

# Lootboxen: „Es ist Zeit zu handeln“

LOTTO Mecklenburg-Vorpommern Geschäftsführer Dr. Ait Stapelfeld sieht die besondere Attraktivität von sog. In-Game-Käufen bei Online-Spielen gerade bei jugendlichen Spielern als sehr problematisch an. Dies gilt insbesondere deshalb, weil der teilweise sehr unkritische Umgang mit den sog. Lootboxen als Glücksspiel einzustufen ist und rechtlich nicht reguliert ist. Anlässlich des Aktionstages gegen Glücksspielsucht informierte er die Ministerin für Soziales, Gesundheit und Sport Stefanie Drese über diese seines Erachtens unterschätzte Problematik.



Dr. Stapelfeld

Die Gaming-Industrie bietet auch minderjährigen Jugendlichen durch sogenannte In-Game-Käufe über den Einsatz von Echtgeld diverse Spielanreize. Besonders Lootboxen – virtuelle

Schatzkisten – mit vermeintlich wertvollen, digitalen Items oder Charakteren – werden von Experten als Einstiegstor für problematisches Glücksspielverhalten gesehen. Sie stellen Kaufanreize über Mechanismen her, die im Glücksspiel verboten sind. „Um einer frühzeitigen Konditionierung zu Problem Spielern entgegenzuwirken, ist es dringend notwendig, das Thema öffentlich und wissenschaftlich zu diskutieren und klare Regularien festzulegen. Es ist Zeit zu handeln“, betont Dr. Ait Stapelfeld. Hierzu gehört aus seiner Sicht auch ein Blick auf die Medien- und Spielkompetenzen der Jugendlichen und Kinder. „Viele Eltern sind sich der Gefahr gar nicht bewusst, die beispielsweise die Lootboxen im beliebten Spiel ‚FIFA‘ darstellen“, so Stapelfeld.

Anlässlich des Aktionstages gegen Glücksspielsucht übergab der Geschäftsführer nun ein offizielles Schreiben an die für Spielsuchtprävention zuständige Ministerin Stefanie Drese. Damit verbunden formulierte er die Bitte, Anstöße zur Regulierung der Abwehr von Suchtgefahren in diesen Spielen zu geben sowie Menschen durch eine gezielte Öffentlichkeitsarbeit für die Problematik zu sensibilisieren.