
726/A(E) XXVIII. GP

Eingebracht am 25.02.2026

Dieser Text wurde elektronisch übermittelt. Abweichungen vom Original sind möglich.

ENTSCHLIESSUNGSANTRAG

der Abgeordneten Süleyman Zorba, Barbara Neßler, Freundinnen und Freunde

betreffend Regulierung von Lootboxen aufgrund des Suchtpotenzials für Kinder und Jugendliche

BEGRÜNDUNG

Lootboxen sind digitale Schatzkisten in Videospielen, die gegen Zahlung von realem Geld erworben werden können und deren Inhalt zufallsbasiert ist. Spieler:innen wissen vor dem Kauf nicht, welche virtuellen Gegenstände sie erhalten, jedoch bringen diese ihnen im Idealfall einen Vorteil im Spiel. Dieses Prinzip weist starke Parallelen zu Glücksspielmechanismen auf, insbesondere durch Zufall, Belohnungs-systeme und variable Verstärkungsreize.

Zwar hat der Oberste Gerichtshof (OGH) in einem Urteil festgestellt, dass Lootboxen nach geltender Rechtslage nicht als Glücksspiel im engeren rechtlichen Sinn einzu-stufen sind. Diese rechtliche Einordnung ändert jedoch nichts an den erheblichen psychologischen und sozialen Risiken, die insbesondere für Kinder und Jugendliche bestehen.

Zahlreiche Studien und Expert:innen weisen darauf hin, dass Lootboxen sucht-förderndes Verhalten begünstigen, da sie gezielt Mechanismen einsetzen, die mit Glücksspielsucht vergleichbar sind.¹ Junge Menschen sind aufgrund ihrer noch nicht vollständig entwickelten Impulskontrolle besonders anfällig für solche Systeme. Manipulative Mechaniken der Spielehersteller sowie Bewerbung durch Influen-cer:innen tragen dazu bei, dass auch finanziell benachteiligte Spielende hohe Geld-mengen ausgeben. Dies kann nicht nur zu problematischem Spielverhalten führen, sondern auch zu erheblichen finanziellen Belastungen, etwa durch unkontrollierte In-Game-Käufe. Je höher die ausgegebenen Geldmengen sind desto wahrscheinlicher ist eine Suchterkrankung gegeben.

¹ <https://www.uni-graz.at/de/neuigkeiten/spielen-mit-geld-wie-games-unsere-kinder-suechtig-machen/>

Der derzeitige rechtliche Rahmen bietet keinen ausreichenden Schutz für Minderjährige. Der Kinder- und Jugendschutz muss jedoch Vorrang vor wirtschaftlichen Interessen der Spieleindustrie haben.²

Die unterfertigenden Abgeordneten stellen daher folgenden

ENTSCHLIESSUNGSANTRAG

Der Nationalrat wolle beschließen:

„Die Bundesministerin für Europa, Integration und Familie wird aufgefordert Informations- und Beratungsangebote für Kinder- und Jugendliche, sowie Erziehungsberechtigte zum Thema Lootboxen zu verstärken, um Prävention und Aufklärung zu fördern und klare Kennzeichnungen zu fordern. Die Bundesministerin wird außerdem aufgefordert sich für eine rasche EU-weite Lösung und Regelung einzusetzen.“

In formeller Hinsicht wird die Zuweisung an den Ausschuss für Familie und Jugend vorgeschlagen.

² https://www.sozialministerium.gv.at/dam/jcr:ad6cfc05-8c18-453d-b108-6eb5edf035df/Konsumentenschutz_Mobile_Gaming_FINAL.pdf