ThinkGameful!



POSITIONSPAPIER · GAMING · VERBRAUCHERSCHUTZ · JUGENDSCHUTZ

Lootboxen: *Glücksspiel* im Kinderzimmer beenden.

Warum bezahlte Zufallsinhalte in Videospielen Kinder gefährden, was die Forschung über den Zusammenhang mit Glücksspielproblemen weiß und wie Europa regulieren sollte.

THINKGAMEFUL! · THINK TANK FÜR GAMING, GAMIFICATION UND GESELLSCHAFT

STAND: 3. NOVEMBER 2026

LEVEL 00 · KURZFASSUNG

Auf einen Blick

ThinkGameful! fordert ein Verbot bezahlter Lootboxen in Spielen, die Minderjährigen zugänglich sind, und klare Transparenzpflichten für alle anderen. Lootboxen sind virtuelle Überraschungspakete, die man für echtes Geld kauft, ohne zu wissen, was darin ist. Sie verbinden Spiel und Zufallsgewinn – und damit Spiel und Glücksspiel.

Die Forschung zeigt seit 2018 konsistent einen Zusammenhang zwischen Ausgaben für Lootboxen und problematischem Glücksspielverhalten. Ob Lootboxen Glücksspielprobleme verursachen oder vor allem Menschen mit solchen Problemen anziehen, ist noch nicht abschließend geklärt. Für den Jugendschutz ist beides alarmierend.

Die Regulierung ist in Bewegung: Brasilien verbietet Lootboxen für Kinder seit März 2026, die US-Verbraucherschutzbehörde FTC hat den *Genshin Impact*-Hersteller zu 20 Mio. US-Dollar verpflichtet, PEGI stuft Spiele mit bezahlten Zufallsinhalten seit Juni 2026 ab 16 Jahren ein, und die EU-Kommission bereitet mit dem Digital Fairness Act ein Gesetz vor. Belgiens Verbot zeigt aber auch: Ohne Durchsetzung bleibt ein Gesetz wirkungslos.

UNSERE KERNFORDERUNGEN

1. EU-weites Verbot bezahlter Lootboxen in Spielen, die Minderjährigen zugänglich sind – im Digital Fairness Act.
2. Für Erwachsene: Pflicht zur Angabe der Gewinnwahrscheinlichkeiten, Preise in Euro statt nur in virtueller Währung und Ausgabenlimits.
3. Wirksame Durchsetzung mit eigener Zuständigkeit und Kontrollen in App-Stores – nicht nur auf dem Papier.

LEVEL 01 · GRUNDLAGEN

Was Lootboxen sind

Eine Lootbox ist ein Kauf mit unbekanntem Inhalt. Spielende zahlen – direkt oder über eine virtuelle Währung – und erhalten zufällig ausgewählte Gegenstände: Spielfiguren, Ausrüstung oder kosmetische Elemente. Seltene Gegenstände haben oft nur Gewinnchancen im Promillebereich.

Die bekanntesten Formen sind:

FORM	BEISPIEL	BESONDERHEIT
Kartenpacks	*EA Sports FC Ultimate Team*	Spielstärke hängt vom Zufall ab, Teams werden über Jahre aufgebaut
Gacha-Ziehungen	*Genshin Impact*	Seltene Figuren mit sehr geringen Wahrscheinlichkeiten, oft mit „Mitleidssystem“ nach vielen Ziehungen
Kisten und Truhen	Viele Shooter und Mobile Games	Häufig rein kosmetisch, aber weiterverkaufbar über Drittmärkte

Warum Lootboxen Glücksspiel ähneln

Die Psychologen Aaron Drummond und James Sauer verglichen 2018 Lootboxen aus 22 Spielen, die in den USA für unter 18-Jährige freigegeben waren, mit fünf Merkmalen klassischen Glücksspiels: Geldeinsatz, ein ungewisses Ereignis entscheidet, Zufall bestimmt das Ergebnis, Verluste sind durch Nichtteilnahme vermeidbar, und Gewinne gehen auf Kosten anderer. In 45 % der Spiele erfüllten die Lootboxen alle fünf Kriterien (Drummond & Sauer 2018, *Nature Human Behaviour*).

