

07.11.25**Empfehlungen**
der Ausschüsse

FSFJ - DS - G - In - K - R

zu **Punkt ...** der 1059. Sitzung des Bundesrates am 21. November 2025

**Entschlieung des Bundesrates zur Reduzierung der Suchtgefahr
durch verbesserte Reglementierung von Lootboxen und anderen
glcksspielhnlichen Mechanismen in Videospielen****- Antrag der Lnder Mecklenburg-Vorpommern, Saarland -****A**

Der **federfhrende Ausschuss fr Familie, Senioren, Frauen und Jugend**
(FSFJ),

der **Ausschuss fr Digitalisierung und Staatsmodernisierung** (DS),

der **Gesundheitsausschuss** (G),

der **Ausschuss fr Innere Angelegenheiten** (In) und

der **Rechtsausschuss** (R)

empfehlen dem Bundesrat, die Entschlieung nach Magabe folgender nderungen
zu fassen:

In 1. Zu Absatz 4 Satz 1

In Absatz 4 Satz 1 ist die Angabe „Harmonisierung“ durch die Angabe „nde-
rung“ und die Angabe „dem Jugendschutzgesetz (JuSchG),“ durch die Angabe
„eine Erweiterung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG), in Einklang“ zu erset-
zen.

Folgeänderung:

In der Begründung Absatz 5 ist die Angabe „Den bestehenden Lücken im Schutz der Jugendlichen könnte u. a. durch eine Harmonisierung des Jugendschutzrechtes mit dem Glücksspielrecht der Länder begegnet werden, z. B. durch eine“ durch die Angabe „Den bestehenden Lücken im Schutz der Jugendlichen könnte u. a. durch eine Erweiterung des Jugendschutzes im Hinblick auf glücksspielähnliche Mechanismen in Videospielen begegnet werden, z. B. durch eine mit dem Glücksspielrecht“ zu ersetzen.

Begründung (nur gegenüber dem Plenum):

Ziel des Entschließungsantrages ist eine stärkere Reglementierung von Lootboxen und anderen glücksspielähnlichen Mechanismen in Videospielen im Jugendschutzrecht. Demgegenüber besteht im Glücksspielrecht kein Nachbesserungsbedarf. Dies deutlicher zu machen, bezwecken die vorgenannten Änderungen.

Der Begriff der Harmonisierung bildet die Zielrichtung nicht zutreffend ab. Es geht nicht um die Prüfung einer Harmonisierung, die für den Bereich des Glücksspiels durch den jugendschutzrechtlichen Ausschluss Minderjähriger gegeben ist, sondern um die Aufnahme einer Regelung im Jugendschutzrecht, die auch die Teilnahme an Spielen mit glücksspielähnlichen Elementen – wie etwa Lootboxen – erst ab 18 Jahren vorsieht.

In 2. Zu Absatz 4 Satz 2 Nummer 1

Absatz 4 Satz 2 Nummer 1 ist durch die folgende Nummer 1 zu ersetzen:

„1. Der Bundesrat fordert die Bundesregierung auf, soweit erforderlich auch unter Einbindung der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder, zu prüfen, inwieweit das Erfordernis und die Möglichkeit bestehen, insbesondere nicht bereits der Definition des Glücksspiels im Sinne des § 3 GlüStV 2021 unterfallende Lootboxen im Bereich des Jugend- und Gesundheitsschutzes zu reglementieren.“

Begründung (nur gegenüber dem Plenum):

Der im Entschließungsantrag in BR-Drucksache 517/25 unter Absatz 4 Satz 2 Nummer 1 genannte Prüfauftrag enthält Behauptungen, welche erst durch den Prüfauftrag verifiziert werden können. Vor Erfüllung des Prüfauftrags ist nicht klar, ob alle Lootboxen „typischerweise“ einen „glücksspielähnlichen Mechanismus“ aufweisen und mit dem Glücksspiel vergleichbare „Wirkmechanismen und Gefährdungspotenziale“ bergen. Überdies wird eine Gleichsetzung mit

„Glücksspiel“ i. S. d. § 3 GlüStV 2021 nicht für erforderlich gehalten. Soweit eine Lootbox nicht der – bereits sehr weiten – Definition des Glücksspiels unterfällt, handelt es sich nicht um Glücksspiel im Sinne des Regulierungskonzepts der Länder, wie es Eingang in den GlüStV 2021 gefunden hat. Es sollten daher das Erfordernis und die Möglichkeit einer Regulierung in den einschlägigen Rechtsgebieten geprüft werden. Eine systematische Durchbrechung der Regelungsmaterien sollte vermieden werden. Sofern aus dem Prüfauftrag eine gesteigerte Gefährlichkeit für Kinder und Jugendliche hervorgeht, können auch ohne eine wie auch immer geartete „Gleichsetzung“ mit dem Glücksspiel die notwendigen Maßnahmen durch Reglementierungen im Bereich des Kinder- und Jugendschutzes getroffen werden.

DS, In, R 3. Zu Absatz 4 Satz 2 Nummer 4

Absatz 4 Satz 2 Nummer 4 ist zu streichen.

Begründung (nur gegenüber dem Plenum):

Eine Lizenzpflicht erscheint nicht zweckmäßig, um den Schutz der Nutzerinnen und Nutzer von Videospielen zu verbessern. Bisher ist Glücksspiel in Videospielen verboten und damit auch nicht genehmigungsfähig.

DS, FSFJ, 4. Zu Absatz 4 Satz 2 Nummer 7 – neu –
G, In, R

Nach Nummer 6 ist die folgende Nummer 7 einzufügen:

„7. Die Bundesregierung wird gebeten, sich auf europäischer Ebene im Rahmen der Beratung des von der Kommission angekündigten Digital Fairness Acts für eine Regulierung glücksspielähnlicher und anderer unfairer Gestaltungen, wie etwa Pay-to-Win- und Pay-to-Progress-Modelle, in Videospielen einzusetzen. Für alle Altersgruppen sollte die Kostentransparenz verbessert werden, etwa dadurch, dass Preise für Käufe in Spielen stets in einer offiziellen Währung angegeben werden müssen. Bei Spielen mit glücksspielähnlichen Mechanismen sollte die Gewinnwahrscheinlichkeit angegeben werden müssen. Darüber hinaus sollten Spiele, soweit sie glücksspielähnliche Mechanismen beinhalten, die eine Entwicklungsbeeinträchtigung aufgrund von Interaktionsrisiken mit Lootboxen für Minderjährige darstellen, durch ein Altersverifikationssystem für Minderjährige verboten werden.“

Begründung (nur gegenüber dem Plenum):

Videospiele werden mindestens für den europäischen oder gar den weltweiten Markt entwickelt. Bemühungen einzelner Mitgliedstaaten, problematische

Praktiken bei Videospielen zu regulieren, haben in der Vergangenheit nicht den erhofften Erfolg gebracht. Eine europäische Regulierung könnte den Vollzug und gleichzeitig den gemeinsamen Binnenmarkt stärken.

B

5. Der Ausschuss für Kulturfragen

empfiehlt dem Bundesrat, die Entschließung **nicht** zu fassen.