

Glücksspielsucht – Daten und Fakten

Pathologisches Glücksspielen ist eine behandlungsbedürftige psychische Erkrankung.

Nach Angaben der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) aus dem Jahr 2019 kann, hochgerechnet auf die 16- bis 70-jährige Bevölkerung, von ca. 229.000 Problemspieler*innen und ca. 200.000 pathologischen Glücksspieler*innen ausgegangen werden. Dies entspricht im Land Brandenburg ca. 6.800 problematischen und ca. 5.900 pathologischen Glücksspieler*innen.

Expert*innen vermuten eine hohe Dunkelziffer, denn Betroffene können ihr Glücksspielverhalten häufig über einen sehr langen Zeitraum vor ihren Mitmenschen geheim halten. Es ist – im Gegensatz zu stoffgebundenen Süchten - nach außen hin nicht durch körperliche Anzeichen erkennbar.

Eine Hochrechnung auf die Gesamtzahl der betreuten Spieler*innen in bundesweit 1.509 ambulanten Einrichtungen (Stand 2019) verweist auf rund 14.500 Fälle (ohne Einmalkontakte) bzw. 24.900 Fälle (mit Einmalkontakten) mit der Einzeldiagnose Pathologisches Spielen (Hauptdiagnose: 13.200 bzw. 22.500).¹

Nach Auskunft der Deutschen Hauptstelle für Suchtfragen e.V. (DHS) spielten unter den Klient*innen mit Hauptdiagnose Pathologisches Glücksspielen im Jahr 2019 bundesweit

- 62,8 Prozent an Geldspielautomaten in Spielhallen (2018: 70,0 Prozent),
- 8,0 Prozent an Geldspielautomaten in Gaststätten (2018: 7,6 Prozent),
- 5,7 Prozent in Sportwettbüros. (2018: 4,7 Prozent).

Darüber hinaus spielten die Hilfesuchenden zunehmend im Internet:

- 5,6 Prozent nutzten Online-Sportwettangebote (2018: 4,3 Prozent).
- 6,4 Prozent spielten Online-Automatenspiele (2018: 4,2 Prozent).
- 3,5 Prozent nutzten Online-Casinospiele mit Ausnahme von Poker (2018: 2,0 Prozent).
- 1,6 Prozent spielten Online-Poker (2018: 1,7 Prozent)².

Somit waren insgesamt 17,1 Prozent der Klient*innen von Glücksspielen im Internet betroffen (2018: 12,2 Prozent).

Folgen der Glücksspielsucht sind neben dem finanziellen Ruin der Betroffenen häufig der Verlust des Arbeitsplatzes, Straffälligkeit, die Vernachlässigung sozialer Beziehungen und Verpflichtungen sowie psychische Krisen, die z.T. mit weiteren stoffgebundenen Abhängigkeiten einhergehen.

Die direkten sozialen Kosten, die in Deutschland durch das pathologische Glücksspiel verursacht werden, belaufen sich nach einer Schätzung der Universität Hohenheim jährlich auf über 152 Millionen Euro.³ Sie umfassen unter anderem die Kosten für ambulante und stationäre Behandlung, Schuldnerberatung, Strafverfolgung etc.

Wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen wird beim pathologischen Glücksspielen das unmittelbare soziale Umfeld in Mitleidenschaft gezogen. Angehörige von glücksspielsüchtigen Menschen sind durch die genannten

¹ Quelle : DHS Jahrbuch Sucht 2021

² Alle Angaben beziehen sich auf die jeweils benannte Hauptspielform. (Quelle: DHS, Jahrbuch Sucht 2020 / Jahrbuch Sucht 2021)

³ https://gluecksspiel.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Oekonomie/SozialeKostenDesGluecksspiels_Internet.pdf

Konsequenzen – insbesondere auch durch hohe finanzielle Verluste und Überschuldung oft psychisch im gleichen oder sogar in gravierenderem Maße belastet als die Betroffenen selbst.