Rechtlich entscheidend ist in vielen Ländern eine andere Frage: Haben die Gewinne einen Geldwert, der sich wieder auszahlen lässt? Weil Publisher den Weiterverkauf meist verbieten, fallen Lootboxen in Deutschland bisher nicht unter das Glücksspielrecht. Diese formale Grenze erfasst aber nicht, was psychologisch passiert.

LEVEL 02 · FORSCHUNGSSTAND

Ein robuster Zusammenhang

Ausgaben für Lootboxen hängen eng mit problematischem Glücksspiel zusammen. Die größte frühe Studie befragte mehr als 7.000 Spielende. David Zendle und Paul Cairns fanden: Je stärker jemand Glücksspielprobleme hatte, desto mehr gab er für Lootboxen aus. Der Zusammenhang war stärker als der zwischen Glücksspielproblemen und Alkoholabhängigkeit oder Drogenproblemen (Zendle & Cairns 2018, *PLOS ONE*; Volltext).

Dieses Ergebnis wurde seither in zahlreichen Studien in mehreren Ländern bestätigt; systematische Übersichtsarbeiten kommen zu einem konsistenten Bild (Systematischer Review, Universidad de Oviedo).

Was die Forschung noch nicht weiß

Die meisten Studien sind Querschnittsbefragungen. Sie zeigen einen Zusammenhang, aber keine Ursache. Zwei Erklärungen sind möglich und schließen sich nicht aus:

1. **Einstiegsthese:** Lootboxen gewöhnen junge Menschen an Glücksspielmechaniken und führen so zu späterem Glücksspiel.
2. **Ausbeutungsthese:** Menschen mit Glücksspielproblemen geben überproportional viel für Lootboxen aus. Ein kleiner Teil der Spielenden finanziert so einen großen Teil der Einnahmen.

Für die Politik ist diese offene Frage kein Grund zum Abwarten. Trifft die erste These zu, schaden Lootboxen Kindern. Trifft die zweite zu, verdienen Unternehmen an einer Suchterkrankung. Beide Fälle rechtfertigen Schutzmaßnahmen.

Warum Kinder besonders gefährdet sind

- Kinder können Wahrscheinlichkeiten und den realen Wert virtueller Währungen schlechter einschätzen.
- Lootboxen sind in Spielen eingebettet, die Kinder ohnehin täglich spielen – anders als Glücksspiel, das für Minderjährige verboten ist.
- Event-Banner, Countdown-Angebote und Influencer, die vor Publikum Packs öffnen, erzeugen zusätzlichen Druck. Die FTC wirft HoYoverse genau solche Praktiken vor (FTC, 17.01.2025).

LEVEL 03 · INTERNATIONAL

Verbote, Gerichte und Selbstregulierung

Die Staaten gehen sehr unterschiedlich vor. Die Bandbreite reicht vom vollständigen Verbot bis zur freiwilligen Selbstverpflichtung der Branche.

LAND	ANSATZ	ERGEBNIS
Belgien	Seit 2018 gelten bezahlte Lootboxen als illegales Glücksspiel	Kaum durchgesetzt: 82 % der 100 umsatzstärksten iPhone-Spiele in Belgien enthielten Jahre nach dem Verbot weiter Lootboxen (Xiao 2023, *Collabra: Psychology*)
Niederlande	Glücksspielbehörde verhängte bis zu 10 Mio. € Strafe gegen EA	2022 vom höchsten Verwaltungsgericht aufgehoben: FIFA-Packs seien Teil eines Geschicklichkeitsspiels (VGC)
Brasilien	Gesetz Nr. 15.211 („ECA Digital“) verbietet Lootboxen in Spielen, die sich an Kinder richten oder von ihnen genutzt werden	In Kraft seit März 2026 (MediaLaws)
USA	Verbraucherschutz statt Glücksspielrecht	FTC-Vergleich mit HoYoverse: 20 Mio. US-Dollar, keine Lootboxen für unter 16-Jährige ohne Zustimmung der Eltern (FTC)
Vereinigtes Königreich	Regierung entschied 2022 gegen Regulierung im Glücksspielrecht	Freiwillige Branchengrundsätze; Studien zeigen lückenhafte Umsetzung

Lehren aus Belgien

Belgien gilt oft als Vorbild. Der Rechtswissenschaftler Leon Y. Xiao hat jedoch nachgewiesen, dass das Verbot in der Praxis kaum wirkt. Unter den Spielen mit Freigabe ab 12 Jahren enthielten sogar 80,2 % weiterhin bezahlte Lootboxen. Ein Verbot ohne Behörde, die App-Stores kontrolliert und Verstöße ahndet, schützt niemanden.

