

# PRESSEMITTEILUNG

# SM

## **Lootboxen kommen auf den Prüfstand: Antragsinitiative aus MV wird im Bundesrat beraten**

Computer-, Smartphone- oder Konsolenspiele sind fester Bestandteil im Alltag junger Menschen. Laut einer aktuellen Studie spielen rund 73 % der 12–19-Jährigen täglich oder mehrmals pro Woche digitale Spiele. Durchschnittlich verbringen sie werktags 91 Minuten mit Gaming pro Tag.

Schwerin, 26. September 2025

Nummer: 248

„Immer öfter kommen dabei minderjährige Gamerinnen und Gamer mit glücksspielähnlichen Elementen wie kostenpflichtigen Lootboxen in Kontakt. Diese Entwicklung halten wir für problematisch und regelungsbedürftig“, begründete Jugend- und Gesundheitsministerin Stefanie Drese eine Bundesratsinitiative von Mecklenburg-Vorpommern.

Darin wird die Bundesregierung gebeten, eine Harmonisierung des Jugendschutzrechtes mit dem Glücksspielrecht der Länder zu prüfen, um insbesondere Lootboxen im Sinne des Kinder- und Jugendrechtes regulieren zu können.

Lootboxen stehen vielfach in der Kritik: „In ihrem glücksspielähnlichen Mechanismus wird ein Suchtpotential erkannt. Aus psychologischer Sicht fördern Lootboxen suchtypische Verhaltensmuster durch Belohnungsschleifen, die zum Weiterspielen motivieren“, betonte Drese im Bundesrat.

Als Lootbox wird eine virtuelle Schatztruhe bezeichnet. Das Grundprinzip ist dabei immer dasselbe: Gegen Einsatz von Geld (per In-App-Kauf oder nach Umwandlung von echtem Geld in eine spieleigene Währung) versprechen Schatzkisten die Chance auf besondere Belohnungen, auf das Freischalten von speziellen Spielcharakteren oder seltene Ausrüstungsgegenstände.

Laut einer Studie der Universität Graz tätigen mehr als 40 Prozent der 10 bis 19-jährigen In-Game-Käufe. „Wenn es

für mich schon früh normal ist, Geld für Spiele einzusetzen, dann werde ich auch später eher zu diesen Verhaltensweisen neigen - bis hin zur Spielsucht“, verdeutlichte die Ministerin.

Drese: „Im echten Leben haben wir dafür klare Regeln, um Kinder und Jugendliche genau davor zu schützen, im digitalen Bereich aber nicht. Das ist aus unserer Sicht nicht nachvollziehbar, nicht konsequent und auch nicht richtig. Und deshalb besteht Handlungsbedarf und hat MV gemeinsam mit dem Saarland das Thema Lootboxen auf die Agenda des Bundesrates gesetzt.“

Neben der Prüfung von gesetzlichen Änderungen wollen die Antragsteller vor allem eine Diskussion über den Jugenschutz im digitalen Raum anstoßen – in diesem Fall im Gaming-Bereich. „Bewusst wollen wir mit diesen Vorschlägen den Spielspaß nicht gefährden – wohl aber eine der Lieblingsbeschäftigungen der jungen Generation sicherer machen und sie vor langfristigen gesundheitlichen und finanziellen Folgen bewahren“, sagte Drese.

Der Entschließungsantrag wurde zu weiteren Beratungen in die Fachausschüsse des Bundesrates überwiesen.