

&gt; URIM BAJRAMI/ LUKAS PACHSCHWÖLL

# Lootboxen: Werden Videospiele Glücksspielen gefährlich ähnlich?

Lootboxen, also virtuelle Schatzkisten, sind heute aus vielen Online-Spielen nur schwer wegzudenken. Insbesondere für Publisher sind Lootboxen eine äußerst ertragreiche Einnahmequelle; Free2Play-Inhalte werden oftmals erst durch Lootboxen ermöglicht. Doch bei allem Licht, das Lootboxen in der Vergangenheit mit sich brachte, glichen sie sich dem Glücksspiel teils gefährlich nah an. So sind heute wohl einige Lootboxen als Glücksspiel zu qualifizieren, was schwerwiegende Auswirkungen nach sich ziehen könnte. Dieser Beitrag beleuchtet die Rechtslage zu Glücksspiel und Videospiele in Österreich.

## I. Einleitung

Wer heutzutage ein Videospiel kauft, stellt oft überrascht fest, dass trotz des üppigen Kaufpreises einige Spielinhalte nicht verfügbar sind. Spieleentwickler und Publisher haben Möglichkeiten gefunden, um Einnahmen innerhalb eines Spiels zu generieren, sodass der Spieler wiederholt zur Kasse gebeten wird (sog. In-Game-Purchases).

In Free2Play („F2P“-)Spielen ist das Konzept von „Downloadable Content“ (sog. DLC's) und „Lootboxen“ seit vielen Jahren gang und gäbe und findet nun auch immer mehr seinen Weg in Vollpreisspielen.<sup>1</sup>

Es erscheint in diesen Zusammenhang nachvollziehbar, dass sich ein Publisher Möglichkeiten zur Generierung von Umsätzen offenlässt. Ziel und Idee soll es freilich sein, dass ein Online-Videospiel grundsätzlich für alle – auch, wenn es für sog. „F2P-Spieler“ eventuell länger dauert, um an diverse seltene Gegenstände zu kommen bzw. gewisse Spielstände zu erreichen – spielbar ist.

Anlass dieses Artikels sind Lootboxen in Videospielen, deren verpönte Prinzip (ripping off) mittlerweile weltweit für mediales Aufsehen sorgt. Zudem häufen sich in zahlreichen Ländern der Europäischen Union Stimmen, die darin ein verstecktes und unzulässiges Glücksspiel erblicken und nach einer unionsweiten Regulierung von Lootboxen verlangen. Spielepublishern wird etwa von besorgten Eltern vorgeworfen, dass Kinder und Jugendliche über Lootboxen dem Glücksspiel zugeführt werden. In Belgien und den Niederlanden wurden einige Lootboxen als unzulässiges Glücksspiel verboten. Laut britischer Glücksspielkom-

mission gelten Lootboxen wiederum nicht als das Tor zum Glücksspiel.<sup>2</sup>

Lootboxen sind virtuelle Schatzkisten, die in verschiedenen Erscheinungsformen innerhalb von Online-Spielen auftreten können. Bei einem der derzeit weltweit beliebtesten Videospiele, „Fortnite“, handelt es sich zB um glitzernde und leuchtende Schatztruhen; bei „FIFA“, einer virtuellen Fußballsimulation, handelt es sich um goldene Pakete mit einer Abbildung von Cristiano Ronaldo, dem besten Spieler von „FIFA 19“. Das Prinzip dahinter ist allerdings immer gleich und wird im Laufe dieser Abhandlung durchleuchtet.

Die Stimmen nach einer unionsweiten Regulierung von Lootboxen werden daher lauter. Der Vollständigkeit halber muss freilich gesagt werden, dass etwa eine unionsweite Regelung von klassischem Glücksspiel oder von Online-Glücksspiel seit Jahren ange-regt wurde, aber nicht existent ist. Es stellt sich in diesem Zusammenhang für die Rechtslage in Österreich die Frage, ob Lootboxen als Glücksspiel im Sinne des österreichischen Glücksspielgesetzes zu werten sind und damit dem Glücksspielmonopol unterliegen, oder gar eine anderweitige Regulierung für Lootboxen notwendig ist. Abgehandelt werden in erster Linie Lootboxen, bei welchen es möglich ist, sie direkt oder indirekt mit Echtgeld zu kaufen.

## A. Auslöser der Lootboxen-Thematik

Das Spiel „Star Wars: Battlefront 2“ war einer der Auslöser der Diskussion, welche nunmehr Fahrt aufgenommen hat. Der Spielepublisher Electronic Arts (EA) sah darin ein Fortschrittssystem vor, bei dem entwe-

1 Siehe dazu Lootboxen in Vollpreisspielen: Ein krummes Geschäft?, abrufbar unter <<https://derstandard.at/2000065917741/Lootboxen-in-Vollpreisspielen-Ein-krummes-Geschaeft>> (Stand 25.04.2019).

2 The UK Gambling Commission has not connected loot boxes with gambling, abrufbar unter <<https://www.pcgamer.com/the-uk-gambling-commission-has-not-connected-loot-boxes-with-gambling/>> (Stand 25.04.2019).

der durch enormen Spielaufwand, oder doch durch die Zahlung von Geld sämtliche Inhalte des Spiels freigeschalten werden konnten. Die Community war derart empört und der Aufschrei umso größer, sodass EA die im Spiel integrierten Lootboxen wieder entfernte.