Lehren aus den Niederlanden

Das Urteil des Raad van State zeigt die Grenzen des Glücksspielrechts. Solange Lootboxen als Teil eines größeren Spiels gelten, greifen klassische Glücksspieldefinitionen nicht. Deshalb setzt sich inzwischen ein anderer Weg durch: Regulierung über Jugendschutz und Verbraucherrecht statt über Glücksspielrecht.

LEVEL 04 · DEUTSCHLAND UND EU

Jugendschutz statt Glücksspielrecht

Deutschland hat früh reagiert, aber nur über Altersfreigaben. Seit der Reform des Jugendschutzgesetzes 2021 dürfen Prüfstellen neben Inhalten auch Nutzungsrisiken wie Kaufmöglichkeiten berücksichtigen. Die USK wendet das seit dem 1. Januar 2023 an: Erhebliche Risiken können zu höheren Altersfreigaben führen, und Hinweise wie „In-Game-Käufe“ erscheinen auf der Verpackung und in den Stores (mobiFlip). Ein Verbot gibt es in Deutschland nicht.

PEGI zieht europaweit nach. Seit Juni 2026 erhalten neu geprüfte Spiele mit bezahlten Zufallsinhalten mindestens PEGI 16, in manchen Fällen PEGI 18. Zeitlich oder mengenmäßig begrenzte Angebote führen zu mindestens PEGI 12. *EA Sports FC* – bisher ab 3 Jahren – würde damit ab der nächsten Ausgabe erst ab 16 Jahren freigegeben, sofern EA die Kartenpacks nicht entfernt (Video Games Chronicle, 12.03.2026).

Die EU bereitet ein Gesetz vor. Der Binnenmarktausschuss des Europäischen Parlaments forderte im Oktober 2025 mit 32 zu 5 Stimmen ein Verbot von Lootboxen in Spielen, die Minderjährigen zugänglich sind, und verwies auf den künftigen Digital Fairness Act (Europäisches Parlament). Das Plenum schloss sich im November 2025 an. Die EU-Kommission will den Gesetzesvorschlag nach aktuellen Berichten Mitte November 2026 vorlegen; parallel prüfen die Verbraucherschutzbehörden seit September 2026, wie neun große Spielefirmen Preise für virtuelle Währungen darstellen (Wisevoter, 15.10.2026).

Die Lücke

Altersfreigaben sind ein wichtiger erster Schritt, haben aber zwei Schwächen. Erstens sind sie im Handel und in vielen Stores leicht zu umgehen, wenn Eltern keine Jugendschutzeinstellungen nutzen. Zweitens regeln sie nur, wer ein Spiel kaufen darf, nicht, was im Spiel passiert. Einen Schutz für Erwachsene mit Glücksspielproblemen bieten sie gar nicht.

LEVEL 05 · BEWERTUNG

Spielspaß ja, Glücksspiel für Kinder nein

ThinkGameful! steht für Spiele, die Menschen begeistern und motivieren. Zufall ist dabei ein legitimes Spielelement: Würfel, Kartenziehen und zufällige Belohnungen gehören zur Geschichte des Spielens. Problematisch wird es dort, wo Zufall mit echtem Geld verknüpft wird und Gestaltung darauf zielt, Ausgaben zu maximieren statt Spielspaß.

