



STELLUNGNAHME ZUM KOMMISSIONSVORSCHLAG

EU KIDS ACT.

Vorschlag: COM(2026) 681 · 2026/0286(COD)

LGA

POSITION

Schutz ja. Ausweis nein.

STAND 11.10.2026

Die Liberale Gaming Allianz (LGA) unterstützt das Ziel des EU Kids Act, Kinder online besser zu schützen – lehnt aber einen Entwurf ab, der an praktisch jedes digital vertriebene Spiel Social-Media-Maßstäbe anlegt und erwachsene Spielerinnen und Spieler faktisch zur Altersfeststellung drängt.

WORUM ES GEHT

Der Vorschlag der Kommission vom 17. September 2026 ist eine Verordnung. Sie gilt unmittelbar in allen Mitgliedstaaten, schon sechs Monate nach Inkrafttreten (Art. 43). Neben sozialen Netzwerken, Videoplattformen, App-Stores und KI-Chatbots erfasst sie ausdrücklich „Online-Spiele“ (Art. 2 Abs. 1 lit. d).

Kern des Entwurfs: eigene Konten in sozialen Netzwerken erst ab 15 Jahren, Pflichten zu sicheren Voreinstellungen („Safety by Design“) für alle erfassten Dienste und ein EU-weiter Rahmen für datensparsame Altersnachweise.

Wir sind ein Zusammenschluss von Gamern für Gamer und setzen uns für Spielekultur, E-Sport und digitale Freiheit ein. Unser Maßstab: Schutz dort, wo das Risiko liegt – ohne Ausweispflicht fürs Spielen, ohne Bürokratie, die kleine Studios und Spielekultur erdrückt.

Was wir begrüßen

1. **Ein EU-weiter Rahmen statt 27 Einzelgesetze.** Mehrere Mitgliedstaaten haben bereits eigene Altersgrenzen notifiziert. Einheitliche Regeln sind besser als ein Flickenteppich – für Familien wie für Studios.
2. **Sicheres Design statt Spieleverbot.** Spiele sind für Kinder nicht gesperrt; der Entwurf setzt auf sichere Voreinstellungen (Art. 8, 15). Das ist der richtige Ansatz.
3. **Datenschutz bei der Altersfeststellung.** Lösungen dürfen Nutzer weder identifizieren noch tracken, müssen dem Null-Wissen-Prinzip folgen, und Daten dürfen nicht verknüpft werden (Art. 28). Die Mitgliedstaaten müssen eine kostenlose Lösung bereitstellen (Art. 31 Abs. 5).

4. **Transparente Echtgeldpreise – im Grundsatz.** Der Entwurf verlangt, dass Käufe mit virtueller Währung in Euro angezeigt und klar als Kauf erkennbar sind (Art. 13 Abs. 1). Diesen Grundsatz begrüßen wir. Er gilt bislang aber nur für soziale Netzwerke und Videoplattformen – für Games fordern wir ihn ausdrücklich (siehe Kritikpunkt 4).
5. **Kein Druck durch Streaks und Strafen fürs Nicht-Spielen.** Mechaniken, die Kinder mit dem Verlust von Vorteilen bestrafen, wenn sie nicht regelmäßig einloggen, sind für Minderjährige untersagt (Art. 9 Abs. 2 lit. d i. V. m. Art. 15).
6. **Meldewege und Elternwerkzeuge mit Augenmaß.** Meldungen von Kindern sollen vorrangig bearbeitet werden (Art. 19). Elternwerkzeuge müssen die Privatsphäre der Kinder achten, und Kinder werden informiert, wenn sie eingesetzt werden (Art. 20 Abs. 1 und 2).
7. **Medienkompetenz als Auftrag.** Die Mitgliedstaaten sollen nationale Strategien für Hilfsangebote und digitale Kompetenz entwickeln, gestützt auf die Safer-Internet-Zentren (Art. 33). Das ist der Kern unserer Linie „Medienkompetenz statt Verbote“.
8. **PEGI und USK als Grundlage.** Der Entwurf will bestehende Selbstregulierung wie PEGI als Verhaltenskodex anerkennen (Art. 17, Erwägungsgrund 39). Deutschland ist mit der USK schon weiter: Seit dem 1. Januar 2023 kann sie Nutzungsrisiken wie Chats und In-Game-Käufe in die Alterskennzeichnung einbeziehen und weist sie als Hinweise aus – genau den Ansatz, den Erwägungsgrund 40 nennt.

