

**Statement von Andreas Mirwald,
Landeschef der DAK-Gesundheit in Mecklenburg-Vorpommern zur
Bundesratsinitiative der Landesregierung zur stärkeren Regulierung von Lootboxen**



Schwerin, 2. September 2025. „Die DAK-Gesundheit begrüßt die geplante Bundesratsinitiative der Landesregierung von Mecklenburg-Vorpommern und Gesundheitsministerin Stefanie Drese, Lootboxen in Videospielen stärker zu regulieren. Schon seit mehreren Jahren weist die DAK-Gesundheit auf die Gefahren solcher Glücksspielelemente in digitalen Games hin und wie sehr sie Kinder und Jugendliche in die Abhängigkeit treiben können.

In einer gemeinsamen Studie mit dem Deutschen Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ) am Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf haben wir bereits 2019 die schädlichen Auswirkungen der Lootboxen untersucht. Das Ergebnis: Einzelne jugendliche Gamer gaben schon damals innerhalb weniger Monate bis zu 1.000 Euro für solche In-Game-Glücksspiele aus. Das Problem dürfte sich zwischenzeitlich noch verschärft haben. Gleichzeitig bleibt die Abhängigkeit von digitalen Spielen unter Kindern und Jugendlichen auf einem erschreckend hohen Niveau: 12 Prozent der 12- bis 17-Jährigen nutzen digitale Spiele problematisch, wie die Ergebnisse der diesjährigen Studie zur Mediensucht der DAK-Gesundheit und des DZSKJ zeigen. Die Tricks der Industrie verschärfen dieses Problem. Viele Jugendliche finden kein Ende und verzocken dazu auch noch Geld. Aus Spaß kann schnell Sucht werden. Deshalb muss der Glücksspielcharakter in Computerspielen eingedämmt werden. Länder wie Belgien oder die Niederlande haben es mit einem Lootbox-Verbot bereits vorgemacht. Mecklenburg-Vorpommerns Beschluss im Landeskabinett ist der erste Schritt, dass Deutschland bei der Bundesratssitzung am 26. September nachziehen kann.“