KRITERIUM	UNBEDENKLICH	PROBLEMATISCH
Bezahlung	Zufällige Belohnungen nur durch Spielen	Zufall gegen Echtgeld oder gekaufte Währung
Transparenz	Inhalt und Preis vorher bekannt	Wahrscheinlichkeiten verborgen, Preise nur in virtueller Währung
Spielwirkung	Rein kosmetisch	Spielvorteil hängt vom Kauf ab („Pay to Win“)
Druck	Kein Zeitlimit	Countdowns, Event-Banner, verpassbare Angebote
Zielgruppe	Erwachsene, mit Limits	Spiele mit vielen Kindern und Jugendlichen

Unsere Einschätzung

1. **Die Evidenz reicht für Schutzmaßnahmen.** Der Zusammenhang mit Glücksspielproblemen ist in vielen Studien bestätigt. Auf die letzte Kausalitätsstudie zu warten, hieße, eine weitere Generation von Kindern ungeschützt zu lassen.
2. **Glücksspielrecht ist das falsche Werkzeug.** Die Niederlande zeigen, dass Gerichte Lootboxen nicht als Glücksspiel einstufen müssen. Jugendschutz und Verbraucherrecht sind der robustere Weg.
3. **Durchsetzung entscheidet.** Belgien zeigt: Ein Verbot ohne Kontrolle ist Symbolpolitik.

4. **Die Branche kann es selbst.** Viele erfolgreiche Spiele kommen ohne bezahlte Lootboxen aus und verkaufen direkt sichtbare Gegenstände. Ein Verbot für Kinder bedroht kein Geschäftsmodell, sondern eine bestimmte Form davon.

LEVEL 06

Empfehlungen

An die EU

1. **Verbot im Digital Fairness Act:** Bezahlte Lootboxen in Spielen, die Minderjährigen zugänglich sind, werden verboten – unabhängig davon, ob die Gewinne auszahlbar sind.
2. **Transparenzpflichten:** Gewinnwahrscheinlichkeiten werden vor jedem Kauf gut sichtbar angezeigt; Preise erscheinen zusätzlich in Euro.
3. **Schutz für Erwachsene:** Monatliche Ausgabenlimits, die Spielende selbst festlegen können, und Warnhinweise bei hohen Ausgaben.
4. **Durchsetzung über App-Stores:** Plattformbetreiber werden verpflichtet, Spiele mit unzulässigen Lootboxen für Minderjährige zu sperren.

An Deutschland

1. **USK-Praxis weiterentwickeln:** Bezahlte Lootboxen sollten wie bei PEGI grundsätzlich zu einer Freigabe ab 16 Jahren führen.
2. **Jugendschutzeinstellungen bekannter machen:** Eltern brauchen einfache Informationen, wie sie Ausgaben auf Konsolen, PCs und Smartphones begrenzen.
3. **Forschung finanzieren:** Längsschnittstudien zur Frage, ob Lootboxen zu späterem Glücksspiel führen.

An die Branche

1. Bezahlte Zufallsinhalte durch direkt sichtbare Angebote ersetzen.
2. Keine Influencer-Kampagnen, bei denen Lootboxen vor jungem Publikum geöffnet werden.
3. Interne Daten zu Ausgabenverteilungen der Forschung zugänglich machen.

Quellenverzeichnis

Wissenschaftliche Literatur

- Drummond, A. & Sauer, J. D. (2018): Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour* 2. Zusammenfassung: Massey University
- Zendle, D. & Cairns, P. (2018): Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. *PLOS ONE*. Zusammenfassung: University of York
- Xiao, L. Y. (2023): Breaking Ban: Belgium's Ineffective Gambling Law Regulation of Video Game Loot Boxes. *Collabra: Psychology* 9(1). DOI 10.1525/collabra.57641
- Cajas botín, juegos de azar y videojuegos: Una revisión sistemática. Universidad de Oviedo

Regulierung und Behörden

- Federal Trade Commission (17.01.2025): Genshin Impact Game Developer Will Be Banned from Selling Lootboxes to Teens Under 16
- Europäisches Parlament (Oktober 2025): New EU measures needed to make online services safer for minors
- MediaLaws: The ECA Digital, a game-changer for online gaming in Brazil
- Video Games Chronicle (10.03.2022): Dutch court overrules decision to fine EA €10 million for FIFA loot boxes
- Video Games Chronicle (12.03.2026): All games with loot boxes in them will be rated minimum PEGI 16
- mobiFlip (14.12.2022): In-Game-Käufe und Lootboxen: USK erweitert Prüfkriterien
- Wisevoter (15.10.2026): European Commission to Propose New Gaming Regulations