Beschluss

Erfolg ist kein Glück – der Glücksspielindustrie den Kampf ansagen

Gremium:	LaKo
Beschlussdatum:	19.09.2026
Tagesordnungspunkt:	6 Antragsberatung

Antragstext

Als sozialistischer Jugendverband besteht für uns die kollektive Befreiung aus den materialistischen Zwängen des Kapitalismus als oberstes politisches Ziel fort. Demgegenüber steht die Glücksspielindustrie, die für viele Menschen den Ausbruch aus ihren derzeitigen Lebensverhältnissen verspricht.

Dieses Versprechen ist eine Lüge. Wer verliert, verliert Geld, das er nicht hat und bleibt genau dort, wo er war. Glücksspiel verkauft die Hoffnung auf Befreiung an die, die sie am dringendsten bräuchten, und verwandelt sie in Schulden.

Eine Partei, die mit dem Ziel gegründet wurde, das Elend der Massen zu beenden und Wohlstand für alle zu schaffen, darf nicht zulassen, dass die Glücksspielindustrie bewusst Süchte fördert und davon profitiert.

Wir Jusos Thüringen fordern deshalb die SPD Landtagsabgeordneten und Minister:innen auf sich für folgende Anliegen einzusetzen:

- Die sofortige Rücknahme der Erhöhung des Höchsteinsatzes beim virtuellen Automatenspiel.
- Die Umwandlung des Einsatzlimits nach § 6c GlüStV 2021 in ein Verlustlimit.
- Die Einführung einer Verpflichtung für Spieler:innen zu Angaben über die Höhe eigener Verlustlimits analog zum Einzahlungslimit. Diese sollen gesetzliche Maxima haben.
- Keine weiteren Lockerungen von Spielerschutzvorgaben, bevor der Evaluierungsbericht vorliegt.
- Die Verhinderung von Glücksspiel- und Wettsucht nach § 1 GlüStV 2021 muss wieder als vorrangiges Ziel der Regulierungspraxis durchgesetzt werden.
- Vertreter:innen aus Suchthilfe, Suchtprävention und Suchtforschung sind frühzeitig und verbindlich in alle Entscheidungen einzubinden, die den Spielerschutz berühren. Der Fachbeirat Glücksspielsucht ist zu stärken.
- Die laufende Prüfung der Algorithmen zur Früherkennung problematischen Spielverhaltens bei jedem einzelnen Anbieter durch die GGL (Gemeinsame Glückspielbehörde der Länder)

- Verbot von Glücksspielwerbung im Umfeld von Sportübertragungen, im Sportsponsoring und auf Plattformen mit erheblicher minderjähriger Reichweite.
- Streichung der Möglichkeit, den Mindestabstand zwischen Spielhallen über eine Zertifizierung nach § 3a Thüringer Spielhallengesetz auf bis zu 100 Meter abzusenken.
- Ein Verbot zum Aufstellen von Geldspielgeräten in Gaststätten und Beherbergungsbetrieben.
- Die Einführung einer zweckgebundenen Abgabe der Glücksspielanbieter zur Finanzierung von Prävention, Beratung, Behandlung und anbieterunabhängiger Forschung.
- Die Landesmittel für Suchtprävention und Suchthilfe sollen mindestens auf dem bisherigen Niveau abgesichert werden.

Außerdem fordern wir die SPD Thüringen auf, künftig auf Sponsoring und Spenden von Unternehmen und Verbänden der Glücksspiel- und Automatenwirtschaft auf Parteitagen, bei Veranstaltungen und in der Parteifinanzierung zu verzichten.

Eine Partei, die für Prävention, Gesundheits- und Verbraucherschutz steht, kann sich nicht von einer Branche mitfinanzieren lassen, deren Geschäftsmodell auf den Verlusten der Verletzlichsten beruht.

Antragsbegründung

Zum 1. Juli 2026 hat die Gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) den Höchsteinsatz beim virtuellen Automatenspiel von einem Euro auf bis zu fünf Euro pro Spielrunde angehoben. Bekannt gemacht wurde das nicht über eine Pressemitteilung, sondern über ein FAQ-Dokument und eine Entscheidungsrichtlinie. Vertreter:innen der Suchthilfe, der Suchtprävention und der Suchtforschung wurden nicht angehört .

Begründet wurde die Entscheidung mit der Inflation. Die Preissteigerung seit 2021 rechtfertigt nach Berechnung der Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht eine Anpassung um 26 bis 30 Prozent. Beschlossen wurde eine Erhöhung um bis zu 400 Prozent. Bei fünf Euro Einsatz und der vorgeschriebenen Fünf-Sekunden-Taktung sind rechnerisch Verluste von bis zu 3.600 Euro pro Stunde möglich. Das ist mehr, als die meisten Menschen in diesem Land im Monat verdienen.

