

Antrag 146/II/2024**Jusos LDK****Der Landesparteitag möge beschließen:****Empfehlung der Antragskommission****Annahme (Konsens)****Gute Regeln, statt schlechter Quote - Glücksspiel besser kontrollieren!**

1 In Deutschland sind ca. 4,6 Mio. Menschen von Spiel-
2 sucht jeglicher Art betroffen bzw. gefährdet. Sportevents,
3 wie die Männerfußball-EM oder -WM, die mittlerwei-
4 le, genauso wie Fußballvereine, durch große Sportwet-
5 tenanbieter gesponsert werden, tragen zur Normalisie-
6 rung dieser Art des Glückspiels bei und verringern die
7 Hemmschwelle dafür, spielsüchtig zu werden. Vor allem
8 der leichte Zugang zu Glücksspielen durch diverse Online-
9 Portale, der durch den Glücksspielstaatsvertrag geregelt
10 wird, verschlimmert dieses Problem. Die Auflagen, die
11 an die Anbietenden gestellt werden, sind zu niedrig, der
12 Spieler*innenschutz zu schlecht und der illegale Markt
13 an unlauteren Wettbewerbsteilnehmenden zu groß. Auch
14 wenn es einige, große Anbieter*innen gibt, die versu-
15 chen durch Identitätskontrollen und dem Zugriff auf Oa-
16 sis (ein Spieler*innensperrsystem) einen Spieler*innen-
17 schutz vorzugaukeln, liegt den Anbietenden weder die
18 mentale Gesundheit der Spielenden am Herzen, noch ein
19 fairer Wettbewerb untereinander.

20 Außerdem ist es in Deutschland vergleichsweise einfach
21 und kostengünstig, eine Glücksspiellizenz zu erwerben.
22 So kann beispielsweise eine Lizenz für Sportwetten be-
23 reits für einen Betrag von rund 10.000 Euro erlangt wer-
24 den. Dies senkt die Hürde für den Eintritt in den Glücks-
25 spielmarkt erheblich, was zu einer breiten Verfügbarkeit
26 von Glücksspielangeboten führt. Die damit einhergehen-
27 de weite Verbreitung von Glücksspielwerbung verstärkt
28 das Problem zusätzlich.

29 Auch auf Plattformen wie Twitch, die besonders bei
30 Jugendlichen und jungen Erwachsenen beliebt sind,
31 ist Glücksspiel ein prominentes Thema. Einige Strea-
32 mer*innen präsentieren regelmäßig Glücksspiele in ihren
33 Streams, was bei der jungen und oft unaufgeklärten Ziel-
34 gruppe eine verharmlosende Wirkung hat.

35 Doch nicht nur das. Auch in vermeintlich „kostenlosen“
36 Handyspielen, die sich insbesondere an Minderjährige
37 richten, finden sich immer wieder so genannte „Lootbo-
38 xen“, durch die Spieler*innen Ausrüstung und Materiali-
39 en gewinnen können. Zwar steht eine gewisse Anzahl an
40 Versuchen den Spieler*innen in der Regel dabei kostenlos
41 – zum Beispiel nach Absolvieren eines „Levels zur Verfü-
42 gung, weitere Versuche können aber erkaufte werden. Da-
43 bei ist es für Spieler*innen nicht beeinflussbar, ob und wel-
44 che Ausrüstung sie gewinnen. Das System funktioniert al-
45 so ähnlich wie das klassische Glücksspiel, kann abhängig
46 machen und dient so als Einstieg in eine klassische Spiel-
47 sucht. Gerade Kinder und Jugendliche, die sich die Apps
48 häufig einfach im Appstore herunterladen können, sind

49 dabei gefährdet. Allerdings gelten Lootboxen in Deutsch-
50 land nicht als Glücksspiel und unterliegen dadurch keiner
51 strengen Kontrolle – anders als z.B. in Österreich. In Belgi-
52 en und den Niederlanden sind sie sogar verboten.

53 Die Werbeinhalte für Glücksspiele stellen diese häufig in
54 einer realitätsfernen und stark gamifizierten Weise dar,
55 was die Risiken und Gefahren des Glücksspiels verschlei-
56 ert. Zudem fehlt es an ausreichender Aufklärung über die
57 Suchtgefahr, die von diesen Angeboten ausgeht. Durch die
58 Erlaubnis und Verbreitung dieser Werbeinhalte wird das
59 Glücksspiel in der Gesellschaft verharmlost und eine ver-
60 meintliche Legitimation durch den Staat suggeriert.

61 **Aus diesen Gründen fordern wir:**

- 62 • **Die Verschärfung der Auflagen von Online-**
63 **Glücksspiel:** Der Spieler*innenschutz sowie
64 Suchtprävention müssen als Leitlinie für die
65 Ausbesserung des Glücksspielstaatsvertrages die-
66 nen.
- 67 • Ein Verbot von käufliche „Lootboxen“ in Online-
68 Spielen und Apps, insbesondere in solchen, die sich
69 an Kinder und Jugendliche richten.
- 70 • **Verbot von Glücksspielwerbung:** Die Werbung für
71 Glücksspiele, auf jugendaffinen Plattformen wie
72 Twitch, muss verboten werden
- 73 • **Erhöhung der Aufklärung über die Gefahren von**
74 **Glücksspielen:** Es muss eine verpflichtende, deutli-
75 che und realitätsnahe Aufklärung über die Sucht-
76 gefahren und Risiken von Glücksspielen in jeder
77 Art von Glücksspielwerbung integriert werden. Zu-
78 dem sollten staatlich organisierte Aufklärungskam-
79 pagnen ins Leben gerufen werden, um die Bevöl-
80 kerung, insbesondere Jugendliche, über die Risiken
81 des Glücksspiels zu informieren. Zudem muss das
82 Nichtbeachten festgelegter Regelungen schwerwie-
83 gender geahndet werden. Glücksspielbetreibende
84 sollen die Finanzierung von Präventionskampagnen
85 durch verpflichtende Abgaben zwingend tragen. Zu-
86 sätzlich sollten Programme für die Unterstützung
87 von spielsüchtigen Menschen verstärkt staatlich un-
88 terstützt werden, sodass ein niedrighwelliges An-
89 gebot für die betroffenen Menschen sichergestellt
90 wird.