



universität  
wien

# MASTER THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

Die rechtliche Stellung von Lootboxen in Videospielen in Österreich  
mit Blick auf den Jugendschutz

verfasst von / submitted by

Mag. Alexander Kattinger

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Master of Laws (LL.M.)

Wien, 2024 / Vienna 2024

Studienkennzahl lt. Studienblatt / Postgraduate  
programme code as it appears on  
the student record sheet:

UA 992 942

Universitätslehrgang lt. Studienblatt /  
Postgraduate programme as it appears on  
the student record sheet:

Informations- und Medienrecht

Betreut von / Supervisor:

Prof. (FH) Mag. Dr. Kai Erenli LL.M.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung.....</b>	<b>4</b>
1.1	Hintergrund und Relevanz.....	5
1.2	Der Markt.....	6
<b>2</b>	<b>Lootboxen .....</b>	<b>9</b>
2.1	Begriff Lootbox .....	9
2.2	Funktionsweise von Lootboxen .....	10
2.3	Inhalte von Lootboxen .....	11
2.3.1	Skins.....	11
2.3.2	Spielrelevante Gegenstände (Items) .....	12
2.4	Merkmale .....	13
2.4.1	Sekundärer Schauplatz im Videospiel .....	13
2.4.2	(Un-)entgeltlich.....	13
2.4.3	Zufall.....	14
2.4.4	System der Wertigkeit der Gegenstände.....	14
<b>3</b>	<b>Herausforderungen rund um Lootboxen in Videospielen .....</b>	<b>15</b>
3.1	Sucht .....	15
3.2	Deceptive Design/Dark Patterns .....	18
3.2.1	Fake Urgency/Falsche Dringlichkeit .....	19
3.2.2	Sunk Cost Fallacy/Versunkene-Kosten-Falle .....	20
3.2.3	Fake Scarcity/Vorgetäuschte Knappheit.....	20
3.2.4	Visual Interference/Visuelle Beeinträchtigung.....	21
3.2.5	Animation .....	22
3.3	Simuliertes Glücksspiel .....	23
3.4	Beeinflussung durch Streamer:innen .....	24
<b>4</b>	<b>Die rechtliche Einordnung von Lootboxen in Österreich .....</b>	<b>26</b>
4.1	§ 1 Glücksspielgesetz – „Glücksspiele“ .....	26
4.1.1	Spiel .....	26
4.1.2	Zufall.....	27

4.2	§ 2 Glücksspielgesetz – „Ausspielung“ .....	29
4.2.1	Unternehmereigenschaft .....	29
4.2.2	Unternehmerische Handlung .....	30
4.2.3	Vermögenswerte Leistung (Einsatz).....	31
4.2.4	Vermögenswerter Vorteil (Gewinn) .....	34
4.2.5	Ergebnis .....	37
4.3	§ 12 Glücksspielgesetz – „Elektronische Lotterien“ .....	38
4.4	§§ 3 und 4 Glücksspielgesetz – „Glücksspielmonopol und Ausnahmen“ .....	39
4.4.1	§ 4 Absatz 1 .....	40
4.4.2	§ 4 Absatz 2 bis 6.....	42
4.5	Rechtliche Konsequenz.....	43
4.5.1	Zivilrechtlich.....	44
4.5.2	Verwaltungsstrafrechtlich.....	46
4.5.3	Strafrechtlich.....	47
<b>5</b>	<b>Jugendschutz .....</b>	<b>48</b>
5.1.1	Altersbeschränkungen.....	48
5.1.2	Herausforderungen in Bezug auf Minderjährige .....	49
5.1.3	Politische Ebene.....	52
<b>6</b>	<b>Conclusio.....</b>	<b>54</b>
<b>Abstract.....</b>		<b>56</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>		<b>57</b>
<b>Judikaturverzeichnis .....</b>		<b>64</b>

# 1 Einleitung

Die vorliegende Masterarbeit befasst sich mit einem brandaktuellen Thema, welches auch in Zukunft immer mehr an Bedeutung gewinnen wird: Der rechtlichen Stellung von Lootboxen in Videospielen in Österreich, speziell unter dem Aspekt des Jugendschutzes. Dieses Thema wirft, mangels spezifischer Regelungen, mehrere rechtliche, aber auch gesellschaftliche Fragestellungen auf.

Videospiele sind längst nicht mehr nur ein Hobby oder eine Freizeitbeschäftigung, sondern haben sich zu einem bedeutenden Teil der Popkultur, besonders für Kinder und Jugendliche entwickelt. Zudem handelt es sich bei dem Videospielmarkt um einen milliardenschweren Industriezweig (siehe 1.2).

Mit der zunehmenden Kommerzialisierung und der Einführung neuer Geschäftsmodelle, insbesondere durch den Verkauf von Lootboxen, entstehen jedoch auch neue Herausforderungen und Risiken. Diese virtuellen Beutekisten, die unter anderem gegen echtes Geld erworben werden können und zufällig zusammengestellte virtuelle Gegenstände enthalten, werfen wichtige Fragen in Bezug auf Glücksspielelemente, Suchtgefahren und den Schutz junger Spieler:innen auf.

Die rechtliche Einordnung von Lootboxen hat in Österreich<sup>1</sup>, so wie auch in vielen anderen Ländern, in den letzten Jahren an Bedeutung gewonnen. Das Fehlen einer klaren rechtlichen Regelung und die unterschiedlichen Ansätze<sup>2</sup> in verschiedenen Ländern zeigen die Komplexität und die Dringlichkeit des Themas. Die Debatte um Lootboxen ist dabei nicht nur eine juristische, sondern auch eine über die Verantwortung der Videospielbetreiber:innen, sowie der staatlichen Regulierung.

Diese Arbeit zielt darauf ab, die rechtlichen Aspekte von Lootboxen in Österreich zu analysieren, wobei besonderes Augenmerk auf den Jugendschutz gelegt wird. Untersucht wird, inwiefern die derzeitigen gesetzlichen Rahmenbedingungen adäquat sind, um Kinder und Jugendliche vor den potenziellen Risiken von Lootboxen zu schützen. Meine Forschungsfrage lautet daher: Was ist die rechtliche Stellung von Lootboxen in

---

<sup>1</sup> Bajrami/Pachschwöll, „LOOTBOXEN“ Eine rechtliche Betrachtung nach Österreichischem Recht (Teil 1) und Schweizer Recht (Teil 2), ZIIR 2022, 270 (270 ff.).

<sup>2</sup> Wittig, Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023, 180 (183 ff.); Etteldorf, Spanien: Gesetzesentwurf zur Regulierung von Lootboxen veröffentlicht, MMR-Aktuell 2022, 450546; Redaktion MMR-Aktuell, Niederlande: Lootboxen müssen kein Glücksspiel sein, MMR-Aktuell 2022, 447736; Woerlein, Lootboxen sind kein Glücksspiel - Warum Pulishern und Konsolenherstellern in Deutschland dennoch eine Klagewelle in Milliardenhöhe droht, MMR-Aktuell 2023, 456999.

Videospielen in Österreich und reicht der aktuelle Jugendschutz aus, Kinder und Jugendliche in Österreich vor den Gefahren von Lootboxen zu schützen?

Durch eine Betrachtung der rechtlichen Situation in Österreich, sowie der Analyse relevanter Urteile und Gesetzgebungen wird diese Arbeit einen wertvollen Beitrag zur aktuellen Diskussion leisten und mögliche Wege für eine effektive Regulierung von Lootboxen aufzeigen. Ziel ist es einen umfassenden Überblick über die Thematik zu geben und gleichzeitig praktische Lösungsansätze für eines der gegenwärtigen Probleme im Bereich des digitalen Jugendschutzes zu entwickeln.

## **1.1 Hintergrund und Relevanz**

Spätestens seit den beiden Bezirksgerichtlichen Entscheidungen in Hermagor<sup>3</sup> (Kärnten) und Floridsdorf (Wien), welche zu verschiedenen Ergebnissen in Bezug auf die Glücksspieleigenschaft der Lootboxen im bekannten Videospiel „FIFA“ gekommen sind, herrscht Uneinigkeit darüber, wie Lootboxen in Videospielen zu qualifizieren sind. Das Landesgericht für Zivilrechtsachen hat in seinem Urteil<sup>4</sup> zwar für Wien, Niederösterreich und das Burgenland die Richtung vorgegeben, jedoch mangelt es an höchstgerichtlicher Rechtsprechung und somit an österreichweiter Rechtssicherheit.

Zudem beschäftigt sich die heimische Politik ebenfalls bereits seit längerem mit der Thematik. Schon im Februar 2021 sollte es, laut eines Ministerratsvortrag<sup>5</sup>, zu einer Neuregulierung von Lootboxen in Videospielen kommen. Im österreichischen Parlament wurden Lootboxen erstmalig am 19.10.2022 durch eine Anfrage<sup>6</sup> der Abgeordneten Dr. Krisper und die dazugehörige Beantwortung<sup>7</sup> des Finanzministers behandelt. Zuletzt wurde die Thematik am 05.12.2023 im österreichischen Parlament behandelt.<sup>8</sup> Zu

---

<sup>3</sup> BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x.

<sup>4</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m.

<sup>5</sup> Vortrag an den Ministerrat, BMF, 49/13.

<sup>6</sup> Anfrage vom 19.10.2022 (XXVII. GP), 12738/J.

<sup>7</sup> Anfragebeantwortung vom 19.12.2022 zu 12738/J (XXVII. GP), 12424/AB.

<sup>8</sup> 2373 der Beilagen zu den Stenographischen Protokollen des Nationalrates (XXVII. GP) - Ausschussbericht NR - Berichtserstattung; Selbständiger Entschließungsantrag vom 15.12.2023 (XXVII. GP), 3819/A(E).

erwähnen ist jedoch, dass bis heute noch keine Regelungen geschaffen wurden. Vielmehr wurde zuletzt nur eine Analyse der Problematik beschlossen.<sup>9</sup>

Auch auf europäischer Ebene beschäftigt sich das Europäische Parlament gerade mit der Thematik.<sup>10</sup>

Neben der juristischen und politischen Ebene ist jedoch auch der allgemeingesellschaftliche Zugang von Relevanz: Zum einen, da Bereiche wie das simulierte Glücksspiel (siehe 3.3) schwer durch (nationalstaatliche) Regelungen zu lösen sind. Zum anderen, da auch gesundheitliche Problematiken wie Entwicklungsstörungen bei Kindern und Jugendlichen, sowie Suchtverhalten (siehe 3.1) eng mit Lootboxen zusammenhängen können.

## 1.2 Der Markt

Die Videospielbranche ist – gemessen an Nutzer:innen und Umsatz – eine der größten weltweit.<sup>11</sup> Laut dem “Game Market Report and Forecasts” von “Newzoo”<sup>12</sup> (newzoo.com) nimmt die Videospielbranche einen zentralen Platz im Kontext der Medien- und Unterhaltungslandschaft ein. Im Jahr 2023 sollen 3,4 Milliarden Spieler:innen zumindest einmal ein Videospiel gespielt haben.<sup>13</sup> Der Videospielmarkt wächst stetig. Im vormaligen Rekordjahr 2021 haben beispielsweise 3,24 Milliarden Spieler:innen zumindest einmal ein Videospiel gespielt.<sup>14</sup> Dies stellt einen nicht unbedeutlichen jährlichen Zuwachs von rund 80 Millionen Spielern:innen dar.

---

<sup>9</sup> 2373 der Beilagen zu den Stenographischen Protokollen des Nationalrates (XXVII. GP) - Ausschussbericht NR - Entschließungstext.

<sup>10</sup> Entschließung des Europäischen Parlaments vom 18. Januar 2023 zum Binnenmarktkonzept für den Verbraucherschutz in Online-Videospielen (2022/2014(INI)).

<sup>11</sup> Wittig, MMR 2023, 180 (181); Verein für Konsumenteninformation, Videospiele: Lootboxen – zahlen für den Sieg <<https://konsument.at/lootboxen/zahlen-fuer-den-sieg>> (abgefragt am 03.10.2023).

<sup>12</sup> Die „Newzoo International B.V.“ stellt Videospiel- und Videospieler:innendaten zur Verfügung.

<sup>13</sup> Wijman, New free report: Explore the global games market in 2023 <<https://newzoo.com/resources/blog/explore-the-global-games-market-in-2023>> (abgefragt am 11.10.2023); Zandt, Which World Region Has the Most Gamers? <<https://www.statista.com/chart/30559/number-of-video-game-players-by-region/#:~:text=About%203.4%20billion%20people%20worldwide,its%20Global%20Games%20Market%20Report>> (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>14</sup> Bundi/Zehnder, „LOOTBOXEN“ Eine rechtliche Betrachtung nach Österreichischem Recht (Teil 1) und Schweizer Recht (Teil 2), ZIIR 2022, 408 (408).

Auch umsatztechnisch ist der Videospielmarkt enorm: Dieser soll im Jahr 2023 rund 188 Milliarden US-Dollar<sup>15</sup> – nach anderen Quellen sogar 334 Milliarden US-Dollar<sup>16</sup> – erreichen. Dieser Markt ist seit Jahren im Aufschwung und soll laut dem „Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026“ der Wirtschaftsprüfungsgesellschaft „PWC“ bis 2026 auf einen weltweiten Umsatz von 321 Milliarden US-Dollar<sup>17</sup> – laut anderen Quellen bis 2027 auf rund 467 Milliarden US-Dollar<sup>18</sup> – heranwachsen. Unabhängig von der Quelle zeigt dies, dass im Videospielmarkt enormes Kapital steckt.

In den vergangenen Jahren kam es zu einem Wandel, wodurch vor allem die Bedeutung von Mobile Games, also Videospielen, welche am Smartphone oder Tablet gespielt werden, immer größer geworden ist. Laut PWC hat sich dieser Bereich zwischen 2017 und 2021 mehr als verdoppelt.<sup>19</sup> Laut „Newzoo“ wird er im Jahr 2023 einen Umsatz von 92,6 Milliarden US-Dollar erreichen und somit eigenständig für nahezu die Hälfte (49 Prozent) der Umsätze des Videospielmarkts verantwortlich sein.<sup>20</sup> Dieser Trend soll sich fortsetzen, und im Jahr 2026 sollen rund 75 Prozent<sup>21</sup> der Umsätze des Videospielmarkts aus dem Bereich „Mobilegaming“ kommen.

Der Bereich Mobile Gaming ist gerade deshalb so stark gewachsen, da die Branche ihren Umsatz nicht mehr, wie vor 30 Jahren, mit dem Verkauf von (physischen) Spielen verdient, sondern vielmehr durch den Verkauf von Inhalten im Spiel selbst<sup>22</sup> – sogenannte

---

<sup>15</sup> *Zandt*, Which World Region Has the Most Gamers? (abgefragt am 11.10.2023); *Wijman*, New free report: Explore the global games market in 2023 (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>16</sup> *Statista*, Video Games - Worldwide <<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>> (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>17</sup> *Ballhaus/Chow/Rivet*, Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026 (PWC) (2022) 5; *Khan*, \$300 Billion of Video Gaming Revenue, by Segment (2017-2026F) <<https://www.visualcapitalist.com/sp/video-games-industry-revenue-growth-visual-capitalist/>> (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>18</sup> *Knezovic*, 187 Mobile Gaming Statistics for 2023 That Will Blow Your Mind <<https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-gaming-statistics>> (abgefragt am 12.10.2023); *Statista*, Video Games - Worldwide (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>19</sup> *Ballhaus/Chow/Rivet*, Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026 (PWC) 8.

<sup>20</sup> *Wijman*, New free report: Explore the global games market in 2023 (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>21</sup> *Ballhaus/Chow/Rivet*, Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026 (PWC) 8; *Khan*, \$300 Billion of Video Gaming Revenue, by Segment (2017-2026F) (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>22</sup> *Verein für Konsumenteninformation*, Videospiele: Lootboxen – zahlen für den Sieg (abgefragt am 03.10.2023).

„In-Game-Käufe“, „In-Game-Purchases“, „In-Game-Sales“ oder auch „In-App-Käufe“ (Diese Begriffe beziehen sich grundsätzlich auf sämtliche Transaktionen, die innerhalb eines laufenden Spiels getätigt werden.). Das neue Konzept der Publisher sind sogenannte Free-to-Play-Spiele („F2P-Games“). F2P-Games erscheinen auf den ersten Blick für die Spieler:innen äußerst attraktiv, da der Einstieg in das Spiel schnell und unkompliziert erfolgt und zudem keine Kosten verursacht.<sup>23</sup> Diese Spiele können auf unterschiedlichen Plattformen gespielt werden, jedoch vor allem auf mobilen Endgeräten wie Smartphones und Tablets. Während des Spiels sind Spieler:innen jedoch oft mit Wartezeiten und anderen Benachteiligungen, im Vergleich zu zahlenden Spielern:innen, konfrontiert. Zusätzliche, kostenpflichtige Spielinhalte können dazu beitragen, diese Wartezeiten zu verkürzen, die Wettbewerbsfähigkeit zu steigern, oder schlichtweg dazu dienen, sich gegenüber anderen Spielern:innen zu profilieren. Diese Erweiterungen und Vorteile können in erster Linie über In-Game- oder In-App-Käufe erworben werden.<sup>24</sup> Die wettbewerbsverzerrende Möglichkeit, dass sich zahlungswillige Spieler einen Vorteil im Spiel erkaufen können, wird „Pay-to-Win“ („Pay2Win“) genannt.<sup>25</sup> Typischerweise handelt es sich um kleinere Transaktionen, welche meist für den/die einzelnen Spieler:innen finanziell nicht einschneidend sind. Diese Beträge kumulieren sich für die Branche allerdings zu erheblichen Summen. Es gibt jedoch auch Fälle, in denen gefährdete Spieler:innen innerhalb weniger Monate Beträge im vierstelligen Bereich für Transaktionen in Spielen ausgeben (siehe 3.1).<sup>26</sup> Gerade Lootboxen stellen für die Videospielindustrie eine höchst rentable Form von In-Game-Käufen dar. In Deutschland machen die Einnahmen aus Lootboxen beispielsweise etwa die Hälfte der Gesamteinnahmen aus Videospielen aus.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (271); A-SIT Zentrum für sichere Informationstechnologie – Austria, In-Game-Käufe und Pay-to-Win-Spiele: Teurer Spielspaß <<https://www.onlinesicherheit.gv.at/Services/News/In-Game-Kauf-Pay-to-Win.html>> (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>24</sup> verbraucherzentrale.de, In-Game- und In-App-Käufe: Wenn virtueller Spielspaß teuer wird <<https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/apps-und-software/ingame-und-inappkaeufe-wenn-virtueller-spielsspass-teuer-wird-12941>> (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>25</sup> A-SIT Zentrum für sichere Informationstechnologie – Austria, In-Game-Käufe und Pay-to-Win-Spiele: Teurer Spielspaß (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>26</sup> Pro Juventute, Lootboxen: Versteckte Glücksspiele in Games? <<https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/lootboxen>> (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>27</sup> Bundi/Zehnder, ZIIR 2022, 408 (409); Verein für Konsumenteninformation, Videospiele: Lootboxen – zahlen für den Sieg (abgefragt am 03.10.2023); Pro Juventute, Lootboxen: Versteckte Glücksspiele in Games? (abgefragt am 11.10.2023).

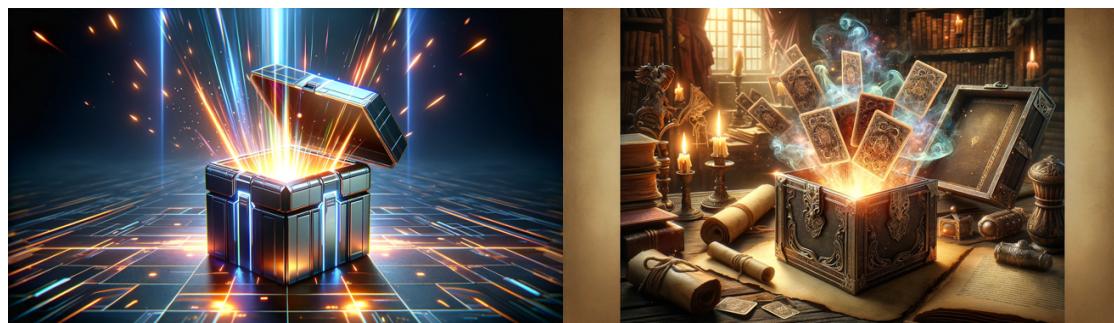
## 2 Lootboxen

Dieses Kapitel widmet sich einer Analyse des Konzepts der Lootboxen in Videospielen. Zentral ist dabei die Erörterung von Schlüsselaspekten, wie der Definition, dem Inhalt, der Funktionsweise und den charakteristischen Merkmalen von Lootboxen. Es soll ein umfassendes Verständnis dieser digitalen Objekte vermittelt werden.

### 2.1 Begriff Lootbox

Da es keine Legaldefinition zum Begriff „Lootbox“ gibt, ist zunächst die Frage zu klären, was sich hinter diesem Begriff verbirgt. Das englische Wort „Lootbox“ setzt sich aus dem Wort „loot“, übersetzt „Kriegsbeute“ oder „(Diebes)beute“<sup>28</sup>, und dem Wort „box“, also „Kiste“<sup>29</sup>, zusammen. Zu Deutsch würde man wohl bei einer „Lootbox“ von einer „Beutekiste“ sprechen.

Wie der Name bereits vorwegnimmt, handelt es sich bei Lootboxen in Videospielen um virtuelle Schatzkisten oder virtuelle Beutekisten<sup>30</sup> bzw. digitale Überraschungskisten<sup>31</sup>, auch „Lootcrates“<sup>32</sup> genannt, welche in einer Vielzahl an Erscheinungsformen auftreten können.



(Diese Bilder wurden mit der KI „Chat GPT – DALL E“ von „Open AI“ erstellt [<https://www.openai.com/>])

<sup>28</sup> PONS Langenscheidt GmbH, Pons Wörterbuch - „loot“ <<https://de.pons.com/übersetzung/englisch-deutsch/loot>> (abgefragt am 04.10.2023); Haas, Lootboxen in Österreich: Sollten sie als Glücksspiel reguliert werden? <[https://www.meinbezirk.at/wien/c-freizeit/lootboxen-in-oesterreich-sollten-sie-als-gluecksspiel-reguliert-werden\\_a6447226](https://www.meinbezirk.at/wien/c-freizeit/lootboxen-in-oesterreich-sollten-sie-als-gluecksspiel-reguliert-werden_a6447226)> (abgefragt am 02.01.2024).