## B. Was sind Lootboxen?

Bei Lootboxen handelt es sich um digitale „Überraschungskisten“, in denen Spieler Waffen, Ausrüstungsgegenstände oder sonstige Gegenstände kosmetischer Art („Skins“) für ihren Spielcharakter finden.

Spieler können solche Lootboxen mit In-Game-Geld oder mit echtem Geld kaufen. Die virtuelle Währung – je nach Ausgestaltung des einzelnen Spiels – kann ebenfalls durch echte Währung erworben werden. Weiters können Lootboxen idR auch durch das Investieren von Spielzeit als „Vergütung“ erlangt werden, wenn man Aufgaben abschließt, oder bestimmte Ziele im Spiel erreicht. Durch Investition in Zeit oder Geld bindet der Spielentwickler Spieler an sein Spiel und erhofft sich dadurch in Zukunft weitere Einkünfte. In der Regel neigt man nach entsprechender Spieldauer dazu, sich in der Folge doch für die kostspielige Variante zu entscheiden und Lootboxen gegen Entgelt zu erwerben. Diese werden in virtuellen Shops angeboten. Hierbei unterscheiden sich Lootboxen in verschiedenste Seltenheitskategorien. Eine Abstufung erfolgt etwa in Bronze, Silber und Gold, wobei eine goldene Kiste die wertvollste und zugleich teuerste Kiste darstellt und zudem die höchste Wahrscheinlichkeit bietet, besonders wertvolle Gegenstände in der Box zu finden.

Diese Kisten enthalten bestimmte zufällig generierte Gegenstände, die nach dem Zufallsprinzip verteilt werden und Spielern teilweise (für die Wettbewerbsfähigkeit zwingend notwendige) Vorteile im Spiel verschaffen.

Beim Erwerb einer sog. Lootbox weiß der Spieler jedenfalls nie, was sich konkret darin befindet. Das Spiel kann derart gestaltet sein, dass ein bestimmter Gegenstand realistischerweise benötigt wird, um im Spiel voranzukommen. Aber auch die Aufmachung im Rahmen der Boxenöffnung spielt eine wesentliche Rolle und erinnert oft an die Animationen eines einarmigen Banditen. Beim Öffnen der Box wird dem Spieler etwa unter sprühendem Glitzer und knallemnden Feuerwerk der Inhalt der Box offenbart.

Bestätigt wird dies auch durch eine unveröffentlichte Studie der Universität Hamburg.<sup>3</sup> Videospiele enthal-

ten demnach immer mehr Elemente von klassischen Glücksspielen. Es wurden im Zuge der Studie Geschäftsmodelle und Umsatzzahlen der Branche analysiert. Hierbei schlussfolgerten die Forscher der Studie, dass wenige Spieler für einen Großteil der Umsätze verantwortlich seien (sog. „Whales“), was „ein typisches Merkmal von Glücksspielmärkten“ sei.<sup>4</sup>

Anzumerken ist in diesem Zusammenhang, dass zwar auch in der virtuellen Welt grundsätzlich Privatautonomie gilt, sodass jeder Spieler für sich selbst entscheiden kann, ob er In-Game-Währung durch echte Währung erwerben will (eine Rückumwandlung ist in der Regel nicht mehr möglich) und was und wieviel er an gebotenen digitalen Inhalten mit In-Game-Währung erwerben möchte. Fraglich ist aber, ob die Privatautonomie auch tatsächlich gegeben ist, oder nicht schon eine „verdünnte“ Privatautonomie vorliegt. Besonders verwerflich sind aus unserer Sicht Lootboxen, wodurch Spieler Spielvorteile käuflich erwerben können (sog. „Pay2Win“).

## C. „Faire“ Lootboxen

Der Spielehit „Overwatch“ aus dem Hause Blizzard-Activision veranschaulicht, wie man Lootboxen einigermaßen fair und sinnvoll gestalten und in ein Spiel integrieren kann. So können Lootboxen in „Overwatch“ auch frei erspielt werden und enthalten nur rein optische / kosmetische Inhalte. Der Spieler erhält durch das Öffnen der Boxen somit keine Spielvorteile im Spiel (kein „Pay2Win“-Modell), sondern lediglich kosmetische Veränderungen.

Folgende Inhalte können in den Boxen enthalten sein: Skins für Figuren, Emotes, Sprüche, Siegerposen, Sprays, Highlight Intros. Die Farbcodes der Gegenstände informieren über die Seltenheit / Werthaftigkeit der Gegenstände. Grau steht für normal, blau für selten, violett für episch und orange für legendär. Nichts davon ist für den Spielerfolg des Spielers von Bedeutung.

Weiters ist in den Boxen In-Game-Währung enthalten, damit man ganz gezielt Inhalte freischalten kann (zB den Lieblingsskin vom Lieblingshelden). Diese In-Game-Währung kann nur über Lootboxen erlangt und nicht mit Echtgeld erworben werden.

Verbot von Lootboxen steckt, abrufbar unter <https://www.heise.de/newsticker/meldung/Videospiele-Landesmedienanstalten-pruefen-Verbot-von-Lootboxen-3960622.html> (Stand 25.04.2019).