Glücksspielsucht in Brandenburg

Die Evaluation des Beratungs- und Behandlungsangebotes des Netzwerkes *Frühe Intervention bei pathologischem Glücksspiel im Land Brandenburg* ergibt für das Jahr 2020, dass, bezogen auf Mehrfachkontakte, ca. 89,8 Prozent der Beratung suchenden Glücksspieler*innen Männer waren und 10,2 Prozent Frauen. Die Mehrheit der Klient*innen (58,4 Prozent) benannte Geldspielautomaten in Spielhallen und Gaststätten als Hauptspielform, gefolgt von Online-Sportwetten mit 10,4 Prozent, Online-Automatenspiel mit 8,4 Prozent, Internet-Casino-Spielen (ohne Poker) mit 5,8 Prozent und terrestrischen Sportwetten mit 3,2 Prozent. Insgesamt spielten 27,1 Prozent der Ratsuchenden in diesen Beratungsstellen überwiegend Glücksspiele im Internet.

Zu ihrer Erwerbssituation befragt, gaben 38,0 Prozent der betreuten Klient*innen an, als Arbeiter*in, Angestellte*r oder Beamte*r tätig zu sein. Arbeitslosengeld II bezogen 25,3 Prozent der Befragten, weitere 8,2 Prozent erhielten Arbeitslosengeld I. 8,2 Prozent waren Rentner*innen.

Online-Glücksspiele

Seit Inkrafttreten des Staatsvertrags zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland (Glücksspielstaatsvertrag 2021) sind Online-Casinospiele, Online-Poker, virtuelle Automatenspiele sowie Online-Sportwetten erlaubt.

Diese Glücksspielformen waren nach bisheriger Gesetzgebung nur in Schleswig-Holstein zugelassen, in allen anderen Bundesländern wurden sie seit 2020 unter bestimmten Bedingungen geduldet.⁴ Recherchen zufolge hielten viele Anbieter jedoch nicht die entsprechenden Vorgaben ein.⁵

Glücksspiele im Internet bergen ein besonderes Gefahrenpotenzial: Zum einen ist der Zugang zu ihnen niedrigschwellig über verschiedene Endgeräte und rund um die Uhr möglich. Zum anderen bleiben Online-Glücksspieler*innen weitgehend anonym und unterliegen keinerlei sozialer Kontrolle. Gerade Jugendliche sind empfänglich für diese Angebote. Sie schätzen die Gewinnchancen und Verlustrisiken oft falsch ein und glauben - eher als Erwachsene - das Ergebnis von Glücksspielen beeinflussen zu können.

Seit Beginn der COVID-19-Pandemie und der damit verbundenen Kontaktbeschränkungen, die zu temporären Schließungen der Spielstätten vor Ort führten, gewannen das Internet und damit auch Online-Glücksspiele an Bedeutung. Bereits seit einigen Jahren sprechen Glücksspielanbieter mit gezielten Werbestrategien neue Zielgruppen an, verharmlosen ihre Angebote als reizvolle Alltags- und Freizeitbeschäftigung und wecken unrealistische Gewinnerwartungen. Auch die Mitwirkung prominenter Personen trug zur Attraktivität dieser Werbung bei. Vor dem Hintergrund der massiven Werbung während des Lockdowns veröffentlichte der Fachbeirat Glücksspielsucht im Mai 2020 Empfehlungen zu Glücksspielwerbung während der Corona-Pandemie⁶.

Auf der Grundlage des Glücksspielstaatsvertrags 2021 dürfen Anbieter*innen in weitaus größerem Umfang als bisher für ihre Glücksspiele werben und Sponsoring betreiben.

