



**Sarah Lahrkamp**

Mitglied des Deutschen Bundestages  
Kinderbeauftragte der SPD-Bundestagsfraktion

---

## **Stellungnahme der Kinderbeauftragten der SPD-Bundestagsfraktion anlässlich der Veranstaltung zu Lootboxen am 22. Februar 2024**

Lootboxen, virtuelle Schatzkisten, die in Videospiele erworben werden können und zufällige virtuelle Gegenstände enthalten, sind in den letzten Jahren zu einem kontroversen Thema geworden. Die Kinderbeauftragte der SPD-Bundestagsfraktion betrachtet Lootboxen mit Sorge, insbesondere im Hinblick auf die potenziellen Auswirkungen auf Kinder und Jugendliche. Es ist bekannt, dass Lootboxen Glücksspielmechanismen verwenden, bei denen der Inhalt der Kisten zufällig ist und oft einen Anreiz schafft, mehr Geld auszugeben. Diese Praktiken bergen das Risiko, dass junge Menschen in problematisches Verhalten im Zusammenhang mit Glücksspielen verwickelt werden.

Eltern werden häufig mit dem Problem konfrontiert, dass ihre Kinder erhebliche Geldbeträge für Lootboxen ausgegeben haben oder ausgeben wollen. Kinder erleben die Machtlosigkeit, die Eltern in solchen Situationen empfinden, durch Streit und Diskussionen in der Familie. Es ist unsere Aufgabe, aufzuklären und politische Forderungen zu formulieren, um zu zeigen, dass dieses Problem nicht unbeachtet bleibt.

Sucht ist ein zentrales Problem, das mit Lootboxen einhergehen kann. Zum Beispiel zeigt eine Studie aus England, dass etwa 50% der Umsätze aus Lootboxen auf lediglich 5% der Spieler\*innen zurückzuführen sind.<sup>1</sup> Solche Ungleichheit könnte auf ein Suchtverhalten hindeuten, da eine kleine Gruppe von Menschen überproportional viel Geld für virtuelle Gegenstände ausgibt. Als Antwort darauf bekämpfen wir die Suchtproblematik durch gezielte Maßnahmen. Die Anerkennung von Computerspielsucht als Krankheit in Deutschland vor einigen Jahren war ein wichtiger Schritt, um auf die spezifischen Herausforderungen im Zusammenhang mit exzessivem Spielen aufmerksam zu machen. Mit der Schaffung einer Anlaufstelle für Betroffene setzte die Regierung ein Signal, dass sie die gesundheitlichen Auswirkungen von übermäßigem Computerspielkonsum ernst nimmt. Die Überschneidung von Glücksspiel und Computerspielen stellt jedoch ein vergleichsweise neues Phänomen dar, das besondere Aufmerksamkeit und Regelungen erfordert.

Ausbeutung ist ein weiteres signifikantes Problem im Zusammenhang mit Lootboxen. Die gezielte Ansprache von jungen Spieler\*innen und die Möglichkeit, echtes Geld für virtuelle Gegenstände auszugeben, können zu finanziellen Belastungen führen. Insbesondere Kinder sind oft nicht in der Lage, die Konsequenzen ihres Handelns vollständig zu erfassen, was zu finanzieller Ausbeutung durch die Spieleindustrie führen kann.

---

<sup>1</sup> [https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-03/Gaming\\_and\\_Gambling\\_Report\\_Final.pdf](https://www.begambleaware.org/sites/default/files/2021-03/Gaming_and_Gambling_Report_Final.pdf) (Seite 3)



## **Sarah Lahrkamp**

Mitglied des Deutschen Bundestages  
Kinderbeauftragte der SPD-Bundestagsfraktion

---

Ein drittes großes Problem ist der potenzielle Verlust der Spielkultur. Wenn Spiele vermehrt auf monetäre Anreize durch Lootboxen setzen, besteht die Gefahr, dass die ursprüngliche Faszination für Spiele als Kunstform und Medium verloren geht. Der Fokus auf den Verkauf von virtuellen Gegenständen kann zu einem Qualitätsverlust bei innovativen Veröffentlichungen führen und die Vielfalt der Spielkultur beeinträchtigen.

Die Problematik der Lootboxen in Computerspielen stellt eine ernsthafte Herausforderung im Kinderschutz dar, die wir als SPD-Bundestagsfraktion aktiv angehen müssen.

Trotz der Zuständigkeit der Bundesländer in Deutschland für derartige Regelungen, ist eine koordinierte Vorgehensweise auf europäischer Ebene wünschenswert. Andere Länder wie beispielsweise Belgien und Österreich gehen bereits eigene Wege, deren Ergebnisse bzw. Erfolge wir sehr genau beobachten. Die laufende Prüfung der EU-Kommission zu Lootboxen unterstreicht die Dringlichkeit der Angelegenheit.

Die aktuellen Schritte der Bundesregierung, Online-Glücksspiel in den Jugendschutz aufzunehmen, sind zu begrüßen. Die Erweiterung der Leitkriterien der Prüfstelle USK, wodurch Glücksspiel nun ein Faktor für die Altersfreigabe von Spielen ist, stellt einen ersten Schritt dar. Die einfache Einführung von Altersverifikation wird aber als unzureichende Lösung betrachtet. Sie gefährdet einerseits die anonyme und pseudonyme Nutzung im Netz, wie im Koalitionsvertrag festgehalten, und ist andererseits leicht zu umgehen. Eine lückenhafte Altersverifikation im Netz würde nur oberflächliche Verbesserungen an einem bereits fehlerhaften System bewirken.

Insgesamt steht fest, dass die Lootboxproblematik nicht durch isolierte Maßnahmen gelöst werden kann. Wir müssen verschiedene Lösungsansätze kombinieren und sowohl national als auch auf EU-Ebene kooperieren, um einen effektiven Schutz von Kindern und Jugendlichen im digitalen Raum zu gewährleisten und sicherzustellen, dass diese Mechanismen nicht dazu führen, dass Minderjährige in eine problematische Spielsucht geraten oder unangemessene Ausgaben tätigen.

Es ist wichtig, Eltern und Erziehungsberechtigte zu informieren und aufzuklären, damit sie in der Lage sind, die Aktivitäten ihrer Kinder zu begleiten und gegebenenfalls einzugreifen. Gleichzeitig appellieren wir an die Spieleindustrie, ihre Verantwortung wahrzunehmen und Maßnahmen zu ergreifen, um den potenziellen negativen Auswirkungen von Lootboxen auf junge Menschen entgegenzuwirken.