<sup>29</sup> PONS Langenscheidt GmbH, Pons Wörterbuch - „box“ <<https://de.pons.com/übersetzung/englisch-deutsch/box>> (abgefragt am 04.10.2023).

<sup>30</sup> Sumper/Zechner, Lootboxen (virtuelle Schatzkisten) in Online-Videospielen aus der Sicht des Glücksspielrechts, RdW 2019, 122 (123); Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (270).

<sup>31</sup> Bajrami/Pachschwöll, Lootboxen: Werden Videospiele Glücksspielen gefährlich ähnlich?, ZTR 2019, 70 (71).

<sup>32</sup> derstandard.at, Was ist Loot? <<https://www.derstandard.at/story/2000065957534/loot>> (abgefragt am 11.10.2023).

## 2.2 Funktionsweise von Lootboxen

Die Funktionsweise einer üblichen Lootbox lässt sich am besten anhand eines Beispiels erklären: Nehmen wir an, ein Mobile-Game ist so konzipiert, dass der/die Spieler:in eine Figur im Videospiel – einen Charakter – spielt. Durch das Erledigen von Aufgaben (Quests) ist es dem Charakter möglich, wichtige Gegenstände, wie zum Beispiel eine Rüstung oder Waffen, aber auch In-Game-Währung, meist „Gold“ oder „Diamanten“, zu erspielen. Die unterschiedlichen Rüstungen und Waffen haben verschiedene Qualitätsstufen. Für einen zügigen Spielfortschritt ist es wichtig, möglichst hochwertige Rüstungen und Waffen zu erlangen, damit der Charakter stärker werden kann.<sup>33</sup> Um an immer bessere Ausrüstung zu kommen, gibt es für Spieler:innen nun zwei Möglichkeiten: Entweder streifen sie so lange durch die Spielwelt, bis sie die angestrebte Ausrüstung gefunden haben, oder sie nehmen die erspielte In-Game-Währung und öffnet damit Schatztruhen, in welchen sich die erwünschten Gegenstände befinden können. Beim Öffnen der Truhe weiß der/die Spieler:in lediglich, welche Items sich in der Schatzkiste befinden könnten, jedoch nicht, welchen Gegenstand er/sie am Ende tatsächlich erhalten wird. Diese Schatztruhe wird als Lootbox bezeichnet. Allen Erscheinungsformen von Lootboxen ist gemein, dass sie virtuelle Gegenstände enthalten, welche dem/der Spieler:in einen Mehrwert im Videospiel verschaffen oder eine kosmetische Veränderung herbeiführen und, dass sie mittels eines Zufallsmechanismus generiert werden.<sup>34</sup>

Eine vom Europäischen Parlament beauftragte Studie aus dem Jahr 2020 definiert Lootboxen folgendermaßen:

*„Lootboxen sind Funktionen in Videospielen, auf die in der Regel durch das Spielen selbst zugegriffen wird, oder für die optional mit echtem Geld bezahlt werden kann. Sie sind 'Überraschungsboxen', die zufällig ausgewählte Gegenstände enthalten, sodass die Spieler vor dem Öffnen nicht wissen, was sie erhalten werden.“<sup>35</sup>*

---

<sup>33</sup> Picot, § 29 Gaming: Computer-und Online-Spiele, in Reinsdorff/Conrad (Hrsg), Handbuch IT- und Datenschutzrecht (2019) RZ 60-64.

<sup>34</sup> Rapani/Kotanko in Zillner, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> (2021) § 1 GSpG, RZ 48; Legat/Leissler, Glücksspielgesetz-Novelle 2019: Bedarf zur Regulierung von Lootboxen?, ecolex 2019, 400 (400); Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (271); Woerlein, MMR-Aktuell 2023, 456999.

<sup>35</sup> direkt aus Cerulli-Harms et al, Study: Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers (2020) 14.

## 2.3 Inhalte von Lootboxen

Diese virtuellen Beutekisten können sehr unterschiedliche Items beinhalten. Für die Praxis sind dabei zwei Kategorien zu unterscheiden: Auf der einen Seite kann es sich um Items handeln, welche allein das optische Erscheinungsbild der Spielfigur beeinflussen („Skin“) oder auf der anderen Seite um Items, welche dem/der Spieler:in einen zeitlich begrenzten oder anhaltenden Vorteil im Spiel verschafft.<sup>36</sup>

Die erhaltenen Gegenstände können einen sehr hohen Nutzen für den/die Spieler:in und damit auch einen hohen Wert im Spiel haben oder nur einen geringen Nutzen mit einhergehendem niedrigem Wert.<sup>37</sup> Meist ist der Wert des Items auch von der Häufigkeit des Vorkommens im Spiel bzw. der Lootbox bestimmt.

### 2.3.1 Skins

*„Ein Skin ist eine benutzerdefinierte Textur für die Darstellung in Videospielen, wobei es sich meistens um kosmetische Veränderungen handelt. Bei [...] einigen Videospielen kann man mithilfe von Skins das Aussehen seiner Waffen und auch den eigenen Look verändern.“<sup>38</sup>*

Skins zeichnen sich dadurch aus, dass sie dem/der Spieler:in keinerlei Vorteile im Spiel selbst verschaffen, sie jedoch – vor allem bei der jüngeren Generation – beliebt sind, da sie den gespielten Charakter von anderen abheben. Ähnlich wie dem Träger eines neuen oder besonderen Kleidungsstücks in der realen Welt, ist es den Spielern:innen in den Videospielen wichtig, sich mit besonders außergewöhnlichen oder exklusiven Skins im Spiel blicken zu lassen.<sup>39</sup> Es handelt sich hierbei um virtuelle Statussymbole.<sup>40</sup>

Die seltensten Skins können dabei von beträchtlichem Wert sein. Beispielsweise wird die im beliebten Taktik-Shooter-Videospiel „Counter-Strike“ erhältliche Skin

---

<sup>36</sup> Wittig, MMR 2023, 180 (181); Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (270).

<sup>37</sup> Verein für Konsumenteninformation, Videospiele: Lootboxen – zahlen für den Sieg (abgefragt am 03.10.2023); Rapani/Kotanko in Zillner, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 1 GSpG, RZ 48.

<sup>38</sup> direkt aus Kruse, CS:GO: Die besten Skins und wie ihr sie problemlos bekommt <<https://www.ingame.de/guides/counter-strike-global-offensive-valve-bestе-waffen-skins-preis-handel-skinbaron-washington-usa-90012404.html#:~:text=Dabei%20verhelfen%20die%20Skins%20euch,auf%20der%20Waffe%20platzieren%20kann.>> (abgefragt am 04.10.2023).

<sup>39</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (271).

<sup>40</sup> Kaufmann, Erwerb von Lootboxen und die vertragstypologische Erfassung der Leistungspflichten, MMR 2023, 739 (739).

„AWP Dragon Lore“ (Anm. Es handelt sich hierbei um einen Skin für ein Scharfschützengewehr mit einer Zeichnung eines feuerspeienden Drachen darauf.) um 24.000 bis 400.000 Euro gehandelt. Dem Twitch-Streamer „OhnePixel“ soll für seine Skin „Karambit Case Hardened Knife“ (Anm. Hierbei handelt es sich um ein Messer, welches in einer besonderen Farbe – blau – eingefärbt ist.) ein Angebot in Höhe von 2 Millionen US-Dollar gelegt worden sein, welches dieser jedoch abgelehnt haben soll.<sup>41</sup> Dies sind natürlich exemplarische Ausreißer. Jedoch ist hier zu erwähnen, dass relativ seltene Skins aus etlichen verschiedenen Videospielen für mehrere Hundert, bis mehrere Tausend Euro gehandelt werden. Der weltweite Markt rund um Skins bewegt sich in Milliardenhöhe.<sup>42</sup>

Es gibt einige Skins, welche ausschließlich mit der spezifischen In-Game-Währung bzw. echtem Geld gekauft werden können, andere Skins kommen jedoch ausschließlich in Lootboxen vor.

In unserem zuvor geschilderten Beispiel wäre ein Skin eine spezifische Änderung des Aussehens des Charakters, welche jedoch keinen Einfluss auf dessen Performance im Spiel hat.

### 2.3.2 Spielrelevante Gegenstände (Items)

Den Skins stehen jene Items gegenüber, welche den Spielverlauf tatsächlich beeinflussen können.<sup>43</sup> Die Publisher haben hier eine immense Kreativität an den Tag gelegt, was die Beschaffenheit dieser Gegenstände angeht. Generell kann es sich um alle virtuellen Gegenstände wie Zaubertränke, seltene und starke Waffen oder sogar, wie beispielsweise im bekannten Fußball-Videospiel „FIFA – Ultimate Team“, besondere Charaktere<sup>44</sup> handeln.

---

<sup>41</sup> Janssen, Counter-Strike: Das sind die Top 10 wertvollsten Skins – AK47, Messer und Co. <<https://www.ingame.de/news/counter-strike-global-offensive-teuerste-skins-selten-wertvoll-valve-ak47-messer-awp-hamburg-92229302.html#:~:text=Platz%201%20der%20teuersten%20Skins%3A%20Der%20teuerste%20CS%3AG%20,Millionen%20US%2DDollar%20abgelehnt%20haben.>> (abgefragt am 04.10.2023); Mayerhofer, Die fünf teuersten CS:GO-Skins in 2023 <<https://www.esports.com/de/die-fuenf-teuersten-csgo-skins-in-2023-393518>>.

<sup>42</sup> Schmitt/Steiner, Lootboxen: Glücksspiel in Computerspielen?, ecolex 2019, 395 (395).

<sup>43</sup> Schmitt/Steiner, ecolex 2019, 395 (395); Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (270).

<sup>44</sup> Schwarz, FIFA 23 Ultimate Team: 5 Tipps für einen perfekten Start <<https://www.redbull.com/de-de/fifa-23-ultimate-team-tipps-fut-guide>>.

Die spielrelevanten Inhalte sind den meisten Spielern:innen noch wichtiger als die zuvor genannten Skins. Dies liegt daran, dass Spieler:innen oft eine sehr lange Zeit, mitunter hunderte bis tausende Spielstunden, leisten müssen, um begehrte Gegenstände zu erlangen.<sup>45</sup> Eine beliebte Abkürzung für den Erhalt solcher Items sind Lootboxen.<sup>46</sup> In unserem Beispiel sind spielrelevante Gegenstände alle Items, die den Charakter in irgendeiner Form stärken bzw. verbessern können.

## 2.4 ***Merkmale***

In diesem Kapitel werden die spezifischen Merkmale von Lootboxen in den Vordergrund gerückt, um die Struktur von Lootboxen besser zu verstehen. Konkret sind folgende Merkmale in den allermeisten Lootboxen enthalten:

### 2.4.1 ***Sekundärer Schauplatz im Videospiel***

Lootboxen sind in den allermeisten Fällen keine Hauptschauplätze des Videospiels. Vielmehr handelt es sich um Nebenleistungen des Videospiels,<sup>47</sup> welche dem/der Spieler:in etwaige Vorteile bringen kann. Dies stellt eine wichtige Abgrenzung zu herkömmlichen Online-Glücksspielen gemäß § 12a GSpG<sup>48</sup> (siehe 4.3) dar,<sup>49</sup> wo sich das Hauptaugenmerk des gesamten Spiels auf die Glücksspielkomponente richtet.

### 2.4.2 ***(Un-)entgeltlich***

Ein weiteres Merkmal für Lootboxen ist, dass diese mittels der In-Game-Währung erworben bzw. geöffnet werden können. In erster Linie können diese In-Game-Währungen während des Verlaufs des Videospiels erspielt werden (unentgeltlich), jedoch können sie – zumindest in den allermeisten Fällen – auch durch echtes Geld erworben werden (entgeltlich).<sup>50</sup> In der Praxis ist es die Regel, dass

---

<sup>45</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 28; *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (123).

<sup>46</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (71).

<sup>47</sup> *Legat/Leissler*, ecolex 2019, 400 (400); *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (271).

<sup>48</sup> Glücksspielgesetz (GSpG) BGBL. Nr. 620/1989.

<sup>49</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (271).

<sup>50</sup> *Legat/Leissler*, ecolex 2019, 400 (400); *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (395); *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (123); *Wittig*, MMR 2023, 180 (181); *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (271); *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG, RZ 38.

Lootboxen nicht direkt mit echtem Geld erworben werden können. Vielmehr wird zunächst die In-Game-Währung gekauft, welche wiederum gegen die Lootboxen eingetauscht wird.<sup>51</sup>

### 2.4.3 Zufall

Das wohl wichtigste Merkmal von Lootboxen ist das zufällige Erlangen der enthaltenen Gegenstände.<sup>52</sup> Die Spieler:innen wissen meist welche Gegenstände sich in der Lootbox befinden können. Die konkrete Erlangung eines Gegenstands unterliegt jedoch – soweit für den/die Spieler:in ersichtlich – rein dem Zufallsprinzip.<sup>53</sup>

### 2.4.4 System der Wertigkeit der Gegenstände

Ein essenzielles Merkmal für Lootboxen ist ein System der Wertigkeit der Gegenstände, welche sich in der Lootbox befinden. Die Publisher gestalten die Spiele so, dass Gegenstände unterschiedlich oft im Spiel vorkommen (sog. „Item-Drop-Rate“, „Droprate“ oder „Odds“ – „*bezeichnet die Häufigkeit oder Wahrscheinlichkeit, mit der ein bestimmtes Item oder Gegenstand nach einer Spielhandlung als Belohnung ausgegeben wird.*“<sup>54</sup>). Je nützlicher die Gegenstände im Spiel sind, desto seltener kommen diese im Spiel auch vor. Dadurch werden die Items in gewisse Qualitätsklassen eingeteilt:<sup>55</sup> Solche Kategorien sind etwa die Einteilung von Rüstungen in die Klassen „Bronze“, „Silber“ und „Gold“<sup>56</sup> oder Waffen in die Klassen „Gewöhnlich“ bis „Selten“.<sup>57</sup> Einige Items sind quasi wertlos, während andere einen beträchtlichen Wert

---

<sup>51</sup> *Kaufmann*, MMR 2023, 739 (742).

<sup>52</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (71); *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (123); *Legat/Leissler*, ecolex 2019, 400 (400).

<sup>53</sup> *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 1 GSpG, RZ 49.

<sup>54</sup> direkt aus *Unterhaltungssoftware Selbskontrolle*, Droprate <<https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/droprate/#:~:text=%22Droprate%22heißt%20aus%20dem%20Englischen,Spielhandlung%20als%20Belohnung%20ausgegeben%20wird.>> (abgefragt am 11.10.2023).

<sup>55</sup> *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 1 GSpG, RZ 48; *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG, RZ 43; *Legat/Leissler*, ecolex 2019, 400 (400); *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (71); *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (395); *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (123).

<sup>56</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (71).

<sup>57</sup> *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (122).

aufweisen.<sup>58</sup> Die Publisher veröffentlichen häufig die Wahrscheinlichkeiten, mit denen die Gegenstände im Spiel vorkommen.<sup>59</sup> Dies macht den Erhalt seltener Items für die Spieler:innen besonders erstrebenswert, da so jede:r andere Spieler:in herausfinden kann wie selten das jeweilige Item ist.

### 3 Herausforderungen rund um Lootboxen in Videospielen

In diesem Kapitel werden die vielschichtigen Herausforderungen, welche sich durch Lootboxen in Videospielen ergeben, erörtert. Zunächst betrachten wir das Suchtpotential, das Lootboxen bergen können. Anschließend wird das Konzept des Deceptive Designs analysiert, durch das Spieler:innen zu kaufen verleitet werden. Des Weiteren wird beleuchtet, inwiefern Lootboxen als Form von simuliertem Glücksspiel angesehen werden können, und welche Fragen sich daraus ergeben. Abschließend wird die Rolle von Streamer:innen in der Vermarktung und Wahrnehmung von Lootboxen untersucht.

#### 3.1 Sucht

Die Weltgesundheitsorganisation hat mit der elften Ausgabe ihres Klassifikationssystems für medizinische Diagnosen, der "International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems" (ICD), die Computerspielsucht ("gaming disorder") als offizielles Krankheitsbild in ihren Katalog aufgenommen. Die ICD-11 wurde im Mai 2019 verabschiedet und ist seit Jänner 2022 in Kraft. Die Hauptmerkmale der ICD-11, um von einer Gaming Disorder sprechen zu können sind 1.) eine entgleitende Kontrolle über die Häufigkeit und Dauer des Spielens, 2.) die wachsende Priorität des Spielens gegenüber anderen Aktivitäten, und 3.) die Betroffenen setzen das Spielen trotz oftmals starker negativer Konsequenzen fort.<sup>60</sup> Nach einer Untersuchung der Deutschen Krankenkasse „DAK-Gesundheit“ und des Deutschen Zentrums für Suchtfragen aus dem

---

<sup>58</sup> BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x S. 15; *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (126).

<sup>59</sup> *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (123).

<sup>60</sup> *DAK-Gesundheit*, Mediensucht in Zeiten der Pandemie DAK-Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming? (2023) 48; *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (122 f.); Wittig, MMR 2023, 180 (182); *Bundesministerium für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz*, Computerspielsucht <<https://www.sozialministerium.at/Themen/Gesundheit/Drogen-und-Sucht/Verhaltenssüchte/Spielsucht/Computerspielsucht1.html>> (abgefragt am 12.10.2023).

Jahr 2019 sind rund 465.000 Jugendliche in Deutschland von der Computerspielsucht bedroht.<sup>61</sup>

In der neuesten Untersuchung der DAK aus dem Jahr 2023 wurde festgestellt, dass 6,3 Prozent der Kinder und Jugendlichen Computerspielsucht aufwiesen, während zusätzlich 11,8 Prozent ein riskantes Computerspielverhalten zeigten.<sup>62</sup> In Österreich sind etwa zwei bis vier Prozent der Bevölkerung von diesem Problem betroffen. Hochgerechnet auf die Gesamtbevölkerung entspricht dies einem Bereich von 170.000 bis 350.000 Österreichern:innen, die die Kriterien für Computerspielsucht erfüllen.<sup>63</sup>

#### Hochrisiko-Problem-Spieler:innen („Wale“)

„Let's go whaling“ („Lasst uns Wale jagen“) war der Titel eines Vortrages des CEO des Publisher „TribeFlame“, Torulf Jernström im September 2016. Der Vortrag handelt von psychologischen Tricks wie man Gaming „Wale“ an das Spiel binden kann und sie immer wieder zum Geldausgeben bewegt.<sup>64</sup> Nun wird der Begriff "Wale" im Kontext der Glücksspiel- und Gaming-Industrie untersucht.

Die meisten Spieler:innen geben – wenn sie überhaupt Geld für ein Free2Play-Game ausgeben – nur wenige Euro für Lootboxen oder andere digitale Inhalte aus. Es gibt jedoch, vorwiegend im Mobile Gaming – auch die sogenannten "Wale" (englisch „whales“). Diese (überwiegend jungen) Spieler:innen geben erhebliche Summen für Mikrotransaktionen oder In-App-Käufe in Free2Play-Games aus. Im Gegensatz zu der Mehrheit anderer Personen, die In-App-Käufe tätigen, zeichnen sich Wale durch besonders hohe Ausgaben aus. Hierbei sprechen wir von Beträgen im Bereich von

---

<sup>61</sup> *Deutsches Ärzteblatt*, Studie: Jeder sechste minderjährige Gamer von Sucht bedroht <<https://www.aerzteblatt.de/nachrichten/101424/Studie-Jeder-sechste-minderjährige-Gamer-von-Sucht-bedroht>> (abgefragt am 12.10.2023); *Gehm*, 465.000 Jugendliche von Videospiele-Sucht bedroht <[https://www.welt.de/print/die\\_welt/wirtschaft/article189835627/465-000-Jugendliche-von-Videospiele-Sucht-bedroht.html](https://www.welt.de/print/die_welt/wirtschaft/article189835627/465-000-Jugendliche-von-Videospiele-Sucht-bedroht.html)> (abgefragt am 12.10.2023).

<sup>62</sup> *DAK-Gesundheit*, Mediensucht in Zeiten der Pandemie DAK-Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming? 53.

<sup>63</sup> *Kaser*, Wie häufig ist Computerspiel-Sucht? | Zahlen bis 2023 <<https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/statistik/haufigkeit-zahlen/#:~:text=Im%20Schnitt%20dürften%20auch%20in,von%20Computerspiel%2DSucht%20aus%20Österreich.>> (abgefragt am 12.10.2023).

<sup>64</sup> *PocketGamerbiz*, Let's go whaling: Tricks for monetising mobile game players with free-to-play <<https://www.youtube.com/watch?v=xNjI03CGkb4>> (abgefragt am 01.12.2023).

mehreren Tausend und in einigen wenigen Extrempfällen sogar Millionen Euro.<sup>65</sup> Eine sehr geringe Anzahl (5 Prozent) von Videogaming-Walen macht die Mehrheit der Einnahmen (50 Prozent und mehr) der meisten Free2Play-Spielen aus.<sup>66</sup> Ein Drittel der Einnahmen kommen sogar von den Top 2 Prozent der Spieler:innen.<sup>67</sup> Dies kann – Analog zu traditionellen Glücksspielen – für Spieler:innen zu einer existenzbedrohenden und finanziellen Belastung werden. Dies ist nicht nur auf das Suchtpotenzial zurückzuführen, sondern auch auf die undurchsichtige Kostenstruktur von In-Game-Käufen und Lootboxen.<sup>68</sup>

Oft sind Streamer:innen (siehe 3.4) solche Wale,<sup>69</sup> bei welchen die finanzielle Gefahr oft vernachlässigbar ist, da sie durch ihre Tätigkeit das ausgegebene Geld wieder lukrieren. Streamer:innen werden häufig entweder direkt von Publisher für die öffentliche Öffnung der Lootboxen bezahlt oder bekommen über die Videoplattformen Geld für ihre Lootboxöffnungs-Streams.

Laut einer Studie fand man jedoch keinen Zusammenhang zwischen Walen und dem individuellen Einkommen. Daraus folgt, dass nicht nur Spieler:innen davon betroffen sind, die das Geld dazu haben, sondern auch Personen mit niedrigen Einkommen.<sup>70</sup> Die

---

<sup>65</sup> *Close et al*, Secondary analysis of loot box data: Are high-spending “whales” wealthy gamers or problem gamblers?, *Addictive Behaviors* 2021; *Grguric*, What Are Mobile Game Whales & How to Find Them <<https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-games-whales>> (abgefragt am 12.10.2023); *Verein für Konsumenteninformation*, Videospiele: Lootboxen – zahlen für den Sieg (abgefragt am 03.10.2023).