Auch Kontaktschutz – keine Direktnachrichten Fremder an Kinder ohne Freigabe (Art. 12) – halten wir im Grundsatz für richtig. Wie er für Spiele passen muss, steht in Kritikpunkt 3.

Was Kinder in Games wirklich schützt

Wir wollen Kinderschutz, der im Spielalltag funktioniert. Diese Maßnahmen unterstützen wir ausdrücklich:

Kontakt mit Augenmaß.

Freundschaftsanfragen und Direktnachrichten von Unbekannten sind für Minderjährige standardmäßig aus. Team-Chat im Match bleibt möglich – mit Wortfilter, Stummschaltung per Klick und Meldeknopf.

Elternwerkzeuge einmal, für alles.

Spielzeit, Ausgabenlimits und Kontaktfreigaben werden auf Konsole, Handy oder Plattformkonto eingestellt und gelten für jedes Spiel. Viele Plattformen bieten das bereits; es muss bekannter und einfacher werden.

Klare Regeln fürs Geld.

Ausgabenlimits für Kinderkonten, Preise in Euro, offengelegte Wahrscheinlichkeiten und keine bezahlten Zufallsinhalte für Minderjährige.

Orientierung vor dem Kauf.

USK- und PEGI-Kennzeichen samt Hinweisen auf Chats und In-Game-Käufe stehen gut sichtbar in jedem Store.

Medienkompetenz.

Kinder, Eltern und Lehrkräfte lernen Mechaniken, Risiken und Schutzeinstellungen kennen – in der Schule, über die Safer-Internet-Zentren und in der Community. Gaming-Vereine können dabei Brücken bauen.

Konsequente Strafverfolgung.

Grooming und Erpressung über Spiele werden verfolgt – mit gut ausgestatteten Ermittlungsbehörden und Schwerpunktstaatsanwaltschaften für digitale Gewalt.

Was wir kritisieren – und was wir fordern

1 Fast jedes Spiel fällt darunter

Als „Online-Spiel“ gilt jedes Spiel auf PC, Konsole oder Handy, ob kostenlos oder gekauft, lokal oder gestreamt. Ausgenommen sind nur Spiele, die ausschließlich auf physischen Datenträgern ohne jede Online-Komponente vertrieben werden (Art. 3 Abs. 5 lit. f, Erwägungsgrund 12).

Damit fallen auch risikoarme Spiele grundsätzlich unter die Verordnung – etwa ein Singleplayer-Puzzlespiel aus dem Download-Shop. Zwar verlangt Art. 15 „geeignete und verhältnismäßige Maßnahmen“. Die Mindestliste gilt aber für jedes Spiel: kindgerechte Voreinstellungen, Pflicht-Elternwerkzeuge sowie Steuerungs- und Informationspflichten (Art. 15 Abs. 1, Art. 18, 20). Wie stark sich die Pflichten nach dem tatsächlichen Risiko abstufen, regelt der Entwurf nicht rechtssicher. Ein KI-gestützter Begleiter-Charakter im Spiel kann zusätzlich als „KI-Begleiter“ gelten (Art. 3 Abs. 5 lit. c).

UNSERE FORDERUNG

Pflichten nur für Spiele mit tatsächlichem Risiko – offene Kommunikation mit Fremden, Verbreitung nutzergenerierter Inhalte oder Echtgeld-Käufe. Mindestens braucht es eine klare, rechtssichere Abstufung nach Risiko.

2 Altersfeststellung als Eintrittskarte

Anbieter müssen ihre Spiele standardmäßig für Kinder einstellen und dürfen davon erst abweichen, wenn eine Altersfeststellung ergibt, dass ein Erwachsener spielt (Art. 8 Abs. 1); eine Selbstauskunft genügt nicht (Art. 3 Abs. 5 lit. i). Wer sein Alter nicht feststellen lässt, bekommt das Spiel also in der Kinderfassung: Mikrofon und Standort standardmäßig aus, keine Kontaktvorschläge, Kontakt nur nach Freigabe (Art. 15 i. V. m. Art. 11, 12). Hinzu kommt der Alterscheck beim Kauf: App-Stores müssen das Alter feststellen, bevor sie Spiele mit höherer Altersfreigabe abgeben – es sei denn, sie wissen bereits mit hoher Sicherheit, dass ein Erwachsener kauft (Art. 16 Abs. 2 und 4, Art. 32 Abs. 3).