Im selben Monat, im Juni 2026, hat die Gesundheitsministerkonferenz einstimmig festgestellt, dass im Glücksspielwesen systematische Schutzlücken bestehen, und einen substantiell stärkeren Gesundheitsschutz gefordert. Zwei Wochen später hat eine Behörde der Länder das Gegenteil getan.

Glücksspiel ist kein normales Marktprodukt, und Spieler:innen sind keine mündigen Verbrauche:innen wie beim Kauf einer Waschmaschine. Genau diese Gleichsetzung betreibt die Branche seit Jahren, wenn sie von „Verbraucherschutz" spricht, wo die Fachwelt von „Spielerschutz" spricht. Der Begriffswechsel ist eine zynische Strategie und macht jede Schutzregel zur Bevormundung und jede Regulierung zur Zumutung.

Wir halten dagegen. Automatenspiele – stationär wie online – sind Produkte, deren Ertragsmodell darauf beruht, dass eine kleine Gruppe von Menschen sehr viel verliert. Ständige Verfügbarkeit, hohe Ereignisfrequenz, audiovisuelle Reize, Fast-Gewinne und bargeldloses Einzahlen sind keine Nebenwirkungen, sondern Konstruktionsmerkmale.

Nach dem Glücksspiel-Survey 2025 weisen 2,2 Prozent der 18- bis 70-Jährigen eine glücksspielbezogene Störung nach DSM-5 auf, 5,5 Prozent zeigen riskantes Spielverhalten. Die höchste Belastung liegt bei den 18- bis 25-Jährigen: 4,9 Prozent.

Nur rund 0,7 Prozent der Bevölkerung nutzen überhaupt Online-Automaten. Gleichzeitig gaben 2024 im ambulanten Hilfesystem 22,6 Prozent der Klient:innen mit Glücksspielproblemen virtuelle Automaten als Hauptspielform an – 2019 waren es 6,4 Prozent. Eine winzige Nutzer:innengruppe trägt einen gewaltigen Teil des Schadens.

Glücksspielsucht ist die Suchterkrankung mit der höchsten Verschuldung. Wer viel verliert, verliert Geld, das er nicht hat. Glücksspiel organisiert eine Umverteilung von unten nach oben, die anschließend von Suchtberatung, Schuldnerberatung, Jobcentern, Krankenkassen und Familien aufgefangen wird. Die Gewinne sind privat, die Kosten sind sozialisiert.

Eine Studie der Universität Hohenheim beziffert die volkswirtschaftlichen Kosten der Glücksspielsucht bundesweit auf rund 326 Millionen Euro jährlich, davon rund 225 Millionen Euro allein durch gewerbliche Geldspielautomaten.

Im zweiten Halbjahr 2024 gab es in Thüringen 293 Spielhallen, davon 74 Mehrfachspielhallen, mit 3.094 Geldgewinnspielgeräten. Hinzu kommen 321 weitere Aufstellorte, überwiegend Gaststätten. Die Zahl der Spielhallen ist gegenüber dem ersten Glücksspielsuchtbericht um 16 gestiegen. 81,7 Prozent der Glücksspiel-Klientel im ambulanten Thüringer Suchthilfesystem spielen an Geldgewinnspielautomaten in Spielhallen oder Gaststätten.

Das terrestrische Automatenspiel bleibt also das Hauptproblem, während online ein zweites hinzuwächst. Gleichzeitig steht die Thüringer Suchthilfe unter erheblichem finanziellen Druck: Die Fachstellen des Landes haben im November 2025 öffentlich gewarnt, dass das Fundament der Suchthilfe in Thüringen auf dem Spiel stehe. Ein Hilfesystem zu schwächen, während die Aufsichtspraxis das Risiko erhöht, das dieses System auffangen soll, ist politisch nicht vermittelbar.

Hinzu kommt eine Thüringer Besonderheit: Das Thüringer Spielhallengesetz schreibt einen Mindestabstand von 500 Metern zwischen Spielhallen vor – erlaubt aber, diesen Abstand über eine Zertifizierung bis auf 100 Meter abzusenken.

Die Menschen, die die Folgen täglich in ihren Beratungsräumen sitzen haben, sind die glaubwürdigsten Sachverständigen dieser Debatte und die einzigen ohne finanzielles Eigeninteresse. Wir machen uns die Forderungen der Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht, der Landesfachstellen und der Suchtforschung ausdrücklich zu eigen.