<sup>66</sup> *Vox*, How free games are designed to make money <<https://www.youtube.com/watch?v=fKK9nVLvhGM>> (abgefragt am 01.12.2023); *Grguric*, What Are Mobile Game Whales & How to Find Them (abgefragt am 12.10.2023); *Knezovic*, 187 Mobile Gaming Statistics for 2023 That Will Blow Your Mind (abgefragt am 12.10.2023).

<sup>67</sup> *Schmid*, FIFA 23 und Konsorten: Glücksspiel ohne Grenzen - Reportage <<https://www.pcgames.de/FIFA-23-Spiel-73799/Specials/Glueckspiel-Lootboxen-FUT-Pay-2-Win-Reportage-Jugendschutz-1409648/4/>> (abgefragt am 01.12.2023).

<sup>68</sup> *A-SIT Zentrum für sichere Informationstechnologie – Austria*, Käufliche Lootboxen: Die Kostenfalle beim Videospiel <<https://www.onlinesicherheit.gv.at/Services/News/Lootboxen-Videospiele-Risiken.html>> (abgefragt am 12.10.2023).

<sup>69</sup> *Janssen*, MontanaBlack: Neues Hobby kostet Twitch-Streamer so viel wie ein Neuwagen <<https://www.ingame.de/news/streaming/40000-euro-buxtehude-shooter-youtube-montanablack-neues-hobby-csgo-kisten-opening-messer-92262320.html>> (abgefragt am 30.11.2023); *Hasberg*, Trymacs zahlt 17.000€ für FIFA 23-Packs, freut sich über Verbot von Glücksspiel-Content auf Twitch <<https://www.playcentral.de/fifa-23-trymacs-fut-packs-freut-sich-verbot-gluecksspiel-twitch/>> (abgefragt am 30.11.2023).

<sup>70</sup> *How To Be Human*, Wie dich Spiele wie FIFA psychologisch manipulieren, zu viel Geld auszugeben! <<https://www.youtube.com/watch?v=4jgHgSrJYfg&t=0s>> (abgefragt am 30.11.2023).

Hälften der Top 5 Prozentspieler:innen weisen problematische Glücksspielaktivitäten auf.<sup>71</sup>

### **3.2 Deceptive Design/Dark Patterns**

„Deceptive Design“ (zu deutsch „täuschende“ oder „irreführende“<sup>72</sup> Designs) oder „Dark Patterns“ (zu deutsch „böse“ oder „miese“ Tricks bzw. Muster) sind von den Publisher strategisch genutzte Gestaltungselemente in Websites, Anwendungen oder Spielen, die die Benutzer:innen dazu verleiten, Handlungen auszuführen, die nicht ihren ursprünglichen Absichten entsprechen, beispielsweise den Erwerb eines Produkts oder die Registrierung für einen Dienst.<sup>73</sup> Dabei werden die menschlichen (Entscheidungs-)Schwächen der Verbraucher:innen ausgenutzt.<sup>74</sup> Laut der Leitlinien zur Auslegung und Anwendung der Richtlinie 2005/29/EG des Europäischen Parlaments und des Rates über unlautere Geschäftspraktiken von Unternehmen gegenüber Verbrauchern:innen im Binnenmarkt handelt es sich bei Dark Patterns

*„[...] um einen Mechanismus [...] der in digitale Benutzeroberflächen eingebaut ist und dazu dient, die Verbraucher[:innen] auf böswillige Art zu Handlungen zu verleiten. Dark Patterns könnten datengesteuert und personalisiert sein oder auf einer allgemeineren Grundlage implementiert werden, indem Heuristiken und Verhaltensmuster, z. B. Standard- oder Knappeitseffekte, genutzt werden.“<sup>75</sup>*

In dieser Leitlinie nimmt die Europäische Kommission Dark Patterns sehr detailreich unter die Lupe. Dies legt nahe, dass sich der europäische Gesetzgeber dieser Thematik wohl bald genauer annehmen wird.<sup>76</sup> Nach einem Report der Europäischen Kommission vom April 2022 verwenden 97 Prozent der von EU-Verbrauchern:innen am häufigsten besuchten Websites und Apps mindestens ein Dark Pattern.<sup>77</sup> In der Gaming-Branche ist

---

<sup>71</sup> Schmid, FIFA 23 und Konsorten: Glücksspiel ohne Grenzen - Reportage (abgefragt am 01.12.2023).

<sup>72</sup> PONS Langenscheidt GmbH, Pons Wörterbuch - „Deceptive“ <<https://de.pons.com/übersetzung/englisch-deutsch/patterns>> (abgefragt am 12.10.2023).

<sup>73</sup> Brignull et al, Deceptive patterns – user interfaces designed to trick you. <<https://www.deceptive.design>> (abgefragt am 12.10.2023).

<sup>74</sup> Dregelies, Der Schutz vor Dark Patterns im DSA, MMR 2023, 243 (243).

<sup>75</sup> direkt aus Amtsblatt der EU vom 29.12.2021 - C 526/1 4.2.7.

<sup>76</sup> Walter von, Leitlinien der EU-Kommission zur UGP-Richtlinie und das UWG, MMR 2022, 719 (721).

<sup>77</sup> Lupiáñez-Villanueva et al, Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: dark patterns and manipulative personalisation (2022) 6.

es oft schwer einen genauen Abgrenzung zwischen Dark Patterns und legitimen Game-Design zu finden. Sicher ist jedoch, dass viele Spiele Dark Patterns benutzen.<sup>78</sup>

Mittlerweile gibt es Ansätze der Politik und der Justiz, gegen diese Tricks der Publisher vorzugehen. Etwa wurde der US-Publisher „Epic Games“ im Dezember 2022 aufgrund umfangreicher Anwendung von Dark Patterns im Spiel „Fortnite“ zu einer Strafe bzw. Rückzahlung in Höhe von 520 Millionen Dollar verurteilt.<sup>79</sup> Auch die EU möchte erstmalig mit dem „Digital Services Act“<sup>80</sup> („DSA“) gegen Dark Patterns vorgehen:<sup>81</sup> Gemäß Art. 25 Absatz 1 DSA dürfen Anbieter[:innen] von Online-Plattformen ihre Online-Schnittstellen nicht so konzipieren, organisieren oder betreiben, dass Nutzer[:innen] getäuscht, manipuliert oder anderweitig in ihrer Fähigkeit, freie und informierte Entscheidungen zu treffen, maßgeblich beeinträchtigt oder behindert werden.<sup>82</sup>

Im Folgenden wird ein Überblick über die für die Thematik rund um Lootboxen wichtigsten Deceptive Designs gegeben:

### 3.2.1 Fake Urgency/Falsche Dringlichkeit

Bei dem Deceptive Design „Fake Urgency“ wird den Spieler:innen suggeriert, dass ein gewisses Sonderangebot, beispielsweise die Möglichkeit fünf Lootboxen zum Preis von einer zu öffnen, nur für einen beschränkten Zeitraum gültig ist. Hierfür lassen die Publisher meist, für die Spieler:innen gut sichtbare Countdowns ablaufen, um diese unter (Zeit-)Druck zu setzen.<sup>83</sup> Das Gefühl der Dringlichkeit und Knaptheit kann die Fähigkeit von Spielern:innen, Informationen kritisch zu bewerten, beeinträchtigen, da sie weniger

---

<sup>78</sup> Bodensiek, Dark Patterns oder Game Design, MMR 2022, 722 (722).

<sup>79</sup> Verein für Konsumenteninformation, Fortnite: Epic Games - 520 Mio. Dollar Straf- und Rückzahlung <<https://konsument.at/fortnite-epic-games-520-mio-dollar-straf-und-rueckzahlung/66107>> (abgefragt am 12.10.2023).

<sup>80</sup> VO (EU) 2022/2065 des europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Gesetz über digitale Dienste), L 277/1.

<sup>81</sup> Dregelies, MMR 2023, 243 (247f.).

<sup>82</sup> Gesetz über digitale Dienste L 277/1/ Art. 25 Abs. 1.

<sup>83</sup> Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) im Auftrag der Arbeiterkammer Wien, Verlorene Zeit, verlorenes Geld: Dark Patterns im Alltag von Konsument:innen (2023) 15 u. 21; Gärtner, So manipulieren Online-Unternehmen ihre Webseiten-Nutzer <<https://www.onlinehaendler-news.de/e-commerce-trends/marketing/135171-manipulieren-online-unternehmen-webseiten-nutzer>> (abgefragt am 19.10.2023).

Zeit haben und oft unter Stress oder Angst etwas zu verpassen („fear of missing out“) stehen.<sup>84</sup> Diese Situation wird dann von den Publishern ausgenutzt, um Spieler:innen dazu zu drängen, einen In-Game-Kauf abzuschließen, welcher unter reiflicher und längerer Überlegung nicht abgeschlossen worden wäre.<sup>85</sup>

### 3.2.2 Sunk Cost Fallacy/Versunkene-Kosten-Falle

Die "Sunk Cost Fallacy" beschreibt die Neigung, ein Vorhaben trotz eines ungünstigen Nutzen-Kosten-Verhältnisses fortzuführen, sobald bereits Zeit, Aufwand oder finanzielle Ressourcen investiert wurden.<sup>86</sup> Spieler:innen neigen dazu, wenn sie bereits einmal Geld für das Spiel ausgegeben haben, immer mehr Geld hineinzustecken.<sup>87</sup> Dies ist deshalb so, da das Aufgeben der bereits investierten Beträge Schuld- beziehungsweise Verschwendungsgefühle auslösen kann. Da Menschen stets versuchen negative Gefühle zu vermeiden, tendieren sie dazu, Entscheidungen fortzuführen, selbst wenn sie nicht in ihrem besten Interesse sind.<sup>88</sup> Es wird also mehr und mehr Geld in das Spiel gesteckt, weil andernfalls das Gefühl eintreten würde, dass die bisherigen Aufwendungen umsonst gewesen seien.

### 3.2.3 Fake Scarcity/Vorgetäuschte Knappheit

Die Praxis der "Fake Scarcity" basiert darauf, bewusst den Eindruck einer begrenzten Verfügbarkeit eines Produkts oder Dienstes zu erzeugen, um Benutzer:innen aufgrund der

---

<sup>84</sup> Cerulli-Harms et al, Study: Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers 24.

<sup>85</sup> Lanzke, Dark Patterns – Wie Kinder in Spiele-Apps manipuliert werden <<https://www.geo.de/wissen/forschung-und-technik/dark-patterns--kinder-werden-in-spiele-apps-manipuliert-32667036.html>> (abgefragt am 19.10.2023); Brignull et al, Deceptive patterns – user interfaces designed to trick you. (abgefragt am 12.10.2023); Bundesarbeiterkammer, Dark Patterns: Manipulation im Netz <[https://www.arbeiterkammer.at/beratung/konsument/HandyundInternet/Internet/Dark\\_Patterns.html](https://www.arbeiterkammer.at/beratung/konsument/HandyundInternet/Internet/Dark_Patterns.html)> (abgefragt am 20.10.2023); Verein für Konsumenteninformation, Videospiele: Lootboxen – zahlen für den Sieg (abgefragt am 03.10.2023).

<sup>86</sup> MacNeil, Wie die Sunk Cost Fallacy unsere Entscheidungen beeinflusst <<https://asana.com/de/resources/sunk-cost-fallacy>> (abgefragt am 19.10.2023).

<sup>87</sup> Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) im Auftrag der Arbeiterkammer Wien, Studie-Dark Patterns 7.

<sup>88</sup> The Decision Lab, Why are we likely to continue with an investment even if it would be rational to give it up? <<https://thedecisionlab.com/biases/the-sunk-cost-fallacy>> (abgefragt am 19.10.2023); Verein für Konsumenteninformation, Videospiele: Lootboxen – zahlen für den Sieg (abgefragt am 03.10.2023).

Angst vor dem Verpassen einer Gelegenheit dazu zu bewegen, schnell zu handeln.<sup>89</sup> Zu diesem Zweck werden den Spielern:innen von den Publisher teils irreführende Informationen über eine begrenzte Stückzahl und/oder einer hohen Nachfrage präsentiert.<sup>90</sup> Da die Spieler:innen dazu neigen, Inhalte zu präferieren, die als selten gelten oder exklusiv erscheinen („Knappheitsheuristik“<sup>91</sup>), werden sie dazu gedrängt, vorschnelle Kaufentscheidungen zu treffen, ohne ihre Alternativen gründlich zu prüfen.<sup>92</sup> In Bezug auf Lootboxen, wäre dies der Fall, wenn suggeriert wird, dass nur eine begrenzte Anzahl an Lootboxen zur Verfügung steht, oder auch wenn impliziert wird, dass ein Item oder ein Skin insgesamt nur 50-mal in sämtlichen Lootboxen vorkommen würde.

### 3.2.4 Visual Interference/Visuelle Beeinträchtigung

“Visual Interference” bezeichnet die Verwendung von visuellen Elementen, um die Benutzer:innen zu täuschen. Es existieren zahlreiche Methoden zur Beeinträchtigung der visuellen Gestaltung einer Anwendung. Die visuelle Wahrnehmung kann durch die Verwendung von kleinen oder gering kontrastierten Texten manipuliert werden. Zudem kann das Verständnis der Benutzer:innen beeinflusst werden, indem eine unübersichtliche oder überfordernde Benutzeroberfläche gestaltet wird.<sup>93</sup> In Videospielen ist es gelebte Praxis der Publisher meist große auffallende Buttons, auf denen zum Kauf animiert wird, mittig und einen Großteil des Bildschirms einnehmend zu platzieren, während kleine, versteckte Buttons, die zum Abbruch des Kaufvorgangs dienen, in einer Ecke des Bildschirms versteckt sind. Die Spieler:innen werden dadurch verleitet, auf den großen Button zu drücken und die Lootboxen zu erwerben.

---

<sup>89</sup> Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) im Auftrag der Arbeiterkammer Wien, Studie-Dark Patterns 15; Brignull *et al*, Deceptive patterns – user interfaces designed to trick you. (abgefragt am 12.10.2023).

<sup>90</sup> Bundesarbeiterkammer, Dark Patterns: Manipulation im Netz (abgefragt am 20.10.2023).

<sup>91</sup> Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) im Auftrag der Arbeiterkammer Wien, Studie-Dark Patterns 7.

<sup>92</sup> Heugel von, Verkaufspsychologie – Strategien & Tipps <<https://webmarketeure.de/beitrag/verkaufspsychologie-strategien-tipps.html>> (abgefragt am 19.10.2023); Brignull *et al*, Deceptive patterns – user interfaces designed to trick you. (abgefragt am 12.10.2023); Breuer, 6 Tipps: So nutzt du psychologische Trigger, um deine Umsätze zu erhöhen und Kunden zu überzeugen <<https://www.shopify.com/de/blog/psychologische-trigger>> (abgefragt am 19.10.2023).

<sup>93</sup> Bodapati, Dark Patterns — Deceptive UX design <<https://naveen-bodapati.medium.com/dark-patterns-deceptive-ux-design-19f62c1eec90>> (abgefragt am 20.10.2023); Brignull *et al*, Deceptive patterns – user interfaces designed to trick you. (abgefragt am 12.10.2023).

### 3.2.5 Animation

Michael Heiberg, einer der Entwickler des Spiels „Overwatch“, beschrieb in einem Interview mit Cecilia D’Anastasio von „kotaku.com“ bereits im Jahr 2017, welche Gedankengänge Entwickler beim Design der Animationen von Lootboxen anstrengen:

*„Beim Öffnen einer Lootbox möchten wir die Vorfreude aufbauen. [...] Das machen wir auf viele Arten – Animationen, Kamerabewegungen, sich drehende Elemente und Geräusche. Wir erzeugen sogar eine gewisse Vorfreude durch den Glanz, der aus den Rissen einer Lootbox strahlt, bevor du sie öffnest.“<sup>94</sup>*

Die Animationen von Lootboxen sind also so gestaltet, dass sie die Aufmerksamkeit der Spieler:innen erregen, Vorfreude erwecken und deren Aufregung während der Öffnung immer weiter steigern. Dies erzeugt einen Lockeffekt, welcher zum Kauf weiterer Lootboxen anregt.<sup>95</sup>

Ein auf der Videoplattform YouTube hochgeladenes Video von „MimaSweets“ aus dem Jahr 2022 erfasst Animationen von Lootboxen aus 33 verschiedenen Videospielen und gibt dadurch einen breiten Überblick über die diesbezügliche Landschaft. Aus den dort gezeigten Videoclips ergibt sich, dass die Öffnung der meisten Lootboxen mehrere Animationen beinhaltet. Zunächst wird der Erwerb der Lootboxen selbst animiert: Dies geschieht beispielsweise durch eine Schatzkiste, welche dramatisch aus dem Himmel fällt. Anschließend wird die Öffnung der Kiste inszeniert. Hierbei hat die Fantasie der Entwickler keine Grenzen: Es kann das tatsächliche Öffnen einer Truhe, das Aufreißen eines Geschenks oder das Zertrümmern eines Behältnisses sein. Durch diese Inszenierung wird die Neugier des/der Spielers:in auf den Erwerb der Belohnung geweckt. Nach dem Öffnen der Lootbox werden die erhaltenen Gewinne auf imposante Art präsentiert: Die Items steigen beispielsweise aus der Kiste auf und drehen sich mehrere Male.<sup>96</sup> Meist variiert die Qualität und Pracht der Animation. Dies ist abhängig von der Qualität der erworbenen Inhalte.<sup>97</sup>

---

<sup>94</sup> direkt aus D’Anastasio, Why Opening Loot Boxes Feels Like Christmas, According To Game Devs <<https://kotaku.com/why-opening-loot-boxes-feels-like-christmas-according-1793446800>> (abgefragt am 07.11.2023).

<sup>95</sup> gamegladiators.de, Warum die Lootbox gefährlich ist <<https://gamegladiators.de/artikel/warum-die-lootbox-gef-hrlisch-ist>> (abgefragt am 07.11.2023); Schmitt/Steiner, ecolex 2019, 395 (395).

<sup>96</sup> MimaSweets, REFERENCE: Loot box opening animations from 33 different videogames <<https://www.youtube.com/watch?v=eFq2DVe3gg8>> (abgefragt am 07.11.2023).

<sup>97</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 11.

### 3.3 Simuliertes Glücksspiel

Die meisten Lootboxen kommen in Form von Glücksräder, Kartenspielen oder Schatzkisten vor. In dieser Arbeit wird später genau auf die Frage eingegangen, ob Lootboxen nach dem österreichischen Recht als Glücksspiele zu qualifizieren sind (siehe 4).

Neben dem „echten“ Glücksspiel gibt es auch das simulierte Glücksspiel: Darunter versteht man Spiele, welche den Glücksspielen sehr ähnlich sind, jedoch die formaljuristischen Kriterien nicht erfüllen.<sup>98</sup> In Deutschland gibt es eine viel genauere Unterscheidung zwischen simuliertem und tatsächlichem Glücksspiel als in Österreich. Simuliertes Glücksspiel ist jedoch gerade mit Blick auf den Jugendschutz auch hierzulande von hoher Relevanz. Simuliertes Glücksspiel wird im österreichischen Recht in Bezug auf Videospiele vor allem dann gegeben sein, wenn nur ein Tatbestandsmerkmal für die Qualifikation als Glücksspiel fehlt, also wenn beispielsweise Einsatz (siehe 4.2.3) oder Gewinn (siehe 4.2.4) nicht vorliegt.

Laut Glücksspielsuchtforscher Dr. Tobias Hayer von der Universität Bremen birgt simuliertes Glücksspiel einige Gefahren:

*„Zum einen wird durch Normalisierungstendenzen eine positive Einstellung gegenüber Glücksspiel begünstigt. Zum anderen fördern die oft überhöhten Ausschüttungsquoten unrealistische Gewinnerwartungen und damit den Irrglauben, dass Gewinnen auch bei echtem Glücksspiel einfach sei. In letzter Konsequenz schürt dies den Wunsch auch mal um echtes Geld zu "zocken". Junge Spieler[:innen] sind dafür besonders anfällig.“<sup>99</sup>*

Im Vergleich zum echten Glücksspiel, muss das Simulierte nämlich nicht vom Zufall abhängen. Vielmehr kann der Videospielbetreiber durch seinen Algorithmus entscheiden, wann welcher:e Spieler:in gewinnt. Nach Phasen des Verlusts treten automatisch Phasen des Gewinns ein, um sicherzustellen, dass die Spieler:innen nicht dauerhaft frustriert

---

<sup>98</sup> Meyer et al, Simuliertes Glücksspiel - Analyse und Synthese empirischer Literaturbefunde zu Spielen in internetbasierten sozialen Netzwerken, in Form von Demoversionen sowie Computer- und Videospiele, Zeitschrift für Gesundheitspsychologie 2015, 153 (153).

<sup>99</sup> direkt aus ZDF MAGAZIN ROYALE, Coin Master - Abzocke mit Fun | NEO MAGAZIN ROYALE mit Jan Böhmermann - ZDFneo <<https://www.youtube.com/watch?v=hTeTjx4k9jQ>> (abgefragt am 01.12.2023).

sind.<sup>100</sup> Den Spielern:innen wird so ein falsches Bild der Gewinnchancen suggeriert, was unrealistische Gewinnerwartungen fördert.<sup>101</sup> Diese Thematik wird später im Lichte des Jugendschutzes behandelt (siehe 5.1.2).

### **3.4 Beeinflussung durch Streamer:innen**

Zunächst ist zu klären was sich hinter dem Begriff „Streamer:in“ verbirgt. Diese Arbeit nimmt immer Bezug auf Streamer:innen, welche Videospiel-Content bereitstellen.

*„Streamer[:innen] sind Personen, die Live-Übertragungen über Online-Plattformen wie Twitch, YouTube oder Facebook durchführen, um ihre Ideen und Erfahrungen mit ihrem Online-Publikum zu teilen. Einfach ausgedrückt sind Streamer[:innen] Personen, die Live-Streaming betreiben.“<sup>102</sup>*

Heutzutage geben die erfolgreichen Streamer:innen vor, welche Spiele gerade im Trend sind und bestimmen so über den Erfolg oder Misserfolg von einzelnen Videospielen mit. Im Übrigen haben sie eine enorme Werbewirkung für Videospiele und Lootboxen.