Richtig ist: Der Entwurf verlangt keinen Ausweis beim Spielebetreiber. Zulässig sind datensparsame Lösungen, die Nutzer nicht identifizieren dürfen (Art. 28, Art. 29 Abs. 4) – das begrüßen wir. Unser Einwand ist ein anderer: Auch eine technisch saubere Alterskontrolle bleibt ein Eingriff, wenn sie flächendeckend jeden Erwachsenen trifft, der ein Spiel mit vollem Funktionsumfang nutzen will. Verhältnismäßig ist sie dort, wo ein konkretes Risiko besteht – nicht als Voraussetzung für ein ganzes Medium.

Praxis und Sicherheit zeigen, was auf dem Spiel steht. PlayStation verlangt in Großbritannien und Irland von Erwachsenen eine Altersprüfung per Gesichtsscan, Handyvertrag oder Ausweis, bevor Voice-Chat, Nachrichten und Partys nutzbar sind; spielen lässt sich auch ohne. Bei Discord könnten rund 70.000 Nutzer betroffen sein, deren Ausweisfotos ein Dienstleister zur Prüfung von Einsprüchen gegen Altersentscheidungen vorliegen hatte (Oktober 2025) – Beschwerdeverfahren dieser Art schreibt auch Art. 29 Abs. 5 vor. An der EU-App zur Altersprüfung demonstrierten Sicherheitsforscher im April 2026 Schwachstellen, etwa ungeschützt gespeicherte Daten auf dem Gerät; ein Datenabfluss bei Nutzern ist nicht bekannt, die App war noch nicht im Regelbetrieb.

Erwägungsgrund 61 nennt hinterlegte Kreditkartendaten als Beleg für Volljährigkeit – das benachteiligt Erwachsene ohne Kreditkarte. Die Ausnahme „mit hoher Sicherheit erwachsen“ (Art. 32 Abs. 3) ist zu unbestimmt, um Rechtssicherheit zu geben.

UNSERE FORDERUNG

Altersfeststellung nur dort, wo ein konkretes Risiko besteht – nicht als Voraussetzung für das ganze Medium. Ein einmal festgestelltes Alterssignal (Plattform, Store oder Gerät) muss für alle Spiele genügen; Elternkonten und Geräteeinstellungen müssen als gleichwertiger Weg gelten. Pseudonymes Spielen muss möglich bleiben. Auch Beschwerdeverfahren gegen Fehleinschätzungen müssen ohne Ausweis-Uploads auskommen; zulässig sind nur zertifizierte Null-Wissen-Lösungen mit unabhängiger Sicherheitsprüfung.

3**Kontaktregeln passen nicht zu Multiplayer**

Für Spiele gelten die Social-Media-Regeln: kein Kontakt ohne vorherige Freigabe, Aufnahme in Gruppen nur mit ausdrücklicher Zustimmung, Mikrofon standardmäßig aus (Art. 15 Abs. 1 lit. b und c i. V. m. Art. 11, 12). Offen bleibt, ob Matchmaking, ein zufällig zusammengestelltes Team oder der Team-Voice-Chat als „Gruppe“ oder „direkter Kontakt“ gelten. Im schlimmsten Fall funktionieren kooperative Spiele für Jugendliche schlicht nicht mehr.

UNSERE FORDERUNG

Eigene, spieletaugliche Regeln: Team-Kommunikation im Match zulassen, aber mit Filtern, Ein-Klick-Stummschaltung und Melfunktion; private Nachrichten und Freundschaftsanfragen von Fremden standardmäßig aus. Matchmaking ausdrücklich klarstellen.

4**Lootboxen: Ziel genannt, Regel vergessen**

Das Verbot, Kinder „variablen Belohnungssystemen“ auszusetzen, und die Euro-Preisangabe stehen nur in Art. 13 – und der gilt nur für soziale Netzwerke und Videoplattformen. Art. 15 verweist für Spiele nicht darauf, obwohl Erwägungsgrund 40 genau diesen Schutz für Spiele verlangt. Ausgerechnet dort, wo bezahlte Zufallsmechaniken verbreitet sind, entsteht so Rechtsunsicherheit.