<sup>4</sup> Siehe dazu Videospiele: Landesmedienanstalten prüfen Verbot von Lootboxen, abrufbar unter <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/lootboxen-in-games-was-hinter-dem-angeblichen-verbot-steckt-a-1193429.html> (Stand 25.04.2019).

<sup>3</sup> Umstrittene Zusatzkäufe in Spielen – Was hinter dem angeblichen

## D. Ländervergleich betreffend Lootboxen

### 1. Lage in Österreich

Ein Sprecher des Finanzministeriums äußerte sich bereits im Dezember 2017 zu Lootboxen und verneinte, dass ihm zufolge „kein begründeter Verdacht zu vorherrschenden Glücksspieleigenschaften solcher Spiele“ vorliege.<sup>5</sup> Bei solchen Games stelle sich primär die rechtliche Frage, ob diese in die Glücksspieldefinition fallen, ob also der Anteil an den zufallsbedingten Elementen so maßgeblich sei, dass vorherrschende Geschicklichkeitselemente in den Hintergrund treten. Dies sei nur durch ein Sachverständigengutachten feststellbar und wohl für jedes Spiel erforderlich. Zudem müsste den Spielern ein vermögenswerter Gewinn in Aussicht gestellt werden, um unter die Glücksspieldefinition zu fallen.

### 2. Lage in den Niederlanden<sup>6</sup>

Die Kansspelautoriteit, die zuständige niederländische Glücksspielbehörde, äußerte Bedenken gegen Lootboxen und gab eine allgemeine Suchtwarnung für Computer- und Videospiele heraus, die Lootboxen implementiert haben. Lootboxen seien demnach in Bezug auf Design und Mechanismen ähnlich dem Glücksspiel, etwa wie in Spielautomaten und beim Roulette. Es dürfe nicht der Eindruck eines Gewinns entstehen. Die Behörde forderte Entwickler und Publisher auf, suchtempfindliche Mechaniken zu modifizieren.

Die Kansspelautoriteit hat, nachdem sie zehn der beliebtesten Spiele, die Lootboxen enthalten, untersucht hat, ihren Abschlussbericht über den Einsatz von Lootboxen in Games vorgelegt. Untersucht wurden zB „PUBG“ (Player Unknown's Battlegrounds), „FIFA 18“, „Dota 2“, „Rocket League“, „Fortnite“. Vier von zehn untersuchten Videospiele verstoßen gegen die gesetzlichen Regelungen. Einerseits weil sie Gewinne auf Zufallsbasis vergeben, andererseits weil sich die gewonnenen In-Game-Objekte gegen echtes Geld eintauschen lassen. Es ist somit ein Handel über einschlägige Börsen, etwa von Skins oder sonstigen Gegenständen, vorliegend.

Die Behörde hält eine Regulierung von Lootboxen für erforderlich, weil Lootboxen ähnlich wie „einarmige Banditen und Roulette“ zu Spielsucht führen könnten.

### 3. Lage in Belgien<sup>7</sup>

Auch in Belgien fielen Lootboxen ins Visier der belgischen Glücksspielbehörde. Diese deklarierte nach eingehender Untersuchung Lootboxen in „FIFA 18“, „Overwatch“ und „Counter Strike: Global Offensive“ als illegales Glücksspiel. Die Entwickler müssen diese nun entfernen, ansonsten drohen bis zu fünf Jahre Freiheitsstrafe oder eine Geldstrafe von bis zu EUR 800.000. Die Strafe könnte sich verdoppeln, wenn sich nachweislich ergibt, dass Minderjährige mit Lootboxen in Berührung kommen bzw. diese nutzen.

### 4. Lage in den USA<sup>8</sup>

Die amerikanische Regulierungsorganisation für Videospiele, ESRB (Entertainment Software Rating Board), wird künftig Videospiele, die Mikrotransaktionen enthalten, besonders kennzeichnen. Sobald ein Titel In-Game-Käufe mit echtem Geld ermöglicht, wird dies eigens im ESRB-Label vermerkt, unabhängig davon, ob es sich um Lootboxen oder sonstige Mikrotransaktionen handelt. Der Behörde gehe es darum, dass für Eltern klar erkennbar sei, dass das Spiel die Möglichkeit von In-Game Käufen biete. Auf einen konkreten Hinweis, dass es sich hierbei um Lootboxen handeln könnte, wird bewusst verzichtet. Die ESRB glaube jedoch nicht, dass es sich bei Lootboxen um Glücksspiel handle.

### 5. Lage in China

China hat ebenfalls erkannt, dass Lootboxen ein Suchtpotential in sich bergen, sodass per Gesetz, welches seit 01.05.2017 in Kraft ist, eine erhöhte Transparenz vorgeschrieben wurde. Spieleentwickler, die Lootboxen in ihr Spiel integriert haben, müssen daher in China die exakten Chancen für den Erhalt aller digitalen Gegenstände in der Lootbox angeben. Die einschlägige Gesetzesstelle im chinesischen Recht lautet:

„2.6 [...] Publisher von Onlinespielen müssen den Namen, die Beschaffenheit, den Inhalt, die Menge und die Wahrscheinlichkeit für den Erhalt virtueller Gegenstände und Dienste auf der offiziellen Webseite oder auf einer speziell dafür eingerichteten Webseite öffentlich machen. Die Informationen über die Wahrscheinlichkeit müssen korrekt sein.“<sup>9</sup>

5 Lootboxen: Die Glücksspielfalle, die alle überrumpelt hat, abrufbar unter <<https://derstandard.at/2000069395167/Lootboxen-Die-Gluecksspielfalle-die-alle-ueberrumpelt-hat>> (Stand 25.04.2019).