Der Content von Streamern:innen wird vorrangig von jüngeren Menschen konsumiert. Den Einfluss den früher Fernsehstars auf die Menschen hatten, haben nun – in einem viel größeren Ausmaß – die sogenannten „Content Creator“. Auf den oben erwähnten Plattformen finden sich unzählige Videos von Streamern:innen, welche Lootboxen mit „wertvollem“ Inhalt öffnen.<sup>103</sup> Dies hat jüngst selbst das Landesgericht für Zivilrechtssachen Wien festgestellt.<sup>104</sup> Es kommt immer wieder zu Extremsfällen: Der deutsche Twitch-Streamer „Trymacs“ hat beispielsweise im Jahr 2020 100 Stunden lang gestreamt, und dabei insgesamt 17.000 Euro für Lootboxen (FIFA-Packs) ausgegeben.<sup>105</sup> Positiv ist hervorzuheben, dass hier die Öffnung aller Lootboxen zu sehen war, dies jedoch nur, wenn man die 100 Stunden im Livestream verbracht hat. Aber auch im

---

<sup>100</sup> Meyer et al, Zeitschrift für Gesundheitspsychologie 2015, 153 (164).

<sup>101</sup> Hentsch, Teil 22 Games: Glücksspiel und Lootboxen, in Hoeren/Siebber/Holznagel (Hrsg), Handbuch Multimedia-Recht (2023) RZ 63.

<sup>102</sup> direkt aus Gank Content Team, What is a Streamer? A Closer Look at The Key Figures of Online Streaming <<https://ganknow.com/blog/streamer/#what-is-a-streamer>> (abgefragt am 30.11.2023).

<sup>103</sup> Özbeý, FIFA 23: Wie EA und Twitch-Stars mit Lootboxen unsere Jugend versauen <<https://www.esports.com/de/fifa-23-ea-lootboxen-gluecksspiel-unserer-jugend-versauen-twitch-stars-379229>> (abgefragt am 30.11.2023).

<sup>104</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 11 u. 22.

<sup>105</sup> Hasberg, Trymacs zahlt 17.000€ für FIFA 23-Packs, freut sich über Verbot von Glücksspiel-Content auf Twitch (abgefragt am 30.11.2023).

Sommer 2023 öffnete der bekannte deutschsprachige Streamer „MontanaBlack“ 600 Lootboxen des Spiels „Counter-Strike: Global Offensive“ (CS:GO) im Wert von 40.000 Euro.<sup>106</sup> Zwischen Februar und Juli 2023 soll er insgesamt 92.500 Euro für CS:GO ausgegeben haben.<sup>107</sup> Obwohl Streamer:innen solche Beträge meist durch die Videos selbst finanzieren, kann man bei Streamern:innen wie „MontanaBlack“ wohl von Walen (siehe 3.1) sprechen.

Meist laden die Streamer:innen im Anschluss an einen stundenlangen Stream, nur ein kurzes Video mit den Highlights auf YouTube und nicht die stundenlange Öffnung von hunderten Lootboxen. Da viele Spieler:innen nur diese Videos konsumieren, könnten sie zu der Annahme verleitet werden, dass die Wahrscheinlichkeit, gute Inhalte zu gewinnen, viel höher sei als sie tatsächlich ist. Dies suggeriert den Spielern:innen, dass sie auch, wenn sie nur ein wenig Geld in die Hand nehmen, ebenfalls hochkarätige Items oder Skins erhalten würden.<sup>108</sup> Dadurch werden die Spieler:innen zum Kauf von Lootboxen animiert.<sup>109</sup>

Zudem wurde in der Vergangenheit aufgedeckt, dass Publisher Streamer:innen dafür bezahlt haben sollen, vor laufender Kamera manipulierte Lootboxen zu öffnen, welche ausschließlich wertvolle Inhalte beinhalten.<sup>110</sup> Die Publisher dürfen hierbei nicht unter Generalverdacht gestellt werden, jedoch besteht immer die Gefahr, dass Streamer:innen gezielt manipulierte Lootboxen zur Vorführung erhalten.<sup>111</sup>

---

<sup>106</sup> *Janssen*, MontanaBlack: Neues Hobby kostet Twitch-Streamer so viel wie ein Neuwagen (abgefragt am 30.11.2023).

<sup>107</sup> *Lydia*, Twitch: MontanaBlack zeigt, wie viel Geld er in 5 Monaten für CS:GO ausgegeben hat und kann selbst nicht hinsehen <<https://mein-mmo.de/montanablack-csgo-ausgaben/>> (abgefragt am 30.11.2023).

<sup>108</sup> *How To Be Human*, Wie dich Spiele wie FIFA psychologisch manipulieren, zu viel Geld auszugeben! (abgefragt am 30.11.2023).

<sup>109</sup> *Close/Lloyd J.*, Lifting the Lid on Loot-Boxes (2021) 20.

<sup>110</sup> *derstandard.at*, Hersteller bezahlen Streamer, dass sie manipulierte Lootboxen öffnen <<https://www.derstandard.de/story/2000107238435/hersteller-bezahlen-streamer-dass-sie-manipulierte-lootboxen-oeffnen>> (abgefragt am 30.11.2023).

<sup>111</sup> *Schuhmann*, Geben Spiele wie FIFA 19 Twitch-Streamern bessere Chancen bei Lootboxen? <<https://mein-mmo.de/twitch-streamer-chancen-lootboxen/>> (abgefragt am 30.11.2023).

Demgegenüber kommt es in letzter Zeit bei einigen Streamern:innen zu einem Umdenken. Eine große Anzahl distanziert sich von Lootboxöffnungen und manche hören sogar gänzlich auf, Videos von einschlägig bekannten Spielen bereitzustellen.<sup>112</sup> Festzuhalten ist jedoch, dass der Einfluss den Streamer:innen – vor allem auf die Jugend – haben, nicht zu unterschätzen ist. Jede:r Streamer:in trägt somit eine Verantwortung und muss die Entscheidung treffen nach welchem moralischen Kompass er/sie handelt.

## 4 Die rechtliche Einordnung von Lootboxen in Österreich

Die Ähnlichkeiten zwischen Lootboxen in Videospielen und dem herkömmlichen Glücksspiel liegen auf der Hand. Dies ist dem Umstand geschuldet, dass sie meist entgeltlich erworben werden, mit einem potenziellen Gewinn zum Kauf animiert wird, die Höhe des Wertes des Inhaltes vom Zufall abhängt und die Lootboxen von Unternehmen angeboten werden. In diesem Kapitel sind unter dem Begriff Lootboxen ausschließlich jene Lootboxen zu verstehen, welche entgeltlich erworben werden können (Siehe 2.4.2), es sei denn es wird gesondert darauf hingewiesen.

Im Folgenden wird auf die rechtliche Stellung von Lootboxen nach dem österreichischen Glücksspielgesetz eingegangen.

### 4.1 § 1 Glücksspielgesetz – „Glücksspiele“

Gemäß § 1 Absatz 1 GSpG ist ein Glücksspiel im Sinne des Glücksspielgesetz *ein Spiel, bei dem die Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängt.*

Aus dem Gesetz lassen sich die folgenden Tatbestandsmerkmale extrahieren:

#### 4.1.1 Spiel

Das Glücksspielgesetz spricht von einem „Spiel“, verabsäumt jedoch eine Legaldefinition zu liefern. Dies wird in den Erläuterungen der betreffenden Regierungsvorlage aus dem Jahr 1989 nachgeholt. Demnach ist „*ein Spiel [...] ein entgeltlicher Glücksvertrag im*

---

<sup>112</sup> bspw. *Lydia*, Deutscher Twitch-Streamer erklärt, warum er auf einen Haufen Geld verzichtet: „Würde 1 Mio. im Monat machen“ <<https://mein-mmo.de/ohnepixel-csgo-gluecksspiel-deal/>> (abgefragt am 30.11.2023); *Diederich*, 40 Millionen Münzen für die Tonne! Trymacs stößt Legenden-Team bei FIFA ab <<https://www.esports.com/de/40-mio-muenzen-trymacs-legenden-team-tonne-futsch-ikonen-377636>> (abgefragt am 30.11.2023).

*Sinne des § 1267 ABGB.* „<sup>113</sup> Gemäß § 1267 ABGB<sup>114</sup> ist ein Glücksvertrag *ein Vertrag, wodurch die Hoffnung eines noch ungewissen Vorteiles versprochen und angenommen wird.* Es handelt sich also um ein zweiseitiges Vertragsverhältnis, bei welchem der Eintritt beziehungsweise die Höhe des Vorteils einer Vertragspartei zum Abschluss des Vertrages noch ungewiss ist.<sup>115</sup>

Bei der Öffnung von Lootboxen handelt es sich um einen Glücksvertrag gemäß § 1267 ABGB und somit um ein Spiel im Sinne des Glücksspielgesetzes.

#### 4.1.2 Zufall

Das wohl wichtigere Tatbestandsmerkmal, welches sich aus § 1 GSpG ergibt ist jedoch die Notwendigkeit eines Zufallselements. Konkret muss die *Entscheidung über das Spielergebnis ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängen* (§ 1 Absatz 1 GSpG). Den Materialien zum Glücksspielgesetz folgend, liegt daher „*kein Glücksspiel [...] vor, wenn Geschicklichkeit oder Können über den Gewinn oder den Verlust entscheiden.*“<sup>116</sup> Kurz gesagt: Der/die Spieler:in darf, durch sein/ihr Können oder Geschick, keinen beziehungsweise keinen überwiegenden Einfluss darauf haben, welchen Inhalt er/sie nach der Öffnung einer Lootbox tatsächlich erhält. Vielmehr muss die Entscheidung über die Auswahl des Inhaltes auf einem aleatorischen Element beruhen.<sup>117</sup>

Fehlt es an der Zufälligkeit, handelt es sich nicht um ein Glücksspiel im Sinne des Glücksspielgesetzes, sondern um ein Geschicklichkeitsspiel.<sup>118</sup> Zur Beurteilung, ob beziehungsweise in welchem Ausmaß eine Einflussnahme des/der Spielers:in möglich ist, wird auf eine:n durchschnittliche:n Spieler:in und sein/ihr Können, Geschick,

---

<sup>113</sup> direkt aus ErläutRV 1067 BlgNR 17. GP 16.

<sup>114</sup> Allgemeines bürgerliches Gesetzbuch (ABGB) JGS Nr. 946/1811.

<sup>115</sup> *Rapani/Kotanko in Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 1 GSpG RZ 5.

<sup>116</sup> direkt aus ErläutRV 1067 BlgNR 17. GP 16.

<sup>117</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S 21; *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (273); *Rapani/Kotanko in Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 1 GSpG RZ 22f. *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (125).

<sup>118</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (273).

Schnelligkeit etc. abgestellt.<sup>119</sup> Die herrschende Lehre geht davon aus, dass Lootboxen Glücksspiele sind.<sup>120</sup>

In diesem Zusammenhang ist anzumerken, dass die Glücksspieleigenschaft weder durch ein dem Glücksspiel vorgelagertes<sup>121</sup>, noch dem Glücksspiel nachgelagertes Geschicklichkeitsspiel überlagert wird.<sup>122</sup> Die Tatsache, dass in den meisten Fällen von Lootboxen in Videospielen, da es in der Natur eines Videospiels liegt, der Öffnung einer solchen, ein Geschicklichkeitsspiel – das Videospiel selbst – vorangeht beziehungsweise nachfolgt, schadet ihrer Einordnung als Glücksspiel nicht. Das Fehlen gänzlich leerer Lootboxen oder, dass die Spieler:innen die Wahl zwischen verschiedenen Kategorien von möglichen Inhalten haben, ändert nichts an der Glücksspieleigenschaft.<sup>123</sup>

Zusammenfassend ist, der herrschenden Lehre und aktuellen Rechtsprechung folgend, festzustellen, dass übliche Lootboxen in Videospielen den Glücksspielrechtlichen Glücksspielbegriff gemäß § 1 Absatz 1 GSpG erfüllen.<sup>124</sup> Zuletzt hat dies auch das Landesgericht für Zivilrechtssachen festgestellt:

*„In einem Computerspiel angebotene Pakete mit [einem] den Spielern[:innen] vor Erwerb nicht exakt bekannten, nach einem computergenerierten Zufallsprinzip bestimmten virtuellen Inhalten (sogenannte Lootboxen) [...] stellen Glücksspiel iSd § 1 Abs 1 GSpG“<sup>125</sup> dar.*

Vollständigkeitshalber ist zu erwähnen, dass § 1 Absatz 2 GSpG *insbesondere die Spiele Roulette, Beobachtungsroulette, Poker, Black Jack, Two Aces, Bingo, Keno, Baccarat*

---

<sup>119</sup> *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 1 GSpG RZ 31.

<sup>120</sup> aA *Aquilina* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> (2021) § 12a GSpG RZ 5.

<sup>121</sup> OGH 21. 10. 2021, 4 Ob 94/21h RZ 20.

<sup>122</sup> VwGH 10. 8. 2018, Ra 2017/17/0570; LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S 22.

<sup>123</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m, RWZ0000233; aA *Aquilina* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 12a GSpG RZ 5.

<sup>124</sup> *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 1 GSpG RZ 48 ff. LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S 13f. BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x S 15; *Legat/Leissler*, ecolex 2019, 400 (401).

<sup>125</sup> direkt aus LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m, RWZ0000233.

und Baccarat chemin de fer und deren Spielvarianten als Glücksspiele „ex lege“ qualifiziert. Dies ist jedoch für die gegenständliche Thematik irrelevant.

## 4.2 § 2 Glücksspielgesetz – „Ausspielung“

Gemäß § 2 Absatz 1 GSpG sind *Ausspielungen Glücksspiele*,

- (1) *die ein Unternehmer veranstaltet, organisiert, anbietet oder zugänglich macht und*
- (2) *bei denen Spieler oder andere eine vermögenswerte Leistung in Zusammenhang mit der Teilnahme am Glücksspiel erbringen (Einsatz) und*
- (3) *bei denen vom Unternehmer, von Spielern oder von anderen eine vermögenswerte Leistung in Aussicht gestellt wird (Gewinn).*

Aus dem Gesetz lassen sich die folgenden Tatbestandsmerkmale extrahieren, welche kumulativ vorliegen müssen:

### 4.2.1 Unternehmereigenschaft

Bei Ausspielungen stehen grundsätzlich Unternehmer:innen (Veranstalter:innen) und Spieler:innen einander gegenüber. Dies stellt die Abgrenzung solcher Glücksspiele zu jenen, bei denen sich ausschließlich Spieler:innen gegenüberstehen, dar.<sup>126</sup>

§ 2 Absatz 2 Ziffer 1 GSpG liefert die einschlägige Definition der Unternehmereigenschaft. Demnach ist Unternehmer:in, *wer selbstständig eine nachhaltige Tätigkeit zur Erzielung von Einnahmen aus der Durchführung von Glücksspielen ausübt, mag sie auch nicht auf Gewinn gerichtet sein* (§ 2 Absatz 2 Ziffer 1 GSpG). Für die Unternehmereigenschaft ist also ausschließlich auf die Selbstständigkeit, die Nachhaltigkeit sowie den Erwerbszweck – hier die Durchführung von Glücksspielen – abzustellen. Ob der/die Unternehmer:in einen Gewinn mit seiner Tätigkeit erzielt oder erzielen will, ist unerheblich.<sup>127</sup>

Selbstständig handelt wer „*seine Tätigkeiten im eigenen Namen, auf eigene Rechnung und in eigener Verantwortung ausübt, und [...] das mit der Ausübung dieser Tätigkeiten einhergehende wirtschaftliche Risiko trägt.*“<sup>128</sup>

---

<sup>126</sup> ErläutRV 1067 BlgNR 17. GP 16.

<sup>127</sup> Rapani/Kotanko in Zillner, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 8.

<sup>128</sup> direkt aus EuGH C-340/15, Nigl, ECLI:EU:C:2016:764 RZ 28.

Nachhaltig handelt wer eine Tätigkeit auf Dauer auf die Einnahmenerzielung abstellt. Daraus folgt, dass einmaliges Tätigwerden kein nachhaltiges Handeln darstellt.<sup>129</sup>

In Bezug auf Lootboxen ist festzuhalten, dass es sich bei Videospielbetreibern:innen, welche Lootboxen in ihrem Spiel integriert haben, um Unternehmer:innen im Sinn des Glücksspielgesetzes handelt, da sie selbständig und nachhaltig handeln, sowie einem Erwerbszweck nachgehen.<sup>130</sup>

#### **4.2.2 Unternehmerische Handlung**

Für das Vorliegen einer Ausspielung muss der/die zuvor beschriebene Unternehmer:in das Glücksspiel veranstalten, organisieren, anbieten oder zugänglich machen.

Laut Rechtsprechung ist Veranstalter:in, wer das Spiel auf seine Rechnung und Gefahr hin ermöglicht, also das Risiko des Gewinns und Verlusts in seiner/ihrer Vermögensphäre trägt.<sup>131</sup> Zugänglich macht jene:r, der/die das Glücksspielgerät in seinem/ihrem Gewahrsam hat und dieses den Spielern:innen zugänglich macht.<sup>132</sup> Die Organisation eines Glücksspiels liegt hingegen vor, wenn „*durch systematisches Handeln alles notwendige getan wird, damit ein Glücksspiel im Sinne des Glücksspielgesetzes durchgeführt wird.*“<sup>133</sup> Letztlich wird unter „anbieten“ das „Bereitstellen von Spielgelegenheiten“ verstanden. Dies unterscheidet sich vom „veranstalten“ insofern, dass kein unternehmerisches Risiko getragen wird.<sup>134</sup>

In Bezug auf Unternehmer:innen die Lootboxen in ihren Videospiele integriert haben, geht die herrschende Lehre davon aus, dass Veranstalten, Organisieren, Anbieten

---

<sup>129</sup> *Rapani/Kotanko in Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 11f.

<sup>130</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (274).

<sup>131</sup> VwGH 12. 12. 2018, Ra 2018/17/0113; VwGH 10. 8. 2018, Ra 2017/17/0467; VwGH 24. 4. 2020, Ra 2019/16/0098.

<sup>132</sup> VwGH 24. 4. 2020, Ra 2019/16/0098; VwGH 24. 9. 2018, Ra 2017/17/0950.

<sup>133</sup> direkt aus *Rapani/Kotanko in Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 22.

<sup>134</sup> *Rapani/Kotanko in Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 23.

beziehungsweise zugänglich Machen vorliegt.<sup>135</sup> Konkret ist jene:r Unternehmer:in Veranstalter:in einer Lootbox, der/die den Spielern:innen die Zugriffsrechte zu den digitalen Inhalten gewährt, welche durch das Öffnen der Lootbox aktiviert werden. Der/die Veranstalter:in kann daher neben dem/der Hersteller:in auch der Publisher des betreffenden Videospiels sein.<sup>136</sup>

Anzumerken ist, dass, gemäß § 2 Absatz 2 GSpG, wenn *von unterschiedlichen Personen in Absprache miteinander Teilleistungen zur Durchführung von Glücksspielen mit vermögenswerten Leistungen im Sinne der Z 2 und 3 des Abs. 1 an einem Ort angeboten werden, liegt auch dann Unternehmereigenschaft aller an der Durchführung des Glücksspiels unmittelbar beteiligten Personen vor, wenn bei einzelnen von ihnen die Einnahmenerzielungsabsicht fehlt oder sie an der Veranstaltung, Organisation oder dem Angebot des Glücksspiels nur beteiligt sind.*

Kurzgesagt: Es schadet der Eigenschaft als Unternehmer:in, welche:r Glücksspiele anbietet, nicht, wenn das tatsächliche Spiel vom Kauf der Spielwährung (Beispielsweise Casino-Jetons oder FIFA-Points) auf verschiedene Unternehmer:innen aufgeteilt wird. Dies hat auch jüngst das Landesgericht für Zivilrechtssachen Wien in einer Entscheidung zu Lootboxen im Spiel „FIFA“, bei welchem eine Beklagte die Spielwährung verkauft und eine andere Beklagte die Lootboxen anbietet, festgestellt.<sup>137</sup>

#### 4.2.3 Vermögenswerte Leistung (Einsatz)

Spieler:innen müssen gemäß § 2 Absatz 1 Ziffer 2 GSpG einen Einsatz, also eine vermögenswerte Leistung in Zusammenhang mit der Teilnahme am Glücksspiel, erbringen, damit eine Ausspielung im Sinne des Glücksspielgesetzes vorliegen kann. Neben dem/der Spieler:in selbst kann der Einsatz von jeder anderen Person erbracht werden.<sup>138</sup> Nach den Materialien ist es auch irrelevant, wem gegenüber die Spieler:innen

---

<sup>135</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (274); *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 36.

<sup>136</sup> *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (397); BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x S 16.

<sup>137</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S 26.

<sup>138</sup> *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 26.

die vermögenswerte Leistung erbringen. Es ist auch nicht erforderlich, dass die vermögenswerte Leistung des/der Spielers:in dem Unternehmer zufließt.<sup>139</sup>

Die Gesetzesmaterialien stellen klar, dass keine Ausspielung im Sinne des Glücksspielgesetzes vorliegt, wenn der Teilnehmer dem Unternehmer keine vermögenswerte Leistung erbringen muss.<sup>140</sup> Nur wann liegt eine vermögenswerte Leistung nach dem Glücksspielgesetz vor?

Eine vermögenswerte Leistung ist zweifellos gegeben, wenn der Einsatz in Form von Geld erbracht wird. Üblicherweise wird zunächst die virtuelle Spielwährung (beispielsweise Gold, Credits oder FIFA-Points) erworben, welche im Anschluss für das Öffnen der Lootbox verwendet wird.<sup>141</sup> Der virtuellen Währung kommt in diesem Kontext dieselbe Funktion wie Casino-Jetons im Casino zu.<sup>142</sup>

Im Onlinebereich ist es jedoch üblich, durch das Anschauen von Werbevideos, durch die Preisgabe von personenbezogenen Daten oder durch die Investition von (oftmals sehr viel) Spielzeit die virtuelle Währung zu erlangen und dadurch Lootboxen öffnen zu können.<sup>143</sup>

Das Anschauen von Werdevideos wird wohl zumindest dann als vermögenswerter Einsatz zu werten sein, wenn der/die Glücksspielunternehmer:in von einem Dritten dafür bezahlt wird, Werbevideos als Einsatz zuzulassen beziehungsweise Werbevideos abzuspielen. In diesem Fall wird nämlich – wie zuvor beschrieben – die vermögenswerte Leistung von einer von den Spieler:innen verschiedenen Person und somit ein Einsatz im Sinne des Glücksspielgesetzes erbracht. Zu diesem Ergebnis kommen auch *Schmitt/Steiner*<sup>144</sup> und *Rapani/Kotanko*<sup>145</sup>. Anders sehen dies *Bajrami/Pachschwöll*,

---

<sup>139</sup> ErläutRV 368 BlgNR 20 GP 5.