UNSERE FORDERUNG

In Art. 15 ausdrücklich regeln: Preise in Euro, offengelegte Gewinnwahrscheinlichkeiten und keine bezahlten Zufallsinhalte für Minderjährige. „Variable Belohnungssysteme“ auf Echtgeld-Käufe begrenzen – zufällige Beute, die man erspielt, ist kein Glücksspiel. Klare Altersgrenzen und Transparenz statt Pauschalverbot.

5**Ungeklärte Folgen für ältere Spiele und Community-Server**

Eine Übergangs- oder Bestandsregel fehlt. Nach dem Wortlaut gelten die Pflichten sechs Monate nach Inkrafttreten auch für bereits veröffentlichte Titel, etwa Elternwerkzeuge (Art. 20) und Steuerungsfunktionen (Art. 18). Wie das bei Spielen gehen soll, die nicht mehr weiterentwickelt

werden, lässt der Entwurf offen. Das Risiko: Für Publisher kann Abschalten oder Auslisten billiger sein als Nachrüsten. Die Initiative Stop Killing Games sieht im Entwurf deshalb die bislang größte Bedrohung für den Erhalt von Spielen.

Besonders unklar ist die Lage bei Community-Servern und Archiven: Gelten Vereine, Fans oder Museen, die Server für ältere Spiele weiterbetreiben, als „Anbieter“ – und wer muss dann welche technischen und rechtlichen Pflichten erfüllen?

UNSERE FORDERUNG

Bestandsschutz für Spiele, die vor Geltungsbeginn veröffentlicht wurden und nicht mehr aktualisiert werden. Ausnahme für nicht-kommerzielle Community-Server, Mods und Archive – Spiele sind Kulturgut.

6

Kleine Studios tragen die volle Last

Die Kommission nimmt Kleinst- und Kleinunternehmen bewusst nicht aus und nennt für deren Kosten keine Zahl (Begründung, Abschnitt 3). Ein Solo-Entwickler muss dieselben Elternwerkzeuge, Meldewege und Voreinstellungen bauen wie ein Konzern; Studios außerhalb der EU brauchen zusätzlich einen gesetzlichen Vertreter (Art. 24).

UNSERE FORDERUNG

Erleichterungen für KMU und eine belastbare Kostenschätzung. Elternwerkzeuge auf Ebene von Gerät, Betriebssystem oder Store müssen die Pflicht für das einzelne Spiel erfüllen.

7

Zu viel Macht für delegierte Rechtsakte

Die Kommission soll die Pflichten für Spiele (Art. 15 Abs. 1), die Suchtmerkmale (Art. 9 Abs. 2) und die Ausnahmen vom Anwendungsbereich (Art. 2 Abs. 5) per delegiertem Rechtsakt ändern dürfen (Art. 25). Damit könnte der Kern der Regeln ohne ordentliches Gesetzgebungsverfahren verschärft werden.

UNSERE FORDERUNG

Wesentliche Pflichten gehören ins Gesetz. Delegierte Rechtsakte nur für technische Details.

8

Fristen passen nicht zusammen

Die Pflichten gelten nach sechs Monaten. Der Verhaltenskodex für Spiele, auf den sich Anbieter stützen können, soll aber erst ein Jahr nach Geltungsbeginn stehen; seine Bewertung durch die Kommission kommt erst 42 Monate nach Inkrafttreten (Art. 17 Abs. 1 und 3). Die Branche müsste also jahrelang ohne verlässlichen Maßstab umsetzen.

UNSERE FORDERUNG

Pflichten für Spiele erst anwenden, wenn ein bewerteter Kodex (auf Basis von PEGI und USK) vorliegt – mindestens aber 24 Monate Übergangszeit. USK-Einstufungen müssen EU-weit als gleichwertig anerkannt werden.

9

Ein handwerklich unfertiger Text

Der Entwurf enthält zahlreiche Fehler, die Auslegung und Rechtssicherheit belasten. Beispiele:

FUNDSTELLE	PROBLEM
Art. 6 Abs. 1	Aufzählung beginnt bei „d)“, a) bis c) fehlen
Art. 7 Abs. 5	verweist auf Art. 5 Abs. 2 statt Art. 6 Abs. 2
Art. 2 Abs. 5, Art. 6 Abs. 6 u. a.	delegierte Rechtsakte „gemäß Artikel 40“ – Art. 40 ist das Ausschussverfahren, die Befugnis steht in Art. 39
Art. 20 Abs. 4 lit. a	Zeitbegrenzung verweist auf Art. 15 Abs. 1 lit. b (Voreinstellungen)
Art. 36 Abs. 6	„gemäß Artikel X“
Art. 3 Abs. 5 lit. g	Definition der Videospieleplattform mit Text in eckigen Klammern

UNSERE FORDERUNG

Eine gründliche Überarbeitung und eine öffentliche Konsultation, bevor Parlament und Rat über Details verhandeln.