6 Dazu Pubg und Fifa droht Verkaufsverbot in den Niederlanden, abrufbar unter <<https://www.golem.de/news/lootboxen-pubg-und-fifa-droht-verkaufsverbot-in-den-niederlanden-1804-133962.html>> (Stand 25.04.2019).

7 Lootboxen: Belgien sieht bei FIFA 18, Overwatch und CS: GO Glücksspiel vorliegen, Publisher sollen handeln, abrufbar unter <<http://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/News/Belgien-Lootboxen-als-Gluecksspiel-Publisher-sollen-handeln-1255212>> (Stand 25.04.2019).

8 Siehe dazu Lootboxen: ESRB will alle Videospiele mit Mikrotransaktionen kennzeichnen, abrufbar unter <<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Lootboxen-ESRB-will-alle-Videospiele-mit-Mikrotransaktionen-kennzeichnen-3982029.html>> (Stand 25.04.2019).

9 Lootboxen in China – Gewinnchancen müssen ab sofort offengelegt werden, <[https://www.gamestar.de/news/lootboxen\\_in\\_china,3313480.html](https://www.gamestar.de/news/lootboxen_in_china,3313480.html)> (Stand 25.04.2019).

Der aktuelle Lootboxen-Trend hält jedoch an. Die meisten Spieleentwickler arbeiten weiterhin mit Lootboxen und anderen Arten von Mikrotransaktionen (In-Game Käufe von digitalen Inhalten, die keine Lootboxen sind). Grund dafür seien laut Publishern die steigenden Entwicklungskosten, wohingegen der Spiele-Preis sich seit Jahren auf einem Niveau halte, sodass man auf alternative Einnahmequellen zurückgreifen müsse, damit sich ein Videospiele über einen längeren Zeitraum rentiere.<sup>10</sup>

Die Entwickler sind sich daher einig: Lootboxen sind wichtig, wenn Videospiele eine Zukunft haben sollen.<sup>11</sup> Und Lootboxen haben eine Zukunft, da sie eine äußerst attraktive Geldquelle sind. Ein Spiel zu entwickeln nimmt sowohl viel Zeit als auch Kapital in Anspruch. Bei einem Spiel, das EUR 60 kostet, bleiben dem Spieleentwickler nach Steuern und sonstiger Ausgaben (insbesondere Lizenzen) EUR 10 bis EUR 15 übrig. Von jedem eingenommenen Euro aus einer Mikrotransaktion bleiben dem Publisher hingegen 90 Cent übrig.<sup>12</sup>

Einen wesentlichen Vorteil haben sog. Mikrotransaktionen und Lootboxen auch: Sie ermöglichen es im Falle von Free2Play-Modellen, Spielern ganze Videospiele umsonst anzubieten. Wer allerdings anders aussehen, schneller „leveln“ oder bessere Gegenstände haben will, kann diese Vorteile durch die Investition von Echtgeld erwerben. Ein geringer Teil der Spieler finanziert damit das Spiel für andere, die womöglich auch nicht über die entsprechenden finanziellen Mittel verfügen, um regelmäßig Geld für Spiele auszugeben. Diese können die zusätzlichen Spielinhalte in der Folge durch die investierte Spielzeit freischalten.

## II. Lootboxen als Wette oder Gewinnspiel?

Vorab weisen wir darauf hin, dass wir im Rahmen unserer glücksspielrechtlichen Prüfung von Lootboxen grundsätzlich von solchen Lootboxen ausgehen, welche kumulativ (i) (auch) durch Echtgeld erworben werden können und (ii) deren Inhalte verschiedene Seltenheitswerte (zB „gewöhnlich“ bis „Schwarzmarktware“) besitzen.

Glücksspiele sind in der österreichischen Rechtsordnung im Glücksspielgesetz (GSpG) geregelt.<sup>13</sup> Gemäß § 1 Abs 1 GSpG handelt es sich bei Spielen, „bei denen Gewinn und Verlust ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängen“, um Glücksspiele.

Somit zieht § 1 GSpG auch die Abgrenzung zwischen Wetten und Glücksspiel. Wetten fallen nicht unter das GSpG, da bei Wetten das Können respektive Geschick des Spielenden gegenüber dem Zufall überwiegt. Bei vielen Poker-Varianten war und ist das Überwiegen des Zufalls bis heute umstritten. Seit der GSpG-Novelle 2010 unterliegt Poker (in allen Ausgestaltungen) explizit dem GSpG. Im Falle von Lootboxen ist die Unterscheidung freilich einfacher: Da der Spieler mit dem Öffnen der Lootbox im Normalfall keine Kontrolle über das Ergebnis hat und dasselbe vollumfänglich von Zufallsmechanismen abhängt, fallen Lootboxen zweifelsfrei nicht unter den Wettenbegriff.