<sup>140</sup> ErläutRV 1067 BlgNR 17. GP 16.

<sup>141</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (74); *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 38; *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (274).

<sup>142</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S 26.

<sup>143</sup> *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 27, 29 u. 39.

<sup>144</sup> *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (397).

<sup>145</sup> *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 41.

welche in dem Konsum eines Werbeclips nur einen Verlust von (Spiel-)Zeit (siehe dazu gleich) sehen und damit keinen vermögenswerten Einsatz.<sup>146</sup>

Die Investition von Spielzeit wird von der herrschenden Lehre nicht als vermögenswerte Leistung angesehen.<sup>147</sup> Laut *Schmitt/Steiner* sei bei Einsätzen auf das eigenwirtschaftliche Interesse des/der Unternehmers:in abzustellen, welches in Bezug auf Spielzeit zu verneinen ist.<sup>148</sup>

Die Preisgabe von personenbezogenen Daten zur Öffnung von Lootboxen stellen laut *Bajrami/Paschwöll* keinen Einsatz dar. Ihnen zufolge fehlt es hierbei an der Möglichkeit des vermögensrechtlichen Verlustes.<sup>149</sup> Die Frage, welchen Wert personenbezogene Daten tatsächlich haben, und welche Folgen sich daraus ergeben, wird in diesem Zusammenhang ausgespart, da dies den Rahmen sprengen würde.

In der Praxis ist es üblich, dass die Spielwährung durch alle der zuvor genannten Möglichkeiten erlangt werden kann. Laut dem Landesgericht für Zivilrechtssachen Wien lässt die Möglichkeit der Teilnahme an Glücksspielen (in Form von Lootboxen), mittels einer durch Spielen des Computerspiels (häufig mit unrealistisch hohem Zeitaufwand) erspielbaren virtuellen Währung, die Glücksspiel- und Ausspielungseigenschaft der Lootbox unberührt.<sup>150</sup> Dies muss ebenfalls für den Erwerb der virtuellen Währung durch die Preisgabe von personenbezogenen Daten gelten. Nur wenn eine Lootbox ausschließlich, durch erspielte virtuelle Währung freigeschalten werden kann, liegt unter keinen Umständen ein vermögenswerter Einsatz vor.<sup>151</sup>

Festzuhalten ist, dass, wenn einmal In-Game-Währung gekauft wurde, oder der/die Spieler:in sich ein Werbevideo, für welches ein Dritter gezahlt hat, angeschaut hat, Einsatz nach dem Glücksspielgesetz vorliegt. Eine alternative Teilnahmemöglichkeit

---

<sup>146</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (274).

<sup>147</sup> *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (398); *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (274); *Rapani/Kotanko in Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 39.

<sup>148</sup> *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (397).

<sup>149</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (274).

<sup>150</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m, RWZ0000233.

<sup>151</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (74).

durch das Erspielen der virtuellen Währung oder die Preisgabe von personenbezogenen Daten schadet nicht.

#### **4.2.4 Vermögenswerter Vorteil (Gewinn)**

Das wohl meistdiskutierte Thema rund um Lootboxen in Videospielen ist die Frage, ob die virtuellen Gegenstände, welche bei Lootboxen gewonnen werden können, einen vermögenswerten Vorteil – einen Gewinn – im Sinne des Glücksspielgesetzes darstellen. Grundsätzlich muss laut § 2 Absatz 1 Ziffer 3 GSpG ein vermögenswerter Vorteil in Aussicht gestellt werden. „*Zum Wesen der Ausspielung gehört, dass den Einsätzen (siehe 4.2.3) der Spieler Gegenleistungen des Unternehmers gegenüberstehen.*“<sup>152</sup> Anders gesagt: Der Vorteil hat im Zusammenhang mit dem geleisteten Einsatz zu stehen. Es muss zwischen Einsatz und Gewinn ein loses synallagmatisches Verhältnis bestehen.<sup>153</sup> Der Einsatz des/der Spielers:in muss geleistet werden, um eine Gegenleistung – eine vermögenswerte Leistung des Unternehmers – zu bekommen. Fraglich ist jedoch, was neben dem eindeutigsten vermögenswerten Vorteil – id est Geld – noch dazu zählt.

Dem Gesetzeswortlaut zufolge ist Gewinn eine vermögenswerte Leistung. Dies wird jedoch im Gesetz nicht genauer beschrieben. Ob digitale Inhalte vermögenswerte Leistungen darstellen, ist nach wirtschaftlichen Gesichtspunkten zu beurteilen.<sup>154</sup> Geklärt werden muss also, inwiefern die digitalen Inhalte als Wirtschaftsgüter gewertet werden können. Hierfür muss auf die Handelbarkeit und somit die Möglichkeit der Gewinnerzielung abgestellt werden.<sup>155</sup>

Grundsätzlich können auch digitale Güter Wirtschaftsgüter sein, solange es „*sich dabei um ein nach der Verkehrsauffassung selbständig bewertbares Gut handeln und nicht bloß um den Ausfluss eines ("anderen") Wirtschaftsgutes.*“<sup>156</sup> Zur Bewertung ist der gemeine Wert, also der Preis, der im gewöhnlichen Geschäftsverkehr zu erzielen ist, zugrunde zu

---

<sup>152</sup> direkt aus ErläutRV 1067 BlgNR 17. GP 16.

<sup>153</sup> VwGH 25. 7. 1990, 86/17/0062; BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x S. 16; *Rapani/Kotanko in Zillner, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts*<sup>1</sup> § 2 Abs. 1 GSpG RZ 31.

<sup>154</sup> *Schmitt/Steiner, ecolex 2019, 395 (398).*

<sup>155</sup> BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x S. 16.

<sup>156</sup> direkt aus VwGH 21. 1. 1986, 84/14/0129.

legen. Hier sind objektive Bewertung und Bewertbarkeit maßgeblich. Der subjektive Wert, den ein Item für eine:n Spieler:in hat ist unbeachtlich.<sup>157</sup>

Wie schon unter 2.4.4 beschrieben, besteht bei den etwaigen Gewinnen einer Lootbox ein System der Wertigkeit, welches von Publishern selbst propagiert wird. Würde kein solches System bestehen, hätten also alle Items denselben Wert, würde es nie zu einem Gewinn kommen können, da von vornherein klar wäre, welchen Wert der Inhalt der Lootbox hat.<sup>158</sup> Diese, durch Knappheit der Items geschaffene Wertigkeit, ist jedoch nicht per se ausreichend, um einen vermögenswerten Vorteil darzustellen. Vielmehr muss ein tatsächlicher Markt für die virtuellen Güter bestehen.<sup>159</sup> Anzumerken ist, dass die Höhe des Wertes, entgegen mancher Meinungen<sup>160</sup>, irrelevant ist. Es besteht also keine Bagatellgrenze. Jeder noch so geringe Wertgewinn ist beachtlich, solange er monetär beziffert werden kann.<sup>161</sup> Dies ist in diesem Zusammenhang essenziell, da sich der Videospielmarkt und somit auch der Lootbox-Markt überwiegend um Mikrotransaktionen (Hierbei handelt es sich um geringfügige Geldbeträge, die für virtuelle Objekte, Verbesserungen oder In-Game-Währung innerhalb des Spiels ausgegeben werden.<sup>162</sup>) dreht.

Die hier beachtlichen Sekundärmärkte sind in folgenden Formen denkbar:

#### Marktplatz des Publisher oder eines/einer Dritten

Am umstrittensten – außer von *Schmitt/Steiner*, welche keine faktische Möglichkeit sehen, Inhalte aus Lootboxen an andere Spieler:innen zu übertragen<sup>163</sup> – ist die Qualifikation der durch eine Lootbox erlangten virtuellen Güter als Gewinn durch das Vorliegen eines von dem betreffenden Videospielpublisher selbst betriebenen Marktplatzes, auf dem gegen In-Game-Währung oder gar echtes Geld die Items gehandelt werden können. Dem virtuellen Gut kommt hier durch die Marktdynamik ein objektiver

---

<sup>157</sup> *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (126).

<sup>158</sup> *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (398); *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (275).

<sup>159</sup> BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x S. 16.

<sup>160</sup> *Legat/Leissler*, ecolex 2019, 400 (401).

<sup>161</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (275).

<sup>162</sup> *Cambridge Dictionary*, Meaning of microtransaction in English  
<<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/microtransaction>> (abgefragt am 17.11.2023).

<sup>163</sup> *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (398).

Wert zu.<sup>164</sup> Dieser Auffassung folgte jüngst auch das Landesgericht für Zivilrechtssachen Wien.<sup>165</sup>

Da laut § 2 Absatz 1 Ziffer 3 GSpG die vermögenswerte Leistung von jedem anderen in Aussicht gestellt werden kann, schadet es auch nicht, wenn das virtuelle Gut auf einem Marktplatz eines: einer Dritten gehandelt wird, solange der Glücksspielbetreiber eine Handlung nach § 2 Absatz 1 Ziffer 1 setzt (siehe 4.2.2).<sup>166</sup> Es schadet auch nicht, wenn die Inhalte der Lootboxen nur auf vom Videospielunternehmen nicht genehmigten „Schwarzmarkten“ gehandelt werden. Diese sind in der Praxis auf speziell für einzelne Spiele erstellten Homepages<sup>167</sup>, aber auch auf gängigen Onlinemarktplätzen wie „willhaben.at“ oder „ebay.com“ zu finden.<sup>168</sup> Zudem ist es irrelevant, ob die Unternehmen die Veräußerungen billigen oder diese in den Nutzungsbedingungen ausschließen.<sup>169</sup>

Sind die virtuellen Gegenstände jedoch faktisch nicht übertragbar, so können diese auch nicht auf Marktplätzen gehandelt werden. Der Wert kann sich dann nur auf die Steigerung des Wertes des Spielkontos beziehen (siehe dazu gleich).<sup>170</sup>

### Verkauf des Videospielkontos

Die herrschende Lehre geht davon aus, dass die Inhalte von Lootboxen den Wert des Spielkontos selbst steigern können und bejahen einen dadurch herbeigeführten vermögenswerten Vorteil.<sup>171</sup> So auch das Landesgericht für Zivilrechtssachen Wien.<sup>172</sup> In diesem Zusammenhang ist es unerheblich, ob die einzelnen Güter gehandelt werden

---

<sup>164</sup> *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 45.

<sup>165</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 29.

<sup>166</sup> *Sumper/Zechner*, RdW 2019, 122 (126).

<sup>167</sup> Z.B.: <https://www.mmoga.de/EA-FC-Coins/> oder <https://www.aoeah.com/fifa-coins/de>

<sup>168</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 11.

<sup>169</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m, RWZ0000233; aA *Aquilina* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 12a GSpG RZ 5.

<sup>170</sup> *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (74).

<sup>171</sup> *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (398); *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (275); *Rapani/Kotanko* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 2 GSpG RZ 44; *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (74).

<sup>172</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 29f.

können. Es wird nur auf die Möglichkeit der Übertragung des Spielkontos abgestellt. In der Vergangenheit wurde – meist von beklagten Videospielbetreibern:innen – argumentiert, dass ein in den Nutzungsbedingungen enthaltenes Verbot der Veräußerung des Accounts die Wertsteigerung durch die Inhalte von Lootboxen verhindert.<sup>173</sup> Dies hätte zur Folge, dass keine vermögenswerte Leistung vorliegt. Richtigerweise ist es jedoch aufgrund des Erschöpfungsgrundsatzes nicht möglich, die Veräußerung des Spielkontos auszuschließen.<sup>174</sup>

Wenn sich also der Wert des Spielkontos, wenn auch nur minimal, durch den Inhalt einer Lootbox erhöht, liegt eine vermögenswerte Leistung und somit Gewinn nach dem Glücksspielgesetz vor. Entgegenstehende Regelungen der Nutzungsbedingungen sind unwirksam und somit unbeachtlich.

Das Landesgericht für Zivilrechtssachen Wien ist mit seiner jüngsten Entscheidung noch weiter gegangen und hat das Vorliegen

*„eines vermögenswerten Gewinns im Sinne des § 2 Abs 1 Z 3 GSpg bereits dann anerkannt, wenn die in den Lootboxen enthaltenen virtuellen Inhalte anders als durch den Einsatz von Echtgeld nicht oder nur mit einem derart exorbitant hohen Aufwand erlangt werden können, dass der Einsatz von Echtgeld als die einzige realistische Möglichkeit zu deren Erlangung erscheinen muss [...].“<sup>175</sup>*

Dies wird in der Praxis wohl viel verändern, da es nun in vielen Spielen – allen voran in „FIFA Ultimate Team“, dem Anlassfall für die Entscheidung des Landesgerichts für Zivilrechtssachen Wien, quasi immer zu einem vermögenswerten Gewinn kommen kann.

#### 4.2.5 Ergebnis

Um dieses Kapitel zusammenzufassen, ist festzuhalten, dass Lootboxen von einem/einer Unternehmer:in (4.2.1) veranstaltet (4.2.2) werden und die Spieler:innen einen vermögenswerten Einsatz (4.2.3) leisten um einen vermögenswerten Gewinn (4.2.4) zu erlangen. Der Einsatz ist in den allermeisten Konstellationen gegeben, spätestens dann, wenn erstmalig In-Game-Währung von den Spieler:innen gekauft wird. Zudem ist

---

<sup>173</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 7.

<sup>174</sup> *Appl, Systembindungsklauseln im Softwarevertrag aus urheberrechtlicher Sicht, MR 2016, 73 (75); EuGH C-128/11, UsedSoft GmbH/Oracle International Corp., ECLI:EU:C:2012:407; LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 30.*

<sup>175</sup> direkt aus LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m, RWZ0000233.

spätestens nach dem Urteil des Landesgerichts für Zivilrechtssachen Wien<sup>176</sup> klar, dass für die Diskussion rund um den Gewinn kaum Platz ist und auch dieser in den allermeisten Fällen gegeben ist.

Jede Lootbox muss im Einzelfall beurteilt werden, jedoch erfüllen die allermeisten Lootboxen alle Voraussetzungen für eine Ausspielung im Sinne des § 2 Absatz 1 GSpG und unterliegen daher dem Glücksspielmonopol.<sup>177</sup>

#### **4.3 § 12 Glücksspielgesetz – „Elektronische Lotterien“**

Gemäß § 12 Absatz 1 GSpG sind *Elektronische Lotterien Ausspielungen, bei denen die Spielteilnahme unmittelbar durch den Spieler über elektronische Medien erfolgt und die Entscheidung über das Spielergebnis zentralseitig herbeigeführt sowie über elektronische Medien zur Verfügung gestellt wird.*<sup>178</sup>

Abzugrenzen ist dies von einer Ausspielung durch Glücksspielautomaten. Diese liegt gemäß § 2 Absatz 3 GSpG vor, wenn die Entscheidung über das Spielergebnis nicht zentralseitig, sondern durch eine mechanische oder elektronische Vorrichtung im Glücksspielautomaten selbst erfolgt.

Bei der Differenzierung geht es also nicht um das Glücksspiel selbst, sondern um die Art der Durchführung. Grundsätzlich kann daher jedes Glücksspiel eine elektronische Lotterie sein.<sup>179</sup> Die entscheidenden Elemente sind: die zentralistische Herbeiführung des Spielergänisses, die Spielteilnahme mittels elektronischer Medien sowie, dass das Ergebnis durch elektronische Medien zur Verfügung gestellt wird.

Bei traditionellen Glücksspielautomaten entscheidet sich das Spielergebnis durch eine elektronische oder mechanische Vorrichtung im Automaten selbst.<sup>180</sup> Laut dem VwGH kann es sich um keinen Glücksspielapparat handeln, wenn das Ergebnis der Spiele zentralseitig herbeigeführt wird.<sup>181</sup> Dies ist bei elektronischen Lotterien hingegen der Fall,

---

<sup>176</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m.

<sup>177</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (276); LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 30f; BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x S. 16; Schmitt/Steiner, ecolex 2019, 395 (398); Legat/Leissler, ecolex 2019, 400 (401).

<sup>178</sup> GSpG § 12 Abs. 1.

<sup>179</sup> Sumper/Zechner, RdW 2019, 122 (128 f.).

<sup>180</sup> Aquilina in Zillner, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 12a GSpG RZ 3; Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (276).

<sup>181</sup> VwGH 4. 11. 2009, 2009/17/0147.

da das Ergebnis zentral von einem Server erstellt wird.<sup>182</sup> Dies geschieht auch bei Lootboxen. In der Praxis ist es heutzutage – anders als noch vor wenigen Jahren, als fast alle Spiele noch ausschließlich lokal gespielt wurden – Usus, dass die Videospiele eine ununterbrochene Verbindung zum Server brauchen, beziehungsweise in kurzen regelmäßigen Abständen eine Verbindung benötigen. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn Lootboxen geöffnet werden. Hierbei wird der Spielausgang durch den Programmcode des Publisher gesteuert. Es liegt also keinesfalls eine selbständige Entscheidung am Endgerät des/der Spielers:in vor.<sup>183</sup> Der Inhalt von Lootboxen ist also zentralistisch herbeigeführt.

Zudem liegt es auch in der Natur der Sache, dass die Teilnahme an Lootboxen und die Zurverfügungstellung des Spielergebnisses mittels eines elektronischen Mediums – dem Internet – erfolgt. Es besteht wohl keine realitätsnahe Konstellation, bei welcher ein:e Spieler:in in der Betriebsstätte eines/einer Videospielbetreibers:in vorbeischaut, um dort die Öffnung oder das Ergebnis der Öffnung einer Lootbox zu verlangen.

Lootboxen, die in Form einer Ausspielung (siehe 4.2) angeboten werden, sind in den allermeisten Fällen auch als elektronische Lotterie zu qualifizieren. Dies hat zur Folge, dass Lootboxen nur aufgrund einer Konzession gemäß § 14 Glücksspielgesetz durchgeführt werden dürfen, es sei denn sie unterliegen einer Ausnahme gemäß § 4 Glücksspielgesetz (siehe 4.4).<sup>184</sup> Diese Konzession wurde in Österreich jedoch ausschließlich der „Österreichischen Lotterien GmbH“ ausgestellt.<sup>185</sup>

#### **4.4 §§ 3 und 4 Glücksspielgesetz – „Glücksspielmonopol und Ausnahmen“**

Laut § 3 Glücksspielgesetz, ist das Recht zur Durchführung von Glücksspielen, soweit es nicht anders bestimmt ist, dem Bund vorbehalten (Glücksspielmonopol). Werden Ausspielungen nicht vom Bund oder mit einer Konzession des Bundes veranstaltet, sind diese verboten.<sup>186</sup>

---

<sup>182</sup> Sumper/Zechner, RdW 2019, 122 (129).

<sup>183</sup> Aquilina in Zillner, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 12a GSpG RZ 3; Sumper/Zechner, RdW 2019, 122 (129).

<sup>184</sup> Aquilina in Zillner, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 12a GSpG RZ 5; Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (276).

<sup>185</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZTR 2019, 70 (75); Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (276).

<sup>186</sup> GSpG § 2 Abs. 4; LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 24; OGH 25. 5. 1994, 7 Ob 511/94, RS0038386; VwGH 25. 9. 2019, Ra 2018/09/0095; Legat/Leissler, ecolex 2019, 400 (401).

Das Glücksspielmonopol wird durch §§ 1 und 2 GSpG, sowie die Ausnahmetatbestände des § 4 GSpG abgegrenzt.<sup>187</sup> Die Abgrenzung nach den §§ 1 (4.1) und 2 (4.2) GSpG wurde zuvor intensiv behandelt.

Vollständigkeitshalber ist nun auf die Ausnahmen des § 4 GSpG einzugehen:

#### 4.4.1 § 4 Absatz 1

Gemäß § 4 Absatz 1 GSpG unterliegen Glücksspiele nicht dem Glücksspielmonopol des Bundes, wenn sie, erstens nicht in Form einer Ausspielung im Sinne des § 2 Abs. 1 und zweitens a) bloß zum Zeitvertreib und um geringe Beträge oder b) nur einmalig zur Veräußerung eines körperlichen Vermögensgegenstandes durchgeführt werden.

Laut den Gesetzesmaterialien kann bei Vorliegen einer Ausspielung gemäß § 2 GSpG keine Ausnahme nach § 4 GSpG mehr vorliegen. Die Durchführung von Glücksspielen soll nämlich aus Schutz vor Kriminalität den konzessionierten Unternehmen vorbehalten sein.<sup>188</sup> Wie zuvor festgehalten (siehe 4.2.5), werden Lootboxen überwiegend in Form von Ausspielungen angeboten. Allein deshalb ist in den allermeisten Fällen die Ausnahme des § 4 GSpG für Lootboxen unbeachtlich.<sup>189</sup>

Zudem ist die Ausnahme nach § 4 Absatz 2 Buchstabe b nicht denkbar, da es sich bei den digitalen Inhalten von Lootboxen nicht um körperliche Vermögensgegenstände handelt, und die Videospielunternehmen nicht bloß einmalig tätig werden.

Der Ausnahmetatbestand des § 4 Absatz 2 Buchstabe a ist etwas intensiver zu behandeln:

##### Zum Zeitvertreib:

Ob ein Spiel bloß zum Zeitvertreib gespielt wird, ist nach objektiven Kriterien zu beurteilen. Laut *Schmitt/Steiner* muss es darauf ankommen, welche Beweggründe das Spiel in einem/einer Spieler:in wecken kann. Die subjektive Einstellung des/der Spielers:in ist dabei nicht relevant.<sup>190</sup> Sie gehen in diesem Zusammenhang davon aus, dass bei Lootboxen der Unterhaltungswert gegeben ist, da der/die Spieler:in bei Öffnung der Lootboxen meist eine Animation (3.2.5) „genießen kann“, und der Inhalt der Lootbox

---

<sup>187</sup> ErläutRV 1067 BlgNR 17. GP 16.

