

PRESSEMITTEILUNG

SM

Lootboxen und besserer Jugendschutz: Drese führt auf Gamescom Gespräche mit der Spielebranche und kündigt Bundesratsinitiative an

Jugend- und Gesundheitsministerin Stefanie Drese hat am Wochenende die weltweit größte Messe für Videospiele und E-Sports besucht. Im Mittelpunkt ihres Besuches auf der Gamescom in Köln stand hierbei der Austausch mit Branchenexperten, Vertreterinnen und Vertretern der Spielebranche und Gamern selbst zu den Themen Lootboxen, Suchtprävention und Jugendschutz.

Schwerin, 24. August 2025

Nummer: 217

„Digitale Spiele sind mittlerweile fester Bestandteil der Lebenswelt junger Menschen. So spielen rund 72 Prozent der Kinder und Jugendlichen zwischen 12-19 Jahren mehrmals die Woche oder sogar täglich und verbringen werktags im Durchschnitt etwa 90 Minuten und an den Wochenenden rund drei Stunden mit Videospiele“, verdeutlichte Drese.

Oftmals kommen sie dabei mit sogenannten Lootboxen in Kontakt, also virtuellen Schatztruhen, deren zufallsbasierten Inhalte zum Beispiel ein schnelleres Vorankommen im Spiel versprechen – aber über den Tausch von echtem Geld in eine spieleigene Währung oder direkt per In-App-Kauf bezahlt werden müssen.

„Die Spielerinnen und Spieler wissen beim Kauf nicht, was sie für ihr Geld erhalten. Besondere Raritäten, begehrte Gegenstände oder das freischalten bestimmter Charaktere sorgen aber dafür, dass die Lootboxen immer wieder zum Einsatz von echtem Geld verleiten. Damit ähnelt das Prinzip stark den Mechanismen des Glücksspiels“, so Drese weiter.

Für die Spieleindustrie sei dies eine beliebte Einnahmequelle, die fast die Hälfte der Umsätze ausmache. „Aus Jugendschutzsicht besteht allerdings die Gefahr, dass junge Menschen in Abhängigkeiten geraten oder sich finanziell in Schwierigkeiten begeben bis hin zur Überschuldung“, unterstrich die Ministerin.

Ministerium für Soziales,
Gesundheit und Sport
Mecklenburg-Vorpommern
Werderstraße 124
19055 Schwerin
Telefon: 0385 588-9003
E-Mail: alexander.kujat@sm.mv-regierung.de
Internet: www.sozial-mv.de

V. i. S. d. P.: Alexander Kujat

So zeigt eine Studie der Universität Graz aus dem Jahr 2024, dass über 40 Prozent der 10-bis 19-jährigen In-Game-Käufe tätigen. In Belgien sind Lootboxen deshalb bereits verboten, in anderen Ländern wie den Niederlanden oder Spanien werden striktere Regelungen zum Verbraucherschutz diskutiert. Auch die Europäische Kommission fordert, Minderjährige besser vor kostenpflichtigen Lootboxen und ähnlichen Glücksspielmechanismen zu schützen.

„Der Handlungsbedarf ist groß. Aus Mecklenburg-Vorpommern heraus wollen wir uns deshalb mit einer Bundesratsinitiative in die Diskussion einbringen“, erklärte Drese. „Es ist wichtig, dass wir bundesweit über Präventionsmaßnahmen und Möglichkeiten zum Schutz Minderjähriger bei Videospiele sprechen, wie etwa über eine Verpflichtung zur transparenten Offenlegung von Inhalten und Gewinnwahrscheinlichkeiten sowie über verpflichtende Warnhinweise zu den Gefahren von Glücksspiel, wie sie zum Beispiel auch bei Werbung für Lottoanbieter gilt“, führte Drese weiter aus.

Im Antrag, der wahrscheinlich Ende September im Bundesrat von MV eingebracht wird, werde außerdem vorgeschlagen, Lehrpläne zur Medienbildung an Schulen um Lootboxen und sogenannte Pay-2-Win-Mechanismen zu ergänzen.

„Insgesamt sind dies Faktoren, die das moderne Gaming immer stärker beeinflussen. Für mich war es daher eine große Bereicherung, heute direkt den Kontakt mit Spielerinnen und Spielern, mit Fachkräften, aber auch mit der Gaming-Industrie zu suchen und offen mit ihnen darüber zu diskutieren. Mein Ziel ist es, gemeinsam mit der Branche, der Politik und den Familien verantwortungsvolle Lösungen zu finden, die den Spielspaß erhalten, aber Kinder und Jugendliche wirksam vor den Risiken schützen“, betonte Drese am Rande der Gamescom.

Für Menschen, die bereits Abhängigkeiten von Computerspielen entwickelt haben, wies Drese unterdessen noch einmal ausdrücklich auf die Expertinnen und Experten in den Suchtberatungsstellen des Landes und in der Landeskoordinierungsstelle für Suchtthemen (LAKOST) hin. Die Bekämpfung der Glücksspielsucht sei ein Schwerpunktthema der LAKOST. Dazu würden auch Fortbildungen und Workshops für Multiplikatoren angeboten. „Wir müssen der zunehmenden Medien- und Spielsucht etwas entgegensetzen“, verdeutlichte Drese.