

Schriftliche Frage Nr. 261 vom 20. Mai 2022 von Frau Stiel an Herrn Minister Antoniadis zum Thema „Werbung für Glücksspiele soll eingeschränkt werden“¹

Frage

OstbelgienDirekt berichtete am 09.05.2022² und das GrenzEcho am 10.05.2022³, dass Ende des Jahres ein föderaler Erlass in Kraft treten werde, der die Werbung für Glücksspiele stark einschränken solle. Als Grund wurde genannt, dass mittlerweile 64 % der Bevölkerung über 18 Jahre mindestens einmal pro Jahr ein Glücksspiel ausüben würden. Hinzu komme, dass während der Covid-Pandemie das Glücksspiel unter Jugendlichen um 43 % zugenommen habe.

Unter anderem sei die Werbung für online-Glücksspiele eine der Hauptursachen für die Zunahme. Daher soll Werbung zukünftig nur noch auf Websites und in privaten Konten in den sozialen Medien sowie in Casinos, Spielhallen und als gelegentliche Werbung in TV- und Videoübertragungen von Sportereignissen erlaubt bleiben. Es sollen also hauptsächlich Menschen, die von sich aus aktiv Glücksspiele aufsuchen, Werbung für ebendiese gezeigt bekommen.

Die Website www.casino.org meldet, dass es in Belgien rund 100.000 Spielsüchtige gebe, die für etwa 40 % der Gesamteinnahmen des Sektors sorgen⁴. Wettsüchtige würden durchschnittlich 42 % ihres monatlichen Einkommens für das Glücksspiel ausgeben, so OstbelgienDirekt.

Bereits Anfang 2018 stellten wir Ihnen eine schriftliche Frage zur Spielsucht bei jungen Menschen,⁵ Ende 2021 wurden Sie von einem Kollegen der CSP mündlich zur Videospielesucht bei Kindern und Jugendlichen befragt⁶.

Der Tenor Ihrer Antworten 2018 war wie folgt:

- Die letzte Studie zum Medienkonsum datiere von 2011 und befasse sich in einem Teilbereich mit dem Thema "Computerspielsucht", welcher einen Anteil gefährdeter/abhängiger Jugendlicher auf 4,6 % bezifferte;
- Die Thematik der Suchtvorbeugung sei eng mit der Medienkompetenz verbunden und es gebe eine große Bandbreite an Maßnahmen, die sich mit diesen beiden Themen auseinandersetzen und durch verschiedene Einrichtungen in der DG abgedeckt würden.
- Kaleido sei in der Zielgruppe der Kinder und Jugendlichen primärer Ansprechpartner, habe aber kaum Anfragen zu dem Thema "Spielsucht bei Jugendlichen" erhalten.
- Es wird auf psychosoziale Hilfen hingewiesen.

Auf die Frage 2021 antworteten Sie:

- Die ASL habe von Ende September bis Anfang Oktober 2021 eine Studie zum Konsumverhalten durchgeführt, bei der Personen zwischen 13 und 69 Jahren befragt und 200 Datensätze analysiert.
- 9,6 % der befragten Teilnehmer hätten ein riskantes digitales Verhalten aufgezeigt und 1 % eine eindeutige Sucht, was sich durch alle Altersgruppen zieht.

¹ Die nachfolgend veröffentlichten Texte entsprechen den hinterlegten Originalfassungen.

² 2022-05-09-OD-Werbung für Glücksspiele soll eingeschränkt werden.pdf - <https://ostbelgiendirekt.be/werbung-fuer-gluecksspiele-319158>.

³ 2022-05-10-GE-Justizminister nimmt Glücksspielbranche ins Visier - <https://www.grenzecho.net/art/d-20220509-GV2RV0?referer=%2Farchives%2Fcherche%3Fdatefilter%3Dlastyear%26sort%3Ddate%2520desc%26word%3Dgl%25C3%25BCcksspiel>.

⁴ 2022-05-10-Belgien Justizminister fordert endgültiges Aus für Glücksspiel-Werbung.pdf - <https://www.casino.org/de/nachrichten/ende-der-gluecksspiel-werbung-in-belgien-gefordert/>.

⁵ Antwort SF 238 - 21. Februar 2018 – Frage von M. Balter an Herrn Minister Antoniadis zur Spielsucht von jungen Menschen.pdf - https://pdg.be/desktopdefault.aspx/tabid-4891/8665_read-52572/.

⁶ Antwort MF 858 - 1. Dezember 2021 – Frage von C. Kraft an Minister Antoniadis zur Videospielesucht.pdf - https://pdg.be/desktopdefault.aspx/tabid-4891/8665_read-65331/.

- Vor und während der Corona-Krise sei ein deutlicher Anstieg der PC- (+52 %) und Handy-Nutzung (+64 %) verzeichnet worden. Die ASL werde diese Tendenzen durch die Durchführung weiterer Studien überwachen.
- Das Medienzentrum erhalte aktuelle, statistische Informationen über europäische Initiativen wie beispielsweise „Klicksafe“. Es verstehe sich als zentrale Anlaufstelle für alle Zielgruppen und Anfragen rund um Medienthemen zusammen mit Kaleido, den Jugendinformationszentren, der Polizei oder Erwachsenenbildungsorganisationen als wichtige Partner bei der präventiven Medienarbeit;

Die Vivant-Fraktion begrüßt den Schritt, auf föderaler Ebene die Werbung für Glücksspiele einzuschränken. Wenn Menschen nicht mehr pro-aktiv durch die Werbung angesprochen werden, kann man davon ausgehen, dass die Chance definitiv kleiner ist, dass sie von sich aus einmal ein Glücksspiel versuchen würden. Es wird sich dadurch vermutlich bei weniger Menschen eine Spielsucht entwickeln. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob sich der prozentuale Anteil Spielsüchtiger von allen Spielern ändern würde.