<sup>188</sup> ErläutRV 658 BlgNR 24. GP 6.

<sup>189</sup> *Aquilina* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 12a GSpG RZ 5; *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (276); aA *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (398).

<sup>190</sup> *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (398).

zur Unterhaltung dient.<sup>191</sup> Dieser Meinung ist nicht zu folgen. Richtigerweise wird der/die Spieler:in durch das Spiel dazu gedrängt, sich für Lootboxen zu interessieren, um einen Vorteil im Spiel selbst oder durch eine Skin zu erlangen. Zudem kann das Öffnen der Lootbox selbst nicht als Unterhaltung angesehen werden. Bei den dort verwendeten (audio-)visuellen Lockelementen handelt es sich nämlich um vom Publisher installierte Dark Patterns und nicht um geplante Unterhaltung. Daher kann durch die Öffnung von entgeltlichen Lootboxen kein Glücksspiel „zum Zeitvertreib“ angenommen werden.

#### Um geringe Beträge:

Laut der Rechtsprechung ist die Geringfügigkeitsgrenze nach § 52 Absatz 2 GSpG in der Fassung BGBI 54/2010 zu beurteilen.<sup>192</sup> Demnach sind Beträge von mehr als 10 Euro nicht mehr als gering anzusehen.<sup>193</sup> In der Literatur und Rechtsprechung wird davon ausgegangen, dass sich diese Grenze von 10 Euro auf jedes einzelne Glücksspiel bezieht.<sup>194</sup> Diese Auffassung scheint in Bezug auf Lootboxen nicht praktikabel und widerspricht dem Schutzcharakter des Glücksspielgesetzes. Videospielunternehmer:innen setzen gerade bei Lootboxen alles daran, dass die Spieler:innen sehr geringe Geldbeträge einsetzen, dies jedoch viele Male wiederholen, ähnlich wie bei einem herkömmlichen Glücksspielautomat. Hier ist daher davon auszugehen, dass die Publisher Serienspiele veranlassen, beziehungsweise zu solchen Gelegenheiten bieten, was laut OGH die Betrachtung jedes Einzelspiels ausschließt.<sup>195</sup> Folglich wären die gesamten Ausgaben eines/einer Spielers:in für Lootboxen in einem Videospiel für die Bewertung der Geringfügigkeit heranzuziehen.<sup>196</sup>

Das Bezirksgericht Hermagor hat in einer Entscheidung über Lootboxen, auf die vom OGH vertretene Linie hingewiesen, dass die von dem/der Unternehmer:in geschaffenen Rahmenbedingungen für die Beurteilung der Geringfügigkeit von besonderer Relevanz

---

<sup>191</sup> *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (399).

<sup>192</sup> VwGH 14. 12. 2011, 2011/17/0233; ErläutRV 658 BlgNR 24. GP 6.

<sup>193</sup> *Rapani/Kotanko in Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 4 GSpG RZ 11.

<sup>194</sup> OGH 3. 10. 2002, 12 Os 49/02, RS0094788; OGH 2. 7. 1992, 15 Os 21/92, RS0094719; *Legat/Leissler*, ecolex 2019, 400 (401); *Schmitt/Steiner*, ecolex 2019, 395 (399); *Rapani/Kotanko in Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 4 GSpG RZ 9.

<sup>195</sup> OGH 3. 10. 2002, 12 Os 49/02; OGH 14. 12. 1982, 9 Os 137/82; OGH 2. 7. 1992, 15 Os 21/92.

<sup>196</sup> *Legat/Leissler*, ecolex 2019, 400 (401).

sind. Konkret wurde auf das nicht Bestehen von Höchstlimits für den Kauf von In-Game-Währung (mit welcher wiederum Lootboxen geöffnet werden können) hingewiesen.<sup>197</sup> Für die Rechtsprechung sind daher wohl nicht nur die Einsätze des einzelnen Glücksspiels von Bedeutung, sondern auch wie viel Spieler:innen insgesamt für Lootboxen in einem Videospiel ausgeben. Auch das Landesgericht für Zivilrechtssachen hat diese Frage aufgeworfen, jedoch nicht beantwortet, da sie im behandelten Fall nicht von Relevanz war.<sup>198</sup>

Zusammenfassend ist daher festzuhalten, dass auch die Ausnahme nach § 4 Absatz 1 Buchstabe a GSpG bei den allermeisten Lootboxen nicht greift.

#### **4.4.2 § 4 Absatz 2 bis 6**

Gemäß § 4 Absatz 2 Glücksspielgesetz sind Landesausspielungen mit Glücksspielautomaten nach § 5 vom Glücksspielmonopol des Bundes ausgenommen. Landesausspielungen mit Glücksspielautomaten sind Ausspielungen an ortsfesten, öffentlich zugänglichen Betriebsstätten unter Einhaltung ordnungspolitischer Mindestanforderungen (§ 5 Absatz 1 GSpG). Lootboxen sind weder ortsfest, da sie sich im Internet befinden, noch in öffentlich zugänglichen Betriebsstätten untergebracht. Zudem halten die Publisher keinerlei glücksspielrechtlichen Mindestanforderungen ein.

Warenausspielungen mit Glücksspielautomaten unterliegen nicht dem Glücksspielmonopol des Bundes, wenn der Einsatz (4.2.3) den Betrag oder den Gegenwert von 1 Euro nicht übersteigt und es sich um eine der in § 4 Absatz 3 GSpG beschriebenen Schaustellergeschäfte handelt (§ 4 Absatz 3 GSpG). Lootboxen sind keines der taxativ aufgezählten Schaustellergeschäfte.

Zudem wird hier auf Glücksspielautomaten abgestellt. Bei Lootboxen handelt es sich jedoch nicht um Glücksspielautomaten, da hierfür die Entscheidung über das Spielergebnis nicht zentralseitig, sondern durch eine mechanische oder elektronische Vorrichtung im Glücksspielautomaten selbst erfolgen muss (§ 2 Absatz 3 GSpG). Diese Entscheidung wird jedoch bei Lootboxen zentralistisch getroffen (siehe 4.3).<sup>199</sup>

Die Ausnahmetatbestände gemäß §§ 4 Absatz 2 und 3 GSpG sind für Lootboxen daher nicht einschlägig.

---

<sup>197</sup> BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x S. 17; OGH 3. 10. 2002, 12 Os 49/02.

<sup>198</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 24.

<sup>199</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (276).

Der Ausnahmetatbestand nach § 4 Absatz 4 GSpG nimmt ausschließlich auf Lebensversicherungsverträge Bezug und ist daher undenkbar in Zusammenhang mit Lootboxen.

Nach § 4 Absatz 5 GSpG sind Glückshäfen, Juxausspielungen und Tombolaspiele vom Glücksspielmonopol ausgenommen. Dies aber nur so lange das zusammengerechnete Spielkapital dieser Ausspielungen desselben/derselben Veranstalters:in 4.000 Euro im Kalenderjahr nicht übersteigt und wenn mit der Ausspielung keine persönlichen Interessen des/der Veranstalter:in oder Erwerbszwecke verfolgt werden (§ 4 Absatz 5 GSpG). Neben der Tatsache, dass Lootboxen wohl kaum in Form von Glückshäfen, Juxausspielungen und Tombolaspielen vorkommen, wird in den allermeisten Fällen das Spielkapital von 4.000 von den Videospielunternehmen bei weitem übertroffen (siehe 1.2).<sup>200</sup> Zudem verfolgen die Videospielunternehmen persönliche Interessen und darüber hinaus einen Erwerbszweck (siehe 4.2.1).

Zu guter Letzt ist auch die Ausnahme nach § 4 Absatz 6 GSpG, wonach eine Ausspielung mit Kartenspielen in Turnierform zum bloßen Zeitvertreib, nicht dem Glücksspielmonopol unterliegt, bei Lootboxen nicht einschlägig, da Ausspielungen nach Absatz 6 ex lege nicht über elektronische Medien durchgeführt werden dürfen.<sup>201</sup>

#### **4.5 Rechtliche Konsequenz**

Wie bereits zuvor erwähnt, ist immer auf die konkrete Lootbox im Einzelfall abzustellen, jedoch gilt das Folgende für den überwiegenden Teil der entgeltlich zu öffnenden Lootboxen:

Lootboxen sind Glücksspiele (siehe 4.1), welche in Form von Ausspielungen (siehe 4.2) angeboten werden. Zudem sind sie als elektronische Lotterien (siehe 4.3) zu qualifizieren. Es kommen auch keine Ausnahmetatbestände (siehe 4.4) in Betracht und kein:e Videospielbetreiber:in besitzt eine Bewilligung (siehe 4.3) für das Implementieren von Lootboxen in Videospiele. Die Publisher bieten daher konzessionsloses Glücksspiel an, welches gegen das österreichische Glücksspielmonopol (siehe 4.4) verstößt.

---

<sup>200</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (276).

<sup>201</sup> GSpG § 4 Abs. 6; Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (277).

Dies hat die folgenden Konsequenzen für die Videospielbetreiber:innen:

#### 4.5.1 Zivilrechtlich

Die relevanteste Konsequenz für die Praxis ist wohl die zivilrechtliche Rückabwicklung.

Laut OGH üben

*„Anbieter von Online-Glücksspielen, die über keine Konzession nach dem österreichischen Glücksspielgesetz verfügen, ihre Tätigkeit in Österreich gesetzwidrig aus. Die von ihnen mit österreichischen Spielern[:innen] abgeschlossenen Glücksspielverträge sind unwirksam und der[/die] Spieler[:in] hat Anspruch auf Rückerstattung seines Einsatzes.“<sup>202</sup>*

Diese illegal geschlossenen Glücksspielverträge sind somit gemäß § 879 Absatz 1 ABGB nichtig.<sup>203</sup>

*„Verbotene Spiele erzeugen nicht einmal eine Naturalobligation. Der[/die] Verlierer[:in] kann die gezahlte Wett- oder Spielschuld zurückfordern, ohne dass dem die Bestimmung des § 1174 Abs 1 Satz 1 ABGB oder § 1432 ABGB entgegenstünde, weil die Leistung nicht "zur Bewirkung" der unerlaubten Handlung, sondern als "Einsatz" erbracht wurde. Den Rückforderungsanspruch zu verweigern, widerspräche dem Zweck der Glücksspielverbote.“<sup>204</sup>*

*„Der Rückforderungsanspruch besteht entgegen der allgemeinen Regel (§§ 1431 f ABGB) sogar dann, wenn die Ungültigkeit der Verpflichtung beziehungsweise Leistung bekannt war.“<sup>205</sup>*

Wie zuvor besprochen sind die allermeisten Lootboxen als Online-Glücksspiele zu qualifizieren. Da keine Konzession für Videospielbetreiber:innen vorliegt, sind die von ihnen betriebenen Lootboxen gesetzwidrig und nichtig. Daraus resultiert, dass die von den Spielern:innen erbrachten Einsatzte zurückgefordert werden können.<sup>206</sup> Dies ist innerhalb

---

<sup>202</sup> direkt aus *Oberster Gerichtshof*, Ausländische Anbieter von Online-Glücksspielen müssen Spielverluste ersetzen <<https://www.ogh.gv.at/entscheidungen/entscheidungen-ogh/auslaendische-anbieter-von-online-gluecksspielen-muessen-spielverluste-ersetzen/>> (abgefragt am 30.11.2023).

<sup>203</sup> OGH 29. 5. 2017, 6Ob124/16b; *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (280); *Bajrami/Pachschwöll*, ZTR 2019, 70 (76).

<sup>204</sup> direkt aus OGH 13. 3. 1996, 5 Ob 506/96; RIS-Justiz RS0025607 T1.

<sup>205</sup> direkt aus OGH 15. 4. 1997, 10 Ob 2429/96w; RIS-Justiz RS0025607 T2.

<sup>206</sup> BG 26. 2. 2023, 1 C 16/20x S. 17.

der dreißigjährigen Verjährungsfrist zulässig.<sup>207</sup> Diesen Anspruch haben die Spieler:innen selbst dann, wenn ihnen beim Öffnen der betreffenden Lootboxen bewusst war, dass es sich um ein illegales Glücksspiel handelt.

Bei Vorliegen von Nichtigkeit ist jedoch der gesamte Vertrag betroffen. Es sind daher die Vorteile, welche der/die Spieler:in durch die Lootbox erhalten hat, Zug um Zug gegen die Rückzahlung des Einsatzes rückzustellen.<sup>208</sup> Dies geschieht entweder, falls der/die Spieler:in die Inhalte schon veräußert hat, durch die Höhe des Geldwertes oder, wie in den meisten Fällen, durch die Übergabe der digitalen Inhalte, beziehungsweise des Accounts. Da jedoch die Publisher üblicherweise Zugang auf die Accounts der Spieler:innen haben, wird dies in der Praxis vernachlässigbar sein.

Aufgrund der jüngsten Entscheidung des Landesgerichts für Zivilrechtssachen Wien und der Verjährungsfrist von 30 Jahren, interessieren sich nun auch Prozessfinanzierer:innen, wie „AdvoFin“<sup>209</sup> oder „Padronus“<sup>210</sup>, für die Lootbox Thematik. Es ist daher damit zu rechnen, dass in Zukunft immer mehr Spieler:innen eine gerichtliche Rückforderung ihrer Lootbox-Einsätze anstreben werden.

Der Geschäftsführer von Padronus, Richard Eibls, geht sogar davon aus, dass das jüngste Urteil vom Landesgericht für Zivilrechtssachen für Lootboxbetreiber:innen verheerend ist und ein Signal für das baldige Ende für Lootboxen in Videospielen in Österreich darstellen könnte. Zudem habe der Publisher Electronic Arts (EA) laut Eibls nur aus rein taktilen Gründen keine Revision eingelegt, um eine höchstgerichtliche Entscheidung zu verhindern.<sup>211</sup>

---

<sup>207</sup> OGH 30. 7. 2013, 8 ObA 5/13p, RS0038328.

<sup>208</sup> LG für ZRS Wien 27. 6. 2023, 34 R 34/23m S. 33; *Bajrami/Pachschwöll*, ZIIR 2022, 270 (280).

<sup>209</sup> *AdvoFin Prozessfinanzierung AG*, Sie haben Geld für Lootboxen in Videospielen ausgegeben? <<https://www.advofin.at/projekte/lootboxen/>> (abgefragt am 30.11.2023).

<sup>210</sup> *Prozessfinanzallianz GmbH*, Zahlungen für Lootboxen zurückholen <<https://www.padronus.at/lootboxen>> (abgefragt am 02.12.2023).

<sup>211</sup> *APA-OTS*, Desaster für Sony und EA: Lootboxen auch in zweiter Instanz für illegal erklärt <[https://www.ots.at/presseaussendung/OTS\\_20230821\\_OTS0031/desaster-fuer-sony-und-ea-lootboxen-auch-in-zweiter-instanz-fuer-illegal-erklaert](https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20230821_OTS0031/desaster-fuer-sony-und-ea-lootboxen-auch-in-zweiter-instanz-fuer-illegal-erklaert)>; Selbständiger Entschließungsantrag vom 15.12.2023 (XXVII. GP), 3819/A(E).

#### 4.5.2 Verwaltungsstrafrechtlich

Die einschlägigen Verwaltungsstrafbestimmungen sind in § 52 Glücksspielgesetz geregelt. Die für Lootboxen zutreffende Bestimmung findet sich in § 52 Absatz 1 Ziffer 1 GSpG, wonach zu bestrafen ist *wer zur Teilnahme vom Inland aus verbotene Ausspielungen im Sinne des § 2 Abs. 4 veranstaltet, organisiert oder unternehmerisch zugänglich macht oder sich als Unternehmer im Sinne des § 2 Abs. 2 daran beteiligt*. Für Verwaltungsübertretungen wird eine Geldstrafe in Höhe von bis zu 60.000 Euro angedroht (§ 52 Absatz 1 GSpG).

Wie zuvor (siehe 4.2 und 4.4) genauestens beschrieben, stellen die allermeisten Lootboxen Ausspielungen im Sinne des § 2 Absatz 4 GSpG dar. Die Videospielbetreiber:innen sind auch Unternehmer:innen (siehe 4.2.1) und zumindest unternehmerisch beteiligt (siehe 4.2.2) an der betreffenden Lootbox.

Fraglich ist also nur, ob die Teilnahme vom Inland aus geschieht, da die Server der Videospielbetreiber:innen meist im Ausland stehen. Maßgeblich ist in diesem Zusammenhang, dass die Teilnahme auf österreichischem Boden stattfindet, also sich der/die Spieler:in zum Zeitpunkt der Teilnahme in Österreich befindet.<sup>212</sup> Dies ist im Einzelfall zu beurteilen, wird jedoch bei österreichischen Staatsbürgern:innen zumeist der Fall sein. Generell wären also Videospielbetreiber:innen, welche Lootboxen anbieten, gemäß § 52 Absatz 1 Z1 GSpG zu bestrafen.<sup>213</sup> Bemerkenswert ist jedoch, dass bis dato noch keine Verwaltungsstrafen gegen Publisher verfügt wurden, obwohl das Glücksspielgesetz ausreichend wäre, diese Thematik zu sanktionieren.<sup>214</sup> Im Jahr 2017 äußerte sich Johannes Pasquali, der damalige Sprecher des österreichischen Finanzministeriums diesbezüglich und sah kein begründeten Verdacht zu Glücksspieleigenschaften von Lootboxen in Videospiele.<sup>215</sup>

Neben der Verantwortung der Publisher, könnten jedoch gemäß § 52 Absatz 1 Ziffer 9 GSpG auch jene Personen mit bis zu 22.000 Euro bestraft werden,

---

<sup>212</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (277).

<sup>213</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZTR 2019, 70 (76).

<sup>214</sup> Ebd.

<sup>215</sup> Zsolt, Lootboxen: Die Glücksspielfalle, die alle überrumpelt hat <<https://www.derstandard.de/story/2000069395167/lootboxen-die-gluecksspielfalle-die-alle-ueberrumpelt-hat>> (abgefragt am 19.12.2023).

die verbotene Ausspielungen im Inland bewerben oder deren Bewerbung ermöglichen. Dies könnte in Zukunft vor allem für Streamer:innen (siehe 3.4) von großer Relevanz sein,<sup>216</sup> falls das Bundesministerium für Finanzen sich dazu entscheidet, einschlägige Übertretungen zu ahnden.

#### 4.5.3 Strafrechtlich

Gemäß § 168 Absatz 1 StGB<sup>217</sup> *ist mit Freiheitsstrafe bis zu sechs Monaten oder mit Geldstrafe bis zu 360 Tagessätzen zu bestrafen, wer ein Spiel, bei dem Gewinn und Verlust ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängen oder das ausdrücklich verboten ist, veranstaltet oder eine zur Abhaltung eines solchen Spieles veranstaltete Zusammenkunft fördert, um aus dieser Veranstaltung oder Zusammenkunft sich oder einem anderen einen Vermögensvorteil zuzuwenden, es sei denn, dass bloß zu gemeinnützigen Zwecken oder bloß zum Zeitvertreib und um geringe Beträge gespielt wird.*

Zudem ist nach § 168 Absatz 2 StGB *mit Freiheitsstrafe bis zu sechs Monaten oder mit Geldstrafe bis zu 360 Tagessätzen zu bestrafen, wer sich gewerbsmäßig an einem solchen Spiel beteiligt.*

Die Publisher veranstalten (siehe 4.2.2) mit Lootboxen ein Spiel (siehe 4.1.1), bei welchem der Gewinn oder Verlust ausschließlich vom Zufall (siehe 4.1.2) abhängt, um sich einen Vermögensvorteil zu verschaffen. Dies tun sie nicht nur für gemeinnützige Zwecke oder zum Zeitvertreib. Grundsätzlich wären daher Lootboxbetreiber:innen gemäß § 168 StGB zu bestrafen.

Anzumerken ist jedoch, dass wenn eine Tat sowohl den Tatbestand der Verwaltungsübertretung nach § 52 GSpG als auch den Tatbestand des § 168 StGB verwirklicht, ausschließlich nach den Verwaltungsstrafbestimmungen des § 52 GSpG zu bestrafen ist (§ 52 Absatz 3 GSpG). Der Anwendungsbereich des § 168 StGB ist also sehr klein. Aus strafrechtlicher Sicht entfällt daher faktisch die Möglichkeit gegen Lootboxen vorzugehen.<sup>218</sup>

---

<sup>216</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (278).

<sup>217</sup> Strafgesetzbuch (StGB) BGBI. Nr. 60/1974.

<sup>218</sup> Bajrami/Pachschwöll, ZIIR 2022, 270 (278f.).

## 5 Jugendschutz

Zuvor wurde festgestellt, dass es sich bei den allermeisten Lootboxen um, in Österreich illegales geltendes Glücksspiel handelt. Obwohl das Alter der Spieler:innen bei illegalem Glücksspiel irrelevant ist, wird dennoch im Folgenden auf die Jugendschutzthematik eingegangen: Konkret beschäftigt sich dieses Kapitel damit, inwieweit die (österreichischen) Jugendschutzbestimmungen ausreichen, um Kinder und Jugendliche vor den möglichen negativen Auswirkungen von Lootboxen zu schützen. Die Kernfrage ist, ob und inwieweit die Glücksspielelemente von Lootboxen unter die bestehenden Jugendschutzbestimmungen fallen. Insbesondere muss die Frage geklärt werden, welche Altersbeschränkungen für Lootboxen gelten. Zudem soll die Verantwortung der Spieleentwickler:innen und Streamer:innen betrachtet werden.

### 5.1.1 Altersbeschränkungen

Vorweg ist zu erwähnen, dass sich die Frage nach einer Altersbeschränkung für Lootboxen eigentlich nicht stellt. Dies ist dem Umstand geschuldet, dass sie entweder ohnehin verbotenes Glücksspiel darstellen oder keinen von Altersfreigaben betroffenen Tatbestand erfüllen. Die fehlende Einbindung von Lootboxen in jugendschutzrechtliche Regelungen kann als hochproblematisch angesehen werden.

