



## Detailansicht des Regelungsvorhabens

### Regulierungsrahmen von Online-Spielen

**Stand vom 11.09.2024 14:38:35 bis 26.09.2024 11:09:58**

#### Angegeben von:

game - Verband der deutschen Games-Branche (R002096) am 11.09.2024

#### Beschreibung:

Der Digitalbereich ist bereits geprägt von umfassenden gesetzlichen Vorgaben ebenso wie einer effektiven Regulierung. Computer- und Videospiele unterliegen insbesondere den strengen – und in weiten Teilen europäisch harmonisierten – Regelungen zum Verbraucherschutz als auch den maßgeblich von Bund und Ländern geregelten Vorgaben des Jugendmedienschutzes. Die in dem Antrag geforderten regulatorischen Maßnahmen entsprechen daher in großen Teilen bereits jetzt der gesetzlichen Realität und gelebten Praxis, die Notwendigkeit für ein gesetzgeberisches Tätigwerden sehen wir derzeit nicht. Vielmehr sehen wir das Risiko, dass eine Mehrfachregulierung neben mehr Bürokratie vor allem zu erhöhter Rechtsunsicherheit in der Anwendung führen könnte.

### Betroffene Interessenbereiche (8)

Digitalisierung [alle RV hierzu]

EU-Gesetzgebung [alle RV hierzu]

Internetpolitik [alle RV hierzu]

Kinder- und Jugendpolitik [alle RV hierzu]

Kultur [alle RV hierzu]

Sonstiges im Bereich "Medien, Kommunikation und Informationstechnik" [alle RV hierzu]

Verbraucherschutz [alle RV hierzu]

Wettbewerbsrecht [alle RV hierzu]

### Betroffene Bundesgesetze (3)

BGB [alle RV hierzu]

UWG 2004 [alle RV hierzu]

## **Zu diesem RV abgegebene grundlegende Stellungnahmen/Gutachten (1)**

---

1. [SG2409110005](#) (PDF - 10 Seiten)

**Adressatenkreis:**

Versendet am 10.09.2024 an:

**Bundestag**

Fraktionen/Gruppen [alle SG dorthin](#)