⁴ <https://www.tagesschau.de/investigativ/ndr/gluecksspiel-111.html>

⁵ <https://www.tagesschau.de/investigativ/ndr/gluecksspiel-119.html>

⁶ https://innen.hessen.de/sites/default/files/media/empfehlung_zu_gluecksspielwerbung_waehrend_der_corona-pandemie.pdf

Glücksspielähnliche Angebote

Neben den klassischen Online-Glücksspielen treten im Internet zunehmend Spielformen mit Glücksspielcharakter in Erscheinung. Dazu zählen unter anderem zielgruppenorientierte Spielangebote in sozialen Netzwerken, Demoverionen kommerzieller Internet-Glücksspielangebote und simulierte Glücksspiele⁷ im Zuge von Videospiele (z.B. Wetten aus einem Computerspiel heraus mit virtuellen Items als Einsatz). Ein weiteres bekanntes Beispiel für ein entsprechendes Angebot ist die App *Coin Master*, die vor einiger Zeit die Aufmerksamkeit der Medien erregte.

Aus suchtfachlicher Sicht ist die zunehmende Verschmelzung von Onlinespielen mit glücksspielähnlichen Formen kritisch zu betrachten. Durch die permanente Präsenz und Werbung für diese Spielformen – zum Beispiel in Demoverionen - werden Glücksspiele zunehmend als normal angesehen und gehören zum Alltag; die Hemmschwelle, ein Glücksspiel zu spielen, sinkt.

Eine gezielte Aufklärung der Bevölkerung, insbesondere auch junger Menschen über die Risiken von Glücksspielen und glücksspielähnlichen Angeboten ist aus suchtpreventiver Sicht von sehr hoher Bedeutung.

Beratung

Problematische und pathologische Glücksspieler*innen und deren Angehörige nehmen häufig erst zu einem sehr späten Zeitpunkt des Krankheitsverlaufs professionelle Hilfe in Anspruch. Oftmals veranlassen erst die schwerwiegenden Konsequenzen des exzessiven Glücksspielens (zum Beispiel finanzieller Ruin, Straffälligkeit, Verlust wichtiger Beziehungen oder der Arbeitsstelle, Suizidversuch), die Betroffenen dazu, eine Beratungseinrichtung aufzusuchen.

Betroffene und Angehörige in Brandenburg finden in den Beratungsstellen des Netzwerkes *Frühe Intervention bei pathologischem Glücksspiel im Land Brandenburg* speziell für Glücksspielsucht qualifizierte Ansprechpartner*innen. In vertraulichen Beratungsgesprächen erfolgt eine umfassende Information über das Thema Glücksspielsucht und über entsprechende Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten. Flankierende soziale Probleme, wie Schulden und familiäre Probleme, werden ebenfalls berücksichtigt.

Die Beratung ist freiwillig und richtet sich nach den individuellen Bedürfnissen der Hilfesuchenden. Alle Berater*innen unterliegen der gesetzlichen Schweigepflicht.

In der aktuellen Förderrichtlinie⁸ für die Suchtberatungsstellen im Land Brandenburg ist festgelegt, dass ab 2021 alle Landkreise Mittel zur Finanzierung der Glücksspielsuchtberatung erhalten. Pro Landkreis/kreisfreier Stadt stehen 22.172,22 Euro zur Vermeidung und Bekämpfung der Glücksspielsucht zur Verfügung. Für die bisherigen Standorte des Netzwerkes *Frühe Intervention bei pathologischem Glücksspiel im Land Brandenburg* bedeutet dies eine deutliche Reduzierung der finanziellen und personellen Ressourcen.

⁷ Begriffsklärung Simuliertes Glücksspiel: digitale interaktive Glücksspielaktivität, die keinen direkten Einsatz von Geld erfordert, aber aufgrund des Einsatzes virtueller Währung und des als zufallsbedingt wahrgenommenen Spielausgangs strukturell identisch mit klassischen Glücksspielformaten ist. (Meyer, G., Brosowski, T., vom Meduna, M., Hayer, T. (2015)

⁸[Richtlinie des MSGIV über die Gewährung von Zuwendungen an die Landkreise und kreisfreien Städte für ambulante Beratungs- und Behandlungsstellen für Suchtkranke und für Kontakt- und Beratungsstellen für psychisch Kranke](#) vom 30.12.2020 (abgerufen am 15.04.2021)

Gleichzeitig ergibt sich aus dem neuen Förderverfahren die Chance, auch in den Regionen Oberspreewald-Lausitz, Spree-Neiße, Oder-Spree, Barnim und Potsdam-Mittelmark qualifizierte Beratungsangebote für Glücksspieler*innen und Angehörige zu entwickeln.