Generell ist gemäß § 25 Absatz 1 GSpG *der Besuch der Spielbank [...] nur Personen gestattet, die das achtzehnte Lebensjahr vollendet haben*. Wie oben (siehe 4.3) dargestellt befinden wir uns mit Lootboxen im Bereich der elektronischen Lotterien. Es stellt sich daher die Frage, wie sich die Regelung des § 25 Absatz 1 GSpG im online Bereich darstellt. Zunächst ist zu klären was eine Spielbank ist: Die Rechtsprechung und Lehre gehen davon aus, dass eine Spielbank jenes Unternehmen ist, dem das Recht zum Betreiben einer Spielbank durch eine Konzession vom Bundesministerium für Finanzen erteilt wurde.<sup>219</sup> Es ist also nicht nur eine gewisse Betriebsstätte gemeint, sondern vielmehr das gesamte Unternehmen.

Online kann dies nur bedeuten, dass es Spieler:innen unter achtzehn Jahren verboten sein muss, sich auf Websites von Spielbanken aufzuhalten. Stringenter Weise müsste dies für entgeltliche Lootboxen beinhaltende Videospiele bedeuten, dass Spieler:innen das betroffene Spiel überhaupt nicht spielen dürfen, es sei denn es kann ausgeschlossen

---

<sup>219</sup> VwGH 17. 9. 2001, 2001/17/0071; *Leissler in Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> (2021) § 21 GSpG RZ 2.

werden, dass entgeltliche Lootboxen von Spieler:innen unter achtzehn Jahren erworben werden können. Streng genommen müssten also alle Spiele mit entgeltlichen Lootboxen erst ab achtzehn Jahren freigegeben sein. Gerade im Mobile-Gaming sind jugendliche Spieler:innen die Norm und nicht die Ausnahme. Laut einer deutschen Studie aus November 2023 haben 53 Prozent der befragten Jugendlichen (12-19-Jährige) angegeben täglich oder mehrmals die Woche Videospiele auf ihrem Smartphone zu spielen.<sup>220</sup> Gerade bei Mobile-Games kommen Lootboxen immer häufiger vor.

Sollten Videospielbetreiber:innen eine Konzession zum Betrieb von Lootboxen gemäß § 14 GSpG erhalten, müssten sie die Identität und somit auch das Alter der Spieler:innen mittels Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises feststellen.<sup>221</sup>

Anzumerken ist jedoch, dass auch ohne der Glücksspielrechtlichen Ebene viele Videospiele einer Altersbeschränkung unterliegen. Es ist jedoch für die allermeisten Jugendlichen ein Leichtes, sich die eigentlich erst ab achtzehn freigegebenen Spiele zu verschaffen. Es ist momentan üblich, dass selbst 12 oder 13 Jährige Spieler:innen solche Spiele konsumieren.<sup>222</sup> Ohne ein drastisches Umdenken der Politik wird wohl auch eine Altersbeschränkung aufgrund von Lootboxen in der Praxis wenig Wirkung zeigen.

### **5.1.2 Herausforderungen in Bezug auf Minderjährige**

#### Simuliertes Glücksspiel und Minderjährige

Oben wurde die Thematik rund um das simulierte Glücksspiel bereits generell behandelt (siehe 3.3). Nun soll genauer auf die Gefahren für Kinder und Jugendliche eingegangen werden:

Simuliertes Glücksspiel ist für Kinder und Jugendliche nicht untersagt.<sup>223</sup>

In einer Untersuchung wurde festgestellt, dass junge Menschen simulierte Glücksspiele als etwas Positives sehen, um Stress und Langeweile zu vermeiden.<sup>224</sup> Laut Hayer

---

<sup>220</sup> *Statista*, Wie häufig spielst du Computer-, Konsolen-, Tablet- oder Smartphone-Spiele? <<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/498685/umfrage/nutzungshaeufigkeit-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/>> (abgefragt am 21.12.2023).

<sup>221</sup> *Leissler* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 25 GSpG RZ 2; *Leissler* in *Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts<sup>1</sup> § 31 GSpG; vgl. auch Finanzmarkt-Geldwäschegegesetz (FM-GwG) BGBl. I Nr. 118/2016 § 6.

<sup>222</sup> *Briühwiler*, Spiele ab 18 für Minderjährige verbieten? In jedem Fall? <<https://gamesucht.com/spiele-ab-18-verbieten/>> (abgefragt am 21.12.2023).

<sup>223</sup> *USK*, Simuliertes Glücksspiel und Jugendschutz <<https://usk.de/simuliertes-gluecksspiel-und-jugendschutz/>> (abgefragt am 01.12.2023).

*„sind gerade Kinder und Jugendliche durch Werbung leicht beeinflussbar und damit aus Sicht der Industrie eine interessante Zielgruppe. Daneben erkennen wir im Glücksspielbereich, dass gewisse Spielangebote wie die klassischen Slot Machines bei den jüngeren Generationen nicht mehr so beliebt sind. Entsprechend bedarf es innovativer Geschäftsideen, um dieser Entwicklung entgegenzusteuern.“<sup>225</sup>*

Simuliertes Glücksspiel ist also ein Weg, Kinder und Jugendliche langsam an echtes Glücksspiel heranzuführen. Die deutsche Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) hat bereits im Jahr 2021 eine Jugendgefährdung durch simuliertes Glücksspiel in Betracht gezogen, da unrealistische Gewinnerwartungen gefördert und Glücksspiele verharmlost werden.<sup>226</sup> Solche Spiele sollten daher auch einer Altersfreigabe unterliegen, da sie unter Umständen zu Entwicklungsbeeinträchtigungen führen können.<sup>227</sup>

Lootboxen stellen jedenfalls simuliertes Glücksspiel dar, selbst wenn nicht alle Voraussetzungen für die Glücksspieleigenschaft erfüllt sind. Dies gilt selbst für unentgeltliche Lootboxen.

Oftmals sind die Videospiele so ausgestaltet, dass sie für Jugendliche besonders ansprechend sind. Wenn in solchen Videospiele Lootboxen vorkommen, ist dies besonders problematisch. In einem Vortrag an den Ministerrat vom 24. Februar 2021 hat dies auch der damalige Finanzminister Blümel festgehalten:

*„Die Verbindung von für junge Menschen konzipierten Spielen mit glücksspielähnlichen Inhalten kann gefährliche Konsequenzen für die weitere Entwicklung haben und die Hemmschwelle gegenüber Glücksspiel gefährlich senken. Entsprechende Maßnahmen in diesem Bereich sind auch unter dem Aspekt des Jugendschutzes unter Beteiligung von Sucht- und Jugendschutzexperten und Marktteilnehmern zu setzen.“<sup>228</sup>*

Die in diesem Vortrag an den Ministerrat angestrebte Reform des österreichischen (Glücksspiel)Rechts ist jedoch bis heute nicht umgesetzt worden. Damit sind wir jedoch

---

<sup>224</sup> Meyer et al, Zeitschrift für Gesundheitspsychologie 2015, 153 (162).

<sup>225</sup> direkt aus ZDF MAGAZIN ROYALE, Coin Master - Abzocke mit Fun | NEO MAGAZIN ROYALE mit Jan Böhmermann - ZDFneo (abgefragt am 01.12.2023).

<sup>226</sup> Hentsch in Hoeren/Siebber/Holznagel RZ 63.

<sup>227</sup> Rauda, Staatlicher Jugendschutz für Apps und parallele Regeln der App-Stores, MMR-Beil. 2020, 13 (16).

<sup>228</sup> direkt aus Vortrag an den Ministerrat, BMF, 49/13 S 3.

nicht allein; auch in Deutschland wurde, der durch die Novelle des deutschen Jugendschutzgesetzes angestrebte Schutz nicht ausreichend erfüllt.<sup>229</sup>

### Dark Patterns und Minderjährige

Dark Patterns (siehe 3.2) sind in Bezug auf den Jugendschutz in zweierlei Hinsicht interessant. Zum Einen, sind Kinder und Jugendliche besonders anfällig für psychologische Tricks. Dark Patterns vermitteln besonderen Spielspaß und setzen bei der Leichtgläubigkeit der Kinder und Jugendlichen an.<sup>230</sup> Während es für die meisten Erwachsenen schon sehr schwer ist die Manipulation zu bemerken, ist es für Kinder und Jugendliche nahezu unmöglich.

Zum Anderen, sind Free-2-Play Mobile-Games für Kinder und Jugendliche besonders attraktiv, da sie niederschwellig und (zunächst) ohne Kosten gespielt werden können.<sup>231</sup> Problematisch ist jedoch, dass Dark Patterns in Free-2-Play Mobile-Games besonders exzessiv vorkommen. Im Jahr 2020 wurden 240 Mobile-Apps untersucht wovon 95 Prozent Dark Patterns beinhalteten.<sup>232</sup> Die Publisher designen die meisten dieser Spiele gerade genau so, um Kinder und Jugendliche besonders anzusprechen. Damit haben sie auch Erfolg: Laut einer Statistik aus dem Jahr 2023 spielen 53 Prozent der Befragten im Alter zwischen 12 und 19 Jahren in Deutschland täglich oder mehrmals pro Woche Mobile-Games.<sup>233</sup>

Gerade Kinder und Jugendliche werden durch Dark Patterns zum Kauf von Lootboxen animiert und können so in finanzielle Schwierigkeiten geraten. Es fehlt jedoch – unabhängig von der glücksspielrechtlichen Stellung von Lootboxen in Videospielen – an einschlägigen Jugendschutzbestimmungen. Besonders kompliziert ist hier die Umsetzung in der Praxis, da Kinder und Jugendliche wohl vor Dark Patterns geschützt werden

---

<sup>229</sup> *Woerlein*, MMR-Aktuell 2023, 456999.

<sup>230</sup> *jugendschutz.net/Glaser*, Report: Dark Patterns- Zur Jugendschutzproblematik manipulativer Spieldesigns in Free2Play-Apps (2021) 8.

<sup>231</sup> *jugendschutz.net/Glaser*, Report: Dark Patterns 2.

<sup>232</sup> *Di Geronimo et al*, UI Dark Patterns and Where to Find Them: A Study on Mobile Applications and User Perception  
<[https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3313831.3376600#:~:text=Overall%2C%201%2C787%20Dark%20Patterns%20were,more%20\(N%3D118\).>](https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3313831.3376600#:~:text=Overall%2C%201%2C787%20Dark%20Patterns%20were,more%20(N%3D118).>)

<sup>233</sup> *Statista*, Verteilung der Jugendlichen in Deutschland nach durchschnittlicher täglicher Nutzungsdauer von Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphone-Spielen im Jahr 2023  
<<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/29441/umfrage/taegliche-nutzungsdauer-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/>>.

könnten, dadurch jedoch viel des Game-Designs verloren gehen würde. Es sollten daher neben Regulierungen Anreize geschaffen werden, wodurch Publisher freiwillig auf Dark Patterns bei Kindern und Jugendlichen verzichten.<sup>234</sup>

### Werbung an Kinder und Jugendliche

Vollständigkeitshalber ist hier die Rolle der Streamer:innen (siehe 3.4) noch einmal zu erwähnen. Wie zuvor behandelt, haben Streamer:innen durch ihre Videos außerordentlich starken Einfluss auf Kinder und Jugendliche. Zudem ist es in der Praxis üblich, dass Spiele, welche Lootboxen beinhalten und ein für Kinder und Jugendliche ansprechendes Erscheinungsbild aufweisen, von beliebten Influencer:innen beworben werden. Diese „neuen“ Formen der Werbung sind oftmals noch nicht ausreichend reguliert und werden nicht hinlänglich kontrolliert. Auf die Thematik wird jedoch nicht genauer eingegangen, da dies den Rahmen sprengen würde.

#### **5.1.3 Politische Ebene**

Junge Menschen sind in höherem Maß anfällig für die Geschäftspraktiken (Dark Patterns, aggressive Werbung, etc.) der Videospielbetreiber:innen, sowie besonders suchtanfällig. Dies hat auch das Europäische Parlament in seinem Binnenmarktkonzept für den Verbraucherschutz in Online-Videospielen im Jänner 2023 festgestellt:

*„Es betont, dass Pubertät und Jugend wissenschaftlichen Erkenntnissen zufolge Lebensphasen sind, in denen Menschen anfälliger für ein Suchtverhalten sind [...] und fordert die Spieleentwickler auf, eine manipulative Spielgestaltung zu vermeiden, die zu Spielsucht, Isolation und Cybermobbing führen kann.“<sup>235</sup>*

Konkret möchte das europäische Parlament Kinder und Jugendliche vor von Online-Videospielen und zielgerichteter Werbung ausgehenden Gefahren schützen, effektiverer Kontrollmechanismen für Eltern etablieren, um es ihnen zu ermöglichen, die Spielaktivitäten ihrer Kinder besser zu überwachen, und Designs verbieten, die

---

<sup>234</sup> [jugendschutz.net/Glaser](http://jugendschutz.net/Glaser), Report: Dark Patterns 9.

<sup>235</sup> direkt aus Entschließung des Europäischen Parlaments vom 18. Januar 2023 zum Binnenmarktkonzept für den Verbraucherschutz in Online-Videospielen (2022/2014(INI)) RZ 36.

manipulative Elemente enthalten und zu Abhängigkeit, sozialer Isolation und Online-Belästigung beitragen können.<sup>236</sup>

Jüngst wurde die Thematik auch im österreichischen Parlament behandelt. Am 24. November 2023 wurde ein Entschließungsantrag<sup>237</sup> angenommen, welcher anschließend dem Ausschuss für Konsumentenschutz zugewiesen wurde. Durch den Bericht<sup>238</sup> des Ausschusses wurde daraufhin die Entschließung zur „Prüfung eines Maßnahmenpakets gegen problematische Praktiken bei Online-Games“ am 13.12.2023 eingebracht und angenommen, wonach der Bundesminister für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz ersucht wird,

*„die gängigen Geschäftsmodelle der Gaming-Anbieter zu analysieren und dabei allenfalls problematische Praktiken wie Kostenfallen, Abos, Dark Patterns, In-Game-Währungen etc - insbesondere für die Zielgruppe der Minderjährigen - zu identifizieren und in der Folge useradäquate Praxistipps für Kinder und Jugendliche, Eltern und Pädagog:innen auszuarbeiten und zur Verfügung zu stellen, sowie nach Darstellung des bestehenden anwendbaren rechtlichen Rahmens erforderlichenfalls sonstige mögliche Maßnahmen zu analysieren.“<sup>239</sup>*

Die Regierungsparteien sind demnach endlich zu dem Schluss gekommen, die Materie genauer ins Auge zu fassen.

Anzumerken ist jedoch, dass am selben Tag ein selbständiger Entschließungsantrag der Opposition<sup>240</sup> nicht angenommen wurde, wonach nicht nur eine Analyse der Thematik, sondern ein Verbot des Glücksspiels mit Lootboxen gefordert wurde. Es scheint daher aktuell noch kein politischer Wille zu bestehen Lootboxen in Videospielen endgültig zu regeln und den Jugendschutz zu gewährleisten. Nichtsdestotrotz scheint es so, dass in nicht allzu ferner Zukunft eine nationale oder sogar europaweite Regelung in Kraft treten

---

<sup>236</sup> Europäisches Parlament, Fünf Wege, wie das Europäische Parlament Online-Spieler schützen will <<https://www.europarl.europa.eu/news/de/headlines/society/20230112STO66402/funf-wege-wie-das-europäische-parlament-online-spieler-schützen-will>> (abgefragt am 21.12.2023).

<sup>237</sup> Entschließungsantrag vom 24.11.2023 (XXVII. GP), 3744/A(E).

<sup>238</sup> 2373 der Beilagen zu den Stenographischen Protokollen des Nationalrates (XXVII. GP) - Ausschussbericht NR - Berichtserstattung.

<sup>239</sup> direkt aus 2373 der Beilagen zu den Stenographischen Protokollen des Nationalrates (XXVII. GP) - Ausschussbericht NR - Entschließungstext.

<sup>240</sup> Selbständiger Entschließungsantrag vom 15.12.2023 (XXVII. GP), 3819/A(E).

könnte. Da der Gegenstand dem Finanzministerium und somit der Politik zumindest seit 2017 bekannt ist, ist es höchste Zeit für eine umfassende gesetzliche Regelung.

## 6 Conclusio

Am Ende dieser intensiven Auseinandersetzung mit der Thematik lässt sich festhalten, dass Lootboxen in Videospielen einige Risiken – vor allem für junge Spieler:innen – bergen.

Die Analyse der rechtlichen Rahmenbedingungen in Österreich hat verdeutlicht, dass es noch erheblichen Handlungsbedarf gibt. Die bestehenden Gesetze decken die spezifischen Herausforderungen, die Lootboxen mit sich bringen, nur unzureichend ab. Auch werden die bestehenden Glücksspielrechtlichen Regelungen und das Sanktionspotenzial nicht ausgenutzt. Selbst auf gerichtlicher Ebene herrscht mangels höchstgerichtlicher Entscheidung keine österreichweite Rechtssicherheit. Es besteht eine deutliche Notwendigkeit für klarere und effektivere Gesetze, die nicht nur die kommerziellen Interessen der Spieleindustrie berücksichtigen, sondern vor allem auch den Schutz der Jugendlichen in den Vordergrund stellen.

Zudem ist die einfache Umsetzung des Glücksspielgesetzes auf Lootboxen nicht ausreichend. Vielmehr bedarf es einer differenzierten Betrachtung und spezifischer Regelungen, die die einzigartigen Eigenschaften von Lootboxen und deren Auswirkungen auf vorrangig junge Menschen berücksichtigen. Selbst wenn gewisse Lootboxen im Einzelfall nicht alle Voraussetzungen des Glücksspielgesetzes erfüllen, können sie dennoch negative Folgen für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen haben. Nebstdem sind viele Geschäftspraktiken der Publisher zu verurteilen. Allen voran die Nutzung von Dark Patterns in Spielen, die von Kindern und Jugendlichen gespielt werden. Hier bedarf es eines Dialoges mit den Videospielunternehmen, damit die Jugend ordnungsgemäß geschützt werden kann. Überdies müssen Streamer:innen damit aufhören für Spiele, bei welchen es notwendig ist Lootboxen zu kaufen, um den Spielfortschritt voranzutreiben, Werbung zu machen.

Abschließend können folgende Empfehlungen in Bezug auf Lootboxen in Videospielen abgeben werden:

1.) Es müssen endlich klare innerstaatliche Regelungen geschaffen werden, welche das illegale Glücksspiel durch Lootboxen in Videospielen verbieten, sowie den Jugendschutz

sicherstellen. In erster Linie müssen die bestehenden Regelungen konkretisiert und ordnungsgemäß durchgesetzt werden.

2.) Neben der Regulierung von Lootboxen, welche sich unter das Glücksspielgesetz subsumieren lassen, muss auch der Bereich des simulierten Glücksspiels für Kinder und Jugendliche geregelt werden.

3.) Es muss ein Weg gefunden werden, wie Videospielbetreiber:innen dazu gebracht werden können, von der Benutzung von Dark Patterns in Spielen, die für Kinder und Jugendliche zugänglich sind, abzusehen.

4.) Es sollte ein Verbot für Streamer:innen geben, für Lootboxen beziehungsweise Spiele in denen diese vorkommen zu werben.

Es ist bedenklich, dass das Glücksspielgesetz als einziges, jedoch de facto ineffektives, Instrument fungiert, um gegen Verhaltensweisen der Videospielindustrie vorzugehen, die sich potenziell schädlich auf Kinder und Jugendliche auswirken.

## Abstract

Diese Masterarbeit widmet sich der eingehenden Untersuchung der rechtlichen Stellung von Lootboxen in Videospielen in Österreich, insbesondere im Hinblick auf den Jugendschutz. Vor dem Hintergrund der zunehmenden Verbreitung von Lootboxen in Videospielen und der damit verbundenen rechtlichen und gesellschaftlichen Fragestellungen zielt diese Arbeit darauf ab, ein umfassendes Bild der (glücksspiel-)rechtlichen Rahmenbedingungen zu zeichnen, die in Österreich Anwendung finden. Diese Thematik spielt gerade für die Gesundheit und Entwicklung von Kindern und Jugendlichen eine erhebliche Rolle. Obwohl der Politik diese Problematik rund um Lootboxen in Videospielen schon seit Längerem bekannt ist, wurde es bis dato verabsäumt, einen ausreichenden Schutzstandard gegen Lootboxen in Videospielen zu etablieren. Zudem bleiben aufgrund des Fehlens einer höchstgerichtlichen Entscheidung viele Fragen offen, insbesondere im Bereich des Jugendschutzes. Die Arbeit wird zeigen, dass die meisten entgeltlichen Lootboxen als Glücksspiel nach dem österreichischen Glücksspielgesetz zu qualifizieren sind und somit illegales Glücksspiel darstellen. Zudem wird gezeigt, dass der Jugendschutz in diesem Bereich aktuell nicht gewährleistet ist.

This Master's thesis is dedicated to an in-depth examination of the legal status of loot boxes in video games in Austria, particularly regarding youth protection. Considering the increasing spread of loot boxes in video games and the associated legal and social issues, this work aims to give a comprehensive overview on the gambling-related legal framework applicable in Austria. Gambling significantly endangers the health and development of children and adolescents. Although responsible politicians have been aware of this issue for some time, there has been a failure to establish sufficient protection standards against loot boxes in video games. Due to the lack of a supreme court decision many questions remain unsolved especially in the field of youth protection. This thesis will show that most purchasable loot boxes must be classified as illegal gambling according to Austrian gambling law. Additionally, it will demonstrate that youth protection in this field is currently not ensured adequately.