In Erwägung zu ziehen ist allerdings die Einordnung von Lootboxen in den Bereich der Zugaben iSd UWG<sup>14</sup> sowie jenen der Gewinnspiele (nicht zu verwechseln mit Glücksspielen!): Ein Gewinnspiel würde vorliegen, wenn keine Einnahmen aus einem durchgeführten Glücksspiel erzielt werden, die Teilnahme also kostenlos ist. Dieses Kriterium ist bei einer Vielzahl der Lootboxen sicherlich nicht gegeben, da meist mit Echtgeld – oder indirekt auch mit In-Game-Geld, das allerdings mit Echtgeld gekauft werden muss – sehr wohl ein monetärer Einsatz seitens der Spieler getätigt wird und die Publisher somit (teils sehr hohe) Einnahmen erzielen. In solchen Fällen ist die Qualifizierung als Gewinnspiel ausgeschlossen. Auch wenn man die Lootbox selbst als unentgeltliche „Zugabe“ zum gekauften Spiel sieht, beseitigt die separate, kostenpflichtige Öffnung derselben jedenfalls die Zugabeeigenschaft.

### A. Verstecktes Glücksspiel?

Wie sich zeigt, unterfallen Lootboxen, welche direkt oder indirekt mit Echtgeld gekauft bzw geöffnet werden können, weder dem gewinnspielrechtlichen noch dem wettenrechtlichen Regime. Es ist daher zu prüfen, ob nicht doch ein verstecktes – nach derzeitiger österreichischer Rechtslage illegales – Glücksspiel vorliegen könnte.

<sup>10</sup> Glücksspiel-Gefahr bei Lootboxen – Ein Verbot in Deutschland ist möglich; <<https://mein-mmo.de/lootboxen-verbot-deutschland/>> (Stand 25.04.2019).

<sup>11</sup> Entwickler sind sich sicher: Lootboxen sind die Zukunft; <<https://mein-mmo.de/entwickler-sicher-lootboxen-bleiben/>> (Stand 25.04.2019).

<sup>12</sup> Lootboxen: Abzocke, Glücksspiel, notwendiges Übel?|GameTalk; <<https://www.youtube.com/watch?v=8tQnDDdPUpc>> (Stand 25.04.2019).

<sup>13</sup> Bundesgesetz vom 28. November 1989 zur Regelung des Glücksspielwesens (Glücksspielgesetz – GSpG), über die Änderung des Bundeshaushaltsgesetzes und über die Aufhebung des Bundesgesetzes betreffend Lebensversicherungen mit Auslosung, BGBl. 620/1989 idF BGBl I 107/2017.

<sup>14</sup> Bundesgesetz gegen den unlauteren Wettbewerb – UWG, BGBl 448/1984 idF BGBl I 109/2018.

## AUFSÄTZE

§ 1 Abs 2 GSpG enthält eine taxative Aufzählung an Glücksspielen, namentlich Roulette, Beobachtungsroulette, Poker, Black Jack, Two Aces, Bingo, Keno, Baccarat und Baccarat chemin de fer und deren Spielvarianten.

Werden Spiele in Form von sog. „Auspielungen“ veranstaltet, so fallen sie grundsätzlich immer – mit einigen wenigen, für den Zweck dieses Artikels unwesentlichen Ausnahmen – unter das Monopol des Bundes.

### 1. Auspielungen

Gemäß § 2 Abs 1 GSpG sind Auspielungen Glücksspiele,

- (i) die von einem **Unternehmer**<sup>15</sup> veranstaltet, organisiert, angeboten oder zugänglich gemacht werden;
- (ii) bei denen Spieler einen **vermögenswerten Einsatz** erbringen; und
- (iii) bei denen ein **vermögenswerter Gewinn** in Aussicht gestellt wird.

Prüft man nun die Tatbestandsmäßigkeit einer direkt oder indirekt mit Geld offenbaren Lootbox, so stellt man bei nüchterner Betrachtung fest, dass eine solche Lootbox tatsächlich sämtliche Anforderungen erfüllen könnte: (i) Ein **Publisher**, der Lootboxen in seinem Spiel integriert, tritt zweifelslos als „Unternehmer“ auf, der dieses „Spiel“ veranstaltet, als der glücksspielrechtliche Begriff des „Unternehmers“ ein sehr weiter ist. (ii) Das für etwaige Keys oder direkt einbezahlte Geld, mit dem In-Game-Währung zum Kauf von Lootboxen vorab erworben wird, lässt sich problemlos unter den Begriff des Einsatzes subsumieren. Wichtig ist hier, dass der Einsatz „vermögenswert“ ist: Der Umtausch von Echtgeld in In-Game-Geld (wie es zudem ja auch in realen Casinos mittels Token passiert) kann diese Qualifikation folglich nicht aushebeln. Kann eine Lootbox allerdings ausschließlich mit innerhalb des Spiels erzielbaren Credits freigeschaltet werden, erfolgt also kein monetärer Einsatz in welcher Art auch immer, so entfällt diese Voraussetzung, wodurch keinesfalls Glücksspiel vorliegen kann. (iii) Größere Schwierigkeiten bereitet lediglich die Einordnung des „Preises“ unter den – wie im Gesetz genannten – Begriff des **vermögenswerten Gewinns**. Denn die Frage ist, ob ein nur in diesem Spiel verwendbarer virtueller Gegenstand, wie etwa ein Item oder Skin, als „vermögenswert“ anzusehen ist, würde doch der durchschnittliche Passant auf der Straße nie auf die

Idee kommen, Geld dafür zu bezahlen. Allerdings kann die Vermögenswertigkeit in einer Vielzahl von Fällen bejaht werden. Denkt man bspw. an „Counter Strike: Global Offensive“, bei dem gewisse, aus Lootboxen gewinnbare, virtuelle Gegenstände auf dem Sekundärmarkt tausende Euro kosten (in einem Fall wurde der Plattform OPSkins zufolge für einen Skin sogar USD 61.052,63 bezahlt, was ein Rekord wäre),<sup>16</sup> wird schnell klar, dass bei manchen digitalen Gegenständen sogar eine enorm hohe Vermögenswertigkeit vorliegt.

