

# PRESSEMITTEILUNG

# SM

## **Jugendschutz vor Glücksspiel auch im digitalen Bereich: Drese stellt Bundesratsantrag zu Lootboxen vor**

Gesundheitsministerin Stefanie Drese hat heute auf der Landespressekonferenz gemeinsam mit der Geschäftsführerin der Landeskoordinierungsstelle für Suchtthemen (LAKOST) Birgit Grämke eine Bundesratsinitiative des Landes vorgestellt, mit der der Schutz von Kindern und Jugendlichen vor glücksspielartigen Mechanismen in Videospielen verbessert werden soll.

Schwerin, 16. September 2025

Nummer: 235

Im Mittelpunkt der Bundesratsinitiative stehen dabei die sogenannten Lootboxen. Diese virtuellen Schatztruhen versprechen unter anderem ein schnelleres Vorankommen im Spiel, das Freischalten besonderer Charaktere oder auch seltene Ausrüstungsgegenstände. Bezahlt werden sie jedoch in der Regel durch den Tausch von echtem Geld in eine spieleigene Währung oder direkt per In-App-Kauf.

„Digitale Spiele sind aus der Lebenswelt junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Das ist auch grundsätzlich gar nichts, was man verteufeln muss, sofern es zeitlich begrenzt und kindgerecht bleibt. Sorge bereitet uns hingegen, dass es im Internet oft keine Regeln gibt, die im echten Leben selbstverständlich sind“, begründete Drese die Initiative aus MV.

„In der digitalen Welt ist weitestgehend akzeptiert, dass glücksspielähnliche Mechanismen zum Spielerlebnis dazugehören. Es ist daher für mich wenig überraschend, dass laut einer Studie der Universität Graz mehr als 40 Prozent der 10 bis 19-jährigen In-Game-Käufe tätigen mit teilweise fatalen Folgen“, so Drese.

Studien zeigten: Wenn es schon früh normal ist, Geld für Spiele einzusetzen, dann ist die Gefahr deutlich erhöht auch später diese Verhaltensweisen zu zeigen bis hin zur Spielsucht und Überschuldung.

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

Drese: „Wir wollen mit unserer Initiative in Berlin erreichen, dass das Glücksspielrecht mit dem Jugendschutzrecht harmonisiert wird, um Lootboxen im Sinne des Kinder- und Jugendrechtes regulieren zu können. Für diese Regulierung schlagen wir auch gleich verschiedene Maßnahmen vor, darunter eine Verpflichtung zur transparenten Offenlegung von Gewinnchancen und den Inhalten der Lootboxen, verpflichtende Warnhinweise zu den Gefahren von Glücksspiel, wie sie zum Beispiel auch bei Werbung für Lottoanbieter gilt und wir regen auch eine verbindliche Altersverifikation ab 18 Jahre für alle Spiele an, die Lootboxen beinhalten.“

Ergänzt werden sollen diese Maßnahmen durch eine bessere Aufklärung, zum Beispiel in Form von Lehrplänen zur Medienbildung in Schulen, die um Lootboxen und Pay-2-Win-Mechanismen ergänzt werden

Birgit Grämke von der LAKOST MV betonte, dass Lootboxen eine modern und jugendgerecht verpackte Form von Glücksspiel sind, weil der Inhalt auf Zufall basiert und Spieler immer wieder zum Bezahlen verleitet werden. Besonders problematisch sei, dass die Lootboxen rund um die Uhr für jeden erreichbar sind.

„Insbesondere Jugendliche durchschauen das perfide Spiel der Industrie am schwierigsten und glauben schneller als Erwachsene, dass das Glück mit dem nächsten Kauf zum Greifen nah ist“, sagte Grämke. „Da die Reifung des menschlichen Gehirns erst kurz nach der Volljährigkeit abgeschlossen ist, brauchen wir Regelungen, die unsere Kinder und Jugendlichen wirksam schützen. Deutschland muss sich dringend ein Vorbild an Belgien und den Niederlanden nehmen. Dort sind Lootboxen schon seit 2018 als illegales Glücksspiel eingestuft und die Gamingindustrie muss ihre Spiele seitdem entsprechend für diese beiden Länder anpassen – sehr gerne zukünftig auch für Deutschland!“