## Literaturverzeichnis

*AdvoFin Prozessfinanzierung AG, Sie haben Geld für Lootboxen in Videospielen ausgegeben? <https://www.advofin.at/projekte/lootboxen/> (abgefragt am 30.11.2023)*

*APA-OTS, Desaster für Sony und EA: Lootboxen auch in zweiter Instanz für illegal erklärt [https://www.ots.at/presseaussendung/OTS\\_20230821\\_OTS0031/desaster-fuer-sony-und-ea-lootboxen-auch-in-zweiter-instanz-fuer-illegal-erklaert](https://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20230821_OTS0031/desaster-fuer-sony-und-ea-lootboxen-auch-in-zweiter-instanz-fuer-illegal-erklaert)*

*Appl, Systembindungsklauseln im Softwarevertrag aus urheberrechtlicher Sicht, MR 2016, 73*

*A-SIT Zentrum für sichere Informationstechnologie – Austria, In-Game-Käufe und Pay-to-Win-Spiele: Teurer Spielspaß <https://www.onlinesicherheit.gv.at/Services/News/In-Game-Kauf-Pay-to-Win.html> (abgefragt am 11.10.2023)*

—, Käufliche Lootboxen: Die Kostenfalle beim Videospiel <https://www.onlinesicherheit.gv.at/Services/News/Lootboxen-Videospiele-Risiken.html> (abgefragt am 12.10.2023)

*Bajrami/Pachschwöll, „LOOTBOXEN“ Eine rechtliche Betrachtung nach Österreichischem Recht (Teil 1) und Schweizer Recht (Teil 2), ZIIR 2022, 270*

—, Lootboxen: Werden Videospiele Glücksspielen gefährlich ähnlich?, ZTR 2019, 70

*Ballhaus/Chow/Rivet, Perspectives from the Global Entertainment & Media Outlook 2022–2026 (PWC) (2022)*

*Bodapati, Dark Patterns — Deceptive UX design <https://naveen-bodapati.medium.com/dark-patterns-deceptive-ux-design-19f62c1eec90> (abgefragt am 20.10.2023)*

*Bodensiek, Dark Patterns oder Game Design, MMR 2022, 722*

*Breuer, 6 Tipps: So nutzt du psychologische Trigger, um deine Umsätze zu erhöhen und Kunden zu überzeugen <https://www.shopify.com/de/blog/psychologische-trigger> (abgefragt am 19.10.2023)*

*Brignull/Leiser/Santos/Doshi, Deceptive patterns – user interfaces designed to trick you. <https://www.deceptive.design> (abgefragt am 12.10.2023)*

*Brühwiler, Spiele ab 18 für Minderjährige verbieten? In jedem Fall? <https://gamesucht.com/spiele-ab-18-verbieten/> (abgefragt am 21.12.2023)*

*Bundesarbeiterkammer, Dark Patterns: Manipulation im Netz [https://www.arbeiterkammer.at/beratung/konsument/HandyundInternet/Internet/Dark\\_Patterns.html](https://www.arbeiterkammer.at/beratung/konsument/HandyundInternet/Internet/Dark_Patterns.html) (abgefragt am 20.10.2023)*

*Bundesministerium für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz, Computerspielsucht*

<https://www.sozialministerium.at/Themen/Gesundheit/Drogen-und-Sucht/Verhaltenssüchte/Spielsucht/Computerspielsucht1.html> (abgefragt am 12.10.2023)

*Bundi/Zehnder*, „LOOTBOXEN“ Eine rechtliche Betrachtung nach Österreichischem Recht (Teil 1) und Schweizer Recht (Teil 2), ZIIR 2022, 408

*Cambridge Dictionary*, Meaning of microtransaction in English  
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/microtransaction> (abgefragt am 17.11.2023)

*Cerulli-Harms/Münsch/Thorun/Michaelsen/Hausemer*, Study: Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers (2020)

*Close/Lloyd J.*, Lifting the Lid on Loot-Boxes (2021)

*Close/Spicer/Nicklin/Uther/Lloyd J./Lloyd H.*, Secondary analysis of loot box data: Are high-spending “whales” wealthy gamers or problem gamblers?, Addictive Behaviors 2021

*DAK-Gesundheit*, Mediensucht in Zeiten der Pandemie DAK-Längsschnittstudie: Wie nutzen Kinder und Jugendliche Gaming, Social Media und Streaming? (2023)

*D'Anastasio*, Why Opening Loot Boxes Feels Like Christmas, According To Game Devs  
<https://kotaku.com/why-opening-loot-boxes-feels-like-christmas-according-1793446800> (abgefragt am 07.11.2023)

*derstandard.at*, Was ist Loot? <https://www.derstandard.at/story/2000065957534/loot> (abgefragt am 11.10.2023)

—, Hersteller bezahlen Streamer, dass sie manipulierte Lootboxen öffnen  
<https://www.derstandard.de/story/2000107238435/hersteller-bezahlen-streamer-dass-sie-manipulierte-lootboxen-oeffnen> (abgefragt am 30.11.2023)

*Deutsches Ärzteblatt*, Studie: Jeder sechste minderjährige Gamer von Sucht bedroht  
<https://www.aerzteblatt.de/nachrichten/101424/Studie-Jeder-sechste-minderjährige-Gamer-von-Sucht-bedroht> (abgefragt am 12.10.2023)

*Di Geronimo/Braz/Fregnani/Palomba/Bacchelli*, UI Dark Patterns and Where to Find Them: A Study on Mobile Applications and User Perception  
[https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3313831.3376600#:~:text=Overall%2C%2021%2C787%20Dark%20Patterns%20were,more%20\(N%3D118\).](https://dl.acm.org/doi/fullHtml/10.1145/3313831.3376600#:~:text=Overall%2C%2021%2C787%20Dark%20Patterns%20were,more%20(N%3D118).)

*Diederich*, 40 Millionen Münzen für die Tonne! Trymacs stößt Legenden-Team bei FIFA ab <https://www.esports.com/de/40-mio-muenzen-trymacs-legenden-team-tonne-futsch-ikonen-377636> (abgefragt am 30.11.2023)

*Dregelies*, Der Schutz vor Dark Patterns im DSA, MMR 2023, 243

*Etteldorf*, Spanien: Gesetzesentwurf zur Regulierung von Lootboxen veröffentlicht, MMR-Aktuell 2022, 450546

*Europäisches Parlament*, Fünf Wege, wie das Europäische Parlament Online-Spieler schützen will  
<https://www.europarl.europa.eu/news/de/headlines/society/20230112STO66402/funf-wege-wie-das-europäische-parlament-online-spieler-schützen-will> (abgefragt am 21.12.2023)

*gamegladiators.de*, Warum die Lootbox gefährlich ist  
<https://gamegladiators.de/artikel/warum-die-lootbox-gef-hrlich-ist> (abgefragt am 07.11.2023)

*Gank Content Team*, What is a Streamer? A Closer Look at The Key Figures of Online Streaming <https://ganknow.com/blog/streamer/#what-is-a-streamer> (abgefragt am 30.11.2023)

*Gärtner*, So manipulieren Online-Unternehmen ihre Webseiten-Nutzer  
<https://www.onlinehaendler-news.de/e-commerce-trends/marketing/135171-manipulieren-online-unternehmen-webseiten-nutzer> (abgefragt am 19.10.2023)

*Gehm*, 465.000 Jugendliche von Videospiele-Sucht bedroht  
[https://www.welt.de/print/die\\_welt/wirtschaft/article189835627/465-000-Jugendliche-von-Videospiele-Sucht-badroht.html](https://www.welt.de/print/die_welt/wirtschaft/article189835627/465-000-Jugendliche-von-Videospiele-Sucht-badroht.html) (abgefragt am 12.10.2023)

*Grguric*, What Are Mobile Game Whales & How to Find Them  
<https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-games-whales> (abgefragt am 12.10.2023)

*Haas*, Lootboxen in Österreich: Sollten sie als Glücksspiel reguliert werden?  
[https://www.meinbezirk.at/wien/c-freizeit/lootboxen-in-oesterreich-sollten-sie-als-gluecksspiel-reguliert-werden\\_a6447226](https://www.meinbezirk.at/wien/c-freizeit/lootboxen-in-oesterreich-sollten-sie-als-gluecksspiel-reguliert-werden_a6447226) (abgefragt am 02.01.2024)

*Hasberg*, Trymacs zahlt 17.000€ für FIFA 23-Packs, freut sich über Verbot von Glücksspiel-Content auf Twitch <https://www.playcentral.de/fifa-23-trymacs-fut-packs-freut-sich-verbot-gluecksspiel-twitch/> (abgefragt am 30.11.2023)

*Heugel von*, Verkaufspräzisologie – Strategien & Tipps  
<https://webmarketiere.de/beitrag/verkaufspräzisologie-strategien-tipps.html> (abgefragt am 19.10.2023)

*Hoeren/Siebber/Holznagel*, Handbuch Multimedia-Recht (2023)

*How To Be Human*, Wie dich Spiele wie FIFA psychologisch manipulieren, zu viel Geld auszugeben! <https://www.youtube.com/watch?v=4jgHgSrJYfg&t=0s> (abgefragt am 30.11.2023)

*Janssen*, Counter-Strike: Das sind die Top 10 wertvollsten Skins – AK47, Messer und Co.  
<https://www.ingame.de/news/counter-strike-global-offensive-teuerste-skins-selten-wertvoll-valve-ak47-messer-awp-hamburg-92229302.html#:~:text=Platz%201%20der%20teuersten%20Skins%3A%20Der%20teuerste%20CS%3AGO%2D,Millionen%20US%2DDollar%20abgelehnt%20haben.> (abgefragt am 04.10.2023)

—, MontanaBlack: Neues Hobby kostet Twitch-Streamer so viel wie ein Neuwagen  
<https://www.ingame.de/news/streaming/40000-euro-buxtehude-shooter-youtube-montanablack-neues-hobby-csgo-kisten-opening-messer-92262320.html>  
(abgefragt am 30.11.2023)

*jugendschutz.net/Glaser*, Report: Dark Patterns- Zur Jugendschutzproblematik manipulativer Spieldesigns in Free2Play-Apps (2021)

*Kaser*, Wie häufig ist Computerspiel-Sucht? | Zahlen bis 2023 <https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/statistik/haufigkeit-zahlen/#:~:text=Im%20Schnitt%20d%C3%BCrften%20auch%20in,von%20Computerspiel%2DSucht%20aus%20%C3%96sterreich.> (abgefragt am 12.10.2023)

*Kaufmann*, Erwerb von Lootboxen und die vertragstypologische Erfassung der Leistungspflichten, MMR 2023, 739

*Khan*, \$300 Billion of Video Gaming Revenue, by Segment (2017-2026F)  
<https://www.visualcapitalist.com/sp/video-games-industry-revenue-growth-visual-capitalist/> (abgefragt am 11.10.2023)

*Knezovic*, 187 Mobile Gaming Statistics for 2023 That Will Blow Your Mind  
<https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-gaming-statistics> (abgefragt am 12.10.2023)

*Kruse*, CS:GO: Die besten Skins und wie ihr sie problemlos bekommt  
<https://www.ingame.de/guides/counter-strike-global-offensive-valve-bestewaffen-skins-preis-handel-skinbaron-washington-usa-90012404.html#:~:text=Dabei%20verhelfen%20die%20Skins%20euch,auf%20der%20Waffe%20platzieren%20kann.> (abgefragt am 04.10.2023)

*Lanzke*, Dark Patterns – Wie Kinder in Spiele-Apps manipuliert werden  
<https://www.geo.de/wissen/forschung-und-technik/dark-patterns--kinder-werden-in-spiele-apps-manipuliert-32667036.html> (abgefragt am 19.10.2023)

*Legat/Leissler*, Glücksspielgesetz-Novelle 2019: Bedarf zur Regulierung von Lootboxen?, ecolex 2019, 400

*Lupiáñez-Villanueva/Boluda/Bogliacino/Liva/Lecharloy/Rodríguez de las Heras Ballell*, Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: dark patterns and manipulative personalisation (2022)

*Lydia*, Twitch: MontanaBlack zeigt, wie viel Geld er in 5 Monaten für CS:GO ausgegeben hat und kann selbst nicht hinsehen <https://mein-mmo.de/montanablack-csgo-ausgaben/> (abgefragt am 30.11.2023)

—, Deutscher Twitch-Streamer erklärt, warum er auf einen Haufen Geld verzichtet: „Würde 1 Mio. im Monat machen“ <https://mein-mmo.de/ohnepixel-csgo-gluecksspiel-deal/> (abgefragt am 30.11.2023)

*MacNeil*, Wie die Sunk Cost Fallacy unsere Entscheidungen beeinflusst  
<https://asana.com/de/resources/sunk-cost-fallacy> (abgefragt am 19.10.2023)

*Mayerhofer*, Die fünf teuersten CS:GO-Skins in 2023 <https://www.esports.com/de/die-fuenf-teuersten-csgo-skins-in-2023-393518>

*Meyer/Brosowski/Meduna von Hayer*, Simuliertes Glücksspiel - Analyse und Synthese empirischer Literaturbefunde zu Spielen in internetbasierten sozialen Netzwerken, in Form von Demoversionen sowie Computer- und Videospielen, Zeitschrift für Gesundheitspsychologie 2015, 153

*MimaSweets*, REFERENCE: Loot box opening animations from 33 different videogames <https://www.youtube.com/watch?v=eFq2DVe3gg8> (abgefragt am 07.11.2023)

*Oberster Gerichtshof*, Ausländische Anbieter von Online-Glücksspielen müssen Spielverluste ersetzen <https://www.ogh.at/entscheidungen/entscheidungen-ogh/auslaendische-anbieter-von-online-gluecksspielen-muessen-spielverluste-ersetzen/> (abgefragt am 30.11.2023)

*Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT) im Auftrag der Arbeiterkammer Wien*, Verlorene Zeit, verlorenes Geld: Dark Patterns im Alltag von Konsument:innen (2023)

*Özbey*, FIFA 23: Wie EA und Twitch-Stars mit Lootboxen unsere Jugend versauen <https://www.esports.com/de/fifa-23-ea-lootboxen-gluecksspiel-unserer-jugend-versauen-twitch-stars-379229> (abgefragt am 30.11.2023)

*PocketGamerbiz*, Let's go whaling: Tricks for monetising mobile game players with free-to-play <https://www.youtube.com/watch?v=xNjI03CGkb4> (abgefragt am 01.12.2023)

*PONS Langenscheidt GmbH*, Pons Wörterbuch - „loot“ <https://de.pons.com/übersetzung/englisch-deutsch/loot> (abgefragt am 04.10.2023)

—, Pons Wörterbuch - „box“ <https://de.pons.com/übersetzung/englisch-deutsch/box> (abgefragt am 04.10.2023)

—, Pons Wörterbuch - „Deceptive“ <https://de.pons.com/übersetzung/englisch-deutsch/patterns> (abgefragt am 12.10.2023)

*Pro Juventute*, Lootboxen: Versteckte Glücksspiele in Games? <https://www.projuventute.ch/de/eltern/medien-internet/lootboxen> (abgefragt am 11.10.2023)

*Prozessfinanzallianz GmbH*, Zahlungen für Lootboxen zurückholen <https://www.padronus.at/lootboxen> (abgefragt am 02.12.2023)

*Rauda*, Staatlicher Jugendschutz für Apps und parallele Regeln der App-Stores, MMR-Beil. 2020, 13

*Redaktion MMR-Aktuell*, Niederlande: Lootboxen müssen kein Glücksspiel sein, MMR-Aktuell 2022, 447736

*Reinsdorff/Conrad*, Handbuch IT- und Datenschutzrecht (2019)

*Schmid*, FIFA 23 und Konsorten: Glücksspiel ohne Grenzen - Reportage  
<https://www.pcgames.de/FIFA-23-Spiel-73799/Specials/Glueckspiel-Lootboxen-FUT-Pay-2-Win-Reportage-Jugendschutz-1409648/4/> (abgefragt am 01.12.2023)

*Schmitt/Steiner*, Lootboxen: Glücksspiel in Computerspielen?, ecolex 2019, 395

*Schuhmann*, Geben Spiele wie FIFA 19 Twitch-Streamern bessere Chancen bei Lootboxen? <https://mein-mmo.de/twitch-streamer-chancen-lootboxen/> (abgefragt am 30.11.2023)

*Schwarz*, FIFA 23 Ultimate Team: 5 Tipps für einen perfekten Start  
<https://www.redbull.com/de-de/fifa-23-ultimate-team-tipps-fut-guide>

*Statista*, Video Games - Worldwide <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide> (abgefragt am 11.10.2023)

—, Wie häufig spielst du Computer-, Konsolen-, Tablet- oder Smartphone-Spiele?  
<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/498685/umfrage/nutzungshaeufigkeit-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/> (abgefragt am 21.12.2023)

—, Verteilung der Jugendlichen in Deutschland nach durchschnittlicher täglicher Nutzungsdauer von Computer-, Konsolen-, Tablet- und Smartphone-Spielen im Jahr 2023 <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/29441/umfrage/taegliche-nutzungsdauer-von-games-pc-und-konsole-durch-jugendliche/>

*Sumper/Zechner*, Lootboxen (virtuelle Schatzkisten) in Online-Videospielen aus der Sicht des Glücksspielrechts, RdW 2019, 122

*The Decision Lab*, Why are we likely to continue with an investment even if it would be rational to give it up? <https://thedecisionlab.com/biases/the-sunk-cost-fallacy> (abgefragt am 19.10.2023)

*Unterhaltungssoftware Selbkontrolle*, Droprate <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/droprate/#:~:text=%22Droprate%22heißt%20aus%20dem%20Englischen,Spielhandlung%20als%20Belohnung%20ausgegeben%20wird.> (abgefragt am 11.10.2023)

*USK*, Simuliertes Glücksspiel und Jugendschutz <https://usk.de/simuliertes-gluecksspiel-und-jugendschutz/> (abgefragt am 01.12.2023)

*verbraucherzentrale.de*, In-Game- und In-App-Käufe: Wenn virtueller Spielspaß teuer wird <https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/apps-und-software/ingame-und-inappkaeufe-wenn-virtueller-spielsspass-teuer-wird-12941> (abgefragt am 11.10.2023)

*Verein für Konsumenteninformation*, Videospiele: Lootboxen – zahlen für den Sieg <https://konsument.at/lootboxen/zahlen-fuer-den-sieg> (abgefragt am 03.10.2023)

—, Fortnite: Epic Games - 520 Mio. Dollar Straf- und Rückzahlung <https://konsument.at/fortnite-epic-games-520-mio-dollar-straf-und-rueckzahlung/66107> (abgefragt am 12.10.2023)

*Vox*, How free games are designed to make money  
<https://www.youtube.com/watch?v=fKK9nVLvhGM> (abgefragt am 01.12.2023)

*Walter von*, Leitlinien der EU-Kommission zur UGP-Richtlinie und das UWG, MMR 2022, 719

*Wijman*, New free report: Explore the global games market in 2023  
<https://newzoo.com/resources/blog/explore-the-global-games-market-in-2023>  
(abgefragt am 11.10.2023)

*Wittig*, Status Quo bei Lootboxen, MMR 2023, 180

*Woerlein*, Lootboxen sind kein Glücksspiel - Warum Pulishern und Konsolenherstellern in Deutschland dennoch eine Klagewelle in Milliardenhöhe droht, MMR-Aktuell 2023, 456999

*Zandt*, Which World Region Has the Most Gamers?  
<https://www.statista.com/chart/30559/number-of-video-game-players-by-region/#:~:text=About%203.4%20billion%20people%20worldwide,its%20Global%20Games%20Market%20Report.> (abgefragt am 11.10.2023)

*ZDF MAGAZIN ROYALE*, Coin Master - Abzocke mit Fun | NEO MAGAZIN ROYALE mit Jan Böhmermann - ZDFneo <https://www.youtube.com/watch?v=hTeTjx4k9jQ> (abgefragt am 01.12.2023)

*Zillner*, Kommentar zum Glücksspielgesetz und ausgewählte Fragen des Wettenrechts (2021)

*Zsolt*, Lootboxen: Die Glücksspielfalle, die alle überrumpelt hat  
<https://www.derstandard.de/story/2000069395167/lootboxen-die-gluecksspielfalle-die-alle-ueberrumpelt-hat> (abgefragt am 19.12.2023)

## **Judikaturverzeichnis**

### Verwaltungsgerichtshof:

VwGH 21.01.1986, 84/14/0129  
VwGH 25.07.1990, 86/17/0062  
VwGH 17.09.2001, 2001/17/0071  
VwGH 4.11.2009, 2009/17/0147  
VwGH 14.12.2011, 2011/17/0233  
VwGH 10.08.2018, Ra 2017/17/0467  
VwGH 10.08.2018, Ra 2017/17/0570  
VwGH 24.09.2018, Ra 2017/17/0950  
VwGH 12.12.2018, Ra 2018/17/0113  
VwGH 25.09.2019, Ra 2018/09/0095  
VwGH 24.04.2020, Ra 2019/16/0098

### Europäischer Gerichtshof:

EuGH 12.10.2016, C-340/15, *Nigl*  
EuGH 03.07.2012, C-128/11, *UsedSoft GmbH/Oracle International Corp*

### Oberster Gerichtshof:

OGH 14.12.1982, 9 Os 137/82  
OGH 02.07.1992, 15 Os 21/92  
OGH 25.05.1994, 7 Ob 511/94  
OGH 13.03.1996, 5 Ob 506/96  
OGH 15.04.1997, 10 Ob 2429/96w  
OGH 03.10.2002, 12 Os 49/02  
OGH 30.07.2013, 8 ObA 5/13p  
OGH 29.05.2017, 6Ob124/16b  
OGH 21.10.2021, 4 Ob 94/21h

### Landes- und Bezirksgerichte:

LG ZRS Wien 27.06.2023, 34 R 34/23m  
BG Hermagor 26.02.2023, 1 C 16/20x (unveröffentlicht)

Gesetzestexte:

Allgemeines bürgerliches Gesetzbuch, JGS Nr. 946/1811

Finanzmarkt-Geldwäschegegesetz, BGBl. I Nr. 118/2016

Glücksspielgesetz, BGBl. Nr. 620/1989

Strafgesetzbuch, BGBl. Nr. 60/1974

VO (EU) 2022/2065 des europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Gesetz über digitale Dienste), L 277/1

Gesetzesmaterialien:

Amtsblatt der EU vom 29.12.2021 - C 526/1

Anfrage vom 19.10.2022 (XXVII. GP), 12738/J

Anfragebeantwortung vom 19.12.2022 zu 12738/J (XXVII. GP), 12424/AB

Entschließung des Europäischen Parlaments vom 18. Januar 2023 zum Binnenmarktkonzept für den Verbraucherschutz in Online-Videospielen (2022/2014(INI))

Entschließungsantrag vom 24.11.2023 (XXVII. GP), 3744/A(E)

ErläutRV 368 BlgNR 20 GP

ErläutRV 658 BlgNR 24. GP

ErläutRV 1067 BlgNR 17. GP

Selbständiger Entschließungsantrag vom 15.12.2023 (XXVII. GP), 3819/A(E)

2373 der Beilagen zu den Stenographischen Protokollen des Nationalrates (XXVII. GP) - Ausschussbericht NR – Entschließungstext

2373 der Beilagen zu den Stenographischen Protokollen des Nationalrates (XXVII. GP) - Ausschussbericht NR - Berichtserstattung