

Öffentliche Stellungnahme der Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht zur Erhöhung des Einsatzlimits bei virtuellen Automatenspielen

Die gemeinsame Glücksspielbehörde der Länder (GGL) beschloss zum 01.07.2026, das Höchsteinsatzlimit pro Spiel im Bereich der virtuellen Automatenspiele (5sek. Dreh) von ehemals einem Euro auf bis zu fünf Euro zu erhöhen.

Diese Entscheidung wurde getroffen, ohne dass, nach unserem Wissen, Vertreter:innen der Suchthilfe, der Suchtprävention, der Suchtforschung oder der Fachbeirat involviert oder angehört wurden.

Dies ist schon deshalb problematisch, da mit einer Einsatzerhöhung im Automatenspiel immer eine Erhöhung der Gewinnanmutung verbunden ist, welche wiederum direkten Einfluss auf das Suchtpotential eines Glücksspiels hat. D.h. mit einer Verfünfachung des Einsatzes steigert sich auch der mögliche Gewinn um den Faktor fünf. In gleichem Maß steigert sich auch die Gefahr der Entstehung einer Suchterkrankung sowie die Gefahr einer schnelleren und höheren Verschuldung.

Begründet wird die Entscheidung von der GGL mit der allgemeinen Preissteigerung (Inflation). Zum einen rechtfertigen die Daten des Statistischen Bundesamtes zu Inflation gerade einmal eine Anpassung des Höchsteinsatzes um 26-30%, keinesfalls aber eine Steigerung von 300-500%.¹ Zum anderen kann eine so unverhältnismäßige Limit-Anpassung nur als Wirtschaftsförderung verstanden werden.

Die Entscheidung der für die Glücksspielaufsicht im Internet zuständigen Behörde stellt eine Wirtschaftsförderung vor das Ziel der Verhinderung der Entstehung einer Glücksspielsucht. Letzteres wird jedoch als erstes Ziel im Glücksspielstaatsvertrag (GlüStV 2021) benannt. Von Wirtschaftsförderung ist demgegenüber im Gesetz an keiner Stelle die Rede.

Die Einsatzlimit-Erhöhung wurde von der GGL in zwei möglichen Stufen an jeweils unterschiedliche Bedingungen geknüpft. So genügt für die Erhöhung des Limits auf 3 Euro pro Spiel ein Mindestalter von 21 Jahren. Für eine Erhöhung des Einsatzlimits auf 5 Euro wird zusätzlich der Nachweis von unauffälligem Spielverhalten der zurückliegenden 3 Monate vorausgesetzt.

Die Festlegung des Mindestalters auf 21 Jahre erscheint aus suchtpreventiver Sicht willkürlich gesetzt worden zu sein. Laut Glücksspiel-Survey 2025 liegt die höchste Belastung in der Altersgruppe der 18- bis 25-Jährigen vor.² In dieser sind 4,9% der

¹ <https://genesis.destatis.de/datenbank/online/statistic/61111/table/61111-0001> und <https://www.ifo.de/fakten/2025-01-14/economic-experts-survey-q4-2024-experten-rechnen-mit-anhaltend-hoher-inflation-bis-2028>

² https://www.isd-hamburg.de/wp-content/uploads/2026/03/Glueckspielsurvey_2025.pdf

Menschen von einer Glücksspielstörung betroffen. Demgegenüber liegt der Anteil der Betroffenen über alle Altersgruppen hinweg bei 2,4%.

Bei der Altersgruppe der 18- bis 25-Jährigen handelt es sich also um eine besonders schützenswerte bzw. vulnerable Gruppe von Glücksspieler:innen.

Beim Nachweis über ein unauffälliges Spielverhalten verlässt sich die Behörde auf ein algorithmen-basiertes Früherkennungssystem, dessen Verwendung im GlüStV 2021 zwar vorgeschrieben ist (§ 6i Abs. 1 GlüStV 2021), dessen genaue Ausgestaltung und Umsetzung beim jeweiligen Glücksspielanbieter, nach unserem Wissen, von der Behörde nicht genau geprüft wird. Damit wird der Spielerschutz zu einer Blackbox, welche im schlimmsten Fall als Spielerschutzzelement lediglich eine Scheinsicherheit suggeriert.

Zudem sprechen wir uns aus suchtpreventiver Sicht entschieden dagegen aus, dass die Früherkennung von problematischem Spielverhalten als Mittel zur Senkung des Spielerschutzes missbraucht wird. Denn nur weil ein:e Spieler:in in den zurückliegenden Monaten unauffällig gespielt hat, kann nicht automatisch davon ausgegangen werden, dass dies auch noch bei der Möglichkeit der Einsatzerhöhung so sein wird.

In Summe sei die Frage gestattet, wer für die materiellen und sozialen Schäden, welche den Spieler:innen, ihrem sozialen Umfeld und der Gesellschaft als Ganzes entstehen, haftet?

Klar ist jedoch schon jetzt, dass die Suchthilfe und die Schuldnerberatung einen Großteil dieser suchtpreventiven Fehlentscheidung auffangen müssen.

Deshalb fordern wir:

- Eine sofortige Rücknahme der Entscheidung zur Erhöhung des Einsatzlimits beim virtuellen Automatenspiel.
- Die Umwandlung des Einsatzlimits (§ 6c GlüStV 2021) in ein Verlustlimit
- *Das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen* (§1 GlüStV 2021) muss wieder oberstes und vorrangiges Ziel im Glücksspielstaatsvertrag sein.
- Die Prüfung der Algorithmen zur Früherkennung von problematischem Spielverhalten im laufenden Betrieb bei jedem Glücksspielanbieter durch die GGL.
- Die zukünftige frühzeitige Einbindung von Vertreter:innen aus Suchthilfe, -prävention und -forschung in alle Entscheidungen, welche den Spielerschutz tangieren könnten.

Erfurt, 07.08.2026

Thüringer Fachstelle GlücksspielSucht