### a. Übertragbarkeit von digitalen Gegenständen

Differenziert zu beurteilen könnten jedoch solche Gegenstände sein, welche prinzipiell nicht übertragbar, also handelbar sind: So selten (und theoretisch wertvoll) sie auch sein mögen: Ist die Übertragung nicht möglich, wären sie aus glücksspielrechtlicher Sicht prinzipiell wertlos. Allerdings darf auch der Umstand, dass auf dem Sekundärmarkt teils auch vollständige Spielerkonten verkauft werden, nicht außer Acht gelassen werden. Da solch besondere Gegenstände für den Verkauf durchaus wertsteigernd sein können bzw. in manchen Fällen Spielerkonten ausschließlich wegen diesen spezifischen Gegenständen veräußert werden, sehen wir auch hier aus glücksspielrechtlicher Sicht ein Problem. Es macht uE folglich keinen Sinn, eine Differenzierung nach Übertragbarkeit des Gegenstands vorzunehmen.

### b. Wahrscheinlichkeit des „Gewinns“

An dieser Stelle muss auch erwähnt werden, dass Befürworter von Lootboxen diese des Öfteren mit Panini-Sammelstickern oder der Überraschung in Überraschungseiern vergleichen. Manche Stimmen wollen diesen Gegenständen die mögliche Glücksspieleigenschaft gerade deshalb absprechen, weil das Öffnen derselben optisch – im Gegensatz zu vielen Lootboxen, wo Feuerwerke, Glücksräder etc. verwendet werden – nicht an Glücksspiel erinnere. Diese Argumentation ist uE natürlich verfehlt, weil das Glücksspielrecht sich nicht an optischen Sinneseindrücken orientiert; diese dienen den Behörden bestenfalls als Indiz.

UE ist in den Fällen von Panini-Sammelstickern und Überraschungseiern die Voraussetzung des vermö-

15 Gem § 2 Abs 2 GSpG ist Unternehmer, „wer selbstständig eine nachhaltige Tätigkeit zur Erzielung von Einnahmen aus der Durchführung von Glücksspielen ausübt, mag sie auch nicht auf Gewinn gerichtet sein.“

16 Siehe dazu <[https://twitter.com/opskinsgo/status/958082422377275392/photo/1?ref\\_src=twsrc%5Etfw&ref\\_url=https%3A%2F%2Fplatform.dotesports.com%2Fembed%3Ftype%3Dt%2Ftwitter%26url%3Dhttps%3A%2F%2Ftwitter.com%2Fopskinsgo%2Fstatus%2F958082422377275392%26initialWidth%3D825%26childid%3Diframe-20636-1%26parentTitle%3DA%2520Souvenir%2520AWP%2520Dragon%2520Lore%2520skin%2520with%2520a%2520Skadoodle%2520sticker%2520sold%2520for%2520over%2520%252461%2520C000%2520%257C%2520Dot%2520Esports%26parentUrl%3Dhttps%253A%252F%252Fdotesports.com%252Fcounterstrike%252Fnews%252Fskadoodle-souvenir-awp-dragonlore-61k-opskins-20636](https://twitter.com/opskinsgo/status/958082422377275392/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=https%3A%2F%2Fplatform.dotesports.com%2Fembed%3Ftype%3Dt%2Ftwitter%26url%3Dhttps%3A%2F%2Ftwitter.com%2Fopskinsgo%2Fstatus%2F958082422377275392%26initialWidth%3D825%26childid%3Diframe-20636-1%26parentTitle%3DA%2520Souvenir%2520AWP%2520Dragon%2520Lore%2520skin%2520with%2520a%2520Skadoodle%2520sticker%2520sold%2520for%2520over%2520%252461%2520C000%2520%257C%2520Dot%2520Esports%26parentUrl%3Dhttps%253A%252F%252Fdotesports.com%252Fcounterstrike%252Fnews%252Fskadoodle-souvenir-awp-dragonlore-61k-opskins-20636)> (Stand 25.04.2019).

