



## 12. ÖSTERREICHISCHER IT-RECHTSTAG 2018

**Loot Boxes & Co –  
Glücksspielrechtliche Fragen von  
Computerspielen**

**Dr. Alexander Legat**

# LOOT BOXES & CO

Auszug aus dem Glücksspielgesetz-GSpG:

## Glücksspiele

§ 1. (1) Ein **Glücksspiel** im Sinne dieses Bundesgesetzes ist ein Spiel, bei dem die Entscheidung über das **Spielergebnis** ausschließlich oder vorwiegend **vom Zufall abhängt**.

## Ausspielungen

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

# LOOT BOXES & CO

Auszug aus dem Glücksspielgesetz-GSpG:

## **Glücksspielmonopol**

§ 3. Das Recht zur Durchführung von Glücksspielen ist, soweit in diesem Bundesgesetz nichts anderes bestimmt wird, dem Bund vorbehalten (Glücksspielmonopol).

## **Ausnahmen aus dem Glücksspielmonopol**

§ 4. (1) Glücksspiele unterliegen nicht dem Glücksspielmonopol des Bundes, wenn sie nicht in Form einer Ausspielung im Sinne des § 2 Abs. 1 und

- a) bloß zum Zeitvertreib und um geringe Beträge oder
- b) nur einmalig zur Veräußerung eines körperlichen Vermögensgegenstandes durchgeführt werden.

Weitere Ausnahmen vom Glücksspielmonopol (§ 4 Abs 2 ff): Landesausspielungen, Warenausspielungen mit einem Einsatz bis zu 1 Euro, Lebensversicherungsverträge, Glückshäfen, Juxausspielungen, Tombolaspiele und Kartenspiele unter bestimmten Voraussetzungen.

# LOOT BOXES & CO

Was ist eine Lootbox?

Wikipedia:

„Eine Lootbox (auch als Loot Crate oder Prize Crate bekannt) ist eine virtuelle Kiste in Computerspielen, die eine **zufällige** Sammlung bestimmter Objekte, wie zum Beispiel Waffen und spezielle Gegenstände, enthält.“

derStandard.at (17.11.2017):

„Bei Lootboxen handelt es sich um virtuelle Beutekisten, die eine oder mehrere Belohnungen beinhalten können, wobei Spieler vorher nicht sehen, was sie erwartet.“

# LOOT BOXES & CO

## Charakteristika:

- Lootbox hat einen Inhalt
- Zufallselement: der Inhalt ist zufallsgeneriert („Katze im Sack“)
- Erwerb durch Finden/Freispielen (z.B. Spielerfolg, Bezwingung eines Gegners, Bestehen eines Levels, usw.)
- Häufiger: Erwerb durch Kauf mit Spiel- oder Echtgeld
- Überwiegend in Computerspielen
- Aber auch in der „Realwelt“ erhältlich, mit Inhalten aus den Bereichen Musik, Serien, Film, Computerspiele, usw.

# LOOT BOXES & CO

Was kann sich in einer Lootbox befinden?

- Neue/stärkere Waffen
- Besondere Auto-Tuning Teile
- Dekorative Ausrüstungsgegenstände
- Personalisierte Kleidungsstücke
- Accessoires
- Schuhe, magische Stiefel
- Schilde
- usw.

Diese virtuellen Gegenstände können für den Spielverlauf brauchbar (z.B. stärkere Waffen, magische Stiefel) als auch unbrauchbar sein (rein dekorative Elemente).

# LOOT BOXES & CO

## Kritik:

- Pay to win Systeme und unfairer Vorteil gegenüber anderen Spielern
- Free to play Spiele werden dadurch zahlungspflichtig bzw. bei bereits zahlungspflichtigen Spielen kommt es zu einer Preiserhöhung
- Funktionen, die in einem Spiel enthalten sein sollten, werden ausgelagert
- Verkaufsförderung indem „mühsame“ Passagen/Umwege in Spiele eingebaut werden oder die Spiele länger dauern
- Identifizierung des Spielers mit seinem Avatar und damit verbundener Kauf besonderer Kleidungsgegenstände, Accessoires, Frisuren, Schilde, usw.
- Mikrotransaktionen (ergeben in Summe ein großes Volumen)
- Glückspiel, weil der Inhalt der Lootbox vom Zufall abhängt
- Suchtpotential (Nervenkitzel, Hoffnung auf einen wichtigen, seltenen Item, dessen Erhalt zelebriert wird)
- Untergrabung des Jugendschutzes durch Ingame-Kauf
- Viele Gegenstände gehen nicht in das Inventar über, sondern sind Verbrauchsgegenstände, die nur einmal benützt werden können

# LOOT BOXES & CO

Sind Lootboxen gesetzlich geregelt?

- Österreich: NEIN
- Ausland: NEIN, jedoch bereits in Belgien, Holland, Großbritannien, Frankreich, USA, China bereits thematisiert

Belgische Glücksspielbehörde: „Die Vermischung von Geld und Sucht ist Glücksspiel.“

Belgischer Justizminister Koen Geens: „Die Vermischung von Glücksspiel und Gaming ist speziell im jungen Alter gefährlich für die geistige Gesundheit.“

Amerikanische Jugendschutzorganisation ESRB (Entertainment Software Rating Board):  
Obwohl Lootboxen ein Zufallselement enthalten, sind sie kein Glücksspiel **weil** der Spieler stets ein Ingame-Inhalt bekommt. Es ist ein ähnliches **Prinzip wie Sammelkarten**; manchmal bekommt man eine gute Karte und manchmal bekommt man nur Karten, die man bereits besitzt.

# LOOT BOXES & CO

Wenn Lootboxen als Glücksspiel gewertet werden: nationale Glücksspielgesetze anwendbar

Rechtliche Konsequenzen:

- Glücksspielgesetz wäre auf Lootboxen (und Computerspiele) anwendbar; Beachtung durch Spielehersteller notwendig
- Glücksspielrechtliche Lizenzen für die Computerspiele mit Lootboxen wären notwendig (Glücksspielmonopol)
- Jugendschutz und Altersbeschränkungen bei Glücksspielen; Verkauf nur an Volljährige



**LOOT BOXES & CO**

**Diskussion**

**und**

**Herzlichen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**

Dr. Alexander Legat