Weiterführende Informationen finden Sie in der Broschüre [Gefährliches Spiel – Glücksspielsucht und Beratung in Brandenburg](#).

Der Glücksspielstaatsvertrag 2021⁹ – was ist neu?

Nachfolgend sind beispielhaft einige der Neuregelungen zusammengefasst, die seit dem 01.07.2021 gelten:

1) Glücksspiele im Internet sind erlaubt

Zukünftig können Anbieter*innen auf der Grundlage von § 4 Abs. 4 GlüStV 2021 ganz legal Lizenzen für Glücksspiele im Internet beantragen:

*Eine Erlaubnis für öffentliche Glücksspiele im Internet darf nur für den Eigenvertrieb und die Vermittlung von **Lotterien**, für die Veranstaltung, Vermittlung und den Eigenvertrieb von **Sportwetten und Pferdewetten** sowie für die Veranstaltung und den Eigenvertrieb von **Online-Casinospielen, virtuellen Automaten Spielen und Online-Poker** erteilt werden. (...)*

Die Paragraphen 6 a-j GlüStV 2021 enthalten neue Regelungen zur allgemeinen Ausgestaltung des Glücksspielangebots im Internet. So müssen Glücksspielanbieter unter anderem künftig für jeden Glücksspieler ein anbieterbezogenes Spielkonto einrichten (§ 6a Abs. 1 GlüStV 2021). Außerdem wurde ein monatliches anbieterübergreifendes Einzahlungslimit pro Spieler*in in Höhe von bis zu 1.000 € verankert (Ausnahmen hiervon sind möglich.).

Dieses Limit wird aus suchtpreventiver Sicht als deutlich zu hoch bewertet, zumal dieser Betrag den meisten Menschen kaum für die Nutzung von Freizeit- und Unterhaltungsangeboten zur Verfügung steht. Die Regelung suggeriert, dass es in der Gesellschaft vollkommen normal und gesellschaftlich akzeptiert ist, 1.000 € im Monat zu verspielen.

2) Internet- und TV-Werbung für Glücksspiele ist erlaubt

Das bisherige grundsätzliche Werbeverbot im Fernsehen sowie über das Internet (mit Erlaubnisvorbehalt der Länder für bestimmte Glücksspielformen) wurde aufgehoben.

In § 5 Abs.1 GlüStV 2021 heißt es:

Inhaber einer Erlaubnis nach § 4 dürfen (...) für die erlaubten Glücksspiele werben und Sponsoring betreiben und / oder Dritte mit der Durchführung der Werbung beauftragen.

Eine Regelung zur Ausgestaltung der Werbung im Rundfunk und Internet findet sich in § 5 Abs. 3 GlüStV 2021: *Täglich zwischen 6 Uhr und 21 Uhr darf keine Werbung im Rundfunk und Internet für virtuelle Automaten Spiele, Online-Poker und Online-Casinospiele erfolgen (...).*

⁹ [Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland \(Glücksspielstaatsvertrag 2021 – GlüStV 2021\)](#), zuletzt abgerufen am 25.06.2021

Dies bedeutet im Umkehrschluss, dass alle anderen Glücksspielformen rund um die Uhr in diesen Medien beworben werden dürfen und für virtuelle Automaten Spiele, Online-Poker und Online-Casinospiele ein täglicher Werbezeitraum von 21 bis 6 Uhr zur Verfügung steht.

Weiterhin heißt es in § 5 Abs. 3 GlüStV 2021:

Werbung für Sportwetten mit aktiven Sportlern und Funktionären ist unzulässig.

Nicht geregelt ist die Werbung mit nicht mehr aktiven Sportlern/Funktionären, die noch eine hohe Popularität besitzen. Auch darf weiterhin uneingeschränkt für anderen Glücksspielformen und/oder Anbieter geworben werden.