Fraglich ist auch, ob das Problem hiermit gelöst ist, ein für Suchterkrankungen anfälliger Mensch könnte potenziell in eine andere Abhängigkeit geraten. Somit würde die Problematik sich ganz einfach verschieben.

Unsere Fragen an Sie lauten wie folgt:

- Gibt es zwischenzeitlich aktuellere Studien zum Thema Glücksspiel in der DG?
- Falls nicht, auf wie hoch wird der Anteil Glücksspielsüchtiger in der DG geschätzt?
- Werden aktuell Maßnahmen zum Thema Suchtvorbeugung gegen Spielsucht in der DG durchgeführt und welche sind noch geplant? Wie viele Menschen werden erreicht? Bitte eine Liste pro Maßnahme anfügen.
- Wie hat sich die Anzahl der Anfragen bei Kaleido zum Thema „Spielsucht bei Jugendlichen“ in den letzten zehn Jahren entwickelt?
- Wie viele Anfragen bzgl. einer Spielsucht hat das SPZ in den vergangenen Jahren erhalten?
- Ist der PRT die öffentliche Anlaufstelle für erwachsene Betroffene? Was wird angeboten?
- Wie verarbeitet das Medienzentrum die statistischen Informationen über europäische Initiativen?

Antwort, eingegangen am 30. Juni 2022

1.) Die Daten stammen aus der letzte nationale Gesundheitsumfrage (2018) sowie der Jugendbefragung (2019). Zusätzlich hat die *Arbeitsgemeinschaft für Suchtvorbeugung und Lebensbewältigung (ASL)* im Oktober 2021 eine Bevölkerungsbefragung, die sich unter anderem mit dem Thema „Medienkonsum während der Coronakrise“ befasste, durchgeführt.

Aktuellere Daten stehen uns zurzeit nicht zur Verfügung.

2.) Die umfangreichste Umfrage ist die nationale Gesundheitsumfrage, denn sie umfasst die meisten Teilnehmer und hat daher die höchste statistische Relevanz. Es wurde berichtet, dass für 99,2 % der Bevölkerung kein Risiko besteht, eine pathologische Spielsucht zu entwickeln.

Bei 0,5 % der Bevölkerung besteht ein niedriges und bei 0,2 % besteht ein hohes Risiko. Wenn man die Werte auf die Bevölkerung der Deutschsprachigen Gemeinschaft übertragen würde, wären ca. 150 Personen von einem höheren Risiko betroffen.

3.) Im November 2021 hat der Patienten Rat und Treff (PRT) in Zusammenarbeit mit der ASL einen digitalen Vortrag zum Thema „Mediensucht erkennen und handeln“ organisiert, durch den insgesamt 116 Personen erreicht wurden.

Es ist noch möglich, sich die Aufnahme dieses Online-Vortrags auf der Webseite des PRT anzuschauen:

Online-Vortrag: Mediensucht – erkennen und handeln. – Patienten Rat & Treff

Darüber hinaus gibt es keine spezifischen Präventionsmaßnahmen gegen Spielsucht.

4.) Hier möchte ich Sie bitten, die Frage an die zuständige Ministerin für das Unterrichtswesen zu stellen.

5.) Das Beratungs- und Therapiezentrum (BTZ) arbeitet an therapeutischen Ansätzen. Allerdings kann sich auch bei der Therapie einer anderen Hauptproblematik herausstellen, dass ebenfalls eine Spielsucht besteht.

Dies ist allerdings nicht unbedingt Ursprung der Anfrage, wodurch die Zahlen nicht gesondert angegeben werden.

Diese Zahlen werden demnach im Bericht des BTZ nicht einzeln aufgeführt.

In der folgenden Tabelle sehen Sie die Verteilung der Hauptproblematiken, für die das BTZ in den letzten Jahren kontaktiert wurde.

Diagnose/Problematik	2019	2020	2021
Familie	47,5 %	34,5 %	42,4 %
Emotionale Verarbeitung	17,20 %	20,4 %	18,2 %
Lebensgestaltung	12,4 %	16,3 %	13,7 %
Paar	4,3 %	4,8 %	4,4 %
Abhängigkeit	4,2 %	6,3 %	4,2 %
Psychiatrische Erkrankung	3 %	3,8 %	3,2 %
Arbeit/Schule	2,9 %	3,0 %	3,2 %
Störung Grundbedürfnisse	2,8 %	3,2 %	3,7 %
Gewalt	2,7 %	3,1 %	2,2 %
Körperliche Symptome	1,6 %	1,9 %	2,1 %
Integration Gesellschaft	1,2 %	2,3 %	2,3 %
Folgen Pandemie		0,8 %	0,6 %
UPPL (Sexualstraftäter)		0,2 %	0,4 %

6.) Der PRT ist zuständig für die Präventionsmaßnahmen (Sensibilisierung der Bevölkerung). Personen, die betroffen sind, können sich bei der ASL melden. Dort werden Orientierungsgespräche geführt sowie Begleitungen angeboten.

Ebenfalls arbeitet die ASL an der Beratung zur Verhaltensveränderung, an der Klärung offener Fragen und bieten den Angehörigen Unterstützung an. Insbesondere im Bereich der Spielsucht verfügt die ASL über wichtige Kontakte zu spezialisierten Kliniken. Die ASL bietet ebenfalls eine Begleitung zur Schuldnerberatung an.

7.) Hier möchte ich Sie bitten, die Frage an die zuständige Ministerin zu stellen.