

PRESSEMITTEILUNG

SM

Spiel- und Glücksspiel-Prävention zum ersten Mal auf dem Stundenplan Ministerin Drese unterstützt Bildungsaktion am Schulzentrum Kühlungsborn

Schwerin, 30. Juni 2026

Nummer: 157

Unter der Schirmherrschaft von Stefanie Drese, Ministerin für Soziales, Gesundheit und Sport des Landes Mecklenburg-Vorpommern, startet am Schulzentrum Kühlungsborn das von LOTTO Mecklenburg-Vorpommern unterstützte Projekt „SMART CAMP - Create & play responsibly“ für Schulen. Mehr als 100 Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 9 und 10 lernen zwei Tage lang einen verantwortungsvollen Umgang in der Nutzung von Spielen kennen und erfahren mehr über potenzielles Suchtverhalten. Prävention und Aufklärung bilden dabei einen besonderen Schwerpunkt.

Das SMART CAMP fügt sich in mehrfacher Hinsicht in die aktuelle Bildungs- und Präventionsarbeit des Landes ein: Mecklenburg-Vorpommern stärkt die Digitalisierung im Schulbereich mit dem Ziel, Schülerinnen und Schülern digitale Kompetenzen für ein selbstbestimmtes Leben zu vermitteln. Gleichzeitig hat das Land mit einer Bundesratsinitiative zum besseren Schutz von Kindern und Jugendlichen vor glücksspielähnlichen Mechanismen in Videospiele - insbesondere Lootboxen und Pay-to-Win-Mechanismen – deutlich gemacht, dass digitaler Jugendmedienschutz auch eine Frage von Gesundheits-, Sucht- und Verbraucherschutz ist.

Ministerin Stefanie Drese betont: „Digitale Spiele sind aus der Lebenswelt junger Menschen nicht mehr wegzudenken. Diese Realität müssen wir anerkennen. Sorge bereitet mir aber, dass Kinder und Jugendliche dabei zunehmend mit glücksspielähnlichen Elementen wie Lootboxen und Pay-to-Win Mechanismen in Kontakt kommen. Im echten Leben haben wir dafür klare Regeln, um Kinder und Jugendliche vor Glücksspiel und Sucht zu schützen. Um das auch in den digitalen Raum zu übertragen, haben wir aus M-V heraus deshalb eine Bundesratsinitiative gestartet. Neben klaren Regeln braucht es aber auch Aufklärung. Genau hier setzt

Ministerium für Soziales,
Gesundheit und Sport
Mecklenburg-Vorpommern
Werderstraße 124
19055 Schwerin
Telefon: 0385 588-19003
E-Mail: alexander.kujat@sm.mv-regierung.de
Internet: www.sozial-mv.de

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

das SMART CAMP an: Es erklärt altersgerecht, wie diese Mechanismen funktionieren, welche Risiken sie bergen und wie junge Menschen selbstbestimmt mit digitalen Angeboten umgehen können. Damit verbindet das Projekt Prävention und wirksamen Jugendmedienschutz auf sehr praxisnahe Weise.“

Expertinnen und Experten aus Psychologie, Recht und digitaler Bildung gehen am ersten Camp-Tag gemeinsam mit den Teilnehmenden folgenden Fragestellungen nach: Wie kann ich Stress oder sogar Sucht vermeiden? Wie schütze ich meine Daten? Wie erkenne ich unseriöse Anbieter? Am zweiten Tag werden die Jugendlichen selbst kreativ und erstellen gemeinsam mit Profis aus der Social-Media-Welt und digitaler Bildung eigene Beiträge und gehen Gefahren sowie Präventionsmaßnahmen in Workshops praxisnah auf den Grund.

Elisabeth Aßmann, Geschäftsführerin von LOTTO Mecklenburg-Vorpommern: „Als Landeslotteriegesellschaft tragen wir in Bezug auf die Themen Jugend- und Spielerschutz sowie verantwortungsbewusstes Spielen eine besondere gesellschaftliche Verantwortung. Prävention und Aufklärung sind zentrale Bestandteile unseres täglichen Handelns. In einer zunehmend digitalisierten Welt mit einer Vielzahl seriöser und unseriöser Angebote, erachten wir es als notwendig, alle Menschen, aber insbesondere Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene durch die Unterstützung von Aktionen wie dem SMART CAMP zu sensibilisieren. Mit interaktiven und praxisnahen Workshops leistet das SMART CAMP einen wertvollen Beitrag in diesen Bereichen, ermöglicht Austausch, eine kritische Auseinandersetzung und schafft Raum für bewusstes, verantwortungsvolles und selbstbestimmtes Handeln im Umgang mit digitalen Medien, Responsible Gaming und der Prävention von Suchtverhalten.“

Ziel des Projekts ist es, sowohl für Risiken und Gefahren zu sensibilisieren als auch digitale Möglichkeiten selbstbestimmt und kreativ zu nutzen. Simone Stein-Lücke, Geschäftsführerin der BG3000: „Lange habe ich dafür gekämpft, starke Partner zu finden, die sich trauen, die Themen Gaming und Gambling in die Schule zu bringen. Es liegt eine Riesen-Chance darin, sich die Faszination von Jugendlichen für Gaming zunutze zu machen und damit konstruktiv Lern- und Empathievermittlung zu betreiben. Ein großes Dankeschön an Ministerin Stefanie Drese und an LOTTO Mecklenburg-Vorpommern für das großartige

Engagement, die klare Haltung und die Unterstützung dieses wichtigen Präventionsprojekts.“

Carola Deiß, Schulleiterin des Schulzentrums Kühlungsborn, begrüßt die Gelegenheit für ihre Schule: „Unsere Schülerinnen und Schüler wachsen mit digitalen Spielen, sozialen Medien und Online-Angeboten auf. Gemeinsam mit den Eltern hat die Schule die Aufgabe, sie dabei nicht allein zu lassen, sondern ihnen Orientierung, Wissen und Handlungssicherheit zu vermitteln. Das SMART CAMP verbindet fachliche Aufklärung mit praktischer Medienarbeit und spricht die Jugendlichen genau dort an, wo ihre Interessen liegen. Für uns ist das eine wertvolle Ergänzung unserer schulischen Medienbildung und ein wichtiger Beitrag zu einem gesunden, reflektierten Umgang mit digitalen Angeboten.“