Fazit: Kinderschutz ja, Ausweis zum Zocken nein

Der EU Kids Act kann Kinder besser schützen, wenn er Risiken statt ganzer Medien reguliert. Unsere fünf Kernforderungen an Parlament, Rat und Bundesregierung:

1. Anwendungsbereich auf Spiele mit offener Kommunikation, nutzergenerierten Inhalten oder Echtgeld-Käufen begrenzen – mindestens rechtssicher nach Risiko abstufen.
2. Altersfeststellung nur bei konkretem Risiko, nicht als Voraussetzung fürs Spielen; ein Alterssignal muss für alle Dienste genügen, Pseudonymität bleibt.
3. Lootboxen und Echtgeldpreise in Art. 15 klar regeln: Euro-Preise, offene Wahrscheinlichkeiten, keine bezahlten Zufallsinhalte für Minderjährige.
4. Bestandsschutz für ältere Spiele, Klarheit und Ausnahmen für Community-Server und Archive, Erleichterungen für kleine Studios.
5. Realistische Fristen, auf PEGI und USK gestützter Kodex vor Geltungsbeginn, wesentliche Pflichten nur per Gesetz.

„Kinderschutz gehört dorthin, wo Kinder wirklich gefährdet sind: in offene Chats und Echtgeld-Shops. Eine Alterskontrolle für jedes Spiel und jeden Erwachsenen ist dafür das falsche Werkzeug.“

ADRIAN ZETZSCHKE, STELLVERTRETENDER VORSITZENDER DER LIBERALEN GAMING ALLIANZ

Wir stehen für Gespräche mit Abgeordneten und Ministerien zur Verfügung: info@liberale-gaming-allianz.de · liberale-gaming-allianz.de/kontakt

Quellen

Abgerufen am 11.10.2026. Maßgeblich ist der Kommissionsvorschlag. IGN und PCGH berichten über den vor dem 17.09.2026 geleakten Entwurf; Notebookcheck gibt die Einschätzung der Initiative Stop Killing Games wieder.

Vorschlag COM(2026) 681 (EU Kids Act), deutsche Fassung, 17.09.2026

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/?uri=CELEX:52026PC0681>

Discord: Update on a Security Incident Involving Third-Party Customer Service, 03./09.10.2025

<https://discord.com/press-releases/update-on-security-incident-involving-third-party-customer-service>

PlayStation: Age verification frequently asked questions (Irland), Stand 01.06.2026

<https://www.playstation.com/en-ie/support/account/age-verification-faq/>

USK: In-Game-Käufe, Chats und Lootboxen – USK erweitert Prüfkriterien, 14.12.2022

<https://usk.de/usk-pressemitteilung-umsetzung-neues-jugendschutzgesetz/>

heise online: EU-Altersverifikations-App mit Sicherheitslücken, 17.04.2026

<https://heise.de/-11262921>

Notebookcheck: „Bisher größte Bedrohung“ (Stop Killing Games), 01.10.2026

<https://www.notebookcheck.com/Bisher-groesste-Bedrohung-Neue-EU-Regeln-koennten-Online-Gaming-stark-einschraenken.1413147.0.html>

IGN: Der EU Kids Act könnte Gamer verpflichten, ihr Alter nachzuweisen

<https://de.ign.com/gesellschaft-und-politik/155700/der-eu-kids-act-konnte-gamer-dazu-verpflichten-ihr-alter-nachzuweisen-bevor-sie-bestimmte-titel-spie>

PCGH: EU Kids Act, Altersverifikation und Spiele-Downloads, 15.09.2026

<https://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/News/EU-Kids-Act-Altersverifikation-Gaming-Spiele-Downloads-1553840/>

Liberale Gaming Allianz e. V.

Stellungnahme zum EU Kids Act (COM(2026) 681) · Stand 11.10.2026

Online: liberale-gaming-allianz.de