbereich.

Als unbefriedigend betrachtet wurde teilweise die aktuelle Finanzierung der Prävention.

Weiterer (Sozial-)Forschungsbedarf

■ Weiterführende Forschung wäre sicher im Bereich der **Glücksspielsuchtprävention** notwendig. Die vorliegende Studie konnte zur Wirksamkeit der Sozialkonzepte im Spielbankenbereich nur Einschätzungen von einigen Expert/innen einholen. In den Daten der Beratungsstellen fanden sich erstaunlicherweise nur sehr wenige Personen (3%), die angaben, von einem Casino zugewiesen worden zu sein. Den Gründen für diese geringe Zahl müsste man vertiefter nachgehen. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Spielbanken resp. ihr Personal bei der Glücksspielsuchtprävention generell eine schwierige Aufgabe haben, da die Grenze zwischen einem «sehr guten Kunden» und einer Person mit (potentiell) problematischem Glücksspielverhalten oft fliessend sein dürfte.

■ Ebenfalls denkbar wäre die Durchführung einer breit angelegten **Prävalenzstudie** in der Schweiz, da die letzte Erhebung 1998 bereits 6 Jahre zurückliegt und sich die Glücksspiellandschaft in der Zwischenzeit stark verändert hat. Eine bedeutende Zäsur dürfte der 1. April 2005 bilden, nach welchem nur noch nach dem neuen Spielbankengesetz zugelassene Geschicklichkeitsautomaten ausserhalb der Casinos erlaubt sein werden. Wie sich diese Massnahme auswirkt, wäre ebenfalls zu überprüfen. Ein wichtiger Aspekt betrifft hier sicher die Frage nach der Zulassung neuer Automatentypen.

■ Einen Beitrag zur Erkenntnisgewinnung könnte auch ein **Ausbau der Glücksspielfragen in der Schweizerischen Gesundheitsbefragung** bieten, welche bei einer relativ grossen Stichprobe von rund 19'000 Personen alle 5 Jahre durchgeführt wird. Die nächste Gesundheitsbefragung wird 2007 stattfinden.

■ Zur Beobachtung der Entwicklung der Glücksspielsuchtproblematik wäre nicht zuletzt eine **wiederholte Befragung der Beratungsstellen** in einigen Jahren ins Auge zu fassen. Es bestünde damit auch die Möglichkeit, anhand des in der vorliegenden Studie entwickelten Modells die Prävalenz der Glücksspielsucht zu schätzen. Erfolgversprechend könnte ebenfalls der Aufbau eines Monitorings sein (z.B. durch Daten der wichtigsten Stellen), mit welchem die Problematik systematisch über die Zeit verfolgt werden könnte.

■ Im Bereich der **Kosten-Nutzen-Analyse** wäre erstens eine Quantifizierung der intangiblen Anteile der sozialen Kosten der Glücksspielsucht (Komorbiditäten, Suizidalität, Beziehungsprobleme, soziale Isolation) wünschenswert. Sodann könnte eine Untersuchung des Kosten-Nutzen-Verhältnisses getrennt nach einzelnen Glücksspielangeboten zu einem besseren Verständnis des Zustandekommens des Totals von Kosten und Nutzen des Glücksspielangebots in der Schweiz führen. Schliesslich besteht ein Bedarf nach einer Analyse der Substitutionseffekte zwischen den Glücksspielangeboten und anderen Produktmärkten.