3) Ein zentrales spielformübergreifendes Sperrsystem wird eingerichtet

Gemäß § 8 GlüStV 2021 wird aktuell zum Schutz der Spieler und zur Bekämpfung der Glücksspielsucht (...) ein zentrales, spielformübergreifendes Sperrsystem (§ 23) eingerichtet, an das sich nahezu alle Glücksspielanbieter anschließen haben. Wer sich nun zum Beispiel für Glücksspiele im Internet sperren lässt, ist somit auch für die Spiele in Spielhallen und Spielbanken gesperrt.

Diese Neuregelung ist aus suchtpräventiver Sicht grundsätzlich positiv zu bewerten. Aktuell steht das neue Sperrsystem jedoch noch nicht vollumfänglich zur Verfügung.

Weiterhin erscheint die in § 8a Abs 6 legitimierte Mindestsperrdauer ab 3 Monaten für Selbstsperrungen aus fachlicher Sicht als zu kurz, um bei einem problematischen oder pathologischen Glücksspielverhalten eine stabile Verhaltensänderung bzw. Glücksspielabstinenz zu erreichen.

Auch der hier benannte reguläre Sperrzeitraum von mindestens einem Jahr greift aus suchtpräventiver Sicht zu kurz.

4) Eine länderübergreifende Glücksspielaufsichtsbehörde wird eingerichtet

Nach § 27a GlüStV 2021 errichten die Länder zur Wahrnehmung der Aufgaben der Glücksspielaufsicht insbesondere im Bereich des Internets zum 1. Juli 2021 eine rechtsfähige Anstalt des öffentlichen Rechts mit Sitz in Sachsen-Anhalt. Diese ist sowohl Erlaubnis- und Aufsichtsbehörde für länderübergreifende Glücksspielangebote als auch unter anderem zuständig für die Führung der zentralen spielformübergreifenden Sperrdatei und die Überwachung des anbieterübergreifenden Einzahlungslimits für Online-Glücksspiele. Diese Anstalt wird erst ab dem 01.01.2023 die ihr übertragenen Aufgaben vollumfänglich wahrnehmen können. Bis dahin gelten für die jeweiligen Aufgabenbereiche entsprechende Übergangsregelungen gemäß § 27p GlüStV 2021.

Das Gesetz zur Umsetzung des Glücksspielstaatsvertrags in Brandenburg: Erweiterung des Glücksspielangebots in Brandenburg

Das Gesetz zur Umsetzung des Glücksspielstaatsvertrages 2021 ist ebenfalls am 01. Juli 2021 in Kraft getreten. Es fasst die Gesetze für die auf Landesebene geregelten Glücksspielformen zusammen und konkretisiert die Regelungen des GlüStV 2021 auf Landesebene in drei Artikeln:

Artikel 1: Das Brandenburgische Glücksspielausführungsgesetz (BbgGlüAG)

Artikel 2: Das Brandenburgische Spielhallengesetz (BbgSpielhG)

Artikel 3: Änderung des Spielbankengesetzes

Die nachfolgenden Regelungen¹⁰ im Gesetz beschreiben die Erweiterung der Glücksspielangebote auf Landesebene.

Annahmestellen:

Zukünftig ist die Vermittlung von Lotterien auch außerhalb von Annahmestellen zulässig (§ 4 Abs 1 S. 2 BbgGlüAG). Somit dürfen Lotterien auch mobil vertrieben werden.

Die Begrenzung der Zahl der Annahmestellen wird von zuvor 680 auf 720 erhöht (§ 4 Abs. 4 BbgGlüAG).

Der Eigenbetrieb von Annahmestellen durch den Veranstalter nach § 10 Absatz 2 des Glücksspielstaatsvertrages 2021 ist zulässig (§ 4 Abs. 6 S. 2 BbgGlüAG). Auf dieser Grundlage ist die Land Brandenburg Lotto GmbH befugt, ihre Produkte selbst über eigene Annahmestellen zu vertreiben.