genswerten Gewinns aus folgenden Gründen nicht erfüllt: Weder bei Panini-Sammelstickern noch bei den Überraschungseiern gibt es so etwas wie einen „seltenen Gewinn“. Die Chancen auf jeden Sticker respektive jede Überraschung stehen gleich hoch. Folglich enthalten weder Panini-Sammelsticker noch Überraschungseier wertvollere oder weniger wertvolle Gegenstände; der Wert bildet schlicht ein Äquivalent zum bezahlten Kaufpreis (siehe oben auch den Hinweis auf Zugaben iSd UWG). Aus demselben Grund sind auch – ungeachtet der sich wohl im Bagatellbereich befindlichen „Preise“ – Kaugummiautomaten kein Glücksspiel. Der Käufer von Überraschungseiern oder Panini-Sammelstickern weiß zwar nicht, welche Ausführung bzw. welchen Gegenstand er exakt erwirbt, er ist sich aber sehr wohl des Umstands bewusst, dass die Gegenleistung – ein Sammelsticker oder eine Überraschung – objektiv nie den Wert des bezahlten Geldes übersteigen kann. Man kann daher begrifflich schon gar nicht von einem „Gewinn“ sprechen. Selbst wenn es vorkommt, dass gewisse Panini-Sammelsticker anschließend im Internet teurer veräußert werden, so geschieht dies ausschließlich aufgrund persönlicher Motive – die letzte fehlende Karte im Album, für die Sammler A bereit wäre, EUR 20 zu bezahlen, hat Sammler B möglicherweise in fünffacher Ausführung, weswegen dieselbe Karte für Letzteren ohne persönlichen Wert ist – der objektive Wert dieser Karte ist in beiden Fällen ident. Dass diese Gegenstände Jahre später möglicherweise einen Sammlerwert entfalten, ist für diese Bewertung freilich irrelevant.

Lootboxen sind, wie bereits erwähnt, meist anders ausgestaltet: Hier gibt es oft eine Reihung von „gewöhnlichen“ bis hin zu „extrem seltenen“ Artikeln, wodurch man sich mit Einsatz des Geldes durchaus die Chance auf einen höheren Gewinn erkaufte. E contrario bedeutet dies aber auch, dass Lootboxen-Systeme, bei denen für jeden Gegenstand die Gewinnchance gleich hoch ist, nicht unter das Glücksspielrecht fallen. Freilich gilt selbiges, wenn erst gar keine Lootbox involviert ist, sondern Spieler gewisse Gegenstände direkt mit Geld freischalten.

Selbstverständlich gibt es auch Sammelkarten, welche Lootboxen sehr ähnlich sind, exemplarisch genannt sei hier das japanische Kartenspiel „Yu-Gi-Oh!“, das nicht nur im Online-Bereich große Erfolge mit dem Verkauf virtueller Kartenpakete erzielte, sondern auch analog in diversen Geschäften seit vielen Jahren Hardcopy-Karten vertreibt. Diese Karten erfüllen ebenfalls sämtliche Tatbestandsmerkmale einer Auspielung: Sie werden von einem Unternehmer angeboten, der Käufer tätigt einen vermögenswerten Einsatz und ihm wird ein vermögenswerter Gewinn in Aussicht gestellt. Medienberichten zufolge sollen manche

Sammelkarten schon für mehrere tausend Dollar den Besitzer gewechselt haben<sup>17</sup>. Freilich könnte man hier allerdings argumentieren, dass das Abhängigkeitspotenzial bei Sammelkarten vernachlässigbar ist, weswegen Sammelkarten durch teleologische Reduktion aus dem Glücksspielgesetz ausgenommen werden – dessen erklärtes Ziel ja gerade die Bekämpfung derselben ist.<sup>18</sup>

### B. Zwischenergebnis

Folglich ist nicht jedes Öffnen einer Lootbox automatisch als Glücksspiel zu qualifizieren; es kommt immer auf die spezifische Ausgestaltung an. Kann eine Lootbox gar nicht erst direkt oder indirekt mit Echtgeld geöffnet werden, liegt keinesfalls Glücksspiel vor, uE ebenso wenig, wenn die Gewinnchancen der jeweiligen Gegenstände in der Lootbox gleich hoch sind, weil hier begrifflich auch kein Gewinn vorliegt. Die rechtliche Qualifikation (i) eines Kaufs von digitalen Inhalten iSd FAGG bzw. der Verbraucherrechte-RL bzw. (ii) einer Zugabe bzw. (iii) eines Gewinnspiels ist im jeweiligen Einzelfall immer auch zu berücksichtigen.

### C. Auswirkungen der Qualifikation als Glücksspiel

Sollten diverse Lootboxen tatsächlich als Glücksspiel qualifiziert werden, so würde dies mehrere Folgen nach sich ziehen: Einerseits wäre zum legalen Angebot von solchen unter das GSpG fallenden Lootboxen eine Lizenz zur Durchführung elektronischer Lotterien gem § 12a GSpG erforderlich. Verkomplizierend schlägt sich der Umstand nieder, dass diese Lizenz an die Offline-Lotterienlizenz gekoppelt ist und diese von der Österreichischen Lotterien GmbH als Monopolistin gehalten wird. Doch selbst wenn es keine solche Einzellizenz gäbe, oder ein Spielepublisher sich auf eine gültige Glücksspiellizenz im EU-Ausland beriefe, könnten Lootboxen dennoch nicht legal angeboten werden, da der **Spielerschutz** als tragendes Prinzip des GSpG nicht ausreichend sichergestellt werden könnte. Es könnte eben nicht ausgeschlossen werden, dass Minderjährige teilnehmen oder zumindest in inakzeptabler Intensität mit Glücksspiel in Berührung kommen. Folglich bedingt die Einordnung einer Lootbox in den Bereich des Glücksspiels gleichsam auch **die rechtliche Unzulässigkeit** derselben.