Spielhallen:

Das Land Brandenburg macht von der Übergangsregelung als Kann-Bestimmung im § 29 Abs. 4 GlüStV 2021 Gebrauch und erlaubt mit dem Brandenburgischen Spielhallengesetz unter bestimmten Voraussetzungen das Bestehenbleiben von bis zu drei Spielhallen in einem Gebäudekomplex (§ 11 Abs. 3 BbgSpielhG).

Spielbanken / Online-Casinospiele:

Das Land Brandenburg veranstaltet zukünftig mittels der Brandenburgischen Spielbanken GmbH & Co. KG Online-Casinospiele auf der Grundlage der Kann-Bestimmung im § 22c GlüStV 2021¹¹ und regelt näheres dazu im Spielbankengesetz.

Eine Erweiterung des Spielbankenangebots der (möglichen) Standorte Potsdam, Cottbus und Frankfurt (Oder) um Zweigstellen und um den Betrieb in Einrichtungen wurde im geänderten § 2 des Spielbankengesetzes legitimiert. Somit können Spielbankenspiele nun auch temporär woanders als in Spielbanken, zum Beispiel in einem Hotel oder auf einem Fahrgastschiff angeboten werden.

§ 22c GlüStV 2021 (Online-Casinospiele)

(1) ¹Die Länder können Online-Casinospiele für ihr Hoheitsgebiet auf gesetzlicher Grundlage 1. selbst, durch eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder durch eine privatrechtliche Gesellschaft, an der juristische Personen des öffentlichen Rechts unmittelbar oder mittelbar maßgeblich beteiligt sind, veranstalten oder 2. eine, maximal jedoch so viele Konzessionen erteilen, wie Konzessionen für Spielbanken im Sinne des § 20 nach dem jeweiligen Spielbankenrecht des Landes mit Stand 17. Januar 2020 vergeben werden konnten.

Finanzierung von Suchtprävention, Suchtberatung und Suchtforschung in Brandenburg

Die gesetzliche Grundlage zur Finanzierung von Suchtprävention und Suchtberatung zur Vermeidung und Bekämpfung der Glücksspielsucht in Brandenburg findet sich in § 7 (Suchtprävention und Suchtberatung) des BbgGlüAG:

Das Land beteiligt sich an der Finanzierung von Suchtprävention und Suchtberatung zur Vermeidung und Bekämpfung der Glücksspielsucht.

Die besonderen Gefahren des Online-Glücksspiels sind bei der Suchtprävention und Suchtberatung zur Vermeidung und Bekämpfung der Glücksspielsucht zu beachten.

Nach § 8 des BbgGlüAG finanziert das Land Projekte zur Erforschung der Glücksspielsucht.

Eine grundlegende Entsprechung zu diesen genannten Regelungen ist im § 11 des Glücksspielstaatsvertrages 2021 enthalten:

Suchtprävention, Suchtberatung und Suchtforschung

Die Länder stellen Maßnahmen der Suchtprävention, entsprechende Beratungsangebote sowie die wissenschaftliche Forschung zur Vermeidung und Abwehr von Suchtgefahren durch Glücksspiele sicher.

Weiterführende Links:

[Staatsvertrag zur Neuregulierung des Glücksspielwesens in Deutschland - Glücksspielstaatsvertrag 2021](#)

[Erläuterungen zum Glücksspielstaatsvertrag 2021](#)

[Gesetz zur Umsetzung des Glücksspielstaatsvertrages 2021 im Land Brandenburg](#) vom 23. Juni 2021

www.spielsucht-brandenburg.de

www.blsev.de

www.selbsthilfeglucksspiel.de

Pressekontakt:

Andrea Hardeling

Brandenburgische Landesstelle für Suchtfragen e.V.

Behlertstr. 3A, Haus H1

14467 Potsdam

Tel. (0331) 581 380 – 20

E-Mail: andrea.hardeling@blsev.de