17 Siehe dazu Yu-Gi-Oh! – Extrem seltene Karte soll für 400.000 US-Dollar verkauft werden, abrufbar unter <<https://www.gamepro.de/artikel/yu-gi-oh-extrem-seltene-karte-soll-fuer-400000-us-dollar-verkauft-werden,3324764.html>> (Stand 25.04.2019).

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

## AUFsätze

Bietet ein Spielepublisher nun eine rechtlich unzulässige Lootbox und damit illegales Glücksspiel an, so sanktioniert das GSpG nicht nur diesen. Gem § 52 Abs 1 Z 1 GSpG ist zu bestrafen, „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“. Verwaltungsrechtlich strafbar macht sich aber nach den Z 9 „wer verbotene Ausspielungen (§ 2 Abs. 4) im Inland bewirbt oder deren Bewerbung ermöglicht“; nach Z 10 weiters „wer als Kreditinstitut wissentlich die vermögenswerte Leistung eines Spielers an den Veranstalter oder Anbieter verbotener Ausspielungen weiterleitet, wenn dies im vorsätzlichen unmittelbaren Zusammenwirken mit dem Veranstalter oder Anbieter geschieht“. Wie sich anhand dieser Gesetzesauszüge zeigt, würde eine glücksspielrechtliche Einordnung also nicht nur den Publisher, sondern auch viele Supplier (Werbeagenturen, Server- & Paymentprovider etc.) treffen, weshalb die rechtliche Qualifizierung von Lootboxen von hoher Bedeutung für die Gamingbranche ist.

Vor diesem Hintergrund ist es sicherlich noch interessant zu erwähnen, dass der OGH in seiner jüngeren Judikatur<sup>19</sup> davon ausging, dass Glücksverträge mit nicht lizenzierten Anbietern als nichtig zu betrachten seien, ein Spieler also getätigte Einsätze zurückfordern könne.

Möchte ein Publisher also das Risiko vermeiden, dass seine Lootbox unter das glücksspielrechtliche Regime fällt, so hat er uE dafür zu sorgen, dass (i) seine Lootbox weder direkt noch indirekt durch Geld oder Geldwert geöffnet werden kann; oder (ii) die unterschiedlichen Wahrscheinlichkeitsstufen (zB „gewöhnlich“ bis „Schwarzmarktware“) aus seinem Lootboxen-System entfernt werden. Selbst wenn der oben angeführten Stellungnahme des Finanzministeriums<sup>20</sup> aus dem Jahr 2017 zufolge „kein begründeter Verdacht zu[r] vorherrschenden Glücksspieleigenschaften solcher

Spiele“ bestehe, ist dennoch davon auszugehen, dass die Diskussion um Lootboxen auf juristischer Ebene noch weiter an Fahrt gewinnen wird. Einige Mitgliedsstaaten der Europäischen Union haben jedenfalls bereits Lootboxen den Kampf angesagt, weitere werden wohl folgen.

### III. Conclusio

Es zeigt sich also, dass Publisher durchaus die Möglichkeit haben, Lootboxen rechtskonform auszugestalten bzw. das Risiko einer glücksspielrechtlichen Einordnung zu minimieren. Ein solches Vorgehen wäre freilich nicht nur im Sinne der eigenen Rechtssicherheit (und letztlich auch der eigenen PR) begrüßenswert, sondern würde insbesondere den Spielern zugutekommen. Denn erkundigt man sich ein wenig innerhalb der Community, so hört man – öfter, als man es sich wünschen würde – dass nicht selten relativ junge Spieler hunderte und tausende Euro in Lootboxen investieren. Aus diesem Grund ist der Staat angehalten, Praktiken zu bekämpfen, welche einem Suchtverhalten förderlich sind und bisher scheinbar nicht ausreichend beachtet wurden.

Denn mit dem GSpG wurde bereits ein einschlägiges Gesetz geschaffen, das uE vollkommen ausreichend ist und nur darauf wartet, exekutiert zu werden. Erfüllt eine Lootbox also die Tatbestandsmerkmale einer Ausspielung gem § 2 Abs 1 GSpG, ist es unverständlich, wenn staatliche Behörden die Augen verschließen, weil Lootboxen scheinbar immer noch von einem Schleier der Unwissenheit bedeckt und gleichsam geschützt werden.

---

> MAG. URIM BAJRAMI

Rechtsanwalt bei Stadler Völkel Rechtsanwälte GmbH, Seilerstätte 24, 1010 Wien. E-Mail: urim.bajrami@svlaw.at, Web: www.svlaw.at.

> LUKAS PACHSCHWÖLL

Juristischer Mitarbeiter bei Stadler Völkel Rechtsanwälte GmbH, Seilerstätte 24, 1010 Wien. E-Mail: lukas.pachschwoell@svlaw.at, Web: www.svlaw.at.

---

<sup>19</sup> OGH 29.05.2017, 6 Ob 124/16b.

<sup>20</sup> Siehe dazu Entscheidung im März: Lootboxen in Deutschland vor Verbot, abrufbar unter <<https://derstandard.at/2000073717744/Entscheidung-im-Maerz-Lootboxen-in-Deutschland-vor-Verbot>> (Stand 25.04.2019).